

# After the Departure

## *Deel 2: Sessies, personages en plaatsen*

door Mark Braspenning & Jake de Oude

### Sessies

[Sessie #0: Karakterselectie](#)

[Sessie #1: Karakters maken, begin ontsnapping](#)

[Sessie #2: Vervolg ontsnapping](#)

[Twee stoere vechters](#)

### Vragen

[Sessie #3: Vervolg ontsnapping, poging 2](#)

[Buit uit wapenkamer](#)

[Kapitein van de wacht, Grart](#)

[Sessie #4: Vervolg ontsnapping, poging 3](#)

[Sessie #5: In het bos](#)

[Sessie #6](#)

[Sessie #7](#)

[Sessie #8](#)

[Sessie #9](#)

[Sessie #10](#)

[Sessie #11](#)

[Sessie #12/13](#)

[Sessie #14](#)

[Sessie #15](#)

[Sessie #16](#)

[Sessie #17 en volgende](#)

[Mail aan spelers:](#)

[Boulder's Liberation Army \(BLA\)](#)

[Sporen magisch beest](#)

[Sessie #18](#)

[Companies](#)

[De sessie zelf](#)

[24 april: terugkomst in kamp](#)

[29 april: groep vertrekt](#)

[5 mei](#)

[Sessie #19](#)

[Sessie #20](#)

[Sessie #21](#)

[Sessie #22](#)

[Sessie #23](#)

[Mail aan spelers: alle namen](#)

[De sessie zelf](#)

[Sessie #24](#)

[Sessie #25](#)

[Sessie #26 & #27](#)

[Undon'a guards](#)

[Undon'a](#)

[Sessie #28](#)

[BRAWL](#)

[Company, mei 21 YatD:](#)

[Company stats, eind mei 21 YatD:](#)

[Rest sessie](#)

[Company, juni 21 YatD](#)

[Dame Quelista](#)

[Sessie #29](#)

[14 juni 21 YatD](#)

[15 juni 21 YatD](#)

[18 juni 21 YatD](#)

[19 juni 21 YatD](#)

[Sessie #30](#)

[Company, juni 21 YatD](#)

[Sessie](#)

[Sessie #31](#)

[Company, juli 21 YatD](#)

[Sessie #32](#)

[Situatie Choskan](#)

[Verdediging Choskan](#)

[Vragen aan groep](#)

[Voortgang plan](#)

[De sessie zelf](#)

[Wie is waar, verdeling troepen](#)

[15 juli](#)

[16 juli](#)

[Company, juli 21 YatD](#)

[Sessie #33](#)

[17 juli](#)

[18 juli](#)

[19 juli](#)

[Company, juli 21 YatD](#)

[Sessie #34](#)

[Vragen Matthijs](#)

[Company vs. Choskan](#)

[Stapel papieren](#)

[8 augustus](#)

[Sessie #35](#)

[Company: B.R.A.W.L.](#)

[De sessie zelf](#)

[9 augustus](#)

[12 augustus](#)

[13 augustus](#)

[19 augustus](#)

[Sessie #36](#)

[20 augustus](#)

Sessie #37

20-22 augustus  
22 augustus  
~20-23 augustus  
Company, augustus 21 YatD  
29 augustus  
1 september  
Company, september 21 YatD  
6 september  
8 september

Sessie #38

6 september  
7 september  
8 september  
11 september  
Company, september 21 YatD  
12 september

Sessie #39

12 september  
13 september  
15 september  
17 september  
Company, september 21 YatD  
18 september

Sessie #40

17 september  
18 september  
Company, september 21 YatD  
19 september

Sessie #41

20 september  
21 september  
22 september  
23 september  
Company, september 21 YatD

Sessie #42

24 september  
8 oktober  
11 oktober  
14 oktober - Jaston

Sessie #43

14 oktober - Jaston  
18 oktober - Indivon  
19 oktober  
20 oktober - Port Linchulish

Sessie #44

5-7 oktober - aanval op Pondness  
Company, oktober 21 YatD

[Company: B.R.A.W.L.](#)

[20 oktober](#)

[21 oktober](#)

[Sessie #45](#)

[Situatie Linchulish](#)

[Belegeringswapens](#)

[Ruwe tijdslijn grayskins](#)

[Sessie #46](#)

[Speech van Krillas Sheiladaughter \(mama Jouta\):](#)

[22 oktober](#)

[Afronding Linchulish](#)

[Linchulish Keep](#)

[Sessie #47](#)

[Nasleep Linchulish](#)

[23 oktober](#)

[Positie leger B.R.A.W.L.](#)

[Afstanden](#)

[Sessie #48](#)

[Company, oktober 21 YatD](#)

[Company: B.R.A.W.L.](#)

[30 oktober](#)

[31 oktober](#)

[Sessie #49](#)

[31 oktober](#)

[3 november](#)

[6 november](#)

[8 november](#)

[11 november](#)

[Sessie #50](#)

[12 november](#)

[14 november](#)

[15 november](#)

[16 november](#)

[Overige verhaallijnen, ideeën, etc.](#)

[Marcus en de heksenjacht](#)

[Random scenes/opmerkingen](#)

[Seeds](#)

[Dingen die wij introduceren](#)

[Dingen die de groep kan initiëren](#)

[Geloof en verering gaat mis](#)

[Forestview](#)

[Afgekeurde ideeën voor finale](#)

[Wat hebben ze tot nu toe gedaan](#)

[Personages](#)

[Alrika Silvergrim](#)

[Auric](#)

[Aurinda Emerson](#)

[Bruce en Toby](#)

[Caroline](#)  
[Monseigneur Chauncey](#)  
[Chester](#)  
[Deirdre Fielding](#)  
[Derrek](#)  
[Elmira](#)  
[Etherington](#)  
[Falazor Armburner](#)  
[Fairuza Bardell](#)  
[Fimbur Copperbrondi](#)  
[Gadrin Ironsmasher](#)  
[Garrett](#)  
[Gideon Claringbold](#)  
[Gilbert Bucket](#)  
[Gotrog Darkfind](#)  
[Grart](#)  
[Grimric](#)  
[Hareke \(Tsia'Harekaela\)](#)  
[Innogen](#)  
[Isabeau Tharp](#)  
[Kalanael](#)  
[Kazrik Tinthor](#)  
[Lafayette](#)  
[Lord Langdale](#)  
[Lucas](#)  
[Lucretia Bashford](#)  
[Lysander Pinch](#)  
[Maglug](#)  
[Marcus Pratt](#)  
[Hertog Maxwell Benedict Claringbold](#)  
[Natasha](#)  
[Nimvia van Huis Killent'ryn](#)  
[Norbert](#)  
[Ogsog](#)  
[Orisa Itetia](#)  
[Oscar de bedelaar](#)  
[Paul Banks](#)  
[Permelia](#)  
[Preston Davenport](#)  
[Dame Quelista of the Amber Tower](#)  
[Raad Eraldirri](#)  
[Reynard Hoadley](#)  
[\(Zatte\) Rinus](#)  
[Rolin - Veraslayer](#)  
[Rordred Pathgim](#)  
[Rumlia Hathe'an of the Maernrrethn](#)  
[Selari Caelyavia](#)  
[Silvius Marsh](#)

[Sindri Truthstone](#)  
[Skorbin Neckbiter](#)  
[Slurk](#)  
[Stella Chauncey](#)  
[Strolik Oxcruiser](#)  
[Stuart Duane](#)  
[Sudzush](#)  
[Talaniath van Huis Killent'ryn](#)  
[Temperance](#)  
[Thaithir](#)  
[Thomor Legslasher](#)  
[Tish Roslyn](#)  
[Undon'a](#)  
[Valerie Goodall](#)  
[Vera Featherstone](#)  
[Warlocks](#)  
[Whittington](#)  
[Winthrop Perch](#)  
[Zalyna Ruatharevar](#)  
[Zebediah](#)

### [Companies](#)

[Fort Choskan](#)  
[Dwerg community](#)  
[Graafveld keep](#)  
[Karavaan](#)  
[Northmeadow community](#)  
[Northmeadow Underground](#)

### [Plaatsen](#)

#### [Inwoners:](#)

[Aodyaorr](#)  
[Blackstone](#)  
[Bluestone](#)  
[Choskan mining facility](#)  
[Choskan Town](#)  
[Situatie na laten ontsnappen warlocks](#)  
[Claibrarafal](#)  
[Carnthor](#)  
[Company: Grayskins in Carnthor](#)  
[Dythm Cliffs](#)  
[Eastmoor](#)  
[Forestview](#)  
[Jaston](#)  
[Griffinmarr - Grutmaer](#)  
[Griffinvale](#)  
[Grumgrot \(orig: Grenmist\)](#)  
[Indivion](#)  
[Irralíontyrcûr](#)  
[The Meadow](#)

Northmeadow

Northmeadow Underground

Herbergen en kroegen in NM

Pelycor

Company: Grayskins in Pelycor

Pondness

Company: Grayskins in Pondness

Port Linchulish

Company: Grayskins in Port Linchulish + Grayskin Special Forces

Sowend Forest

Tyracia

Ugium Mordale

Veranwold

# Sessies

## Sessie #0: Karakterselectie

Jeroen:

Q: Elf crafting doet veel met magie... uhm ja en nu na de Departure?

A: Negeer dat gedeelte -- jouw boog is beter want je bent een elf -- je cultuur heeft duizenden jaren de tijd gehad om bijv. boogmaken te perfectioneren, en heeft toegang tot specifieke boomsoorten.

Q: Tweetalig, quanta costa?

A: een MD in 1 van de twee talen naar keuze, gratis 1d standaard in de andere.

Stijn:

Q: Eerie skill check?

A: Houden we aan. Wellicht hebben niet-gelovende, niet-magie-praktiserende mensen wel een penalty/difficulty erop.

Q: Stijn vroeg of hij moest betalen voor de attunement spell en het advantage wat dat oplevert.

A: Nee, je betaalt 5 punten voor het advantage. De attunement spell heb je geleerd en ben je weer vergeten en kost je niks.

Algemeen:

Q: Starting gear?

A: Je hebt wat je mag verwachten dat je hebt bijv. een zwaard als warrior. Als je interessantere dingen wil (bijvoorbeeld een masterwork zwaard) dan moet je dat overleggen met de GMs.

Q: Waar staat Stat 1,2,3 etc precies voor? Zijn er voorbeelden? De vraag was: wat is "gemiddeld" in een Skill of Stat.

A: Voor een Stat is 2 "gemiddeld". Voor een Skill is 2 "bekwaam" of "capabel". Bedenk dat een pool van 4d ongeveer de helft van de tijd een succes oplevert.

## Sessie #1: Karakters maken, begin ontsnapping

Het hele "strafkamp" bevindt zich op een plateau (enkele hectare groot) halverwege een berghelling in zeer onherbergzaam gebied, wel nog onder de boomgrens anders groeit er niets. De weg er naar toe is een enkelbaans ezelpad, dus voorraden komen zeer mondjesmaat. Zoveel mogelijk zelf voorzienend en daardoor dus ook boerderijen: graan, varkens, koeien, enz. En dan een stuk langs de helling naar beneden dat de berg in gegraven wordt op zoek naar erts voor de smelterij en smederij die ook in het kamp zitten.

Waterval in de buurt voor de watervoorziening. Eenvoudig te verdedigen omdat er maar 1 pad naar toe is, mogelijk zelfs met touwbrug. de helling is naar boven en beneden te stijl, afgezien van de terrassen die zijn aangelegd tijdens de mijnbouw. De verschillende terrassen huisvesten dan de verschillende disciplines; smederij, gevangenbarakken, isoleercel, smelterij, broodbakerij, mijngangen, armory.

Door de waterval aangedreven watermolen voor malen graan, aandrijven van de kranen, aandrijven

blaasbalg, enz

Hoe kunnen ze dan ontsnappen? Omdat de dwergen een obscure nooit meer gebruikte mijngang hebben ontdekt, die op instorten staat die toevallig erg dicht in de buurt komt van de opgravingen/mijnactiviteiten die plaats vinden in dit strafkamp. Via die weg binnen komen en uiteindelijk weg vluchten. En onderweg naar buiten een paar ~~goblin~~ dwarven sappers om de gang achter hun definitief op te blazen.

Via een gang dan een stuk naar boven en dan op een verscholen richel uitkijken over het kamp 100 meter onder hun waar alles in rep en roer is en wat in de hens staat omdat de boel deels ontploft is.

## Sessie #2: Vervolg ontsnapping

Galtar heeft schade door wat terloopse mishandeling door de grayskins. 3 Shock dmg op z'n torso en z'n hoofdje. (Hij was bewusteloos geslagen.)

Laat het alarm op gegeven moment afgaan en laat groepje van 10 Threat 2 guards aan komen rennen.

### Twee stoere vechters

Body 3

Fight 2

Short sword: Width Killing, 1 Shock

Armor: Leather (1 AR op 1-10)

## Vragen

Jeroen:

Q: Hoe werkt mijn animal companion?

A: Zoek de stats voor "dog" op in het boek (pagina 187) en pak altijd de laagste waarden als er een bereik staat opgegeven. Tel vervolgens +2 Dodge erbij op (dus dat wordt alsnog Dodge 4) en +2 Fight (m.a.w. +2 Bite, ergo uiteindelijk Bite 3).

Xavier/iedereen:

Q: wat kun je met wat parryen? (Kun je een two-handed battle-axe afweren met een dolkje?)

A:

Q: Kun je ranged attacks Parryen?

A: Nee. (Al zijn er misschien Martial Paths die dat veranderen.)

Q: Kun je ranged attacks Dodgen?

A: Nee. Maar je kunt Dodge gebruiken als er Cover is. Zie pagina 115. Dit betekent ruwweg dat je Dodge gebruikt om ergens achter te springen, en datgene waar je achter springt geeft volledige bescherming op een paar hit locations.

Q: Wat betekent LAR? (pagina 123, 4e paragraaf van "Parry").

A: Volgens de auteur is dit een typo, dit moet AR zijn.

Q: Wat betekent SK? (pagina 109 van The Third Year of Our Reign, Love Iron Without Fear)

A: Shock + Killing. (Met dank aan Xavier die het ergens anders uitgelegd zag.)

Q: De tabel op pagina 119 voor schilden is raar!

A: Dat is geen vraag :-) Het komt er op neer dat Metal spul meer Armor Rating geeft. Kleine schildjes beschermen een arm's hit location OF een hit location. Grote schilden beschermen een arm's hit location EN een andere hit location.

Er zijn geen armor penalties voor schilden.

De kosten voor de verschillende schilden staan weer op pagina 62. (Small wooden: Wealth 1; Large Wooden or Small Metal: Wealth 2; Large Metal: Wealth 3)

## Sessie #3: Vervolg ontsnapping, poging 2

Laat Galtar herinneren aan de wapenkamer en de wapens/wapenrusting die daar liggen.

### Buit uit wapenkamer

Stuk of 5 zwaarden, 3 bogen, 5 helmpjes. Allemaal slechte kwaliteit dus -1d op je Fight/Weapon pools, -1 AR.

In kist liggen gewone zwaarden. Galtar weet dit, maar de kist is op slot. Lockpick roll (Coordination+Stealth) of proberen met een zwaard ofzo het slot kaput te meppen. Hierdoor krijg je -1d of zelfs -2d op je zwaard want dat wordt bot, en je moet Difficulty 4 overwinnen.

### Kapitein van de wacht, Grart

Body 4

Fight 3

Broadsword: Width + 1 Killing

Armor: Chainmail (2 AR op 1-10)

(Kan zijn dat dit nog te veel is, evt wat fudgen.)

Kapitein heeft document in Smokt bij zich. Brief komt van ander kamp op 3 dagreizen naar het noorden. Ze hebben ook wat opstandige gevangenen en vragen hoe je daar mee om moet gaan. Zie handouts. Grart heeft ook al een antwoord bij zich want dat is handig.

In geval van "nood" zijn er nog 10 Threat 2 guards en 10 Threat 3 guards in te schakelen.

Jaag de spelers en weinige overlevenden door de mijngangen weg.

De andere weg gaat over dat smalle pad met de chokepoints en is min of meer zelfmoord. Paar grayskins met bogen in wachttorens zorgen dan voor bloedbad.

NPCs ondermijnen de gangen en laten deze instorten als de grayskins de achtervolging inzetten.

## Sessie #4: Vervolg ontsnapping, poging 3

Ontsnapt! Maar wel met de nodige vragen:

Q: Wat als een ability die je gedeclared hebt niet meer kan in combat? Voorbeeld, ik wil display kill doen, maar tegenstander wordt net 2 seconde eerder neer geschoten door m'n maat

A: houserule: je actie die niet meer kan mag vervangen worden door dodge of parry

Q: Welke skill om iemand vast te binden

A: coordination + stealth - subtiel, coordination+might - touwladders/lomper werk

Q: Restrain heeft op de DM screen wel een penalty, in het boek niet

A: Zie boek

Q: We moeten nog een schaal verzinnen voor de kaart;

A: referentie: 3 dagreizen van Dhytm cliffs naar Griffinvale, 100km. 30kmpd voor getrainde (n)pc's

## Sessie #5: In het bos

PC's:

Galtar, Jouta, Soniah

Boulder, Tharen, Valuuryan

NPC bevrijders:

Peter, Durk, John, Jim, Pelham en 2 anderen

Gevangen:

20 0-15, 20 15-30. 20 30-45, 20 45-?

2 gezinnen vertrokken tijdens de reis

Woud: 50x30 km (Veluwe: 1000km<sup>2</sup>) - hoogteverschillen, beekjes, loofbos, wild voldoende aanwezig

Mensen worden opstandig, wat gaan we doen? Ik heb honger, koud. Wil naar familie (voor de mensen die pas net in het kamp waren onder gebracht). Zoeken leiding.

Als geen leiding geboden wordt, dan zullen gezinnen op den duur vertrekken.

## Sessie #6

Ongeveer de hele sessie ging op aan het bevechten van twee goed beveiligde huifkarren vol met ijzer. De groep won, maar verloor 3 followers. Er wordt besloten de huifkarren naar het hoofdkwartier te begeleiden om vervolgens opnieuw naar Choskan te vertrekken.

## Sessie #7

De buit van sessie #6 is teruggebracht naar het hoofdkwartier. 3 weken zijn gespendeerd aan het verder uitbreiden van dat hoofdkwartier met een smidse en een tempel. Daarna is de groep te voet naar Choskan gelopen.

## Sessie #8

De groep heeft een voorman (Auric) overtuigd dat ze door Dame Aodi Lightquartz zijn gehuurd als entertainers door in de Verz Inn op te treden.

De volgende dag rond zes uur vertrekken Auric, Bruce en Toby naar de mijnen. Auric staat persoonlijk in voor de groep tegenover de grayskin guards. Rond half tien zal aangekomen worden in de mijnen. Boulder praat ondertussen (niet heel subtiel) aan de mijnwerkers

## Sessie #9

Q Boulder (matthijs) onderweg: hoe ziet het kamp er uit, aantal guards, gevangenen, enz...  
A: Zie [toelichting](#) onder "Choskan"

Hele dag onderzoek in mijngangen en barakken. Gevangenen barak gevonden. 's Avonds voorstelling.

## Sessie #10

Boulder vertelt mooi alle echte namen van het team op die van Valuuryan na; dus dat wordt "de pointy eared one". Boulder doet act die grayskins wel leuk vinden. Volgende dag dobbelen onderling tussen grayskin wie vanavond boulder een hengst mag verkopen.

"kennismaking" tussen Soniah en Deidre. Info verzamelen. Praten met Fimbur, die wordt volledig ingelicht over het plan:

- erg vroeg (5 uur) naar mijn
- vuur+rook (nat hout)
- grayskin in paniek
- gevangenen vrij
- achteruitgang weg

## Sessie #11

Groep heeft een dagje nodig om wat meer voor te bereiden. 's Avonds optreden nadat Auric ze heeft "afgeleverd" bij Vera Featherstone. Fimbur zingt mee (en doet dat beter dan Galtar + Jouta bij elkaar). Bijdrage van Boulder is dit keer een gevecht met Vera, waarbij hij *weer* niet doet wat de afspraak is en waarbij hij *weer* in elkaar wordt gemaect. Non-grayskin publiek is wat verbouwereerd maar vindt het wel prima; grayskins vinden het niet leuk want ze hadden willen knokken met Boulder.

's Nachts gaan Jouta, Galtar, Boulder, Soniah + Pelham/John/Jim onder leiding van Tharen al naar de mijnen. Volgende ochtend vroeg gaan Tharen en Vaaluryan ook. Ongeveer iedereen vergeet het natte hout wat voor afleiding gaat zorgen dus dat gedeelte van het plan wordt niet uitgevoerd. Groep heeft wederom geen echt startsignaal.

Ambush begint en groep heeft first strike.

Grayskins: -1d vision bij *complete* duisternis.

## Sessie #12/13

Gevangenen zijn zo'n 35 "criminelen" waaronder:

- "Warlocks"
  - Leidster Deirdre Fielding (kleren: vergane glorie)
  - 3 andere warlocks: Otis, Thaithir (elf), Eunice
- "Echte" criminelen:

- Leider: Marcus Pratt ("bodyguard" van Deirdre)
- 9 anderen (*waarvan 5 vertrokken/weggestuurd door Boulder die geen zin had in profiteurs/mensen zonder motivatie*)
- Zo'n 20 onschuldigen, slachtoffer van de Eraldirri/omstandigheden (*waarvan 5 vertrokken*)  
De "criminelen" zijn soms echt slecht, en soms alleen crimineel in de ogen van de Grayskins/Eraldirri. Bij het ontsnappen zullen ze grotendeels mee willen, maar hoe ga je om met de rotte appels?  
Van de warlocks wil bijna iedereen mee omdat ze bescherming nodig hebben en Jouta/Soniah zijn interessant. Van de echte criminelen gaan de meesten mee omdat ze ook wel wat bescherming kunnen gebruiken. Waarschijnlijk zien ze Boulder's Jolige Gezelschap als easy targets en idioten met teveel idealen.

Groep verslaat de grayskins, vlucht naar buiten onder leiding van Fimbur. Dan tijdens sessie 13 terug naar net na de ontsnapping om het verhaal van Auric te introduceren. Collateral damage lijkt erg acceptabel voor de groep.

Auric en Vera worden door de grayskins verantwoordelijk gesteld voor het ontsnappen van de troep criminelen. Vera wordt ter plekke onthoofd, 's avonds als de miner groep terug gaat naar Choskan is iemand in staat om Auric op tijd te waarschuwen en die slaat op de vlucht. Zijn vluchtroute komt helemaal bij toeval uit bij ons team.

Choskan wordt "op slot" gedaan: alleen trade wordt binnengelaten en dan alleen na zorgvuldige inspectie. Hier ga je niet meer binnenkomen zonder groter leger en evt. zelfs een siege.

Tijdens discussie met Auric wordt ook duidelijk dat Deirdre, Thaithir en twee anderen de warlocks zijn. Ze hebben zich stil gehouden omdat ze de kat uit de boom wilden kijken... zeggen ze.

Groep loopt door naar huis. Vlak voor de schuilplaats door Boulder een toespraak dat luie mensen mogen vertrekken. 10 van de 35 vertrekken. Auric blijft wel omdat hij vogelvrij is en niemand heeft waar hij terecht kan.

Er is wat downtime waarbij iedereen wat acclimatiseert en werkt aan het hoofdkwartier. De nieuwelingen worden niet echt geaccepteerd door o.a. Kalanael, die zijn bedenkingen uitspreekt tegenover Boulder. Boulder wilt er niks van horen.

Thaithir toont zijn interesse in de godin richting Jouta en Vaal.

Tharen is heel wantrouwend richting Auric en probeert te achterhalen wat z'n geschiedenis is.

Daarnaast, qua XP: afgelopen sessie levert 2 XP voor de aanwezigen, en 1 XP voor iedereen voor het afronden van de Choskan-missie.

## Sessie #14

Wordt heen en weer gepraat over wat de groep nu gaat doen. Boulder nodigt iedereen uit om 's avonds mee te praten, wat resulteert in enorm chaotische vergadering. Hij wil de grayskins bij Choskan een lesje leren, maar er zijn maar 15 mensen voor (en geen daarvan is een PC).

Er wordt gekeken hoeveel mensen er zijn en welke skills ze hebben. Achtergrond informatie wordt uitgedeeld: ruwe schets van Griffinvale Keep en Higher City, de namen van alle 5 Eraldirri, plattegrond van Tyracia wordt uitgebreid met wat steden en wegen.

Er is ook gepraat met Deirdre over hoe en wat haar magie nou eigenlijk doet, wat ze wat

schoorvoetend uitlegt.

Uiteindelijk wordt besloten om wat inlichtingen in te winnen bij de dwergen. Auric en Fimbur willen dit wel doen, samen met 3 unnameds.

De PCs gaan samen met 10 anderen (waaronder Deirdre, Marcus en Otis) wat karavaantjes overvallen om de troepen betere kleren e.d. te geven.

## Sessie #15

De hele sessie ging op aan recap, plan voor ambush, en het uitspelen van de ambush.

## Sessie #16

Inhoud wagen: bier, wijn, bubbels, etc, food/drinks moraal spul.

De groep heeft hulp gezocht bij Soniah/Deidre om te leren toveren (dit kan nu vreselijk mis gaan zie paragrafen verderop):

3 vrouwen 1 man volgen dansles bij Soniah; 2 mannen en 1 vrouw luisteren naar Deidre

Armor: 18 chain hoodies, 7 chain shirts

Het ondervragen van twee grayskins levert de volgende informatie:

- Boulder's gezelschap is "bekend"; boulder op z'n hoofd gerost door Rolin Veraslayer, bekend humoristisch verhaaltje wat rond gaat
- Ogsog is de mythische leider van de grayskin
- Karavaan komt uit een gemeenschap ten noordoosten van northmeadow en was onderweg naar Griffinvale
- In die gemeenschap is de opper greskin Maglug
- Er is iets van een hierarchie, maar deze grayskin wisten niet meer dan hun direct leidinggevende

## Sessie #17 en volgende

Op het moment 96 NPC's in het kamp:

- 4 warlocks, Marcus
- 25 threat 2 - cost 5
- 66 threat 1 - cost 5.x

## Mail aan spelers:

Hallo allemaal,

Wat ons betreft zijn we intussen zo ver dat we de company rules kunnen gaan gebruiken. (Zie Enchiridion, pagina 79 t/m 109.) "Hoera!", horen we jullie denken, "maar wat zijn de stats voor onze company dan?" Met hard nadenken, ingewikkelde SCIENCE! en veel natte-vinger-werk kwamen wij op het volgende:

## Boulder's Liberation Army (BLA)

Doel: bevrijd Tyracia van de grayskins / Eraldirri

Qualities:

- Might 2 (Might 1 van zo'n 25 Threat 2 mennekes, nog 1 Might 1 van ~65 Threat 1 mennekes)
- Treasure 1
- Influence 1
- Territory 1
- Sovereignty 3

Hier hoeft niet voor betaald te worden in XP ofzo, het is volledig gratizzz. Verhoging (of verlaging) van de qualities gaat in het vervolg door middel van de regels in het boek, lees die dus in ieder geval één keer door.

## Sporen magisch beest

Eén of ander beest heeft sporen achtergelaten op, zeg, 1 dag reizen van het hoofdkwartier. De groep kan dit zelf tegenkomen maar waarschijnlijker is het dat een patrouille het tegenkomt en dat rapporteert.

Knowledge + Lore kan iemand een idee geven wat voor iets het was — het is niet natuurlijk in ieder geval. Er zijn wat verhalen over een soort draak-zonder-vleugels-met-spitting-attack. Maar er is ook een verhaal over griffins? (Grifinvale, don't you know...) Dit is geen griffoen, de sporen wijzen daar ook niet op als je ze zelf gaat onderzoeken: Sense + Scrutinize. Met Knowledge+Tactics kun je je wat beter voorbereiden op het gevecht.

Sessie #17 ging op aan het besluipen en afmaken van het magische beestje in Sowend Forest. Vaal probeerde elven lore te gebruiken om extra info te krijgen, maar lulde uiteindelijk uit z'n nek. Niemand haalde Strategy of Tactics.

## Sessie #18

### Companies

Supplement 1 bevat Assets voor Companies — deze zijn bijna volledig in het *Enchridion* te vinden. Daarnaast bevat het ook regels voor One Roll Companies. (Later gereproduceerd in *The First Year of Our Reign*.) Qua grootte van companies wordt daar opgemerkt:

Size of Company	Number of Dice Rolled
Small, local and only marginally effectual	3-4
Local, but meaningful on that scale	5-6
Regionally influential	7-9
Powerful in a region, or a tiny nation	10-12
Vast enterprise, or a small nation	13-15
A big country	16-19

An enormous country, an empire even	20+
-------------------------------------	-----

Every company starts out with a single point of Sovereignty, for free.

## De sessie zelf

De dode lizard wordt in stukken gehakt met als idee terug te verslepen naar het kamp. Onduidelijke instructies dus maar ongeveer de helft is nog goed uiteindelijk. (Wat ongeveer nog 3 koeien is maar toch.)

De groep volgt het spoor terug naar een wat rotsachtiger en heuvelachtiger gebied in het noorden. In een grot aldaar wordt een tweede lizard gevonden. Deze wordt door twee pijlen van Vaal geheadshot.

### 24 april: terugkomst in kamp

Company activiteiten (april): Boulder probeert “Train & Levy Troops”, deze mislukt. Daarnaast wordt aangeschaft: “Foundries, Smiths And Armorers” voor 10 XP. (Halve prijs omdat Galtar hier eigenlijk al mee bezig was.)

### 29 april: groep vertrekt

naar Northmeadow om Maglug om te gaan leggen. De company wordt achtergelaten met de volgende leiders:

- Marcus: eindverantwoordelijke
- Jilly (halfling): livestock, farming
- Thaitir: geloof
- Deirdre: magie
- Kalanael: combat
- Preston: smidse

(Hoe reageert Deirdre erop dat Marcus leider is?)

### 5 mei

aankomst op 1 uur afstand van Northmeadow

### Company, mei 21 YatD

- Rise in Stature in het noordoosten van Northmeadow (basis Maglug)
- Nogmaals “Train and Levy Troops” wat makkelijker gaat lukken door de nieuwe foundry.

## Sessie #19

Sessie wordt gespendeerd aan de stad en omstreken te leren kennen. Er wordt door bijna iedereen wel wat gescout / onderzocht.

Verder: Vaal geeft een bedelaar (Oscar) wat geld. Tharen jat geld van een handelaar. ‘s ochtends babbelen ze wat in een taverne (De Verloren Beurs) met barman en Zatte Rinus de Hagenees. Ze treden ‘s avonds op als Jolig Gezelschap in de *Clueless Geisha Inn*. Er wordt verteld dat Dame Quelista of the Amber Tower daar ook wel eens langskomt.

## Sessie #20

Nog wat meer onderzoek en voorbereiding. 's Middags wordt er een epos geschreven door Galtar en Jouta: *Rolin's Humiliation*, over de gebeurtenissen rond Choskan. Er wordt 's avonds begonnen aan een prequel, *Rolin's Misstep*, over Dhythm Cliffs. Er wordt wat opgetreden in The Thirsty Witch en The Wet Torturer Tavern waarbij vooral Boulder het publiek nog eens mondeling bewerkt en ze wat meer opzet tegen de grayskins.

Er wordt uitgebreid plan gemaakt om Oscar's terechtstelling te gebruiken om Oscar te bevrijden en Maglug af te maken: Soniah zet een vrachtschip met olie/drank in de fik, Jouta bevriest Maglug, Vaal schiet Maglug, Galtar beschermt Jouta, Boulder jut menigte op.

De sessie eindigt op het moment dat een vrachtschip ontploft en Jouta Maglug bevriest.

## Sessie #21

Vaal schiet gaten in Maglug, Boulder begint te schreeuwen ter afleiding. Zooi op het plein, mensen in de war beginnen te vluchten. Uiteindelijk wordt Maglug weg gesleept (maar gaat eigenlijk hard dood, weet niemand nog zeker). Boulder gaat met tweehander op een grayskin in rossen, wat niet opschiet want de grayskin heeft AR2. De gesplitste groep wordt op verschillende momenten door hoodies van de NMU aangesproken om mee te komen om zo te vluchten. Alleen Soniah en Boulder geven hier gehoor aan. Via steegjes en riooltunnels naar hoofdkwartier. Daar wordt uitleg gegeven over NMU en over de grayskin en Undon'a (dit detail lijkt volledig gemist door de groep). Soniah samen met Caroline naar *The Clueless Geisha Inn* om de rest te halen. Na wat overtuigen komen ze mee, en geeft Caroline een codewoord 'boerderijgemeenschap' mee om in The Thirsty Witch tegen de barman te zeggen. Barman begeleidt hen naar een geheime tunnel.

Daar hereniging groep en einde sessie als Lucretia binnentkomt.

## Sessie #22

Grootste gedeelte van de sessie gaat op aan overleg met Garrett en Lucretia. De groep is niet diplomatiek en vindt Lucretia's aanpak veel te slap. Lucretia gaat op sommige punten op haar strepen staan (met name kennis van lokale manier van werken en mensen) maar laat de brutaliteiten grotendeels naast zich liggen.

Oscar wordt vrijgelaten op voorspraak van de groep waarbij Vaal er ook achter komt dat hij indirect de schuldige is.

Er wordt afgesproken om te gaan samenwerken. Over enkele dagen komen de propagandisten uit Sowend aan, en er kan daarna meer leger worden gehaald.

Lucretia waarschuwt de groep dat er wel eens zware chaos kan gaan uitbreken nu Maglug hoogstwaarschijnlijk dood is. De handelaren Chauncey en Etherington zullen waarschijnlijk de orde willen gaan herstellen door zelf guards in te gaan zetten.

Het plan is om met hen te gaan praten en te vragen om dat niet te doen. Als dat niet werkt, moeten twee cadeautjes worden gegeven -- fluwelen zakjes (met daarin een stukje amber, maar dat weet de groep niet). Sessie eindigt op het moment dat ze voor de deur van Etherington staan.

## Sessie #23

### Mail aan spelers: alle namen

Stijn merkte op dat hij eigenlijk Ferry's lijst van namen eens moet overschrijven. Om jullie wat te helpen in die richting, bij deze een lijst van namen van de NPCs-met-naam die jullie zijn tegengekomen:

- Aodi Lightquartz
- Auric
- Bruce en Toby
- Caroline
- Chauncey
- Deirdre Fielding
- Derrek
- Etherington
- Eunice
- Fimbur Copperbrondi
- Seigneur Firon the Brave of the Southmark
- Garrett
- Grimric
- Hareke (Tsia'Harekaela)
- Seigneur Hiramori Matsukawa
- Kalanael
- Lucretia Bashford
- Lysander
- Maglug
- Seigneur Malenan of Griffinvale
- Marcus Pratt
- Natasha
- Dame Quelista of the Amber Tower
- Ogsog
- Orisa Itetia
- Oscar
- Otis
- Preston Davenport
- Rinus
- Rolin
- Temperance
- Thaithir
- Undon'a
- Vera Featherstone

## De sessie zelf

Eerst wordt langsgegaan bij de villa van Etherington. Losstaand gebouw met fikse tuin. Om tuin heen een vrij hoge muur met 1 grote gietijzeren poort. 1 verdieping, patio in het midden waaraan z'n studeerkamer ligt. Etherington is kortaf en wat gehaast. "Kom vanmiddag maar terug als ik meer info over jullie heb."

Daarna naar Chauncey. Ze hebben het bezoek bij Etherington gezien. Chauncey's villa is ook erg mooi. In tuin vele verschillende soorten wijranken. Z'n huis is erg schoon, maar z'n studeerkamer is een zootje. Zelf is hij verfomfaaid. Z'n vrouw is aanwezig bij bijeenkomst en doet vooral het woord. Ze zijn welwillend maar vragen nog wat tijd om één en ander uit te zoeken. Ze krijgen een amber steentje waarvan ze onder de indruk zijn. Het is de Chaunceys duidelijk dat de afvaardiging niet weet waar het amber voor staat, en ze leggen het ook niet uit.

Na de lunch opnieuw bezoek bij Etherington. Hij is negatief, en wordt *nog* negatiever als hij het

amber krijgt. Hij wijst het voorstel schamper af, zeker als hij ziet dat Boulder en Galtar niet weten waar het amber voor staat (Jouta weet het ook niet maar kan beter bluffen).

Tweede bezoek bij Chaunceys. Meneer is goed opgekapt en stuk scherper. Beide zijn erg verwelkomend en willen samenwerken met BLA/NMU.

Ondertussen wordt Vaal gewaarschuwd op het plein door voorbijganger dat Boulder veel opvalt.

Einde sessie:

- Boulder haalt NMU-mensen op en gaat naar *Thirsty Witch*
- Jouta gaat samen met Stella & Chauncey naar *Witch* nadat de Chaunceys zich verkleed hebben
- Tharen gaat Etherington's villa uitchecken ter voorbereiding op aanslag
- Galtar & Vaal houden oogje in zeil bij villa
- Soniah blijft op Velvet Square

## Sessie #24

Samenkomst van NMU (Winthrop), handelaar (Chauncy's) en BLA (Galtar, Jouta). Discussie zojuist gestart in de huiskamer van de eigenaar van de thirsty witch op de 1e verdieping.

Rest van de groep staat verzameld in de buurt van huize Etherington waar zo'n 15 guards staan.

Boulder heeft toen hij Winthrop heeft gewaarschuwd een dolk en short sword meegekregen.

Lucretia bezoekt met wat NMU (onmerkbaar voor de groep) Etherington. Ze sturen er een ruiter op uit om Etherington's mannen te gaan inlichten over de situatie aangezien hij nu weer gewillig is. Die wordt afgeschoten door Vaal. En nu volgt een gevecht midden op straat. Hierbij komt in ieder geval al één onschuldige voorbijganger bij om.

## Sessie #25

Na nog enkele ronden combat terug trek signaal (gefluit) vanuit de poort en ronde daarna witte vlag. Ondertussen zijn van de 6 guards er nog maar 3 over. 2 vluchten richting mansion, 1 gepinned door Boulder.

Lucretia is binnen, Etherington opgesloten in de slaapkamer, omdat hij niet bij besprekingen hoeft te zijn. Hij is wel "om". Chauncey's, Jouta, Galtar en Winthrop worden opgehaald door Norbert (persoonlijke commandant van Lucretia). Vaal verontschuldigt zich voor het neerschieten van de boodschapper. Lucretia erkent dat het niet helemaal handig was om zo onherkenbaar bij Etherington binnen te rijden. Vanaf nu beter communiceren. En qua tactisch plannen laat ze nu veel over aan Boulder. Alle relevante commandanten worden uitgenodigd om naar Etherington mansion te komen:

- Norbert namens Lucretia (en namens de kleinere pro-NMU handelaren)
- Innogen (vrouw) namens Chaunceys
- Chester namens Etherington
- Garrett namens NMU

Eerst diner, waarbij Jouta, Vaal en Garrett hun epossen ten gehore brengen op aanvraag van Lucretia om te weten wat ze tot nu toe hebben gedaan. Blauwdrukken komen op tafel van de keep en de tunnel. Plan van Boulder:

- team 1: Garrett + paar man → gate van de keep van binnuit open maken
- team 2: NMU + guards van de handelaren → wachten buiten in schepen nabij de keep voor als de poort open gaat
- team 3: BLA → Undon'a omleggen

Garrett heeft de sleutel van de ingang van de tunnel en krijgt de sleutel van de uitgang (Keep kant)

van Lucretia. Maar eerst 2 dagen rusten, in het huis van Etherington (gastenverblijf) om wat killing damage om te zetten naar shock naar niets. Chirurgijn Slivius Marsh (naam niet genoemd) komt helpen om te heilen. Chester komt vertellen dat Maglug definitief deaud is.

Einde sessie, ze staan in de tunnel met teams 1 en 3 voor de 2e deur, onder de keep.

Er is nog wat gevist naar de rol van Dame Quelista, maar Lucretia doet daar erg vaag over, zo vaag dat de spelers zowel in- als out-of-game het niet snappen >:). Uiteindelijke opmerking van Lucretia dat de Dame aan de goede kant staat, maar dat ze het verder daarbij laat voor nu; "We (BLA en NMU red.) kennen elkaar net anderhalve dag".

## Sessie #26 & #27

De groep sneakt en vecht zich een weg naar de toren. Op de kamer onder de slaapkamer van Undon'a wordt zwaar gevochten: de groep tegen 15 unworthies en 4 elite guardsmen, en Undon'a.

### Undon'a guards

15 stuks unworthies van Threat 3 (stoerste mooks tot nu toe)

4 NPCs:

2 met AR2 (chainmail), hand axe (Width Killing) Attack pool (Coordination+Axe): 6 Dodge pool: 5 Winnowing Axe 1, 2 en 3 (ook op worthies)	2 met AR3 (full plate) polearm (Width+1 Killing, W Shock) small metal shield (4 of 6 of keuze: AR3) Attack pool: 7 Dodge pool: 3 Iron Tortoise 1, 2 en 3
--	---

### Undon'a

AR1

Light crossbow (Width killing) - Long range

Attack pool: 5

Dodge pool: 5

Incite terror (nu alleen bij verzinnen wat dat doet) iets met command en overtuigen, afhankelijk van of het nodig is dat de groep het moeilijker krijgt

Soniah wordt zwaar gewond. Galtar en Boulder krijgen ook behoorlijke klappen. Uiteindelijk wint de groep wel, o.a. door Undon'a te paralyzen en uit het raam te smijten.

Jouta vindt op het bureau van Undon'a een wanted poster met daarop een stick figure representatie van BJJ met waarschuwingen voor de red-head danseres en 100G beloning. (Zie handout.)

Boulder vindt ergens tijdens sessie #26. Temperance's liefdesbrief in z'n zwaardschede van Temperance:

*Lieve Steen,*

*Ze proberen me al dagen bij je weg te houden, maar we zien elkaar snel. Doe je best en kom snel terug voor mij!*

*-XXX- T*

Na de gevechten gaat hij als een dolle Temperance zoeken. Hij vindt haar en het camerabeeld wordt discreet zwart.

Leuk voor Boulder en Temp, maar niet zo handig aangezien er nog genoeg valt te organiseren.

Lucretia, Garrett en andere officieren regelen alles in zijn afwezigheid. Besloten wordt (op aangeven van Jouta?) dat Northmeadow de uitvalsbasis van BLA wordt. BLA en NMU gaan samen: (Zie *Enchiridion*, pagina 86. Gelijk+gelijk = gelijk+1, anders de hoogste van de twee waarden pakken.)

NMU	BLA	Samengevoegd
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Might 3</li> <li>• Treasure 4</li> <li>• Influence 4</li> <li>• Territory 2</li> <li>• Sovereignty 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Might 2</li> <li>• Treasure 1</li> <li>• Influence 1</li> <li>• Territory 1</li> <li>• Sovereignty 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Might 3</li> <li>• Treasure 4</li> <li>• Influence 4</li> <li>• Territory 2</li> <li>• Sovereignty 4</li> </ul>

Opruimen en herbouwen van Keep e.d. gaat 's nachts van start en gaat overdag door. 's Avonds gaat Lucretia een speech houden (o.a. om gevallen te eren) en ze wil dit met Boulder doen. Die komt ergens in de middag weer boven water.

De overige grayskins uit de Keep, NM en omstreken gaan op de vlucht. De grayskin zeer-goed gezinde handelaren vluchten ook naar hun boerderijen/landerijen.

## Sessie #28

### BRAWL

Gedeeltelijke retcon: NMU en BLA gaan samen tot BRAWL (Boulder's Revolutionary Army With Lucretia) maar doet dat pas nadat er wat XP wordt uitgegeven en acties worden uitgevoerd.

NMU	BLA	Samengevoegd
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Might 3</li> <li>• Treasure 4</li> <li>• Influence 4</li> <li>• Territory 2</li> <li>• Sovereignty 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Might 3</li> <li>• Treasure 1</li> <li>• Influence 1</li> <li>• Territory 2</li> <li>• Sovereignty 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Might 4</li> <li>• Treasure 4</li> <li>• Influence 4</li> <li>• Territory 3</li> <li>• Sovereignty 4</li> </ul>

### Company, mei 21 YatD:

- Train & Levy Troops: lukt. Might gaat van 2 naar 3
- 20 XP: Defensible terrain. Het gebied ten zuiden van Northmeadow wordt versterkt
- 20 XP: Territory wordt verhoogt van 1 naar 2. De greep op Sowend Forest en omstreken wordt versterkt

### Company stats, eind mei 21 YatD:

- Might 4
- Treasure 4
- Influence 4
- Territory 3
- Sovereignty 4
- Assets:
  - Foundries, Smiths And Armorers

- Defensible Terrain: ten zuiden van Northmeadow

## Rest sessie

Fimbur en Auric komen aan in Northmeadow en herkennen Boulder & Co. tijdens de speeches. Ze brengen nieuws van de dwergen maar zijn via de BLA HQ in Sowend Forest moeten komen (en Auric is daarover niet te zo spreken).

Tharen helpt Jouta en Caroline met gevonden paperassen. Het blijkt dat niet elke merchant percentueel evenveel betaalt. Chauncey staat ergens middenin, Etherington eronder (betaalt minder) en Dame Quelista staat helemaal niet op de lijst.

Tharent overtuigt Lucretia om geld ook aan de “armen” te geven, o.a. omdat dat “uiteindelijk beter is voor de economie”.

Vaal traaint een groepje scouts. Zijn onderofficier heet Rumlia Hathe'an of the Maernrrethn.

Galtar en Vaal beginnen met (plannen maken voor) het maken van wat primitieve en ruwe siege engines.

Soniah healt zichzelf en zoekt in bibliotheken naar boeken over magie.

Jouta gaat verder met het doornemen van de lijsten en maakt een heligdommetje in de Keep.

Boulder maakt zijn military headquarters (inclusief kaarten en pupkes) in de Keep, terwijl Lucretia het civiele hoofdkwartier in de gildehal maakt.

## Company, juni 21 YatD

- Espionage (de Meadow?): lukt
- Annexation (de Meadow): lukt

## Dame Quelista

Positie Dame Quelista na dit alles:

Ze neemt contact op (evt. via voorheen NMU) en geeft aan dat ze voor BLA+NMU is, maar voorlopig doet alsof ze dat niet is. Ze denkt dat ze hiermee de groep meer van dienst kan zijn, met name door het doorgeven van informatie (“wij gaan een vergeldingsactie uitvoeren daar-en-daar, zorg dat je voorbereid ben” e.d.). Om zichzelf niet gelijk bloot te geven moeten sommige dingen geheim blijven / gaat ze niet alles vertellen.

# Sessie #29

## 14 juni 21 YatD

Sessie gaat ver op aan het smeden van plannen voor de toekomst. Boulder is er voor om Choskan aan te vallen met siege engines, maar Jouta is er tegen want dat kan veel onschuldige levens kosten. Bovendien, kunnen de grayskins niet gewoon ontsnappen via de achteruitgang?

Uiteindelijk wordt er het volgende plan gemaakt:

- Fase 1:
  - Infiltratie: stuur wat handelaren en hun bewaking over een periode van 2-3 weken naar Choskan
  - Scout of de achteruitgang van de Choskan mijn nog bestaat
  - Maak en verzamel siege engines in de buurt van Choskan
  - Paard van Troje: maak een kooi, stop hierin de party. Begeleid deze met ~40 goedgetrainde manschappen en doe alsof de manschappen de party heeft

- gevangen genomen. Kooi kan van binnenuit geopend worden
- Diplomatie: ga zelf de dwergen overtuigen om mee te doen
  - Fase 2. Met wat tijd tussen met name de eerste twee acties zodat de grayskins de tijd hebben om wat mensen naar de mijnen te sturen en met minder manschappen in Choskan zelf zijn:
    - Aanval: val via de achteruit-mijngang de mijn binnen. Doe dit met de dwergen
    - Aanval: vanuit kooi Rolin (of andere machthebbenden) proberen te vermoorden
    - Aanval: frontaal met siege engines (alleen lijst met de kooi niet blijkt te werken of de 40 man + groep + de mensen die al geïnfiltrererd waren, niet afdoende blijken te zijn)

Boulder roept de “officieren” van Brawl bij elkaar voor meeting. Aanwezig zijn:

- Lucretia (NMU civiel)
- Garrett (NMU militair)
- Marcus, Deirdre (BLA vanuit Sowend)
- Caroline (gegoede merchants, burgerij)
- Rumlia (scouts)
- Stella Chauncey, Etherington, de bevelhebbers van de laatste twee (Innogen en Chester)
- Boulder, Soniah en Jouta

Boulder deelt het plan mede en dit wordt (na wat scherpe opmerkingen, het noodzakelijke geneuzel en red-bike-shed) vrij soepel geaccepteerd. Lucretia laat militaire zooi zoveel mogelijk over aan Garrett, Marcus & Deirdre willen dat Sowend nog wat beschermd blijft, merchants laten boel over aan hun commandanten. Lucretia wordt gevraagd om een gezant richting de dwergen. Rumlia vraagt wat ze mag doen? Scouten van omgeving Choskan.

Matthijs vraagt n.a.v. verdeling manschappen hoeveel Might 4 ongeveer is.

Antwoord: Might 1 = Followers 5  $\cong$  50 Threat 1 NPCs  $\Rightarrow$  Might 2  $\cong$  100 Threat 1  $\Rightarrow$  Might 3  $\cong$  200 Threat 1  $\Rightarrow$  Might 4  $\cong$  400 Threat 1

Brawl heeft ook wat training, equipment en wizards dus komt uit op 250-300 mannekes. Maar eigenlijk wil je dit niet zo bekijken, wat beaamt wordt.

Fimbur wordt opgedragen de achteruit-mijngang uit te zoeken. Hij stemt in, maar vraagt of Auric niet mee mag. Auric heeft afgelopen zoveel tijd heel veel zitten klagen en Fimbur is het beu. Boulder “promoveert” Auric richting de siege engines. Z’n precieze wordt in het midden gelaten.

## **15 juni 21 YatD**

Boulder wordt gewekt door Isabeau, door Lucretia gezonden als gezant richting de dwergen. Ze heeft wat veel spullen mee, waaronder relatiegeschenken (o.a. vaatjes bier). Er wordt een kar geregeld en groep vertrekt. Isabeau wordt vriendinnen met Soniah en Jouta, en leert betere uitspraak van Galtar.

## **18 juni 21 YatD**

Bereiken de (voorlopers) van de bergen, trekken ze in bij de “w” van Northmeadow (zie kaart).

## **19 juni 21 YatD**

’s Avonds aankomst bij de “buitenwijken” van de dwergse nederzettingen.

# **Sessie #30**

## Company, juni 21 YatD

- Espionage (de Meadow?): lukt (sessie #29)
- Annexation (de Meadow): lukt (sessie #29)
- Scouts doen Espionage vs Choskan: 2x4 vs 2x8: mislukt
- Merchants infiltreren (unconventional warfare): geen enkele set vs 2x6, dus merchants worden gesnapt en opgepakt door grayskins
- Bouwen van siege engines (Treasure + Might): lukt net met 2x1

## Sessie

Aankomst in de bergen. In de eerste dwergse nederzetting (Blackstone) wordt de groep staande gehouden door Kazrik Tinthor. Hij vertelt dat je niet zomaar door de bergen mag trekken, maar hij kan/wil wel als gids optreden.

Uiteindelijk komen we na twee dagreizen aan in Ugium Mordale. 's Avonds wordt er opgetreden in een bar (*The Pantry*) en met redelijk succes worden de prestaties van BRAWL ten tonele gebracht. Jouta raakt in gesprek met een oudere dwerg (Rordred Pathgim) die zeer gecharmeerd is van het enthousiaste gepraat van Jouta over de godin. Ondanks de taalbarriere begrijpen ze elkaar aardig op een bepaald platonisch niveau, mede door de kruiden/mos thee van Jouta en het bier van de dwerg.

De volgende ochtend wordt de strategie bepaald hoe er onderhandeld gaat worden met Thomor Legslasher. Isabeau zal de geschenken aanbieden namens Northmeadow in de hoop dat ze daarmee een bepaalde behoefte naar meer kunnen opwekken. Galtar doet veel het woord, geholpen door Isabeau met haar cadeaus. Gotrog Darkfind heeft commentaar dat de groep niets te bieden zou hebben. De oudere dwerg Rordred Pathgim fluistert op dat moment iets bij.

Sessie eindigt met Jouta die Charm+Fascinate doet op Gotrog met haar speech over "maar je mist de goden!" en 2x6 werpt.

## Sessie #31

(Sessie ging wat op en neer in de tijd.)

Koning wordt uiteindelijk overgehaald door Jouta's pleidooi maar (met name) door Soniah's demonstratie lijkt het wel.

Vaal vertrekt via een zuidelijke route uit Ugium Mordale naar Choskan. Daar scout hij dat er veel patrouilles zijn en dat hij niet goed in de directe buurt kan komen. Vervolgens gaat hij naar Northmeadow, waar hij (via Rumlia) rapport uitbrengt aan Lucretia. Hij stuurt ook Fimbur naar Ugium Mordale zonder verdere instructies.

Ondertussen blijft de rest van de groep een week in Ugium Mordale. Plannen worden gesmeed. Falazor Armburner heeft wat commentaar op het plan. Er wordt afgesproken dat op 15 juli aangevallen gaan worden. De dwergen zeggen 150 manschappen toe, wat ongeveer Might 2 is. Soniah onderzoekt intussen runes met Alrika Silvergrim. Op 29 juni vertrekt de groep naar NM. Op 1 juli komen ze Fimbur tegen in de voorstad Blackstone en sturen hem verder met specifieker orders.

Vaal is bezig met het verbeteren van z'n scouts, het aanvullen van z'n pijlenvoorraad, en het verbeteren van de siege engines.

Op 3 juli komt de groep aan in NM. Galtar en Vaal bouwen samen verder aan de siege engines en

de kooi, want dat lijken niet zulke prachtige exemplaren te worden:

## Company, juli 21 YatD

- Verder bouwen van siege engines (Treasure + Might): lukt met 3x10, 2x8, 2x5, 2x2

## Sessie #32

### Situatie Choskan

Rolin Veraslayer zit nu zelf in Choskan, heeft Grimric in bevel van de mijnen gelaten.

Achteringang is vrij, tot er een beperkte, natuurlijke instorting bereikt wordt als gevolg van het in de fik zetten van de balken tijdens de ontsnappingspoging. Kunnen dwergen op zich vrij soepel opruimen, maar kost minstens 1 uur. Dit kan krappe timings verzieken.

### Verdediging Choskan

Dingen die de grayskins kunnen gebruiken om hun rollen te verbeteren:

- Fighting from entrenchments (p81 *Ench*)
- Be smarter (p82 *Ench*)
- Defensible (p107 *Ench*)

### Vragen aan groep

- Waar zijn Deirdre & Marcus? -> blijkbaar bij het leger met de belegeringswerktuigen

### Voortgang plan

- Infiltratie: is gedelegeerd op 14 juni, moet nog Company worp voor gemaakt worden
- Scout achteruitgang: Fimbur is 15 juni vertrokken
- Maak en verzamel siege engines: is gedelegeerd op 14 juni, moet nog Company worp voor gemaakt worden (Treasure + Might)
- Kooi van Troje: Galtar heeft z'n smeden/houbbewerkers geïnstrueerd (kan in zelfde worp als hierboven) - kooi direct naar de gevangenis laten gaan om daar de mensen over te laden. Vermoeden bestaat dat de groep dan direct actie zal ondernemen. - Isabeau laten hinten dat ze mogelijk direct worden opgesloten
- Diplomatie bij de dwergen - persoonlijke worp om de dwergen te overtuigen, afhankelijk van de RP + of - bonus

### De sessie zelf

Met bovenstaande dingen in het achterhoofd is de uiteindelijk aanval op Choskan deze sessie begonnen.

### Wie is waar, verdeling troepen

Deirdre & rest van warlocks zijn bij de main army, afdeling BLA.

Chester en Garrett zijn bij main army, afdeling NMU

(Deel van) Company	Might	Leiderschap
Northmeadow	1	Lucretia

Sowend Forest	1	Kalanael
Main army	3	Garrett
Kooi van Choskan	2	Stuart
Dwergen	2	Falazor

## 15 juli

Dwergen vallen Choskan mijnen aan: Might 2 + Treasure 3 + 1 Surprise: 2x6 vs Grayskin defense: 2x8

## 16 juli

Galtar helpt Boulder met Be Smarter (p82 *Ench*): 3x10 + 2x9 vs Rolin: geen enkele set.

Stuart Duane praat met Rolin en zorgt dat kooi Choskan in mag. De kooi blokkeert de poort als hij open wordt gemaakt van binnenuit. De groep + 50 troepen vechten hard maar kunnen uiteindelijk niet winnen, mede omdat de infiltratie niet gelukt is.

Aanval kooi: Might 2 + Treasure 3 + 1 surprise: 2x9 + 2x8, vs Grayskin defense: Might 3 + Territory 2 + 1 Entrenchment (2x10 + 2x5), dus succesvolle verdediging door Grayskins. Voor/tijdens terugtrekken steekt Soniah de poort in de fik, maar dat wordt na tijdje wel geblust.

Main army moet daarna eraan te pas komen:

Might 3 + Treasure 4 + 1 Be Smarter - 2 eerdere acties (maken van siege engines + kooi) + 1 siege engines: pool van 7, levert 2x8 + 2x1

Verdediging door Grayskins: 5 + 1 - 2 eerdere acties (verdediging mijnen): pool van 4, geen succes  
De grayskins vluchten naar de mijnen en in een hoofdkwartier-gebouw in Choskan zelf, waar ook Rolin zich heeft gebarricadeerd.

Hoofdkwartier wordt aangevallen door groep (Vaal schiet pijlen, Soniah schiet vuurballen, Galtar incasseert spul). Uiteindelijk komt het aan op een 1-tegen-1 gevecht tussen Rolin en Boulder.

## Company, juli 21 YatD

- Verder bouwen van siege engines (Treasure + Might): lukt met 3x10, 2x8, 2x5, 2x2
- Aanval op Choskan (Treasure + Might): lukt

## Sessie #33

### 16 juli

Boulder maakt met behulp van Galtar en Soniah Rolin af. Stuart brengt rapport uit en Choskan wordt veiliggesteld.

Een groep van Might 2 blijft achter in Choskan, samen met Jouta (verzorging gewonden) en Tharen. Tharen zal later in de sessie grayskin-geld verdelen onder burgers, inclusief de 10 gold bounty die Stuart braaf is komen afdragen aan Boulder.

Vaaluryan stuurt een scout (Jores Hogwood) naar de dwergen bij mijnen buitenom.

De rest van het leger (Might 3) hergroeneert en gaat naar de mijnen. De stormram gaat mee, al komt ie maar moeizaam langs het pad. 's Avonds kamp opgeslagen in de bergpas, nog voor de bottleneck naar Choskan Mining Facility. Het leger is moe en grumbelt wat, maar Boulder kalmeert

de boel met een redelijke speech.

Deirdre en de rest van de warlocks beginnen met de voorbereiding van Major Smoke Form op vraag van Soniah en/of Boulder?

## 17 juli

Deirdre + warlocks zorgen voor rook over hele gebied voor muren van Choskan Mines. Daaronder loopt leger, stormram voorop. Op stormram ligt lijk Rolin.

Aanval: Treasure + Might - 4 (3e keer gebruik van Tr + Mi) vs Might + Territory: 3x10 vs geen succes  
Stormram + rook zorgen ervoor dat Entrenchment niet werkt.

Leger neemt Choskan Mining Facility in. Halverwege gevecht stort Deirdre in. Vaal probeert haar naar Choskan (Joutal!) te brengen maar stort zelf na half uurtje lopen in. Scout op paard komt 'm tegen en brengt eerst Deirdre naar Choskan en daarna Vaal.

In CMF ontmoet Boulder Aurinda Emerson. Bruce & Toby zijn ook blij om party te zien, m.n. Soniah.

Soniah en Galtar gaan mijnen in op zoek naar dwergen. Soniah moet opgeven door teveel rook en stank, Galtar gaat door en mept en passant nog een "ambush" van grayskins in elkaar.

Mijn wordt leeggeveegd. Kleine troepenmacht blijft achter, rest keert terug naar Choskan. Feest!

## 18 juli

De grayskins voeren Espionage uit in het gebied van Sowend Forest: Influence + Treasure vs Influence + Territory: 7 vs 7: 2x7 + 2x3 vs 2x10. Grayskins zijn succesvol en worden niet opgemerkt.

## 19 juli

Jores Hogwood rapporteert aan Vaal dat de dwergen op behoorlijke afstand van de achteringang van de mijnen staan omdat ze teruggeslagen zijn bij hun afleidingsmanoeuvre.

Boulder en Soniah praten met Orisa Itetia bij het opruimen van het Grayskin hoofdkwartier. Soniah spit papieren aldaar door.

## Company, juli 21 YatD

1. Verder bouwen van siege engines (Treasure + Might): lukt met 3x10, 2x8, 2x5, 2x2
2. Aanval op Choskan (Treasure + Might): lukt
3. Aanval op Choskan Mining Facility (Treasure + Might): lukt
4. Counter-Espionage omdat grayskins Espionage doen rond Sowend Forest (Influence + Territory): mislukt

# Sessie #34

## Vragen Matthijs

Wealth: rating 1, deels uitbetaald in natura (verblijf) deels uitbetaald in geld

Spells:

- fireworks - niet de lotr 1 - draak
- flamestrike - ok
- wall of fire - ok
- afterimages - wat betekent "annoys companions"? (-1 op een roll?)

Spells andere schools, voorstel:

- Kan spells van andere Schools casten
- Maximaal Intensity 5
- +1 Intensity (behalve de tijdelijke attunement spells)
- Spells die Attunement vereisen moet je tijdelijk voor attunen
- Je kan geen spells van een andere School casten als je al een spell aan het sustainen ben

## Company vs. Choskan

Choskan wil zelfstandig blijven, en wil erts wel verkopen aan BRAWL tegen normaal tarief. Dit kan dan naar inter company toe (Choskan vs. Northmeadow). In ruil voor erts willen ze ook wel bescherming, misschien iets wat Brawl ook wel kan/wil bieden. Zolang ze maar sovereign mogen blijven. Hier zullen ze ook politiek voor strijden. Choskan zal niet zomaar accepteren dat BRAWL de volledige leiding pakt.

~~Als de groep lomp is ("jullie zijn nu deel van Brawl") krijgen ze ruzie met Orisa Itetia (en Irwin Oswald, Aurinda Emerson, Drew Tearl) en wordt eventuele erts die gekocht gaat worden duur. Als ze netjes onderhandelen en hun charmanste beentje voor zetten dan kunnen ze fikse korting bedingen ("alles voor de oorlog!") tot zelfs gratis spul (maar dan moeten ze echt absurd goed bezig zijn). Uiteindelijk komt het er op neer dat BRAWL manschappen levert om Choskan in ieder geval voorlopig te beschermen en in ruil daarvoor, in combinatie met eten en drinken uit Northmeadow in ruil voor erts.~~

## Oppa Boulder Style

### Stapel papieren

- Up to date wanted poster, nu met hogere prijs (100 GP), vermelding van de verschillende acties (Dythm, Choskan, Northmeadow, Maglug, Undona), en meer uitleg over team, namen, gevaren: Soniah vuurgevaarlijk, draag veel armor, met name hoofdbescherming tegen elf!
- Grote erts bestelling voor Grumgrot waar ze een groot anti-tegenstand wapen / stel elite troepen aan het bouwen zijn. Zeer zuiver erts, niet de prulkwaliteit die eerder werd geleverd!
- Oproep aan leiders om overal avondklok in te stellen. Patrouilles en karavanen alleen nog er op uitsturen met voldoende bewapening.
- erts verstuur logboeken met grote rode streep door de levering van 29 februari met aantekening erbij "overvallen en buitgemaakt door criminelen"
- Gevangenis-logboek met politielogo op de voorkant en tekst "Mine prison log" dit is doorgestreept en vervangen door dezelfde tekst in het Smokt
  - Hierin een beschrijving wat de echte criminelen hebben gedaan, van moord (hier zal Marcus bij terug komen, zatte bui barbrawl met paar dooien tot gevolg omdat hij zinnen verliest, dus eigenlijk soort van TBS vanwege ontoerekeningsvatbaar) via omkoping en fraude naar diefstal
  - Later logs in het Smokt waar Deidre en warlock consorten worden vernoemd als zijnde magisch uitschot dat uitgeroeid moet worden en de mijn zou ze er zo onder krijgen (wat dus blijkbaar niet gelukt is omdat Marcus ondersteuning bood), Orisa ook als opstandige ex-leider van Choskan en enkele handelaren vanwege obscure handelingen (de handelaren hebben ook wat verklapt over dwergse achteraaval)

## **8 augustus**

Aankomst in Northmeadow. Isabeau heeft een oogje op Stuart. Tharen verzamelt informatie. Jouta vertelt aan Lucretia wat er gebeurd is in Choskan, en over de deal die met Orisa is gemaakt. Caroline bekijkt het contract en gaat met de merchants vervoer regelen. Jouta vraagt naar de situatie in Northmeadow, terwijl Vaaluryan scouts stuurt naar Pelycor. Toby en Bruce willen bodyguard worden van Soniah. Voordat ze goed genoeg zijn moeten ze gaan trainen bij Stuart.

## **Sessie #35**

Na maand niet gespeeld te hebben duurde de samenvatting van de vorige keren vrij lang.

### **Company: B.R.A.W.L.**

- Might 5
- Treasure 4
- Influence 4
- Territory 3
- Sovereignty 4

Verdeling Might:

(Deel van) Company	Might	Leiderschap
Choskan	1	3 j's
Northmeadow	3	Garrett
Sowend Forest	2	Kalanael
Perimeter	4	Stuart
Scouts	1	Rumlia

Daarnaast moesten bepaalde afstanden worden nagegaan:

- Northmeadow - Pelycor: ~7 dagen te paard
- Pelycor - Irralíontyrcûr: ~6-7 dagen te paard
- Northmeadow - Irralíontyrcûr: ~10 dagen te paard, in Veranwold paarden vaak aan de hand meenemen

## **De sessie zelf**

### **9 augustus**

Vanuit Northmeadow vertrokken naar Irralíontyrcûr om de elven te bezoeken. Ze gaan rechtstreeks binnendoor.

### **12 augustus**

Aankomst in het bos.

### **13 augustus**

Groep komt langs wat idyllische plekjes, waaronder een in verval geraakte vereerplaats voor Tsia'Harekaela, gesitueerd bij een waterval. De plek is weer op aan het bloeien. Thaithir is mee op deze reis want hij zal de ambassadeur naar de elven worden. Hij is lyrisch over wat ze zien bij het heiligdom en hervindt wat innerlijke rust.

### **19 augustus**

Aankomst in Irral'ontyrcûr. Worden opgevangen door Selari Caelyavia, een wacht. Elven zijn erg beleefd en correct in hun omgang met elkaar, bijna archaisch. Dit betekent dat als ze direct tegenover iemand zijn, dit vrij lomp is en dat ze dan behoorlijk ontstemd moeten zijn. Selari begeleidt groep naar de koningin en koning, Nimvia en Talaniath van Huis Killent'ryn. Deze zijn heel simpel gekleed: de erewacht heeft meer tierelantijntjes aan hun kleren dan het koninklijk koppel. Thaithir vertaalt zoveel mogelijk, Soniah kan dit ook.

## **Sessie #36**

De koningin (en koning) reageren in eerste instantie terughoudend, omdat de elven zichzelf wel reden en ze hebben nog steeds het idee dat de mensen maar prutsers zijn. Maar gezien de situatie nabij Pelycor begint het nu ook wel irritant tot onacceptabele vormen aan te nemen voor de elven. Daarnaast overtuigen de spelers met de argumenten geloof en magie. Er wordt afgesproken dat de elven gaan helpen met een aanval op Pelycor over een maand.

Tharen en Boulder gaan slapen. Vaaluryan gaat op z'n eentje de stad in. Galtar, Soniah, Jouta en Thaithir worden door Selari begeleid naar een openlucht theater. Ze treden daar op. Galtar initieel niet zo best, de dames een stuk beter. Vertellen van de open gaat prima, men "vraagt" zelfs om toegift. (Thaithir vertaalt hierbij.)

Uiteindelijk is het niet de bedoeling dat dit lang duurt. We gaan de spelers geen aparte quest opsturen om zich te bewijzen tegenover de elven. We gaan richting het einde van de campaign. Als we Pelycor (Carnthor), Grumgrot en Griffinmarr afhandelen hebben we wel genoeg. Wel moeten we heel duidelijk de clue richting Grumgrot overbrengen.

De elven blijven natuurlijk ook weer soeverein, maar zijn wel bereid om aan de randen van hun gebied mee te gaan vechten voor het goede doel. Hoeveelheid elven die mee gaan vechten is afhankelijk van gesprek, maar Might 3 is maximum vooralsnog, waarvan maar klein gedeelte nog mee wilt verder weg van Veranwold.

### **20 augustus**

Er wordt gepraat met Zalyna Ruatharevar, de leidster van de wacht. Ze spreekt wat (gebroken) common. Er worden 100 elven toegezegd, bijna exclusief archers. (Might 2)

Soniah vraagt naar bibliotheken. Deze zijn in Claibrarafal, zo'n 3 dagen reizen naar het noordoosten.

brawl -> nw (scouts) 2 weken ->  
boodschapper sowend

# Sessie #37

(Sessie liep niet volledig chronologisch, wel chronologisch opgeschreven hier.)

## 20-22 augustus

Soniah vraagt door naar magie en bibliotheken. Elven zijn onwillig want er is een taboe om hierover te spreken. Ze willen de vraag "Waarom heeft de Godin ons verlaten?" ontwijken.

Jouta begint heiligdommen op te knappen (een z.g. *arnsach*) en de elven kijken welwillend toe, tweede dag zelfs wat extra publiek. Het zijn wel vooral "jonge" elven (40-60 jaar oud).

## 22 augustus

Het elven leger vertrekt. Het is niet traditioneel opgezet, tot chagrijn van Boulder. Zalyna blijkt meer soort woordvoerster dan opperbevelhebber. Elven reizen in het bos totaal ongestructureerd, stealthily opgaand in het bos. Allemaal bewapend met pijl-en-boog, een dolk of wat en sommigen een (kort) zwaard. (Lange zwaarden zijn onhandig in bossen.)

Soniah babbelt met Zalyna over elfse oorlogsvoering. Het blijkt dat elven eigenlijk alleen guerillatactieken volgen als het even kan, en totaal geen zin hebben in frontale aanvallen op wat dan ook.

## ~20-23 augustus

Groep hoort dit pas op 1 september, maar de grayskins hebben wat schermutselingen gevonden in (het zuiden van) Sowend Forest, en gewonnen. Ze zijn niet doorgestoten, terwijl dat in principe wel had gekund.

## Company, augustus 21 YatD

1. Espionage Pelycor: 2x10 vs 2x9 + 2x5: lukt. Pelycor is niet goed verdedigd, Carnthor hebben de scouts niet echt zelf bekeken, alleen van horen zeggen.
2. Verdediging Sowend Forest (Might + Treasure vs Might + Territory): mislukt

## 29 augustus

Aankomst bosrand.

## 1 september

Middaguur: aankomst in Northmeadow. Groep krijgt van Garrett (en die heeft het van een koerier van Kalanael) het nieuws over de aanval op Sowend Forest. Boulder wordt heel erg boos en zegt dat ze nu de grayskins van de aardbodem gaan vegen. Bevelen voor Kalanael: verdedig Sowend Forest maar vermijd veldslagen en onnodige verliezen, trek in plaats daarvan terug zo nodig. Laat niets waardevols achter (bevoorrading, verdedigingswerken, etc.).

De troepen worden herverdeeld en Vaal's scouts worden richting Carnthor gestuurd (zie hieronder). Daarnaast vraagt Soniah naar de stand van zaken van de opleiding van de magiërs. Vooralsnog: vuur lukt niet zo best want ze was er niet, rook gaat beter (er zijn wat talenten) maar echt veel gaan ze nog niet bijdragen aan een gevecht.

## Company, september 21 YatD

1. Espionage vs Carnthor (Influence + Treasure vs Influence + Territory): mislukt met 3x1 vs 2x9 + 2x6. Scouts niet gesnapt.

Verdeling troepen:

(Deel van) Company	Might	Leiderschap
Choskan	1	3 j's
Northmeadow	1	Garrett
Sowend Forest	2	Kalanael
Perimeter	3	Stuart
Main army	4	Boulder
Elven	2	Zalyna

## 6 september

Zalyna en haar leger vertrekken uit Northmeadow naar Carnthor met het bevel om de grayskins daar het leven zuur te maken zodat ze troepen van Pelycor naar Carnthor sturen. Geen mensen aanvallen!

## 8 september

Het leger gaat klaar staan om te vertrekken.

# Sessie #38

## 6 september

Soniah vraagt naar de beste vuur-magiër-in-opleiding (halfling Tish Roslyn) en zegt dat zij Tish privéles gaat geven, zodat ze later Tish de rest van de magiërs kan opleiden. De rest van de magiërs zal ook meegaan.

De groep maakt plannen voor de aanval op Pelycor:

- Leger wordt opgedeeld in 7 divisies: 3 melee, 2 ranged, 1 caster en 1 siege engines. Elke divisie krijgt apart teken en commandant.
- Soniah vraagt naar de mogelijkheden van de rookmagiërs, en verzint een stel signalen om te geven met behulp van *fireworks*. Daarnaast zal aan alle vuurmagiërs *fireworks* worden geleerd.
- Zalyna krijgt extra bevel om grayskins die van Carnthor naar Pelycor gaan om Pelycor te gaan helpen zoveel mogelijk te vertragen.

Galtar maakt mooie wapenuitrustingen voor Bruce en Toby, die nu helemaal het mannetje zijn.

Divisie	Commandant	Teken	Bevel	Teken
Melee #1	Marcus	Bijl	Voorwaarts	pijl omhoog
Melee #2	Galtar	Hamer	Achterwaarts	pijl omlaag
Melee #3	Boulder	Helm	Links	pijl links

Ranged #1	Petrus	Bierpul	Rechts	pijl rechts
Ranged #2	Vaal	Pijl-en-boog	Val aan	twee gekruiste zwaarden
Magiërs	Soniah	Schild	Vlucht	cirkel met punt in midden
Siege	Auric	Aanbeeld		
Brawl geheel		Bliksemschicht		

## 7 september

Vaal vertrekt aan het eind van de middag met wat scouts naar Pelycor

## 8 september

Soniah begint met uitleg van *fireworks* aan de vuurmagiërs en de signalen aan de officieren.

## 11 september

Rumlia rapporteert aan Vaal de staat van Carnthor. (Gelukte Espionage rol). Vaal stuurt vervolgens 2 scouts naar de main army om dit te rapporteren. Deze zullen op 12 september aankomen.

## Company, september 21 YatD

- Espionage vs Carnthor (Influence + Treasure vs Influence + Territory): mislukt met 3x1 vs 2x9 + 2x6. Scouts niet gesnapt.
- Espionage vs Carnthor: gelukt met 2x6 +2x5 + 2x3
- Being Informed: Influence + Sovereignty vs Difficulty 3: lukt met 3x7

Officieren rapporteren onrust onder de troepen aan Boulder

- (Rook)magiërs worden genoemd
- Te veel hands-off management

Marcus wordt op het matje geroepen. Hij wijst naar een andere gast (Reynard Hoadley) die hij in elkaar heeft gemept. Boulder roept Reynard, zet 'm op z'n nummer. Reynard wil overgeplaatst worden naar Galtar's divisie, maar Boulder zet 'm onder hemzelf.

Jouta gaat zingen bij Marcus' divisie om het moreel te verbeteren. Dat lukt tot Marcus langskomt om Reynard op te halen.

Tharen sluipt rond om sfeer in kamp aan te voelen. Bemerkt veel onrust vanwege onbekendheid met magie, elven (wat racistische opmerkingen), en zenuwachtigheid voor de aanval. Tharen vertelt dit initieel niet aan Boulder en gaat slapen, maar Boulder maakt Tharen wakker en krijgt alsnog het rapport.

Daarnaast: het leger heeft een modale leeftijd van 30 jaar, maar een range van 15 jaar tot zo'n 50 jaar.

## 12 september

Boulder roept z'n troepen bij elkaar. Dit gaat allemaal niet zo snel dus hij grijpt in. Vooral de divisie van Marcus is traag. Boulder gaat op battering ram staan en gaat z'n speech houden.

# Sessie #39

## 12 september

Boulder houdt speech. Moraal wordt iets beter, maar hij geeft per ongeluk bevel voor feest. Duurt ochtend. Er wordt veel manschappen opnieuw ingedeeld, o.a. omdat Marcus van z'n positie wordt gehaald en bodyguard van de magiërs wordt. Tharen krijgt een eigen divisie "Sinister Operatives" krijgt. (Asset wordt nog niet gekocht.) Z'n beste recrueut is een brede dwerg genaamd Strolik Oxcruiser.

Divisie	Commandant	Teken
Melee #1	Skorbin Neckbiter	Bijl
Melee #2	Galtar	Hamer
Melee #3	Boulder	Helm
Sneaky #1	Tharen	Dolk
Ranged #1	Petrus	Bierpul
Ranged #2	Vaal	Pijl-en-boog
Magiërs	Soniah	Schild
Siege	Auric	Aanbeeld
Brawl geheel		Bliksemschicht

's Middags gaat de groep verder.

's Avonds is er weer onrust door Marcus de magiërs zit af te bekken en enigszins terecht klaagt over z'n promotie en gebrek aan communicatie van Boulder. Wordt uiteindelijk gladgestreken. Deirdre dringt aan op betere PR voor magiërs, wat Jouta zal gaan doen. Lange discussie over hoe magiërs beter te beschermen/gebruiken. Smoke sculptors zullen schilden dag van te voren maken, en Smoke Scythe/Arrows gebruiken tijdens aanval.

## 13 september

Het leger is ongeveer halverwege NM en Pelycor. 's Ochtends komen de scouts van Vaal aan. PR door Jouta werkt.

## 15 september

Scouts en Vaal zelf sluiten aan. Er worden twee groepjes van (1 magiër en 2 scouts) om troepenbewegingen te detecteren en door te geven: 1 naar noordelijke weg, 1 naar zuidwesten van Pelycor zodat zowel zuidelijke als westelijke weg worden bekeken.

## 17 september

### Company, september 21 YatD

1. Espionage vs Carnthor: gelukt met 2x6 +2x5 + 2x3
2. Being Informed: Influence + Sovereignty vs Difficulty 3: lukt met 3x7
3. Unconventional warfare vs Pelycor's Might: 2x4 vs 2x8: mislukt, Tharen's sneaky bastards worden tegengehouden bij de poorten.

Tharen zelf infiltrert succesvol.

## **18 september**

Leger zal aankomen bij Pelycor

# **Sessie #40**

## **17 september**

Leger trekt verder naar Pelycor en stelt zich verspreid op. 's Avonds overal (extra) kampvuren om de groep nog groter te doen lijken. Tharen scout wat rond en gaat een cafe in.

## **18 september**

Groep valt Pelycor 's ochtends vroeg aan. Soniah dirigeert (en doet een Be Smarter rol welke mislukt), Boulder inspireert.

## **Company, september 21 YatD**

1. Espionage vs Carnthor: gelukt met 2x6 +2x5 + 2x3
2. Being Informed: Influence + Sovereignty vs Difficulty 3: lukt met 3x7
3. Unconventional warfare vs Pelycor's Might: 2x4 vs 2x8: mislukt, Tharen's sneaky bastards worden tegengehouden bij de poorten.
4. Attack vs Pelycor: Might + Treasure + Wizards + Siege engines vs Might + Territory + Be Smarter (door Soniah's mislukte poging) + Entrenched: lukt makkelijk, waardoor Pelycor nog 1 Territory verliest. (Pallisaden worden vernield.)

## **19 september**

Bij het ochtendgloren komen Sudzush, 3 andere grayskins en Whittington met witte vlag naar buiten. Boulder, Jouta, Soniah (en nog meer?) gaan naar hen toe. Grayskins geven zich over. Boulder et al accepteren dat. Stad wordt overgenomen door Brawl terwijl de overgebleven (~50) grayskins hun wapens inleveren en naar het zuiden wegtrekken.

Whittington blijkt later gevlogen te zijn.

Soniah zoekt waardevolle dingen en papieren in Pelycor. Weinig geld, Pelycor was doorvoerstad onder grayskin bevel — meer soort slavenstad daarom. Hout blijkt bedoeld te zijn voor Grumgrot. (Groep weet dat dit een plaats is, maar niet waar. Lore check om te weten dat dit Grenmist heet tegenwoordig mislukt.)

's Avonds speech (met tegenzin) van Boulder. Daarna komen wat gegoede burgers (stuk of 4) met 'm praten over wat dit betekent voor hun stad. Boulder zegt dat Pelycor vrij is, maar dat Brawl wel wat hulp nodig gaan hebben om Carnthor te bevrijden, en dat ze hopen op hun hout. De burgers vertellen ook dat Whittington gevlogen is en een collaborateur was.

Groep wil Carnthor gaan bevrijden.

# **Sessie #41**

Transportkaart wordt gevonden (door Soniah) met daarop Choskan met erts en Carnthor met hout en de voorkeurs vervoer optie; Choskan: paard en wagen, Carnthor: boot.

Carnthor ligt voor het grijpen; enkele company rolls.

## **20 september**

Na dagmars wordt Carnthor bereikt en aangevallen. Soniah's Be Smarter mislukt, net als de aanval zelf. Zalyna en haar elven helpen pas laat omdat er geen enkele communicatie was, iets wat ze 's avonds in de officierentent wat verbolgen meldt.

## 21 september

Nogmaals Be Smarter, welke dit keer lukt, net als de aanval zelf. Deel van de grayskin army wordt naar buiten gelokt en afgemaakt.

## 22 september

Leger is behoorlijk uitgeput, maar na lang dubben (o.a. mening gevraagd aan Neckbiter) wordt besloten om toch aan te vallen. Dit na dag rusten zodat in het donker wat "verrassing" kan meespelen. Dit lukt. De grayskins geven zich gedeeltelijk over, gedeeltelijk afgemaakt. De commandant van de grayskins wordt ondervraagd/gemarteld en vertelt dat de leveringen aan Grumgrot steeds sneller moesten komen, op bevel van Ogsog. Boulder onthoofdt hem naderhand.

## 23 september

Boodschapster van Dame Quelista heeft vertrouwelijk gesprek met Boulder, Tharen stealth en luistert mee. Bericht van Dame Quelista door een boodschapper: Griffinvale vindt het eng worden omdat alle grote steden ten noorden van Griffinvale langzaam aan overgenomen zijn. Heeft Grumgot opgedragen om alle beschikbare spullen/siege/leger op te sturen naar Griffinvale. Dit transport zal plaats vinden over land, via Port Linchulish. (Dit laatste vergeet Jake te vertellen. :-( )  
Tijdslijn:

- Boodschapper is op 18 september vertrokken uit Griffinvale
- Boodschap zou 19e worden verstuurd naar Grenmist.
- Schatting was dat verzamelen van troepen/wapens in Grenmist zo'n 3 dagen zou kosten.
- Boodschapper is dus 5 dagen onderweg geweest

Boodschapper krijgt opdracht van Boulder om naar Quelista te gaan en te vertellen dat Brawl rekening gaat houden met de informatie.

Groep denkt dat het misschien een idee is om Griffinvale aan te vallen (en in te nemen) voordat de versterkingen arriveren.

Attack vs Pelycor: Might + Treasure + Wizards + Siege engines vs Might + Territory + Be Smarter (door Soniah's mislukte poging) + Entrenched: lukt makkelijk, waardoor Pelycor nog 1 Territory verliest. (Pallisaden worden vernield.)

## Company, september 21 YatD

1. Espionage vs Carnthor: gelukt met 2x6 +2x5 + 2x3
2. Being Informed: Influence + Sovereignty vs Difficulty 3: lukt met 3x7
3. Unconventional warfare vs Pelycor's Might: 2x4 vs 2x8: mislukt, Tharen's sneaky bastards worden tegengehouden bij de poorten.
4. Attack vs Pelycor: Might + Treasure + Wizards + Siege engines vs Might + Territory + Be Smarter (door Soniah's mislukte poging) + Entrenched: lukt makkelijk, waardoor Pelycor nog 1 Territory verliest. (Pallisaden worden vernield.)
5. Attack vs Carnthor: mislukt, -1 Might voor Brawl (veel gewonden/doden)
6. Attack vs Carnthor: lukt, -1 Might voor Carnthor (divisie wordt naar buiten gelokt en afgeslacht)
7. Attack vs Carnthor: lukt, Carnthor geeft zich over

## Sessie #42

Het leger wordt naar Pondness gestuurd om dat te gaan bevrijden, waarna ze minus een kleine afvaardiging zullen vertrekken naar Griffinvale om daar een linie van een halve cirkel om de stad heen te leggen aan de noordkant.

**Nota bene:** Alle combat rondom Pondness moet nog gerold worden.

### 24 september

Het team vertrekt naar Grenmist: vanuit Carnthor naar Pelycor naar Indivon (dorpje halverwege Port Linchulish en Griffinvale aan de rivier met een veerpont). Hier komen ze op 8 oktober aan.

### 8 oktober

Slurk de veerman zet ze over voor een nette hoeveelheid goud en “heeft hen nooit gezien”. Vanaf hier reizen ze verder naar het zuidoosten naar de weg van Slobeter naar Griffinvale.

### 11 oktober

Aankomst in Bluestone. Hier ziet Vaal dat er minder guards rondlopen dan je zou verwachten van een dorp van die omvang. Twee guards ( Elmira en Zebediah) spreken ze aan. Die vertellen dat er twee weken terug een grayskin te paard door het dorp kwam en kort daarop zijn alle grayskins vertrokken naar het zuiden. In de Hallow Inn van Herbert haalt Galtar nog even wat bier en hoort daar over die twee weken.

### 14 oktober - Jaston

Aankomst bij Jaston, klein dorpje met ~50 inwoners en nog 5 achtergebleven grayskin. Plan is om een grayskin te ondervragen. Jouta gebruikt een slaap spreek en de grayskins worden eenvoudig overmeesterd.

Wat ze tot nu toe weten uit de ondervraging is dat alle grayskins zijn opgeroepen om naar Grenmist te gaan.

Wat kan er nog uit de ondervraging komen:

- De route en omvang van de legermacht met het siege apparaat
- De reden dat dit groepje hier zit; op de uitkijk als voorpost van Slobeter om ze te waarschuwen als er vanuit het noorden iets aan zou komen

## Sessie #43

### 14 oktober - Jaston

De grayskins worden ondervraagd:

- De route en omvang (tientallen is genoemd) van de legermacht met het siege apparaat: Grenmist -> Port Linchulish (makeshift brug) -> langs de rivier naar Griffinvale
- De reden dat dit groepje hier zit; op de uitkijk als voorpost van Slobeter om ze te waarschuwen als er vanuit het noorden iets aan zou komen. ~~Op die manier zou Slobeter weer een berichtje kunnen sturen naar Grenmist~~
- ~~Slobeter is verder een vrij saaie stad, niets te halen en/of te winnen~~

De inwoners van Jaston zijn bang voor de gevolgen en worden door Galtar/Boulder/Jouta aangeraden om naar het noorden te trekken, om Griffinvale heen, om toevlucht te zoeken in het Brawl-gebied.

Ze nemen de paarden van de grayskins en wisselen zo nu en dan van paard om zo snel mogelijk in Indivon terug te zijn. Hierdoor wordt de reistijd naar Indivon teruggebracht van 6 naar 4 dagen.

## **18 oktober - Indivon**

Slurk heeft nog niets gezien/gehoord over een leger/karavaan die voorbij gekomen zou moeten zijn. Ze overnachten aan de noordkant van de rivier. Bijna in het dorp.

## **19 oktober**

Check op de weg tussen Port Linchulish en Griffinvale; geen sporen van een groot leger met siege wapens.

## **20 oktober - Port Linchulish**

De groep nadert voorzichtig Port Linchulish. Vaal scout vooruit. Eerst te paard, later te voet, en laat paard achter. Hij ziet geen brug buiten de stad, wel de rivier die midden door de stad stroomt. Hij merkt ook op dat de poort is open gebroken aan de bovenkant om iets hoogs door te laten.

Terug naar z'n paard, die is afgedwaald. Gevonden door 4 grayskins. Vaal overvalt hen. 1 probeert weg te komen, maar dat mislukt ook.

Vaal vertelt verhaal (exclusief paardperikelen) aan de rest. Tharen gaat nu naar binnen sneaken langs de rivier/muur om de boel in de stad uit te checken. Sessie eindigt op het moment dat hij net binnen de muur staat.

# **Sessie #44**

## **5-7 oktober - aanval op Pondness**

In 3 aanvallen in evenzoveel dagen wordt Pondness ingenomen.

### **Company, oktober 21 YatD**

1. Attack vs Pondness: Might + Treasure vs Might + Territory + Entrenchment: lukt, waardoor Pondness 1 Might verliest
2. Attack vs Pondness: Might + Treasure vs Might + Territory + Entrenchment: lukt, Pondness -1 Territory
3. Attack vs Pondness: Might + Treasure vs Might + Territory: lukt  
Pondness wordt geannexeerd waardoor Brawl een extra Territory krijgt.

### **Company: B.R.A.W.L.**

- Might 5
- Treasure 4
- Influence 4
- Territory 4
- Sovereignty 4

De boodschappers hebben de groep nog niet bereikt.

## **20 oktober**

Tharen infiltrert deel van Port Linchulish. Hij gaat langs het fort, bekijkt vluchtig het plein (met siege engines), de eerste kade en de noordkant van de provisorische brug.

Tharen sluipt weer weg en brengt verslag uit aan de groep. Dit zorgt voor lange discussie.

Zuid Linchulish is het arme deel. Hier was veel laagbouw, relatief armoedig, veel van de sjouwers van de haven woonden hier. Hiervan is een groot deel plat gebrand om plaats te maken voor het Grayskin leger. De mensen aan deze kant zijn eigenlijk allemaal weg gevlogen. Grote kans dat er nog eentje het kampje van de groep in loopt. Verder wonen ze nu allemaal in bij vrienden/kenissen in naburige dorpen..

## 21 oktober

Tegen het ochtendgloren wordt het kamp ontdekt door Paul Banks, een jager uit Eastmoor. Deze vertelt dat maar deel van de grayskin wapens over de brug is. De groep wilt een bootje lenen/confisqueren om hiermee Soniah tot bij de brug te brengen, zodat zij deze kan afbranden. Banks brengt de groep naar Eastmoor, waar ze een discussie beginnen met Gilbert Bucket, een vissersman. Ze overtuigen hem.

## Sessie #45

Gilbert showde de boot en stemt in met het plan om 's nachts naar de stad te varen en daar de brug af te fikken. De boot wordt wat aangepast; zeil zwart maken, boegbeeld wordt geupdate (artistiek handwerk en vlotte babbel van Vaal toen de vrouw ook eens kwam kijken). Er wordt ook olie verzameld in het dorp en ik kruiken gedaan en als laatste fixed Boulder een bijl bij de lokale houthakker.

Tharen vertrekt in de loop van de middag te paard naar de stad en komt via de noordpoort binnen als hij zich voordoet als iemand die aan het werk moet in Slobeter. Hij wordt naar Derrek gestuurd maar meldt zich in The Divers Tavern aan de zuidwest kant van het plein, waar hij een kamer neem. 's Avonds gaat hij op dak op de uitkijk zitten.

De groep vertrekt 's avonds over de rivier naar de stad en vaart om 23:00 de stad in, waar het volledig donker is op wat patrouilles met fakkels na.

Boulder en Galtar gaan met een roeiboot met kruikjes olie vooruit om de pijlers van de brug te bewerken. Ze beginnen aan de noordoost kant van de brug en be-olien 2 pijlers. Ze worden opgemerkt door grayskins op de brug, waarvan er dan één door Boulder met olie wordt raak gegooied. Dit gaat gelijk in de fik door hun fakkel. Dit heeft natuurlijk flink herrie en drama tot gevolg. De groep in de zeilboot ziet dat als het startsignaal en er wordt flink wat met vuur pijlen geschoten om pijlers in de hens te zetten. Een vuurmuur hier en daar (burcht muur, noordkant brug) zorgt voor consternatie en doden bij de grayskin. Grayskins proberen ondertussen de boot te beschieten met shortbows.

Een wind steekt op die het vuur aanwakkert en de mist verjaagt. Dit blijkt magisch te zijn en van een geest-figuur te komen die op een hoog gebouw aan het plein staat. Jouta herkent haar als zijnde haar moeder, en hoort gezang van haar afkomstig. Duidelijk magie.



Galtar en Boulder hakken ook nog wat op pijlers in aan de westkant van de brug. Galtar maar heel kort omdat het vuur snel dichterbij komt. Boulder een paar slagen langer, maar die wordt snel opgehaald door Galtar in de roeiboot.

Aan de zuidkant van de rivier beginnen nu ook grayskins te verzamelen en te schieten. Hier ook een vuurmuur en ook een vuurkolom op het plein bij het wapentuig en voorraden. Dit vuur wordt ook magisch aangewakkerd tot een flinke wervel vuurstorm. Het grootste gedeelte van de belegeringswerktuigen aan de noordkant is stuk.

Tharen sluipst ondertussen naar beneden om grayskins die in de herberg logeerden te dwarsbomen. Dit werkt goed, er vallen de nodige doden.

Aan de zuidkant blijven telkens maar nieuwe grayskins erbij komen die de boot beschieten. Soniah en Vaal zijn al flinke speldenkussens.

Gilbert vind het leuk geweest en wil weg varen, Jouta overtuigt hem om haar nog snel even af te zetten bij de meest oostelijke steiger. Soniah en Vaal zijn het hier niet mee eens.

## Situatie Linchulish

De reden dat ze kamp hebben opgeslagen in Linchulish: De makeshift brug die geconstrueerd zou worden voor dit doel is nog niet klaar. Er was een versie die nog niet af was. Maar nog niet helemaal stevig genoeg, daarom klein beetje ingestort toen de eerste katapult er op ging. Die ligt nu in het water. De brug was nog niet klaar vanwege het ontbreken van houttoevoer uit Pelycor.

Ondertussen is de brug al wel een stuk verder, dus op het moment dat de groep aankomt zal men weer bijna klaar zijn om te vertrekken of misschien deels over, op en richting bring aan het gaan. Dit geeft wat opties.

Nog een optie: Wat licht materiaal is al over de brug; de katapulten en die zijn nu in allerijl naar Griffinvale onderweg. De bleide zou dan overwonnen kunnen worden door het team (plus leger?) om te gebruiken tegen de grayskins. Wel een dicerol om vast te stellen hoe dat ding te bedienen.

(of ze moeten zo slim zijn geweest om Grenmist te onderzoeken op ingenieurs die daar nog gevangen zitten).

## Belegeringswapens

Aantallen zullen we ze niet zomaar achter komen, behalve als ze de karavaan gaan volgen en in de dorpjes navraag doen:

- 6-8 katapulten, eenvoudig, 2x4 meter op wielen - *3 al aan de overkant*
- 1 stormram 3x5 meter, op wielen met dak bechermd met huiden, en flink stam met ram aan de voorkant om poorten in te beuken, deze zal in Griffinvale niet veel nut hebben, maar is vooral bedoeld voor aanvallen als Griffinvale veilig is gesteld
- 2 torens op wielen 4x6 meter, 8 meter hoog - *1 al aan de overkant*
- 1 trebuchet op een slee 5x8 meter, het summum van wat er gebouwd is. groot bereik met flink kogels/brandbommen
- 30 trekpaarden om dit allemaal voort te slepen.
- Daarnaast zal de karavaan ook beschikken over een tiental huifkarren met voorraden, om het hele begeleidende leger van spul te voorzien. - *6 al aan de overkant*

## Ruwe tijdslijn grayskins

- 19 september: vertrek boodschapper uit Griffinvale. Boodschapper heeft snelle en veel verse paarden en is dus behoorlijk snel.
- 23 september: aankomst boodschapper in Port Linchulish
- 28 september: aankomst boodschapper in Grenmist, begin verzameling troepen
- 5 (was 1) oktober: vertrek leger uit Grenmist, over land naar Port Linchulish
- 13 (was 9) oktober: aankomst leger in Port Linchulish, over rivier naar Griffinvale
- 28 oktober: vertrek Linchulish zodra brug is aangepast
- ~3 november (was ~13 oktober): aankomst leger in Griffinvale

Hier kan mee gesjoemeld worden als het nodig is.

## Sessie #46

Jouta, Vaal en Soniah gaan aan land bij de oost-pier. Tharen ziet dat en denkt dat ze hem komen halen, maar Jouta wilt met haar mams praten. Dit gebeurt:

### Speech van Krillas Sheiladaughter (mama Jouta):

- ik ben hier om te helpen in de oorlog tegen de grayskins
- ik ben er nu pas want je moest zelf je weg vinden en jezelf bewijzen
- mensen beginnen te geloven in de godin Tsia'harekela en daarom kan ik mezelf manifesteren (ze is min of meer een engel nu :))
- ik kon het vuur niet zelf maken maar ik kan het wel verspreiden
- het geloof moet zich verder verspreiden, net als jullie opstand
- wakker het geloof aan net als ik dit vuur
- er vallen slachtoffers, dat moet je accepteren
- als de groep vraagt om meer hulp, zeg dat ze de boel zelf moeten oplossen.

Daarna ontsnapt de group via de rivier naar Eastmoor. Daar ontmoeten ze ook Boulder en Galtar, die via zee naar het noorden zijn afgebogen en daar aan land zijn gegaan.

## 22 oktober

Terwijl ze bijkomen komt de volgende dag Fairuza Bardell langs. Ze is bezig om troepen uit omliggende dorpjes bij elkaar te roepen zodat de laatste grayskins uit de stad gedreven kunnen worden.



### Afronding Linchulish

Wat er ongeveer gebeurt als de groep niet heel hard ingrijpt:

Vooral in het zuiden fikt de hele stad af. De grayskins verliezen hun siege wapens, veel manschappen, en nog wat "brandbommen" (vaten olie). Enorme chaos, maar Might 2 aan troepen ontkomt naar het zuiden en zal met omweg richting Griffinvale gaan. Ze blijven wel aan de zuidkant van de rivier Glenachulish.

Er gaan ook boedschappers richting Grenmist en Slobeter.

### Linchulish Keep

Aan de noordkant zit nog een gedeelte troepen, in wat inns zullen de grayskin onderofficieren zitten met enkele manschappen. Zie ook de inn van Tharen. Daarnaast zullen de hoge grayskin heren in de burcht zitten, maar redelijk onvoorbereid voor een belegering.

### Linculish Keep met grayskin

- Might: 1-2 (~75 grayskins)
- Treasure: 2
- Influence: 1
- Territory: 1
- Sovereignty: 3

BRAWL is dichtbij (zie hieronder) en er kan een gedeelte worden afgesplitst om de Keep in te nemen. Dit gebeurt niet, er wordt met behulp van de lokale bevolking een kleine legermacht opgezet (~90 man). Met behulp van Squad Level Combat en map wordt dit uitgespeeld. BRAWL neemt de burcht in en de rest van de stad.

# Sessie #47

Groot deel van sessie gaat op aan bespreking van Squad Level Combat en plannen volgende campaign.

## Nasleep Linchulish

Stad ligt grotendeels in as dus, veel mensen zijn dakloos en werkloos. Gedeelte is daarom makkelijk in te lijven, maar ander groot gedeelte is volkomen de weg kwijt en zal bescherming en leiding nodig hebben.

De zuidkant van de stad had zo'n 7000-8000 inwoners. Een gedeelte is verbrand, een ander gedeelte is gevlogen, een gedeelte is aan de noordkant. Daar is het nu dus erg druk, en een gedeelte is aan het wegtrekken om veiligheid te zoeken in het gebied wat door Brawl wordt beschermd.

Galtar en Boulder ondervragen wat gevangen genomen grayskins. Die vertellen over hun bevelen dat ze de boel naar Griffinvale moesten begeleiden en daarna van daaruit Brawl-gebied terug innemen.

Er wordt gepraat met Fairuza en Lafayette. De laatste probeert de stad op te bouwen. Hij is onder de indruk van Boulder's groepje en dat ze met z'n zessen zo ongeveer de hele stad hebben ingenomen. Hij geeft ook aan dat de stad erg kwetsbaar is en dat hij getrainde troepen nodig heeft. Hij verwacht morgen antwoord.

's Avonds is er een bevrijdingsfeest waarbij Galtar en Jouta een nieuw liedje lanceren. Boulder wordt belaagd door groepies en wordt de volgende wakker op een vreemd bed met een vreemde vrouw.

## 23 oktober

Boulder bespreekt de situatie en de verzoeken van Lafayette, maar besluit om met wat nieuw gerecruteerde troepen naar het leger te gaan. Lafayette is erg teleurgesteld.

## Positie leger B.R.A.W.L.

Het leger heeft op 7 oktober Pondness ingenomen. Afronden daarvan en het verder opruimen van de omliggende gebieden kost wat tijd, net als het marcheren richting Griffinvale, opwerpen verdedigingsfortificaties. Ze zijn daar nu ongeveer mee begonnen, ze zijn pas rond 25 oktober helemaal klaar. (Langzamere troepen, bevoorrading geregeld, etc.) Dit betekent dat het leger nog wat Company-gerelateerde dingen kan doen richting Griffinvale, zonder dat dat de grote aanval "aantast". (Grote aanval verwacht ik in november.)

**Nota bene:** de elven zijn na Pondness gedeeltelijk meegegaan met het leger, maar het overgrote gedeelte is naar Pelycor/Carnthor/huis gegaan. Dit moeten we niet vergeten te vertellen aan de groep.

**Nota bene:** vergeet niet om Derrek ergens te introduceren. ~~Hij is waarschijnlijk in Pondness bezig om de bouwwerkzaamheden te dirigeren.~~ Derrek is meerdere keren genoemd maar Galtar lijkt de naam nog niet herkend te hebben.

## Afstanden

- Pelycor - Pondness: 4 dagen
- Pelycor - Port Linchulish: 12 dagen
- Pondness - Port Linchulish: 8 dagen (water)
- Port Linchulish - Grenmist: 6 dagen (water)
- Pondness - Grenmist: 13 dagen (water)
- Port Linchulish - Griffinvale: 4 dagen (water)
- Port Linchulish - Griffinvale: 6 dagen (weg)
- Griffinvale - Slobeter: 7 dagen
- Griffinvale - Grenmist (via Slobeter, door bergen): 11-12 dagen

## Sessie #48

De groep laat zo'n 20 van de nieuwe rekruten achter in Port Linchulish om Lafayette te helpen. Dit zijn de beter getrainden (ex-stadswachten e.d.), de groentjes gaan mee met de groep naar Sowend Forest. Voordat de reis wordt besproken wordt er nog wat Company-zaken afgehandeld:

### Company, oktober 21 YatD

1. Attack vs Pondness: Might + Treasure vs Might + Territory + Entrenchment: lukt, waardoor Pondness 1 Might verliest
2. Attack vs Pondness: Might + Treasure vs Might + Territory + Entrenchment: lukt, Pondness -1 Territory
3. Attack vs Pondness: Might + Treasure vs Might + Territory: lukt
4. Espionage vs Griffinvale: mislukt, maar de spionnen worden niet opgepakt
5. Unconventional warfare vs Griffinvale (assassinate leaders): mislukt, het complot wordt ontdekt voordat het plan in actie wordt gezet, maar:
6. Unconventional warfare vs Griffinvale: de samenzweerders worden niet gesnapt.

Daarnaast wordt er XP uitgegeven om Treasure met 1 te verhogen. Reden: het hele noorden is bevrijd dus daar kan de handel weer welig tieren.

### Company: B.R.A.W.L.

- Might 5
- Treasure 5
- Influence 4
- Territory 4
- Sovereignty 4

Soniah vraagt wat voor soort stad Griffinvale is: zie beschrijving onder *Plaatsen*.

De groep vertrekt op 23 oktober en volgt de weg naar Griffinvale. Ze komen nogal wat vluchtelingen tegen: een gedeelte uit Griffinvale zelf, een gedeelte uit de steden ten zuiden van de Glenachulish. Ze vragen wat de situatie is in Griffinvale en vormen zich zo een beeld.

Er is een avondklok ingesteld. De binnenstad en de burcht worden verstevigd, de buitenstad en de ghetto's worden ogenschijnlijk aan hun lot overgelaten. Er stromen grayskins toe vanuit het zuiden, maar ook de groep vanuit Pelycor.

Er zijn geruchten van een ruzie binnen de Raad Eraldirri en tussen de Eraldirri en de grayskins. De grayskin leider in Griffinvale heet Skagdug.

### **30 oktober**

De groep komt aan bij de grenzen van Sowend Forest en worden daar verwelkomd door Rumlia.

### **31 oktober**

Aankomst in Sowend Forest HQ. Het is behoorlijk uitgebreid en opgeknapt, Kalanael heeft goed werk geleverd. Eén van de dingen die echt mooi is geworden is het heiligdom voor de Godin.

Aanwezig zijn enkele divisies: Skorbin Neckbiter (opperbevelhebber), Melee #1 (onder leiding van Valerie Goodall), de Magiërs (inclusief Deirdre en Bruce & Toby) en de 3 J's. (Stuart Duane is *niet* aanwezig.)

Dame Quelista is ook aanwezig. Ze is moeten vluchten omdat de grayskins haar verdachten van het lekken van de informatie over de Grayskin Special Forces. Er was geen bewijs, maar het werd toch te link.

De grote verrassing daarna is dat Quelista's "bediende" Seigneur Malenan blijkt te zijn. (Dit wist tot dan toe niemand behalve Quelista zelf.) Hij is ook gevlogen, naar zijn zeggen omdat er mensen in de lagen onder de Raad aan het bekonkelen waren dat hij ook geletekt had. Dat was niet zo, maar wederom koos een raadslid voor het hazepad. Vraag nu is: Malenan is "fout", waarom zou de groep hem dulden of zelfs vertrouwen? Die vraag is net gesteld, einde sessie.

## **Sessie #49**

### **31 oktober**

De groep discussieert met Quelista en Malenan. Quelista vertelt dat zij zichzelf ziet als de juiste leidster van Griffinvale/Tyracia voor als de grayskins verdreven zijn. Boulder ziet dit helemaal zitten: hij wil Griffinvale veroveren en daarna het commando zo snel mogelijk overdragen zodat ie weer stadswacht kan worden. Dit tot onstetenis van o.a. Jouta.

Galtar graaft in zijn geheugen en weet nog dat Griffinvale vroeger geleid werd door een hertog Maxwel Benedict Claringbold. Hij had een zoon, Gideon, die nu zo'n 30 jaar zou kunnen zijn. Er zijn allerlei geruchten over vader & zoon. (In het echt: zie karakterconcept "zoon van een edelman".)

Malenan is sinds ongeveer 1 week in Sowend Forest, en is 2 weken geleden vertrokken uit Griffinvale. Zijn informatie kan dus wat oud zijn, maar hij vertelt in ieder geval het volgende in ruil voor zijn leven:

- ~~Grayskins hebben een ruwe vorm van magie Mindbased? Psionics?~~  
~~(Totaal geen foreshadowing voor geweest en valt dus af.)~~
- Grayskins hebben relatief veel troepen naar Choskan gestuurd met opdracht om stad af te branden, om een voorbeeld te stellen. (De groep heeft er geen extra verdediging gezet en kan Choskan dus als verloren zien.)
- Grayskins hebben een klein team "special operatives" naar Bluestone gestuurd
- Hij weet de zwakke plekken in de verdediging:
  - 2 poorten
  - 3 waterwegen
  - de meest oosterse muur is niet in goede staat. De grayskins verwachten niet dat van daaruit zal worden aangevallen (met siege engines) omdat de aanvaller dan

- eerst 1 van de 2 rivieraftakkingen moet oversteken. Noordkant is de eigenlijke Glenachulish, de zuidkant is de Afon Dythm.
- Hij weet de looproutes en tijdschema van de wachtlopende grayskin bij de waterwegen, wat normaal gesproken als zwakke plek bestempeld wordt, maar door de wachten toch best gevaarlijk is. Met deze info wordt dat een zeer valide optie, en dan zou Deidre's rookbrug ook gebruikt kunnen worden

### **3 november**

Er zijn verhalen van de aanzwelende vluchtelingenstroom uit Griffinvale dat de grayskins steeds harder en bruter te werk gaan. Razzia's.

Er zijn geruchten dat Choskan is gevallen, wat de moraal niet ten goede komt.

De grayskins doen een Unconventional Warfare (Assassinate Leaders) maar deze mislukt.

Hierdoor hebben ze permanent -1 Might.

Mensen vluchten en masse naar het noorden. Wil Brawl hier dwars doorheen gaan marcheren en aanvallen? Dat gaat onhandig zijn en mensen zullen "nodeloos" sterven. Maar als ze niet aanvallen gaan er mensen sterven in Griffinvale / krijgen de grayskins per dag een betere positie. Neckbiter bespreekt dit met Galtar, Boulder en de rest.

### **6 november**

De groep en zo'n 20 extra mensen (waaronder een tegenstribbelende Malenan en Thaithir de Rookmagiër) vertrekken naar het zuidoosten om de oostkant van Griffinvale aan te gaan vallen.

### **8 november**

Het leger, onder leiding van Skorbin Neckbiter, vertrekt naar Griffinvale.

### **11 november**

Aankomst groep bij Glenachulish. Vaal steekt als eerste over en gaat scouten, de rest van de groep volgt zodra Thaithir z'n rookbrug af heeft op 12 november.

## **Sessie #50**

### **12 november**

Thaithir maakt rookbrug en de groep steekt over. Vaaluryan blijft scouten.

### **14 november**

Op 14 november is de groep zo'n halve dag van Griffinvale. Het is koud en drassig terwijl de begroeiing minder wordt. Soniah en Thaithir maken een soort stoom/rookwolk die de groep van het zicht ontrekt.

Tharen vindt 's avonds een luik vlakbij de oostmuur, op de plek die Boulder had verteld. Het wordt met lomp geweld door Galtar geopend. De door dit lawaai gewaarschuwd grayskins sturen een zoekgroep uit, maar deze komt te laat. De groep is al verdwenen in de gang.

De groep loopt door een gang onder de oostmuur. De gang komt uit in de stallen. Jouta laat de paarden slapen zodat Tharen het luik kan open en de groep naar boven kan komen zonder op te vallen.

Vervolgens zet Soniah verschillende barakken in de fik. De totaal verraste grayskins proberen uit de

barakken te vluchten, maar worden bij de deuren opgewacht door o.a. Boulder, die een display kill uitvoert en zo de grayskins doet terugdeinzen, de barakken weer in.

Soniah steekt een “vuurpijl” af met het commando naar het grote leger om aan te vallen. Hiermee is de slag om Griffinvale begonnen, een slag d. De company wint verschillende conquest regels, en Griffinvale wordt ingenomen. Verschillende divisies grayskins geven zich over, een heel klein gedeelte vlucht naar het zuiden.

## **15 november**

De slag wordt afgerond, 's avonds is er naast droevenis een groot feest.

## **16 november**

Gideon Claringbold, de zoon van de (overleden) hertog van Griffinvale, wordt in de kerker gevonden. Hij herkent Boulder, z'n oude instructeur, en bewijst zo wie hij is.

Later op de dag is er groot beraad in de oorlogs/vergaderzaal van de burcht, waarbij alle belangrijke officieren van Brawl aanwezig zijn, inclusief alle spelers' personages, Dame Quelista, Seigneur Malenan en Gideon. Een stevige discussie brandt los over wie Griffinvale moet leiden. Dame Quelista vindt dat zei dat moet zijn, omdat ze “heeft laten zien dat ze de benodigde vaardigheden heeft”. Uiteindelijk wordt Gideon echter in ere hersteld, mede omdat Boulder, Galtar, Tharen en Jouta (en per extensie de meeste officieren) hem steunen. (Vaal vindt het niet zijn zaak, Soniah twijfelt.) Quelista bindt in en biedt haar diensten als adviseuse aan.

— *Einde* —

# **Overige verhaallijnen, ideeën, etc.**

## **Marcus en de heksenjacht**

Er zijn enkele soldaten die zich bij BRAWL hebben aangesloten die Marcus kennen vanuit de tijd dat ze in de mijn/Choskan woonden/werkten.

Zo nu en dan als er geen officieren/pc's bij zijn dan wordt er over hem verteld onderling tussen de troepen bij de kampvuren. Dan wordt er ook snel bijgehaald dat hij het vriendje is van de heks (Deidre). Zeker nu dat magie zo lang weg is (geweest) lijkt er een ware hetze te ontstaan tegen de magiegebruikers (en dan met name de vuur en rook magiers). gelovigen komen er beter vanaf omdat bijvoorbeeld/met name Jouta op het gevoel speelt in plaats van op de elementen.

Reynard heeft op een gegeven moment iets laten vallen toen per ongeluk Marcus in de buurt was en dat is hem duur komen te staan. Marcus valt hem aan, en Reynard krijgt geen hulp van z'n kameraden omdat de reputatie van Marcus onder de troepen zeer goed bekend is. Niemand wil hem in de weg staan.

Dit alles kan een paar dingen tot gevolg hebben.

- Muiterij bij de troep onder Marcus, tijdig te herkennen door Jouta als ze oplet en Tharen als hij nog eens gaat checken. om te buigen door Boulder door Marcus uit z'n functie te ontsnappen, of door zeer strikte controle over hem uit te gaan voeren, maar of Marcus het daar mee eens is...
- Steeds meer antipathie ten opzichte van de magiers, zeker nu z'n een eigen elite “clubje”

vormen, met enkele zeer knappe dames (wat is het oneerlijk verdeeld in de wereld)

## Random scenes/opmerkingen

- Idee: als de groep echt het commando wil overgeven, laat de officieren tegensputteren. ("Maar wat is Brawl zonder jullie?") Laat Jouta/Soniah/Boulder/iedereen een inspirerende speech houden waardoor het leger het toch accepteert.
- we hebben nog niks gedaan met Derrek, de smid die Galtar ooit heeft verlinkt. Hij gaat op een plek zijn waar Galtar hem kan tegenkomen. Galtar heeft het vrij behoorlijk gedaan door samen te werken met de grayskins. Is Galtar genadig of wraaklustig?
- Wat is er gebeurd met de grayskins uit Pelycor die door Boulder naar het zuiden zijn gestuurd?  
*Hebben zich aangesloten bij de club in Port Linchulish. (Was op logische route naar het zuiden/Grenmist.)*
- Wat is er gebeurd met de elven die geholpen hebben met de grayskins uit Pelycor en Carnthor te schoppen?  
*Gedeelte sluit zich aan bij Brawl, grootste gedeelte gaat terug naar huis.*
- Gevolgen van de oorlog:
  - Kampvolgers (Engels: camp followers, er is geloof ik geen Nederlandse term): er zijn altijd mensen die met een leger meetrekken. Dit zijn vrouw/man/kinderen van soldaten, of mensen die diensten verkopen aan het leger, zoals bevoorrading, koken, verpleging en prostitutie.
  - Gedeelte van de bevolking is aan het vluchten naar het noorden, zeker na het advies van de groep aan Jaston. (Die geven dat natuurlijk door aan anderen.)

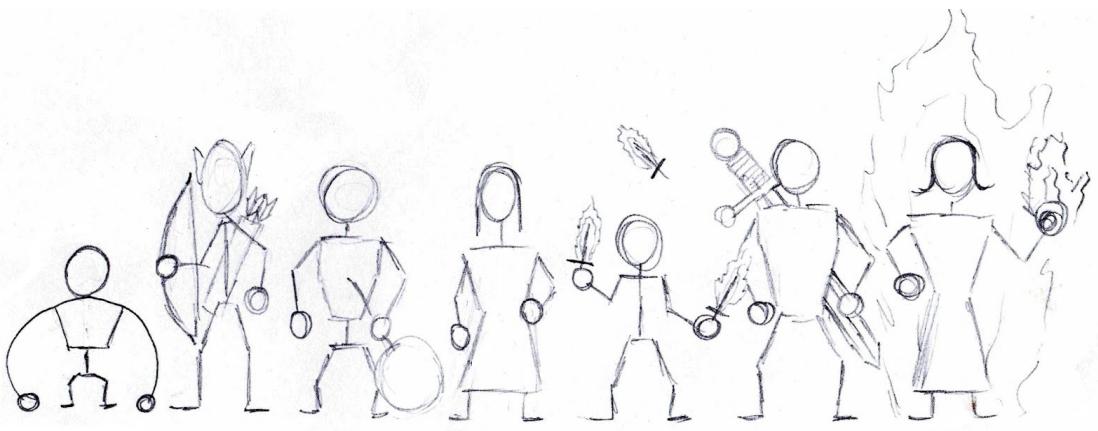
## Seeds

- Grayskin hierarchie:
  - Maglug
  - Undon'a (leidster Northmeadow)
  - leider Tyracia (Griffinvale)
  - Ogsog (semi-mythische leider, zit waarschijnlijk in de swamps)
- Als Soniah terugkomt op onderzoek naar magie in bibliotheken: er zijn weinig bibliotheken meer (vaak afgefikt door grayskins) en nog minder boeken over magie (die waren al zeldzaam, grotendeels afgefikt door grayskins bovendien). Er is een kans dat er nog wat geheime privé-bibliotheken zijn hier en daar.

## Dingen die wij introduceren

Als de groep niet in actie komt / om de druk op te voeren:

- ~~Bountyhunted~~ introduceren? Bountyhunter vervolg



- ~~Gezocht: Boulder's Jolige gezelschap; Boulder, Tharen, Pelham, Jouta, Galtar, Soniah, John, Jim en de Elvish Archer. Dood of levend voor 10 goudstukken (redelijk bedrag, maar nog niet schokkend) in te leveren in de Griffinvale keep.~~
- ~~Pas op voor de red head dame Soniah. Extreem vuurgevaarlijk!~~
- ~~Volgende poster 100G en opmerking over moord op Undon'a/Maglug~~
- Groep Deidre/Marcus wordt ongedurig als downtime te lang duurt en zal vertrekken. Hier komen we dan later op terug dat ze een paar dorpen hebben geplunderd. (Update sessie #30: lijkt goed te gaan vooralsnog.)
- De groep komt een stel dieven tegen -- maar het zijn ook een soort Robin Hoods / vrijheidsstrijders. Wat doe je er mee? Laat je ze meedoen? Powerstruggle? Vertrouw je ze?
- Er komen geruchten van buiten Brawl-bezet gebied dat grayskins iets van magie lijken beginnen te gebruiken. Hekserij? Voodoo-achtige praktijken?

## Dingen die de groep kan initiëren

Beschreven op manier dat het rechtstreeks in de e-mail gekopieerd kan worden:

- Ga achter meer informatie aan bijvoorbeeld in grotere steden.
  - Wat is er gebeurd in Choskan?
  - Waarvoor zijn de criminelen uit Choskan Mines eigenlijk voor opgepakt?
  - Hoe gaat het met de Dwergen en Elven?
- Zet de grayskins onder druk, bijvoorbeeld door aanvallen op hun basissen uit te voeren of highranking grayskins om zeep te helpen.
- Verzorg je groep: eten, huisvesting, geld, wapens, gevechtstraining, opleiding, motivation
- Sticht een extra basis, breidt je invloedsfeer uit.
- Predik het geloof / het feit dat er überhaupt een godin is. Als er één is, zijn er dan meer?
- Zorg ervoor dat je groep groeit: PR, propaganda.
- Probeer de Raad Eraldirri te infiltreren danwel voor je zaak te winnen.

~~Wat als ze zelf overvallen worden / tijdens een overval in de weg worden gelopen door een stel andere Robin Hoods? Misschien willen ze samenwerken? (Interessant maar voorlopig zorgt dit alleen maar voor extra afleiding.)~~

## Geloof en verering gaat mis

Misschien raken ze ook geïnteresseerd in de godin Hareke en vuurmagie. Langzaamaan laten doorschemeren dat sommigen de godin misschien anders vereren (blood sacrifice e.d.)

Er zijn ook mensen echt geïnteresseerd in Soniah's vuurmagie en Deirdre's rookmagie. Ze willen

leren. Ongeveer 5% van de mensen heeft een *beetje* aanleg hiervoor, één op de honderd heeft meer dan een beetje. Vrouwen hebben een iets hogere aptitude lijkt wel. (Misschien zijn ze gevoeliger, misschien zijn ze meer van het subtile en hebben mannen meer moeite met het te beginnen te leren, maar kunnen uiteindelijk wel lompere dingen ermee?)

Uiteraard kan zelfstudie gruwelijk misgaan. "Oeps, we hebben het bos afgefikt."

Misschien kunnen Soniah en Deirdre vriendjes worden en samen gaan werken Rook en vuur, klinkt als een logische combinatie tenslotte.

## Forestview

Kevyn Englram, de smid uit Forestview, wordt door een BJJ-patrouille in Sowend Forest opgepakt. De grayskins zijn bezig met het zoeken naar BJJ en hebben via-via te horen gekregen dat die groep door Forestview is gekomen. De Forestviewers kunnen (en willen) weinig vertellen, maar nu hebben de grayskins alle kinderen en vrouwen opgepakt als pressiemiddel. Eén van hen is het zontje van Kevyn: Eiran.

Help hem! Omdat alles wat niet vecht is opgepakt en de mannen zijn achtergebleven hebben we gelijk een club die wel bereid is mee te vechten voor de goede zaak

Weet Sowend wat BRAWL aan het doen is? Dan kunnen ze een boodschapper gericht sturen, anders via omwegen: Sowend->Northmeadow->Choskan

Kamp van de grayskins ergens in buurt van Sowend Forest: "Griffinmarr". De kinderen worden gebruikt als schild, vrouwen voor het werk. Zie onder "Locaties" voor meer gegevens.

## Afgekeurde ideeën voor finale

- Misschien bestaat Ogsog alsnog? Misschien is hij een soort halfgod? Krijgt hij krachten door het geloof van de grayskins? Of krachten door het bezitten van bepaalde artefacten of gebouwen?  
(Totaal geen foreshadowing voor geweest en valt dus af.)
- Misschien is Dame Quelista een dubbele overloopster. Ze speelde een spelletje want ze wil de leidster van Tyracia worden na de Slag van Griffinvale.  
(Goed plan maar dit wordt pas interessant na de slag om Griffinvale en dus na de campaign....)

## Wat hebben ze tot nu toe gedaan

Om vast te stellen of ze al public enemy #1 zijn

- Groep bevrijd uit Choskan
- Groep bevrijd uit Dythm
- 2 karavanan overvallen
- Boulder's Jolige Gezelschap
- Magisch beest in Sowend Forest afgemaakt (sessie #17)
- Epos 1 geschreven (sessie #20)
- Maglug omgelegd (sessie #21)
- Undon'a omgelegd (sessie #27)
- Dwergen overgehaald (sessie #29-31)
- Rolin, Grimric omgelegd (sessie #33)

- Hulp gekregen van de elven (sessie #35-37)
- Pelycor bevrijd (sessie #38-40)
- Carnthor bevrijd (sessie #41-42)
- Pondness bevrijd
- Port Linchulish bevrijd en speciale strijdkrachten afgemaakt (sessie #43-47)
- Griffinvale bevrijd en Hertog Gideon op de “troon” gezet (sessie 48-50)

# Personages

*Graag in alfabetische volgorde.*

## Alrika Silvergrim

Oude dwergenvrouw (150 jaar oud) en rune-magiër in Ugium Mordale.

## Auric

Voorman in de Choskan Mines, baas van Bruce en Toby. Stond in voor Boulder's Jolige Gezelschap en stond op punt net als Vera Featherstone onthoofd te worden. Hij was in Choskan en werd tijdig gewaarschuwd en kon ontkomen (sessie 12/13). Kwam vrij toevallig de groep tegen (sessie 13) en blijft voorlopig bij hen aangezien hij vogelvrij is. Hij houdt de groep verantwoordelijk voor wat er met Vera en hem is gebeurd.

## Aurinda Emerson

Opvolgster van Auric als voorman in de Choskan Mines. Ietswat gedrongen vrouw.

## Bruce en Toby

Oudere mijnwerkers in Choskan. Waren al mijnwerkers voor de Departure. Bruce wordt gespeeld door Jake, Toby door Mark. Toby is wat stommig. Beide houden van een biertje. Bruce heeft een one-night-stand oogje op Soniah.

Sluiten zich aan bij BRAWL in sessie #34.

## Caroline

Contactpersoon binnen NMU die zich staande kan houden tussen de gegoede burgerij van NW zonder uit de toon te vallen. Heeft wel wat gevechtstraining en heeft behoorlijke reflexen.

## Monseigneur Chauncey

~40 jaar oud. Ringbaardje, blond haar. Rode neus van de drank, beetje verfomfaaid. Wijnhandelaar die de macht wil gaan grijpen als de grayskins in Northmeadow in paniek zijn. Erg makkelijke man, beetje verfomfaaid. Zijn vrouw *Stella* regelt alle belangrijke dingen. Besluit in sessie #23 om samen te werken met BLA.

Hij heeft een ~50-jarige guard die erg aardig is, met name richting Jouta.

Zie ook *Etherington*.

## Chester

Commandant van Etherington, luistert erg goed naar Lucretia

## **Deirdre Fielding**

Leidster van de warlocks. 1m80. Witte huid, lang bruin haar. Heeft deal met Marcus Pratt die haar "bodyguard" is. Ze zal het feit dat hij "echt evil" is geheim proberen te houden tegenover de groep omdat ze verwacht dat ze anders hen tegen zich keert.

Ze is opportunistisch en weinig loyaal, dus als puntje bij paaltje komt zal ze voor zichzelf kiezen. Zie ook *warlocks*.

## **Derrek**

Smid die Galtar erbij heeft gelapt. Momenteel de belangrijkste (enige?) smid in Griffinvale.

## **Elmira**

Vrouwelijke, menselijke guard in Bluestone. Beetje snibbig richting Boulder in sessie #42. Zie ook *Zebediah*.

## **Etherington**

Dandy, goed gekleed, zwart haar en ringbaardje. Bollig hoofd van het goede en vele eten. Vaak kortaf in omgang.

Handelaar in levensmiddelen (luxe kazen e.d.) die de macht wil gaan grijpen als de grayskins in Northmeadow in paniek zijn. Besluit in sessie #23 om *niet* samen te werken met BLA.

Zie ook *Chauncey*.

## **Falazor Armburner**

Militair adviseur van Thomor Legslasher.

## **Fairuza Bardell**

Zwartharige vrouw, 25 jaar. Boodschapster en assistente van Lafayette. (Actrice: Fairuza Balk.)

## **Fimbur Copperbrondi**

Oud(st)e miner die een alternatieve uitgang weet uit de mijnen. Grijze haren en baard. Is mijnwerker, niet een smid.

**Skills:** Singing 6

## **Gadrin Ironsmasher**

Dwergse god, man van Sindri Truthstone. Nog niet goed gedefinieerd, maar denk aan metaalbewerking en beschermen van je clan/familie.

## **Garrett**

Operationeel manager van de NMU. Was vroeger een officier in de guards.

Beetje norsig en wantrouwend, niet erg inspirerend wellicht; maar wel eerlijk en capabel.

## **Gideon Claringbold**

Oudste zoon van Hertog Maxwell en zijn opvolger. Was 10 tijdens de Departure. Opgeleid in vechtkunsten door Boulder. Is jarenlang opgesloten geweest in Griffinvale Keep's kerken door Eraldirri en grayskins.

## **Gilbert Bucket**

Visser (met felle vrouw) in Eastmoor. Heeft eigen boot, is welwillend richting BRAWL. Heeft vuurrood haar.

## **Gotrog Darkfind**

Dwerg in Ugium Mordale, adviseur van Thorom Legslasher. Forse dwerg in ornamentale wapenuitrusting. Spreekt in statements, niet echt in dialogen. Vertegenwoordigt de isolationisten.

## **Grart**

~~Grayskin baas van Dythm Cliffs, gedood in sessie #4/begin #5.~~

## **Grimric**

Officier van Rolin @Choskan mining. Mag samen met Boulder een act opvoeren en rost Boulder KO

## **Hareke (Tsia'Harekaela)**

Godin van Jouta, gericht op de Natuur. Is zelfde godin als van de Elven, maar die noemen haar bij haar 'echte' naam: Tsia'Harekaela.

## **Innogen**

(Vrouwelijke) commandant van de Chauncey

## **Isabeau Tharp**

Menselijke vrouw, 25 jaar oud, klein (1m60), rood haar (twee vlechten), lelieblanke huid. Praat graag en is erg blij, adrem en bijdehand. Leest en praat dwergs, haar accent is nogal slecht echter. Ze wordt in sessie #29 door Lucretia als ambassadrice naar de dwergen gestuurd. Isabeau vindt dit een hele eer en is er erg blij om. Ze doet alsof ze veel ervaring heeft maar dit is niet zo, het is wat bluf om haar onzekerheid te verbergen.

## **Kalanael**

Mannelijke elf. Bevrijd uit Dythm Cliffs. Treedt op als plaatsvervangend leider in Sowend Forest als de groep weg is.

## **Kazrik Tinthor**

Dwergse guardsman in een voorstad ten noordwesten van Ugium Mordale. Heeft de groep begeleid in sessie #30 naar Ugium Mordale. Verstaat wel common maar praat het niet graag.

## **Lafayette**

Vrij lange, slanke neger die na de bevrijding van Port Linchulish de stad probeert te regelen. Erg

zelfverzekerd, en erg begaan met z'n "onderdanen". Van origine koopman/handelaar. Z'n rechterhand is Fairuza Bardell. (Acteur: Nelsan Ellis, Lafayette uit *True Blood*.)

## **Lord Langdale**

De lord die tijdens de departure 8 maanden de keep van Northmeadow heeft verdedigd tegen de grayskin en uiteindelijk op moet hebben gegeven.

## **Lucas**

Lid van de NMU. Beetje loopjongen van Garrett / begeleider van de groep

## **Lucretia Bashford**

Leidster (31 jaar oud) van de Northmeadow Underground. Succesvolle koopvrouw, gelooft in haar eigen kunnen (geld, handel, mensen inschatten, influence) maar is onzeker wat betreft "military engagements" en oorlog. Zoekt eigenlijk iemand die daar ervaring mee heeft. Helaas heeft Quelista daar ook geen kaas van gegeten. Garrett vervult die rol atm maar dat voldoet net om de groep bijeen te houden.

## **Lysander Pinch**

Olie- en wijnhandelaar in Northmeadow wiens boot met olie is opgeblazen als afleiding tijdens sessie 20/21. Geen lid van NMU.

## **Maglug**

~~Baas van de grayskins in de boerderijgemeenschap ten noordoosten van Northmeadow. Hij heeft de karavaan uit sessie #16 er op uit gestuurd.~~

~~Heeft tientallen underlings.~~

~~Blauwe veren in z'n haar.~~

*Dood door pijlen en vuur in sessie #21.*

## **Marcus Pratt**

Leider van de echte criminelen. Zo'n 40 jaar oud. Plunderaar/moordenaar van nobelen (grayskin, Eraldirri en overig). Is "bodyguard" van Deirdre Fielding. Minder snugger en komt lomp over. Groot en massief, goede brawler. Stookt beetje. Spreekt geen Smokt.

Zie ook warlocks.

## **Hertog Maxwell Benedict Claringbold**

Hertog van Griffinvale ten tijde van de Departure. Heeft in ieder geval 1 zoon, Gideon. Geruchten zijn dat Maxwell overleden is.

## **Natasha**

~20-jarige blonde meid, lid van de NMU. Beetje blonde bimbo -- zo komt ze in ieder geval over. Heeft de groep op hun eerste dag in de NMU barrakken ontbijt geserveerd.

## **Nimvia van Huis Killent'rynn**

Koningin van de elven in Irralíontyrcûr, vrouw van Talaniath.

## **Norbert**

Persoonlijke guard van Lucretia, leider van de overige guards van Lucretia.

## **Ogsog**

Mythische grayskin leider; vooralsnog onbekend wat hij/zij is

## **Orisa Itetia**

Leidster van Choskan Town. Menselijk, ongeveer 40 jaar oud. Lang van postuur, lang rossigblond haar. Rapportiert aan Aodi Lightquartz (de dwergse Eraldirri).

Probeer zo goed en kwaad als het kan Rolin's excessen binnen de perken te houden en haar dorp uit de problemen.

Samen met Irwin Oswald, Aurinda Emerson en Drew Tearll (voormannen van de mijnwerkers) vormt ze de leiding over Choskan.

## **Oscar de bedelaar**

Heeft wat geld gehad van Vaaluryan en wordt daarom de zondebok van de diefstal van een hoop geld door Tharen.

## **Paul Banks**

Jager uit Eastmoor. Ontdekt de groep in sessie #44.

## **Permelia**

Groentevrouw in Choskan. Heeft de groep wat appels verkocht. Is nog niet gespeeld echt, was allemaal off-screen.

## **Preston Davenport**

Man, heeft wat ervaring als smid en helpt Galtar in de Sowend HQ smidse.

## **Dame Quelista of the Amber Tower**

Lid van de Raad Eraldirri. Verantwoordelijk voor Northmeadow en omstreken. Is stiekem adviseur van de Northmeadow Underground (zie aldaar) maar vertelt dit natuurlijk niet aan iedereen.

## **Raad Eraldirri**

Verzameling menselijke (en wat halflings) collaborateurs die samenwerken met de Grayskins. Grotendeels lafaards die gewoon op eigen winst uit zijn, maar ook een paar die denken dat dit uiteindelijk de schade van de verovering beperkt.

Er zijn momenteel 5 personen lid van de Raad Eraldirri:

- Dame Quelista of the Amber Tower, een koopvrouw *Zie Quelista*.
- Seigneur Malenan of Griffinvale, een tweederangs edelman
- Seigneur Hiramori Matsukawa, een afgevaardigde van de guilden
- Dame Aodi Lightquartz, een dwergse die min of meer opkomt voor alle 'minderheden'
- Seigneur Firon the Brave of the Southmark

## **Reynard Hoadley**

Soldaat in Marcus' divisie. Heeft twee blauwe ogen door Marcus want hij zat Deirdre te bekritisieren in sessie #38. Valt daarna onder Boulder's divisie.

## **(Zatte) Rinus**

Stamgast in De Verloren Beurs, ex-drager. Hagenees. Gespeeld door Jake.

## **Rolin - Veraslayer**

Grayskin baas van Choskan mining facility. Spreekt Smokt en gebroken Common. Zoals de naam doet vermoeden heeft hij Vera geslayed na de ontsnapping van de groep + warlocks

## **Rordred Pathgim**

Oudere dwergse ex-priester in Ugium Mordale, adviseur van koning Thomor Legslasher. Heeft een goede avond gebabbeld met Jouta over de goden. (Sessie #30.)

## **Rumlia Hathe'an of the Maernrrethn**

Vrouwelijke elf. Squad leader van Vaal's scouts.

## **Selari Caelyavia**

Vrouwelijke elf, wachter bij Irralíontyrcûr.

## **Silvius Marsh**

Chirurgijn in NW.

## **Sindri Truthstone**

Dwergse godin, vrouw van Gadrin Ironsmasher. Nog niet goed gedefinieerd, maar denk aan moeder/verzorging?

## **Skorbin Neckbiter**

Aanvoerder-ten-velde van BRAWL. Was eerst commandant van Divisie Melee #1 (de Bijlen) maar is later gepromoveerd tot opperbevelhebber-als-de-groep-er-zelf-niet-is.

## **Slurk**

Veerman in Indivon, heeft de groep overgezet in sessie #42. Beetje simpele figuur, weinig toeschietelijk en want hij weet dat hij één van de weinige manieren is om de rivier over te steken. Behoorlijk hebberig en wilt best praten voor wat extra geld.

## **Stella Chauncey**

Vrouw van *Chauncey*, een wijnhandelaar. Ze regelt ongeveer alle belangrijke dingen. Hij is de charm, zij is de brains.

## **Strolik Oxcrusher**

Heel brede, stevige dwerg die in sessie #39 is geïntroduceerd als beste recruut van Tharen's sneaky bastards. Hij vecht met twee dolken. (Voor Jake: geïnspireerd op Khalam van Malazan Book of the Fallen.)

## **Stuart Duane**

Subofficier in Brawl. Blonde god qua uiterlijk. Was baas van de ~50 manschappen rond de Kooi van Choskan. Blies behoorlijk hoog van de toren in gesprek met Rolin.

## **Sudzush**

Grayskin leider in Pelycor. In sessie #40 gaf hij zich over aan Brawl en is vervolgens weggetrokken naar het zuiden.

## **Talaniath van Huis Killent'ryn**

Koning van de elven in Irralíontyrcûr, man van Nimvia.

## **Temperance**

Vrouwelijk lid van de Northmeadow Underground. Was voorheen city guard corporaal in Griffinvale. Is door Galtar benaderd in The Thirsty Witch (sessie #20) met het idee om haar op te stoken tegen de grayskins. Hij wist niet dat ze lid was van de NMU. Zorgde zo dat de NMU de BLA (nog) beter in de gaten ging houden.

## **Thaithir**

Mannelijke elfse warlock, bevrijd uit Choskan Mining Facility tijdens sessie 12. Geboren in Veranwold.

Geinteresseerd in Jouta en Vaal's beweringen dat de godin Tsia'Harekaela weer terug is/nooit is weggeweest. "Volgt" voorlopig Jouta.

Zie ook *warlocks*.

Krijgt meer zelfvertrouwen en wordt in sessie #35 soort ambassadeur naar elven.

## **Thomor Legslasher**

(Opper)koning in Ugium Mordale en daarmee leider van alle dwergen in de noordelijke Aodyaorr. Kan uit de voeten met formele taal. Wordt geadviseerd door *Gotrog Darkfind* en *Rordred Pathgim* (zie aldaar).

## **Tish Roslyn**

Halfling vrouwke. Bruine krullen, donkere huid, bruine ogen. Meest getalenteerde van Soniah's vuurmagiërs.

Bourgondisch, joviaal, beetje arrogant want magie komt aanwaaien. Houdt niet echt van verantwoordelijkheid. Wordt "discipel" van Soniah in #38.

## **Undon'a**

~~Leidster van Northmeadow, directe baas van Maglug. Beetje suffe leidster, houdt meer van de~~

~~zachte hand maar beseft dat ze Maglug nodig heeft als enfoorce.~~

*Afgemaakt door de groep in sessie #26/27 door paralysis en daarna het torenraam uitsmijten.*

## **Valerie Goodall**

Leidster van BRAWL Divisie Melee #1 nadat Skorbin Neckbiter gepromoveerd is tot opperbevelhebber.

## **Vera Featherstone**

~~Human female. Grote stevige vrouw, beetje lomp en rondborstig. Denk stereotype viking vrouw.~~

~~Skills:~~ Meppen met stokken: 5

~~"Berserker rage:" +1 voor duratie van 1 gevecht~~

*Wordt terechtgesteld door Rolin in sessie 12/13 doordat ze instond voor de groep.*

## **Warlocks**

Roverbende die "tovertrucken" gebruiken

- Deirdre Fielding - Leidster van de warlocks -> eigen entry
- Otis
- Thaithir -> eigen entry
- Eunice

## **Whittington**

Blond haar. Menselijke collaborateur met de grayskins in Pelycor. In sessie #40 na onderhandeling met Brawl weggevlucht met grootste deel van eigendommen.

## **Winthrop Perch**

Afgezant van Lucretia die de onderhandelingen voert met de Chauncey's. Man van middelbare leeftijd die het redelijk heeft gedaan. Geen superrijk persoon, maar de *Thirsty Witch* is ook weer niet zijn natuurlijk habitat.

## **Zalyna Ruatharevar**

Elfse vrouw, leidster van de wacht in Irralíontyrcûr. Spreekt (gebroken) common. Is wat voorzichtig aangelegd. Lichte huid, groenig haar, full leather armor.

## **Zebediah**

Mannelijke, beetje sullige guard in Bluestone. Zie ook *Elmira*.

# **Companies**

## **Fort Choskan**

- Might 2-3 (goed opgeleid en redelijke leiding)
- Treasure 2
- Influence 3
- Territory 2

- Sovereignty 2

## Dwerg community

- Might 3-4 (enorm goede spullen, goed opgeleid)
- Treasure 4-5 (oude treasures, dwarf-quality steel)
- Influence 1-2
- Territory 3-4 (uitgestrekt maar weinig echt bewoond)
- Sovereignty 5-6 (fanatieke dwergen met stapel historie en cultuur achter zich waar je niet goed van wordt)

## Griffinvale keep

- Might 4-5 (heel veel, goed opgeleid, goede spullen waaronder siege stuff?)
- Treasure 4
- Influence 3
- Territory 3-4
- Sovereignty 3-4 (zaakjes goed voor elkaar, goede leider)

## Karavaan

- Might 1-2
- Treasure 1-2
- Influence 0
- Territory 1-2
- Sovereignty 1-2

## Northmeadow community

- Might 3-4
- Treasure 5 (het is tenslotte de graanschuur)
- Influence 4-5
- Territory (2-)3
- Sovereignty 4 (dit is een droombaan voor grayskins)

## Northmeadow Underground

- Might 3
- Treasure 4 (gefincierd door al die rijke kooplui)
- Influence 4
- Territory 2
- Sovereignty 3 (ongetest, weinig inspirerend leiderschap)

# Plaatsen

<http://www222.pair.com/sjohn/blueroom/demog.htm> over *fantasy demographics*

[http://www.rdin.com/calc\\_town.php](http://www.rdin.com/calc_town.php) een rpg stad generator

Graag in alfabetische volgorde.

## Inwoners:

Griffinvale 18554

<i>Port Linchulish</i>	11132
<i>Pelycor</i>	8906
<i>Northmeadow</i>	8015
<i>Grenmist</i>	6011
<i>Slobeter</i>	4809

## Aodyaorr

Gebergte wat de oostelijke grens van Tyracia vormt. Heeft wat dwergensteden in zich.

## Blackstone

Voorstad op twee dagen ten noorden van Ugium Mordale, op de weg vanaf Northmeadow.

## Bluestone

Dorpje op de weg van Griffinvale naar Slobeter en de zijweg naar Indivon. Enige echte bestaansrecht is het verkeer wat er daardoor komt en steengroeve met blauwe stenen. Staat een (sjoemelige) herberg, de Hallow Inn.

## Choskan mining facility

Drie dagen ten noorden van Dythm Cliffs, ook een kamp van de grayskins voor gevangenen. Onder het bevel van Rolin. 17 man gevangen achter de muren van de mining facility.  
 50 man bewaking/opzichters met onder andere Rolin,  
 4 onderofficieren (named NPC's).  
 25 threat 3  
 20 threat 2

## Situatie na laten ontsnappen warlocks

Nu na verscherpte beveiliging van Choskan stad:  
 5 onderofficieren  
 15 threat 3  
 10 threat 4

## Choskan Town

1.000 inwoners, met name mijnwerkers en support, o.a. jagers. Import van meeste levensmiddelen vanuit de omringende steden en dorpen.  
 300 miners altijd 2 groepen van 100 in de mijn (1 dag heen en werken, overnachten, 1 dag werken en terug).  
 Erts verwerking in het dorp. 300 man uit het dorp werkt boven in de mijn, maar mag elke twee dagen terug - loondienst.  
 Leidster van het dorp: mevrouw Orisa Itetia samen met mijnwerkers voormannen (zie Orisa)

## Situatie na laten ontsnappen warlocks

Rolin (heeft persoonlijk bevel genomen in stad)  
 5 onderofficieren  
 50 threat 3  
 40 threat 4

## **Claibrarafal**

Elfse stad met bibliotheken, op 3 dagen reizen ten noordoosten van Irralíontyrcûr.

## **Carnthor**

Ligt tegen het Veranwold aan als hoofdstartpunt van de houtkaravaan. Pelycor zorgt met name voor werkliu / aanvoer eten vanuit NM.

Carnthor heeft vooral een gunstige ligging aan een grote doorgaande route met een ruim dorpsplein, goede watervoorziening (voor paarden) in de vorm van een rivier die vanuit het elvenwoud door het dorp stroomt naar de zee toe. Met name via deze rivier wordt ook het hout afgevoerd.

Om het dorp heen recent zeer veel bos gekapt waardoor de grond onstabiel is geworden, met de rivier erbij op sommige stukken zelfs moerassig (westkant).

Vanuit het noorden goed te beschieten door de elven; bos-guerilla. Dit heeft straks al wat troepen uit Pelycor weg getrokken. Verdedigings-werken (pallisades) vooral gericht naar het bos (noordkant). Oost en zuidkant is de open gekapte vlakte met veel stronken. Bestorming met paarden is gevaarlijk voor de beesten. Siege wapens zullen over de weg moeten, anders rijden ze vast.

### **Company: Grayskins in Carnthor**

- Might            4
- Treasure        1
- Influence      2
- Territory       2
- Sovereignty    2

## **Dythm Cliffs**

Kamp waar de spelers in het begin in werken. Heeft mijnen, smidse, wat velden met gewassen. Bijna helemaal zelfvoorzienend. Onder het bevel van Grart.

## **Eastmoor**

Gehuchtje enkele uren afstand van Port Linchulish, op 50 meter van de Glenachulish.

## **Forestview**

Dorpje op dagreis (?) van Sowend Forest HQ. Heeft iig een smidse waar Galtar al eens gebruik van heeft gemaakt.

## **Jaston**

Gehucht (~50 inwoners) op 1 dagreis ten noorden van Slobeter.

## **Griffinmarr - Grutmaer**

Moeras ten noordoosten van Griffinvale , ten zuiden van Sowend. Onbegaandbaar, kilometers (20-30km) in doorsnee, voldoende ruimte voor een Grayskin kamp (Grutmaer). Eén pad er naar toe wat alleen voor echte goede trackers te vinden zal zijn. Dat pad leidt naar het kamp; houten palisade, hutten, gevlochten kooien. Vallen rondom het kamp. Hutten op palen, loopbruggen Valse paden/doolhof die diep het moeras in leiden. Moerasmonsters, dwaallichtjes -> geesten

onder water. Altijd mistig/donker vanwege de dichte bebossing/begroeiing. Hoog in een boom klimmen geeft nog steeds een mistig gebeuren. Sommige paden waden ook wat door het water/modder. Houten voetpaden op sommige plekken.

Moerasgas bubbelt overal op - erg ontvlambaar - en goed te ruiken, stank! (misschien te anti Soniah, maar wil zien wat men met de hint doet), constitution check elke zoveel tijd, wel redelijk eenvoudig, maar om aan te geven dat het gas niet helemaal jofel is. (Gefaalde check: 1 Shock, cumulatief.)

## Griffinvalle

Hoofdstad van Tyracia. Groot geworden door centrale ligging aan rivier en goede wegen waardoor er makkelijk gehandeld kon worden. Daardoor hoofdstad geworden, waardoor door de extra mensen en hoflieden weer extra ambachtslieden nodig waren. Er zijn wel wat boerderijen in de omtrek, maar verreweg de meeste inkomsten komen van de handwerklieden en ambachtslieden (die ruwe handelsstoffen omvormen tot producten) en kunstenaars.

## Grumgrot (orig: Grenmist)

Voormalige mensenstad die tijdens de departure is verlaten. Nu overgenomen door de grayskin en daar zitten de wapensmeden van de grayskins. Hier wordt in de loop van de campaign begonnen met de bouw van massavernietigingswapens tbv wraakacties.

Deze "stad" is eigenlijk gewoon een grote vesting die aan de rand van grayskin gebied altijd als laatste basis tussen mensen en grayskins heeft gefungeerd. Daardoor eigenlijk niet in te nemen op de manieren die ze tot nu toe hebben toegepast.

Deze vesting heeft muren die veel dikker zijn dan bivoorbeeld de Northmeadow keep. Hogere torens voor meer uitzicht. Geen geheime gangen. Omgeven door een brede gracht met brug/ophaalbrug aan de noordkant en moeras aan de zuidkant.

Als ze uiteindelijk binnen zijn, treffen ze daar grote belegeringstorens en rudimentaire katapulten aan die tot doel hadden om aanvallen uit te voeren op bijv. Northmeadow. Daarom ook alles op wielen en nog deels gedemonteerd.

Flinke stallen met grote trekpaarden om alles te kunnen vervoeren. Dit zijn echt knollen, niet bruikbaar als krijgspaard.

Werkplaatsen waar befaamde wapensmeden en timmerlieden deels tegen hun zin mee moeten werken aan de ontwikkeling van al die spullen. Waarom doen ze dat tegen hun zin? Misschien zitten hun vrouw en kinderen ook wel in Griffinmarr opgesloten.

Mogelijkheden van stad overnemen:

- Maanden van belegering
- Rivier die de slotgracht en het nabijgelegen moeras voedt omleiden, zodat die verdedigings linie vervalt
- Infiltratie op kleine schaal, zoals met de kooi, maar dan subtiel
- Iets wat de groep verzint en wij niet hebben voorzien :P

Situatie na sessie #42:

Na het bericht uit Griffinvalle is Grenmist nu zo ongeveer uitgestorven. Verschillende flinke parrallele geulen van decimeters diep en een paar meter uit elkaar lopen van het einde van de brug naar het noorden de weg naar Post Linchulish.

Op de muren van het kasteel hange kooien met daarin lijken van ingenieurs die niet mee wilde werken (navraag leert dat dit allemaal mensen zijn die door de grayskin te werk zijn gesteld om de wapens te ontwikkelen en die weigerde dat te doen).

Info valt te verzamelen van enkele mensen die nieuwsgierig naar Grenmist zijn komen kijken of te zien dat de grayskin echt weg zijn.

## Indivion

Gehucht ten noordoostosten van Port Linchulish. Heeft pontje over de rivier Glenachulish met veerman Slurk.

## Irralíontyrcûr

Hoofdstad van de elven, ergens in het Veranwold.

## The Meadow

Het gebied rond Northmeadow wat feitelijk de graanschuur is van Tyracia, bron van de welvaart in NM.

## Northmeadow

Stad in het noordoosten van Tyracia, voorportaal voor het vruchtbare deel van het land; een gebied van ongeveer 40x20km waar diverse boerderijen, tuinderijen, boomgaarden, wijngaarden. Dit gebied ligt deels tegen de noordoostelijke berghellingen aan. Hier zitten dan de wijngaarden. Ook vinden we hier de nodige rijstvelden.

In het vlakke gebied zitten dan graanvelden en dergelijke. De nodige wind- en watermolens om te malen/pompen. Bierbrouwerijen, bakkerijen en dergelijke zitten rondom Northmeadow.

Northmeadow werd bewaakt vanuit een fort ten noordoosten van de plaats. Dit fort is nu overgenomen door de grayskin en van daaruit wordt dagelijks een ronde gedaan langs 5-6 boeren om "belasting" te innen. Elke boer wordt 3x per jaar bezocht. Als er dan 4 runs in de week zijn, dus 208 runs per jaar x (5-6 boeren per run) / 3 kom je uit op 381 boerderijen.

<http://www.hyw.com/books/history/agricult.htm> 25-30 acres voor een zelfvoorzienende boerderij met wat ruimte voor de verkoop. Komt overeen met 0.12 km<sup>2</sup>. Met die oppervlakte en het aantal kom je dan op 45km<sup>2</sup> landbouw gebied. Mocht 40x20km dan niet passen hebben we toch nog een berg speelruimte.

Dit gebied, "The meadow", verzorgt het overgrote deel van het land van de luxe voedsel en drankwaren. Daarom ook de regelmatige karavaan naar Griffinvale.

Het fort ontzetten zou een flinke moraal boost geven, omdat daarmee een bron van luxe goederen wordt vrij gespeeld. Grayskins, maar zeker ook de raad Eraldiri worden hier niet blij van.

- 8015 inwoners
- 4 inns
- 20 taverns
- 5 blacksmith
- 16 masons
- 10 bakers
- 7 butchers

Northmeadow Keep huisvest in ieder geval 100 grayskins.

## Northmeadow Underground

Leiderschap wordt gevormd door rijke handelaren. Dame Quelista is “adviseur” maar dat is natuurlijk een geheim wat niet wordt genoemd totdat de groep zich heeft bewezen.

Leidster nu: Lucretia Bashford

Hoofdkwartier in de geheime kelder onder de NM guildhall aan het plein, met geheime gangen naar diverse plekken in de stad (o.a. *The Thirsty Witch* - oude stadswacht hangout, een toren in de stadsmuur vlak achter de Etherington mansion, en één van de binnentorens van de keep buiten NM). De vooringang door de guildhall wordt eigenlijk alleen gebruikt door management team. De stadswachten hebben allemaal hun ingangen via het NM riool.

Operationeel bestaat NMU uit 53 voormalige stadswachten die in actie kunnen komen onder leiding van Garrett (de hoodies) (de Might in de company) en daarnaast een management team van 10-20 kooplui die de Influence en Wealth vertegenwoordigen.

## Herbergen en kroegen in NM

- The Clueless Geisha Inn: upperclass herberg met veel kooplieden. Dame Quelista schijnt hier ook te komen. Heeft BJJ opgetreden.
- The Thirsty Witch: kroeg waar de ex-city guards komen, waaronder Temperance. Heeft ingang naar NMU HQ. Heeft BJJ opgetreden.
- The Wet Torturer Tavern: lowerclass kroeg. Heeft BJJ opgetreden.
- De Verloren Beurs: Zatte Rinus en barman

## Pelycor

Op de rand van elven gebied. Met name bezig met bosbouw en houtkap. Zo nu en dan wordt er voor zeer speciale gelegenheden een elven boom gekapt en dit wordt oogluikend maar met tegenzin toegestaan door de elven. Geen zin om woorden vuil te maken aan de mensen die dat doen.

Nu worden echter de bosbouwers en houthakkers uit o.a. Pelycor massaal ingezet voor grote grayskin elvenhout bestellingen. Zelfde doel als de ertsbestelling voor Grumgrot.

Kleine aarden wal (2 meter) als verdedigingslinie met palisade van 3 meter en recent houten staken schuin ingegraven als verdediging, maar redelijk makkelijk in te nemen. De grote troepenmacht zit bij Carnthor als bescherming van de karavanan en werklui.

Houten poorten. En volledig kaal geslagen om Pelycor heen, honderden meters zicht, boomstroken.

Als de paar grayskins uit Pelycor worden verjaagd dan zullen ze zoveel mogelijk proberen in de hens te zetten als afleiding. Veel houten huizen, dus zooi.

## Company: Grayskins in Pelycor

- Might 2
- Treasure 2
- Influence 1
- Territory 2
- Sovereignty 2

## Pondness

Eén grote steiger met een schip wat daar klaar ligt om te vertrekken naar Grumgot

### **Company: Grayskins in Pondness**

Overgenomen van de Carnthor stats min 1 Might plus 1 Territory want je zit aan het water:

- Might            3
- Treasure        1
- Influence      2
- Territory       3
- Sovereignty    2

### **Port Linchulish**

Redelijk beveiligde stad, dit vormt de doorvoer over water naar Griffinvale en over de weg van noord naar zuid. Grote haven, diverse steigers, diverse boten, zowel zeewaardig als voor over de rivier.

### **Company: Grayskins in Port Linchulish + Grayskin Special Forces**

- Might:        5
- Treasure:     2
- Influence:    3
- Territory:    3
- Sovereignty: 4

### **Sowend Forest**

Bos ten noorden van Griffinvale. Ongeveer 50 bij 50 kilometer dus groter dan de Veluwe.

### **Tyracia**

Het land waar het zich allemaal afspeelt. Griffinvale is hoofdstad.

### **Ugium Mordale**

Dwergse hoofdstad van het noordelijke Aodyaorr. Thomor Legslasher is koning.  
Heeft een gang die naar de buitenlucht loopt.

### **Veranwold**

Enorm en oud bos wat de noordelijke grens van Tyracia vormt. Is eigenlijk land op zich. Hoofdstad van de elven, Irralíontyrcûr staat er ook.