

## Hoe werkt een West Marches campaign?

Een West Marches-campaign is een type D&D campaign waarvan wordt uitgegaan dat niet elke speler bij elke sessie aanwezig kan zijn. Dit betekent dat elke sessie met een wisselende groep van maximaal vier spelers wordt gespeeld. Om zo veel mogelijk mensen de kans te geven om deel te nemen, zullen sessies op verschillende momenten in de week plaatsvinden. Om dit soepel te laten verlopen, spelen we deze campaign met twee Dungeon Masters.

Een andere belangrijke verandering is dat in plaats van een rondreizende groep door een land of continent, elke sessie begint in dezelfde stad: Oakreach. Hierdoor zullen veel sessies aanvoelen als op zichzelf staande avonturen, hoewel gebeurtenissen in één sessie invloed kunnen hebben op toekomstige sessies. Om de campaign een overkoepelend verhaal en centrale vijand te geven, zullen we regelmatig 'mini-arcs' introduceren. Tijdens deze arcs staat een specifieke villain of probleem centraal dat over meerdere sessies terugkeert.

### Praktische info

Wij zullen informatie zoals de map niet met spelers delen, het is daarom jullie verantwoordelijkheid om deze zelf na elke sessie te updaten met de info die je hebt gevonden. Ook zullen wij maar een paar Quests op het Questboard kanaal schrijven, spelers moeten zelf tijdens hun sessies goed opletten wanneer wij een hook naar een andere quest geven. Voorbeelden hiervan zijn: "You search through a chest and find a map", "As you walk to your destination you see a group of Goblins riding away on their Wargs as they notice you".

### Type campaign:

Het is een high fantasy \*West-Marches\* campaign waar elke sessie zal beginnen in het dorp: Oakreach.

### Combat of roleplay:

Bij elke quest zal duidelijk aangegeven staan of het een combat, roleplay of mixed quest wordt. Zo kan elke speler sessies spelen waar zij zin in hebben.

### Milestone of XP leveling:

In deze campaign wordt er gelevelled met XP leveling, je krijgt XP voor het completen van quests.

### Sessies:

Sessies zullen tussen de 3 tot 4 uur zijn.

### Hoe worden sessies gepland:

1. De DM's zullen op zondag rond 15:00 uur een bericht plaatsen met hun beschikbaarheid voor de komende week.
2. Controleer of er minder dan 4 vinkjes op het bericht staan. Als er al 4 vinkjes zijn, is het tijdslot vol.
3. Druk op het vinkje en schrijf je naam en de naam van je personage in het bericht. Bijvoorbeeld (Hakkie/Azoth Goldenmane).
4. Zodra 4 spelers op het vinkje hebben gedrukt, bespreken ze welke beschikbare quest ze willen spelen uit de #questboard
- (5. Als je het tijdslot toch niet kunt halen, kun je je afmelden voordat de groep een quest heeft gekozen zonder gevolgen.)

### Hoeveelheid sessies:

Sessies zullen blijven worden gehouden zolang er nog DM's om ze te houden

# Lore van de wereld

## The empire of Estorasi and the province of Peldeen

Peldeen is a remote province within the vast empire of Estorasi, a land ruled by a council of powerful and ancient dragons known as the Warden Dragons. These unique dragons are unlike any others, for they do not hoard gold or jewels; instead, they hoard people. Their power grows in direct proportion to the number of people under their protection and influence, making them both revered and feared by the populace. The Warden Dragons are seen as living demigods, second only to the true gods in their might and authority.

In Estorasi, dragons are the ultimate symbols of power, and their presence permeates every aspect of society. Dragonborn, bearing a close resemblance to their draconic ancestors, hold positions of nobility and administrative authority throughout the empire. Their bloodline grants them a revered status, and they are entrusted with the governance of provinces, the enforcement of laws, and the stewardship of the empire's vast territories.

## Oakreach

The town of Oakreach once thrived on the export of monster materials, thanks to the valiant efforts of its renowned adventuring guild, The Silver Claw. However, disaster struck when a red dragon passed through the area, decimating most of the guild members except for Eldrik Stonewhisper, the guild master, and his assistant, Lyra Reynel, who were both at the guild. Devastated by the loss, Eldrik considered putting aside any thoughts of rebuilding the guild.

Now, as monster activity grows and with no one left to protect the town, Eldrik has issued a call for adventurers across the realm. He seeks brave souls willing to defend Oakreach and seek their fortune in slaying monsters. Will you answer his call?

## Pantheon

We maken gebruik van de Griekse Pantheon voor de campaign. Als jij als cleric of paladin een Deity zoekt of voor roleplay redenen een god wil hebben moet je er 1 uit deze lijst kiezen.

DEITY	ALIGNMENT	SUGGESTED DOMAINS	SYMBOL
Zeus, god of the sky, ruler of the gods	N	Tempest	Fist full of lightning bolts
Aphrodite, goddess of love and beauty	CG	Light	Sea shell
Apollo, god of light, music, and healing	CG	Knowledge, Life, Light	Lyre
Ares, god of war and strife	CE	War	Spear
Artemis, goddess of hunting and childbirth	NG	Life, Nature	Bow and arrow on lunar disk
Athena, goddess of wisdom and civilization	LG	Knowledge, War	Owl
Demeter, goddess of agriculture	NG	Life	Mare's head
Dionysus, god of mirth and wine	CN	Life	Thyrsus (staff tipped with pine cone)
Hades, god of the underworld	LE	Death	Black ram
Hecate, goddess of magic and the moon	CE	Knowledge, Trickery	Setting moon

Hephaestus, god of smithing and craft	NG	Knowledge	Hammer and anvil
Hera, goddess of marriage and intrigue	CN	Trickery	Fan of peacock feathers
Hercules, god of strength and adventure	CG	Tempest, War	Lion's head
Hermes, god of travel and commerce	CG	Trickery	Caduceus (winged staff and serpents)
Hestia, goddess of home and family	NG	Life	Hearth
Nike, goddess of victory	LN	War	Winged woman
Pan, god of nature	CN	Nature	Syrinx (pan pipes)
Poseidon, god of the sea and earthquakes	CN	Tempest	Trident
Tyche, goddess of good fortune	N	Trickery	Red pentagram

## Rules

We will use the new 2024 rules for character creation. This means that we will all have a bit of a learning curve

The campaign length is player and DM dependent

## Character creation

For Character Creation these rules are currently in place:

- You must make your character in D&D Beyond and use the API that makes your roles seeable on Roll20
- For races that have flying you can hover during combat but fly normally outside of combat
- We will use point buy for ability scores
- The only races allowed will be the ones from the new PHB
- The only backgrounds allowed will be the ones from the new PHB
- The only features allowed will be from the new PHB

**Kom je er niet uit of heb je specifieke vragen over character creation, kan je een ticket aanmaken in de discord.**

## Backstory

*Tips for backstory creation:*

- add in unknowns and mysteries (room for your character to grow)
- Concepts > Events
- Focusing your backstory on 1 thing will make it difficult for player and DM

**If you have no idea about what you want to do with you backstory try to answer these questions**

- Why are you heading towards Oakreach to hunt monsters?
- Do you know anyone there and what is your relation?
- Did you meet any of the PC's before arriving in Oakreach and how do you know them?
- What are **two** flaws of your character?
- What ideal does your character hold above all others?
- What thing your character wants but doesn't have?
- What your character wants but doesn't need?