

Les Marches...

Période

Année 2008- ? . Quatre joueurs (en moyenne). Toutes les deux semaines.

Groupe

Xavier - **IGNACE le seigneur** : noble ambitieux et courageux, spécialiste dans les plantes et les défis.

Xavier - **BJORN le grand** : noble guerrier Goledon en resistance contre les Invasions de ses montagnes.

Armando - **ANATOLE le preux** : un guerrier terriblement puissant, mort au service de Dieu, vivant dans le monde Divin.

Armando - **AKYLE le cavalier royal** : un bâtard qui nourrit la haine des Klim'An et se bat comme un champion.

Armando - **ALANCON l'érudit** : maître des connaissances Anciennes, fidèle des Dva'Linns et amis des Goledons

Patrick - **PERSIFAL le voleur** : membre de la Petite Guilde ayant trahi le Duc et qui a fini dans une caverne démoniaque.

Serge - **SEVERE l'ombre** : frère de lait de Persifal, il a quitté la Grande Guilde pour servir son seigneur, parti vers l'Est.

Gaëlle - **GHYSLAINE la tueuse** : rebelle issue de l'île d'Insulon et partie servir des intérêts contradictoires dans Don'Ara.

Gaëlle - **GHLYPHENE l'alchimiste** : membre des Communautés de résistance, naine et tueuse

Damien - **DOMINIQUE l'érudit** : capable de comprendre les concepts les plus complexes, recherche le sens de la magie.

Damien - **THOM** : fils spirituel de Dominique, magicien de la Nature, membre des Communautés

Richard - **URIEL le preux** : ancien membre de l'inquisition ayant trouvé la voie d'Angel

Thomas - **A'ARAN au coeur d'or** : ancien membre de la Grande guilde proche de la plèbe

Christophe 2 - **GRAFFIAS le noir** : cette homme étrange à peau d'ébène, trafiquant et bourreau de noble cause

Thierry 4 - **SANDOR l'acrobate** : d'origine noble et Caldane, courageux, buveur et étrange

Fabian : **FIRMIN Bonne-Bouffe** : scribe raté, devenu médecin, herboriste et chef-coq, gros, cupide et sombre

Thème

L'aventure se déroule dans la région des Marches, zone de frontière au sud-ouest de Don'ara. Ignace l'enfant-Dieu de Hurlevent et ses compagnons tentent de lutter contre la Dernière Invasion et récupérant leur île d'enfance : Hurlevent. Dominique achève ses recherches ultimes qui vont lui révéler un secret incroyable qui va bouleverser les fondations des croyances sur Eberen. Seuls au milieu d'un tourbillon d'intérêts divins, comment le groupe va-t-il survivre ?

Commentaires

Une campagne passionnante qui est le fruit d'une maturité du groupe de du MDJ. Tout y est : intrigue, créatures, magies, découvertes, voyages, rencontres sociales, mariage, morts. Le groupe est resté stable autour de Xavier et Armando jusqu'en mai 2012. Le but est d'atteindre la Grande Invasion de 1111AK et de voir comment les joueurs pourront y faire face.

Octobre 2016 : suspension de la campagne mais nous la continuerons de temps en temps, entre deux voyages dans la campagne 21, de telle façon à gérer le Sanctuaire face à l'invasion.

Résumé des séances (ordre inverse des dates)

Bonne lecture !

Septembre 2016 - nous mettons la campagne en suspend, pour n'y jouer que de temps en temps.

[Séance197](#) retour de Carlois, tempête noire, armée de Targut...

[Séance196](#) meurtre à Potam, marchand Aratien, accord Carlois...

[Séance195](#) l'émissaire Zen'Dali et la visite de Potam...

[Séance194](#) Les traqueurs, les gueux et la cérémonie...

[Séance193](#) retour Sancturaire, rencontres à préparer...

[Séance192](#) Mortal : exploration finale des Tribunes...

[Séance190-191](#) Mortal et la poursuite de Torkima...

[Séance188-9](#) Le fantôme Gardien...

[Séance187](#) Les trésors de Mor'Thal...

[Séance186](#) Local d'Irnolo des Montagnes...

[Séance185](#) Roi Déchu...

[Séance184](#) Dragon de Mortal !

[Séance183](#) Découverte de l'entrée, ville souterraine, fantômes des Gardiens, portes massives, salle du Dragon

[Séance182](#) Fouille des ruines de Mor'Tal, le temple, la Halle, les os empoisonnés, les Irnolos à corne, le toit effondré

[Campagnepp17Séance181](#) Découverte des ruines de Mor'Tal

[Campagnepp17Séance180](#) Premières décisions, découverte de vraie Nature

[Campagnepp17Séance178-9](#) Le Sanctuaire

[Campagnepp17Séance177](#) Les connaissances ultimes

[Campagnepp17Séance176](#) Fin du Damné et début du Divin

[Campagnepp17Séance175](#) Bataille finale et destruction du Damné

[Campagnepp17Séance174](#) découverte des pouvoirs du Manoir

[Campagnepp17Séance173](#) découverte des murs et entrée dans le Manoir

[Campagnepp17Séance172](#) récupération de la Clef de la Destruction, échappée, en vue du Manoir

[Campagnepp17Séance171](#) combat contre les Lutins et victoire contre Mujape le Démon

[Campagnepp17Séance170](#) rencontre Fradadas et conflit avec le Démon

[Campagnepp17Séance169](#) découverte du périmètre et du manoir

[Campagnepp17Séance168](#) voyage le Manoir avec les Suadans

[Campagnepp17Séance167](#) voyage vers le Lac d'Argent, rencontre de la fée

[Campagnepp17Séance166](#) Départ de Liras et voyage en Elin

[Campagnepp17Séance165](#) Liras

[Campagnepp17Séance164](#) Voyage de Valbur à Liras

[Campagnepp17Séance163](#) Bataille des Ogres à la Faille

[Campagnepp17Séance162](#) Voyage dans les collines Sauvages jusqu'à Valbur

[Campagnepp17Séance161](#) voyage d'un caveau à l'autre, arrivée à Ordett

[Campagnepp17Séance160](#) Caverne, lac, lyrch, démon et départ

[Campagnepp17Séance159](#) Voyages en Elin ,retrouvailles, Firmin et Boular abandonné

Firmin arrive dans la campagne

[Campagnepp17Séance158](#) Courtisan sauvé, futie de Mord Port, danger en forêt

[Campagnepp17Séance157](#) voyage vers Mord Port, soin de Thom

[Campagnepp17Séance156](#) Thom malade, retour Eldiane, départ vers Mord Port

Thierry 4 quitte la campagne

[Campagnepp17Séance155](#) mort de Barnabé, retour sur le continent

[Campagnepp17Séance154](#) Retour sur Hum'Aran, accueil de l'inquisiteur

[Campagnepp17Séance153](#) cachés, négociation, sorcière, vampires, livre saint

[Campagnepp17Séance152](#) base trouvée, bataille et invocation divine

[Campagnepp17Séance151](#) Fin du fantôme, remise de la relique, récompense de Silaor, attaque de la colline

[Campagnepp17Séance150](#) Retour d'Uriel, rencontre Aor'Pen, traversée de l'île

[Campagnepp17Séance149](#) Fouille de la tour engloutie

[Campagnepp17Séance148](#) Fin du fantôme, fuite sur la tour, rencontr Cillian

[Campagnepp17Séance147](#) Aventures sur L'île des Cris

[Campagnepp17Séance146](#) Première incursion nocturne, squelette, fuite, rêves de cris

[Campagnepp17Séance145](#) voyage vers l'île

[Campagnepp17Séance144](#) départ du camp, ferme assiégée, combat

[Campagnepp17Séance143](#) rencontre avec Compagnons, plans futurs, rencontre Asham des héritiers

[Campagnepp17Séance142](#) Voyage vers Palor, visage de soricère, tour étrange, retrouvailles

[Campagnepp17Séance141](#) Retour forêt, rencontre Yaeline, voyage vers Palor

[Campagnepp17Séance140](#) Bataille du Mont Chauve

[Campagnepp17Séance139](#) Combats Etrancheur, Irnolo, Arn presque mort, émissaire Ancien, Zone Noire, attaque

[Campagnepp17Séance138](#) Monde Ancien ,questions, équipement, Suadans, Fleuve et Etrancheurs

[Campagnepp17Séance137](#) gorge du dragon, hameau de Nubime, voyage en Monde Ancien, rencontre de Lor'Dain

[Campagnepp17Séance136](#) voyage vers Suadan, manoir et inquisiteurs, camp de troc, troubles en forêt

[Campagnepp17Séance135](#) voyage de Samana à Liras

[Campagnepp17Séance134](#) Samana, l'inquisition, les fuites et les intrigues

[Campagnepp17Séance133](#) temple, procession, Jovan, Sébestien, sorcier et ses deux complices

[Campagnepp17Séance132](#) Eldiane, voyage vers Samana, cavalier noir, biture

[Campagnepp17Séance131](#) Appel à l'aide de Liras, rencontre Inar, combat et victoire incroyable

[Campagnepp17Séance130](#) Temple d'Horas de Simir, statue et silex, rencontre difficile, Faure et Ganat partis

[Campagnepp17Séance129](#) Aide du seigneur, nettoyage, prières et départ vers le Camp abandonné pour cacher les corps, Maître Minotaure

[Campagnepp17Séance128](#) Combat contre l'inquisition, mort du prêtre, poursuite du fuyard, Fidèles de la Foi nous rejoignent

[Campagnepp17Séance127](#) Retour à Valbur, l'inquisition nous attend

[Campagnepp17Séance126](#) Intrigue résolue à Riala

[Campagnepp17Séance125](#) Chasseur de Valbur, message d'Eldiane, rencontre Sandor, départ vers Rhiala, escorte, rencontre prétendant

[Campagnepp17Séance124](#) Départ de Graffias, refus de Valbur, assassin à Drien, rencontre des intendants

Christophe quitte le groupe.

[Campagnepp17Séance123](#) regroupement, Irnolos d'élite, survol, fuite, Anciens, rapport, récompense et retour

[Campagnepp17Séance122](#) Exploration, rencontre, Zone Noire, créatures

[Campagnepp17Séance121](#) Les équipements superbes, le départ de Qiilin, rentrée dans zone sauvage, Irnolos, fleuve et Lyrchs sur nous

[Campagnepp17Séance120](#) Un Monde merveilleux, attaque des Lyrch, rencontre Qiilin, récit de l'invasion, rencontre Anciens, mission

[Campagnepp17Séance119](#) Repos à Valbur, rencontre seigneur attente Yaeline, battue en forêt, Minotaures, voyage vers Monde Ancien

[Campagnepp17Séance118](#) L'épreuve de vérité, compagnon Firant blessé, les perles trouvées, fuite par l'Est, embuscade, arrivée Valbur

[Campagnepp17Séance117](#) Deux groupes se cherchent et se retrouvent, charge du chevalier et victoire, arrivée à Gonde face à Barnabé

[Campagnepp17Séance116](#) Intrigue à Léandro, mule et tentatives d'assassinat, mort de la Hyène et attaque du chevalier Gontran

[Campagnepp17Séance115](#) Départ de Cartan en bateau, tentative d'assassinat, arrivée Léandro, auberge et mort des chiens

[Campagnepp17Séance114](#) Retour vers les Warr. libération du juge, peur du père des Warr, Nortel, Cartan, Fort'Aran et rencontre El'Diane.

[Campagnepp17Séance113](#) La demeure de K'Zar l'astrologue, ses 3 fils, le dôme des connaissances, l'échange et la malédiction levée.

[Campagnepp17Séance112](#) Rencontre avec le seigneur, gardes amicaux, juge disparu, retour Trône, rencontre famille Warr, Monde Ancien.

[Campagnepp17Séance111](#)

Caverne macabre, intendant mort, cascade morbide et corrupteur mort, retour à Cartan.

[Campagnepp17Séance110](#)

Victoire, interrogatoires, départs. Retour à Fort'Aran et chasse à l'intendant corrompu.

[Campagnepp17Séance109](#)

Echanges avec Radgar et la bataille à retournements du Mont Hezam.

[Campagnepp17Séance108](#)

Combats en montagne, traître de Fort'Aran démasqué, nuits longues et héros rencontré.

[Campagnepp17Séance107](#)

La reconnaissance vers le Nord porte ses fruits, le but des pirates est dévoilé.

[Campagnepp17Séance106](#)

L'ost du seigneur de Cartan va affronter les Clim'An du pont Dval.

[Campagnepp17Séance105](#)

[Campagnepp17Séance104](#)

[Campagnepp17Séance103](#)

[Campagnepp17Séance102](#)

[Campagnepp17Séance101](#)

[Campagnepp17Séance100](#)

Christophe nous rejoint pour former un groupe de 4 braves Compagnons !

[Campagnepp17Séance99](#)

[Campagnepp17Séance98](#)

[Campagnepp17Séance97](#)

[Campagnepp17Séance96](#)

[Campagnepp17Séance95](#)

[Campagnepp17Séance94](#)

[Campagnepp17Séance93](#)

Thomas nous rejoint et le groupe de trois joueurs démarre avec enthousiasme.

[Campagnepp17Séance92](#)

[Campagnepp17Séance91](#)

Armando et Gaëlle quittent la campagne, décision du MdJ, Xavier se met en pause. Damien et Richard continuent.

[Campagnepp17Séance89](#)

[Campagnepp17Séance88](#)

[Campagnepp17Séance87](#)

[Campagnepp17Séance86](#)

[Introduction](#) au second chapitre.

Les quatre joueurs font de nouveaux personnages et s'engagent à jouer dans un réel esprit de groupe.

[Campagnepp17Séance85](#) une page se tourne...

[Campagnepp17Séance84](#)

[Campagnepp17Séance83](#)

[Campagnepp17Séance82](#)

[Campagnepp17Séance81](#)

[Campagnepp17Séance80](#)

[Campagnepp17Séance79](#)

[Campagnepp17Séance78](#)

[Campagnepp17Séance77](#)

[Campagnepp17Séance76](#)

[Campagnepp17Séance75](#)

[Campagnepp17Séance74](#)

[Campagnepp17Séance73](#)

[Campagnepp17Séance72](#)

[Campagnepp17Séance71](#)

Depuis la séance 71, Armando joue Akylé, son nouveau personnage. Une erreur s'est glissée dans les résumés.

[Campagnepp17Séance70suite](#)

[Campagnepp17Séance70](#)

[Campagnepp17Séance69](#)

[Campagnepp17Séance68](#)

[Campagnepp17Séance67](#)

[Campagnepp17Séance66](#)

[Campagnepp17Séance65](#)

[Campagnepp17Séance64](#)

[Campagnepp17Séance63](#)

[Campagnepp17Séance62](#)

[Campagnepp17Séance61](#)

[Campagnepp17Séance60](#)

[Campagnepp17Séance59](#)

[Campagnepp17Séance58](#)

[Campagnepp17Séance57](#)

[Campagnepp17Séance56](#)

[Campagnepp17Séance55](#)

[Campagnepp17Séance54](#)