

Joueur : Rune Lord
Nom : Rune d'Ellesland

Général mercenaire (90 points)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
4	6	5	4	4	3	6	4	9	1+

Options :

- [Arme] **Lame de Morsure** : (10 points)
Inflige -1 à la sauvegarde d'armure.
- [Armure] **Armure lourde** : (6 points)
+2 à la sauvegarde
- [Arme] **Lance** : (3 points)
+1 en force lors d'une charge
- [Armure] **Bouclier Enchanté** : (10 points)
+2 à la sauvegarde
- [Monture] **Cheval caparaçonné** : (21 points)
+2 à la sauvegarde

Règles spéciales :

/

Background :

Rune d'Ellesland est un de ces hommes appelé pudiquement « chien de guerre » lorsqu'on daigne seulement les mentionner dans les chroniques officielles, mais il faut bien avouer que la plupart du temps, nul ne se donne la peine de consigner les actes de ces hommes...

Né de père inconnu, sa mère, simple fille de joie, faisait partie de la trépidante caravane qui suivait le « noble » régiment estalien qu'était la Compagnie du Corbeau... en réalité, un simple rassemblement de fils désargentés de la noblesse et bourgeoisie estalienne, se louant à des puissants. Lumineux ou ténébreux, peu importait d'ailleurs, du moment que l'or qu'ils proposaient était valable.

Régiment vétéran de nombreuses campagnes, il était mené par Guy de Montferrand, un ancien capitaine impérial déchu, dont le passé était aussi obscur que sa bannière, un corbeau ailes déployées avec un œil coincé dans son bec... Pourtant, celui-ci était un vrai père pour tous les marmots du régiment, car ceux-ci représentaient selon lui ni plus ni moins que la future génération de la compagnie, et celle-ci le lui rendait bien, adorant ce géant roux au rire tonitruant et aux colères foudroyantes...

L'enfance de Rune se passa sur les champs de bataille, et il y apprit très tôt le dur métier des armes, et surtout que la guerre est bien différente selon que l'on soit riche et puissant ou pauvre et faible... Gravissant peu à peu les échelons parmi ces camarades, il devint finalement un des bras droit de son capitaine et le seconda fidèlement pendant de nombreuses années. Mais la roue du temps est immuable, et le poids des années rattrapa un jour le fier capitaine, qui laissa alors le commandement à Rune, et repartit finir sa vie dans une petite seigneurie perdue au fin fond de la province impériale du Norland...

Les années passèrent, et la Compagnie du Corbeau connut diverses fortunes, souvent victorieuse, parfois vaincue, mais toujours bien vivante grâce à la puissance de son or et la roublardise de son commandant. Désormais bien plus structurée qu'elle ne l'était auparavant, la Compagnie, avec ses

piquiers vétérans, sa cavalerie lourde, ses éclaireurs aguerris et ses tireurs d'élite, était choyée par de nombreux seigneurs impériaux, qui, dans leurs luttes perpétuelles, avaient toujours besoin de mercenaires pour accomplir les besognes les plus basses... ou les plus surprenantes !

Ainsi, un jour, un petit seigneur les convoqua, pour une mission d'escorte... celui-ci devait se rendre en la petite île de Frontel, pour y disputer un tournoi de chevalerie, mais, ayant quelques voisins puissants, il ne pouvait ni se permettre de dégarnir son château, ni de voyager sans protection sous peine de disparaître sous les coups de quelques audacieux malandrins... le contrat fut signé, et une petite troupe de cavaliers l'accompagna, dont Rune, qui avait à faire dans les Marches proches...

Au cours du voyage, Rune, qui n'avait nulle amitié pour ce petit nobliau, plus soucieux de sa place au Classement Annuel des Tournoyeurs que de ses hommes, le fit beaucoup parler des tournois, et de leur système de récompenses sonnantes et trébuchantes... tant et si bien qu'en vue de la cité, il était séduit, et pouvait croire en ses chances... en effet, que pourraient faire tous ces fats et présomptueux seigneurs face à un vétéran aguerrri !Après avoir pris conseil auprès de ses proches camarades, qui lui donnèrent leur approbation, il appela leur héraut, Mordicus, qui partit avec quelques Couronnes pour l'inscrire en tant que concurrent indépendant.

Monté sur Corvus, son fidèle destrier, armé de sa lame maudite et de son bouclier béni, engoncé dans son armure noire comme la nuit, il se dirigea ainsi vers l'arène du tournoi pour y affronter son premier adversaire... une nouvelle ère allait commencer, son ère, et à son tour, il deviendrait riche et puissant !