

## Runnys, Page I, Le grand voyage

L'histoire débute en 16784 par une chaude journée de printemps au port de Del Arma. La caravelle baptisée Lucend Luna s'apprête à quitter le quai dans un grand voyage d'exploration financé par le royaume Ostar et la guilde des cartographes.

La mission qui incombe l'équipage n'est pas chose facile, elle consiste à explorer et cartographier le continent perdu à l'est du monde. L'expédition s'annonce dangereuse car ce territoire inhabité par les hommes était occupé par les peaux vertes.

Runnyros Bellus, navigateur chevronné âgé de 32 ans, dut travailler très fort afin d'être nommé capitaine de cette expédition. Pour lui, toute sa carrière et son avenir se jouait dans ce simple voyage. Dans son esprit, il n'était pas question de revenir sans avoir une carte précise de ce continent hostile.

L'ancre fut levée et la caravelle se lança sur les flots pour un voyage qui devait durer près de cinq mois. L'équipage de près de 140 hommes et femmes était des plus enthousiasme face à l'inconnu et l'aventure. Ceux-ci étaient des marins, guerriers, aventuriers et érudits des quatre coins du royaume.

## Runnyrs, Page 2, L'exploration

Après près d'un mois de voyage sans embûche, la côte fut finalement aperçue et les cartographes débutèrent leurs besognes. D'abord les rivages, puis les rivières et les montagnes furent baptisées et identifiées sur les nombreuses cartes produites.

Quelques embarcations orques attaquèrent la caravelle mais celle-ci était rapide et bien armée. Les assauts furent repoussés ou esquivés aisément par Runnyrs et son équipage. Il était désormais évident que cette terre hostile ne serait pas colonisée aisément.

Le deuxième mois fut consacré presque uniquement à la cartographie. Les géographes parvinrent à identifier tous les cours d'eau pouvant permettre l'accès au cœur du continent. Voyant l'opportunité de faire des cartes précises allant jusqu'au centre du territoire, le capitaine consulta les érudits à savoir si le risque en valait la chandelle.

Après plusieurs heures de disputes, Runnyrs décida de se lancer au cœur du territoire, malgré l'objection de plusieurs cartographes. Plus que tout, le jeune marin voulait prouver à tous que le royaume Ostar avait bien fait de le choisir comme capitaine de l'expédition. Il voulait réussir là où les autres avaient échoués avant lui.

## Runnyrs, Page 3, Le premier débarquement

Le Lucend Luna se lança dans le fleuve Noehr vers le cœur inexploré du gigantesque continent. Sur les rives, une civilisation barbare habitait le territoire. Les orques, gobelins, skavens, hommes lézard et hommes oiseaux peuplaient les côtes et semblaient se faire la guerre entre eux.

L'exploration permit d'identifier la faune, la flore et les monstres de la contrée. Des ruines d'anciennes civilisations furent également aperçues sur certaines berges, ces découvertes suscitérent plusieurs questions aux érudits mais celles-ci demeuraient sans réponses.

L'exploration du fleuve n'était pas sans danger. Un récif de pierre fut frappé lors du voyage et une immense brèche s'ouvrit dans la coque. L'équipage dut accoster sur la rive malgré la menace éminente des monstres qui rôdaient sur le territoire.

Une forteresse de fortune fut construite par les guerriers et les marins s'affèrent à réparer le navire. Quatre hommes et deux femmes moururent pendant les attaques de gobelins et skavens. Plusieurs blâmèrent Runnyros de ces décès, ils l'accusèrent d'avoir été trop ambitieux et téméraires dans l'exploration du fleuve.

## Runnys, Page 4, Le rationnement

Le navire parvint à reprendre les eaux après deux jours de réparation, six morts et près d'une vingtaine de blessé. Comble de malheur, plus de la moitié des rations avaient prit l'eau et devaient être jetées à la mer. Runnyros était confronté à son premier choix déchirant, rationner ou abandonner l'expédition.

Le jeune et ambitieux capitaine Belfus ne désirait pas retourner chez lui en rapportant seulement la moitié d'une carte. Il décida donc de rationner son équipage afin de pouvoir poursuivre le voyage. Ce fut un choix difficile qui lui attira la hargne de plusieurs membres de son équipe.

Le troisième mois de voyage se fit sous le signe de la vitesse et de la faim. Afin de pouvoir cartographier le continent en entier, Runnyros demanda à son équipe de travailler jour et nuit pour garder une vitesse optimale. La fatigue combinée à la faim semblait difficile pour les hommes et les femmes et un vent de mutinerie commença à souffler.

Pour éviter la révolte, le capitaine se devait de trouver de la nourriture, la seule solution était de débarquer sur le continent de nouveau. Une recherche se fit avec les géographes afin de trouver l'endroit le plus paisible et le plus propices à trouver des fruits et de la viande.

## Runnys, Page 5, La mutinerie

Une équipe de recherche de prêt d'une cinquantaine de personne fut formée afin de trouver des vives. Dans l'intention d'attirer la sympathie des troupes, Runnyros s'offrit pour diriger l'expédition. Plusieurs dirent au capitaine qu'il était complètement fou mais celui-ci voulait réussir son voyage à tout prix.

La petite troupe quitta donc le navire et s'enfonça dans la forêt montagneuse en quête de nourriture. Par chance, ces terres n'étaient pas occupées par les créatures et la chasse fut bonne. Il fallut plus d'une semaine de travail afin de ramener suffisamment de viande et de fruit à la caravelle.

Lorsque les hommes et femmes revinrent à la berge, ils furent surpris de ne pas voir le navire mais un simple campement de fortune. Runnyros s'informa de la situation et les quarante personnes du camp expliquèrent qu'une mutinerie eut lieu et que le navire avait été volé.

Prisonnier sur ce continent hostile, le capitaine fut confronté à son échec et la mort éminente de ses quatre-vingt-dix compagnons. Il pensa longtemps à abandonner mais ne pouvait se résoudre à cette idée. Il devait fonder une ville en attendant que les secours viennent.

## Runnyrs, Page 6, La fondation

Dut à la menace des monstres, il était bien trop dangereux de fonder une ville près des berges. Les hommes et femmes décidèrent donc de s'enfoncer dans la forêt montagneuse en quête d'un havre habitable. La recherche se prolongea pendant plus d'un mois.

Après mures réflexions, le choix s'arrêta sur une vallée verte longée d'une rivière pure. Le village de Quenya fut fondé en pleine nature, en l'honneur de la grande déesse. Des maisons furent construites et une faible palissade fut érigée afin de protéger les villageois.

Au départ, le village devait être temporaire et abandonné lors de l'arrivée des secours. À chaque jour, des aventuriers longeaient les berges afin d'y apercevoir des navires Ostariens. Malheureusement pour eux, aucun navire ne fit son apparition et l'été fit place à l'hiver.

La saison froide sur le territoire était plus ardue que sur le vieux continent et la population dut s'armer d'ingéniosité afin de survivre. Les premiers enfants du jeune village furent conçus et la stabilité s'installa peu à peu. Runnyros Bellus fut sacré Baron par la population et une milice fut fondée. Un véritable sentiment de ville flottait à Quenya.

## Runnys, Page 7, Les premières années

Les secours tant attendu ne vinrent pas, les années se chevauchèrent mais aucun navire ne fit son apparition. Abandonnant tout espoir de retourner sur l'ancien continent, le hameau de Quenya fut transformé en une ville permanente. Runnyros Bellus fut consacré premier Roi de Runnys en 16791, un royaume minuscule d'un peu plus d'une centaine d'âme.

Du fer, du bétail et des légumes furent découverts, permettant à la population de se nourrir et de s'armer adéquatement. Les premières maisons de pierres furent construites et la civilisation évolua rapidement pour rejoindre les standards de l'ancien continent.

La présence du petit village ne demeura pas un secret pour très longtemps. Les orques de la région trouvèrent l'emplacement de Quenya et de nombreuses attaques désorganisées furent lancées sur la ville. Pendant ces attaques, la milice de Runnys développa une véritable expertise au combat, principalement contre les monstres.

La simple milice devient une armée organisée, composée de près de 30 combattants, duellistes et rangers. Elle était en mesure de repousser plus d'une centaine d'orques grâce à l'appui des palissades, des prêtres et des prêtresses de Quenya.

## Runnys, Page 8, La prospérité

Le silence des hommes fut finalement brisé par une visite mystérieuse. En 16811, un homme à l'accent Azurien apparut de l'ombre dans la demeure du Roi Runnyros. Il lui remit une épée magique ayant l'apparence d'une épée sainte. Il lui dit que son peuple aurait une importante mission à remplir et que pour réussir, un messie devrait utiliser cette épée. Il disparu par la suite.

Runnyros mourut en 16823 à l'âge vénérable de 71 ans. Il laissa derrière lui un fils et deux filles. Son fils Palor prit à son tour la régence du royaume et la longue lignée des Bellus fut initiée. Runnyros aura dirigé Runnys pendant près de 40 ans et la population aura plus de doublé pendant son règne.

Les décennies qui suivirent furent fort prospères pour Runnys. Le territoire s'élargit peu à peu et une culture propre à sa population se développa. L'histoire du fondateur Runnyros fut modifiée avec les années, il passa d'un marin ambitieux et malchanceux pour devenir un grand explorateur ainsi qu'un colonisateur de génie.

Pendant le siècle qui suivit, le royaume grandit rapidement et la population dépassa le millier d'âmes. De petites villes furent fondées un peu partout sur le territoire et une nouvelle ère de prospérité s'installa dans le royaume, catapultée par le charisme de la famille Bellus.

## Runnys, Page 9, Les elfes

Runnys demeura seul en tant que civilisation jusqu'à l'été de 16957. Pendant la chasse traditionnelle, un groupe d'elfe fut aperçu en pleine bataille contre des orques sur le territoire. Naturellement, Runnys s'est rallié avec les elfes et les orques furent terrassés.

Une grande amitié naquit rapidement avec le royaume elfique d'Asbelanne. La nation étant présentement en guerre contre les orques, Runnys put les appuyer dans leurs nombreuses batailles. Des elfes immigrèrent même dans le territoire afin de fuir le climat hostile des confrontations.

En échange du support pendant la guerre, le royaume fut payé par Asbelanne en bijoux ainsi qu'en objets magiques. Runnys parvint à accumuler une grande fortune pendant ces années de combat.

En 16964, en plein cœur de la guerre, le Baron Fanaris Bellus, cousin de la reine en titre, à rendu une visite secrète à Porgron le dirigeant des forces orques. Le noble divulqua la localisation du repère secret des elfes en échange d'une fortune en pièces d'or. Cette information fit basculer la guerre en faveur des orques et le royaume elfe fut anéanti.

## Runnys, Page 10, Les réfugiés

Les elfes qui survécurent aux attaques orques décidèrent d'immigrer à Runnys, ce qui augmenta la population et modifia la culture du royaume à jamais. Désormais, les elfes et les hommes vivront en communion dans le pays. La reine Isbella apprit la trahison quatre années après celle-ci mais décida de garder le silence afin de ne pas envenimer la situation.

Les elfes apportèrent de grandes connaissances à Runnys, dont l'art de la magie et de l'archerie. De puissants archers furent formés grâce au savoir elfique, ce qui donna une défense exceptionnelle aux villes du royaume. De grandes tours de magies furent également érigées et de nombreux sortilèges furent découverts au fil du temps.

Les sorciers elfes examinèrent également l'épée ancestrale de Runnyros. Dans leurs recherches, ils découvrirent une puissante magie maléfique cachée mais ne parvinrent pas à identifier la nature exacte de la magie. Ils suggérèrent à la reine de détruire l'épée mais celle-ci ne désirait pas se départir d'un souvenir aussi important.

Le grand prophète elfe Xileadé eut l'augure que cette arme apporterait de grands changements à Runnys. Que cette épée à elle seule pourrait donner au royaume la gloire ou l'extinction.

## Runnys, Page II, La première rencontre avec Sirtake

C'est lors de l'hiver 17082 que le premier grand royaume se manifesta. Des éclaireurs de la nation de Sirtake arrivèrent à Runnys lors de l'exploration du territoire jusqu'alors inconnu par l'empire. Sirtake à cette époque était un royaume de guerrier, dirigé par des guerriers.

Le choc culturel fut énorme lorsqu'ils découvrirent que Runnys était un royaume fondé par des navigateurs, peuplé par les elfes et gouverné par des druides et explorateurs. Les premières années de négociations furent difficiles mais les deux nations parvinrent à s'accepter mutuellement.

La culture Sirtakienne s'incrusta peu à peu dans celle de Runnys et elle apporta un tout nouvel atout à son armée, la chevalerie. Sirtake vendit plusieurs chevaux à Runnys et proposa les principes de base sur l'honneur et la foi afin que Runnys puisse instaurer sa propre cavalerie, l'ordre des croisés et du taureau blanc furent formés à cet époque.

Les paladins devinrent si populaires que la famille royale forma une garde personnelle surnommée les Templiers. Partout dans la contrée on pouvait entendre les dictons « Ma lame honore ma foi » et « Pour le Roi, pour le Créateur, pour Runnys ».

## Runnys, Page 12, Les cauchemars

Avec les décennies vint l'expansion de territoire des deux royaumes. En 17185, les frontières des deux nations furent finalement côte à côte. Le dernier siècle avait été fort profitable à Runnys à un tel point que le jeune royaume était maintenant plus puissant que Sirtake.

Silar, premier paladin et Roi de Sirtake, décida d'ériger de grandes murailles afin d'assurer un avantage défensif advenant un conflit. Le territoire de l'empire devint peu à peu une immense forteresse imprenable.

À Runnys, le Roi Minaros commença à faire de sombres cauchemars. Dans ses rêves, il brandissait fièrement l'épée de ses ancêtres et se rendait à Sirtake afin d'assassiner le Roi Paladin. Il essaya de se guérir de ses mauvais rêves pendant plusieurs années mais sans succès, au point où il ne pouvait presque plus dormir.

La folie le rongea progressivement et il en vint à confondre ses cauchemars avec la réalité. Dans sa confusion, il déroba l'épée magique et se rendit en cachette à Sirtake. Il parvint à se frayer un chemin jusqu'au souverain Silar mais les gardes du palais furent rapides et purent abattre le Roi de Runnys avant qu'il n'atteigne sa cible.

## Runnys, Page 13, L'assaillant

Nombreux à Sirtake voulurent déclarer la guerre à Runnys pour cet acte de trahison mais Silar en décida autrement. Il dissimula l'épée magique dans la voûte du royaume et fit propager la rumeur que Minaros n'était jamais venu sur ses terres. Tout Runnys rechercha son souverain ainsi que l'arme des Belfus pendant plusieurs années mais sans succès.

Dynar, fils de Minaros, prit à son tour les commandes du royaume dans la confusion. Après quelques années en poste, un homme étrange sorti de l'ombre et vint voir le souverain. L'étranger furieux lui dit que Runnys devait faire naître le messie et que le royaume devait reprendre l'épée même si pour ce faire il devait anéantir Sirtake.

Le jeune souverain refusa l'offre et dit à l'homme de partir. L'étranger sortit alors une dague et tenta de poignarder Dynar. Le Roi parvint à éviter l'assaut et brisa le nez de son adversaire d'un coup de poing rapide. L'homme sombre disparu dans l'ombre en maudissant le nom des Belfus, il promit qu'il aurait sa vengeance dans cette vie ou la suivante.

Dynar ne se laissa pas intimider et la paix demeura présente entre les deux royaumes. Il eut six fils dont Patrok et Morgan et trois filles. Il dirigea le pays pendant près de quarante années. Lors de son règne, une nouvelle force s'incrusta sur ses terres, le culte de l'ombre.

## Runnys, Page 14, La corruption

Provenant du royaume des ombres, deux hommes et une femme apparurent dans les rues de Runnys lors de l'automne 17214. Ils inventèrent tous une histoire différente et s'intégrèrent à la société, préparant secrètement l'instauration d'un nouvel ordre dans la communauté.

Le discours des trois cultistes était différent d'un à l'autre mais donna le même résultat. Soit le conditionnement vers une nouvelle foi vouée aux dieux de l'ombre et la corruption des âmes afin de causer la chute du royaume. Avec les années qui suivirent, le culte devint très répandu et ses fanatiques furent craints de tous.

Patrok prit le pouvoir à son tour lors d'une compétition remportée contre son propre frère Morgan. Le règne du jeune empereur ne fut pas de tout repos, il dut former une armée spéciale dirigée par son frère afin de traquer le culte partout sur le territoire. Malgré les efforts de la famille royale, ce ne fut pas suffisant.

Le culte étendit son influence presque partout, même dans les rangs de la noblesse. Jébus, conseiller corrompu du Roi, parvint à diminuer la garde du palais et placer ses propres hommes en poste en vue d'une prochaine rébellion. Un événement qui marquerait le futur de Runnys.

## Runnys, Page 15, Le banquet

Lors d'un grand banquet organisé en l'honneur du général Morgan, les cultistes attaquèrent le château impérial. L'attaque fut dévastatrice, la famille royale fut décimée en grande partie. Seul Patrok, Morgan et Jade la fille cadette du Roi, survécurent à l'attaque.

Lors de l'attaque, un assassin masqué arriva à s'infiltrer et assena un coup de dague au Roi. La blessure n'était pas mortelle, mais le poison présent sur l'arme courait maintenant dans ses veines. Le malfaiteur portait la marque de l'ombre sur son bras, la même que Rélisshan la prêtresse royale.

Trois des quatre chevaliers chargés de protéger le roi furent également assassinés, seul le Templier Cédric survécut à l'assaut. Il poursuivit l'assassin jusque dans les bois et parvint à le rattraper. Il fut incapable de le tuer lorsqu'il vit que le criminel était une jeune femme troublée. Regrettant son geste, il prit trois jours avant de revenir au château.

Alors que tout semblait au plus bas, une rébellion éclata dans le Royaume de Runnys, mené par le culte de l'ombre. Ne voyant aucune autre alternative, le Roi et ses proches quittèrent le territoire dans l'espoir de trouver un antidote ainsi que des alliés. Le groupe se lança vers les terres de Galador en laissant derrière lui un royaume de chaos et de ruine.

## Runnys, Page 16, La décadence

Sans gouvernement, le culte put s'emparer du pouvoir facilement. Les derniers fidèles à la famille royale furent brûlés sur le bûché et l'anarchie s'installa peu à peu dans le royaume. Les royaumes alliés eurent vent des événements mais n'osèrent pas intervenir par la peur du culte.

La nouvelle milice formée, baptisée l'armée de l'ombre, ferma complètement les frontières du royaume. Empêchant toute visite de l'extérieur et emprisonnant la population dans le territoire. Fermé du monde, le culte débuta de puissants rituels afin d'éveiller les morts.

Une légion de mort vivant prit d'assaut le territoire. Massacrant toute vie humaine, elle ou animale. Une résistance fut formée par Thor et son fils mais celle-ci fut dissipée par les morts. Ceux qui parvinrent à survivre furent capturés par le culte et emmenés dans le royaume des ombres.

Un vent nouveau débuta son souffle sur les terres, un vent de silence et de mort. Afin de s'assurer que le royaume ne soit jamais restauré, le culte envoya Derek le nécromancien pour subtiliser le Livre des Dieux de Runnys dans la bibliothèque divine. Le sorcier parvint à ses fins et la grande nation disparue progressivement dans l'oubli avec les décennies qui suivirent.

## Runnys, Page 17, L'antidote

Afin de guider son groupe jusqu'à l'assassin, le Roi Patrok engagea le rôdeur Trey, un homme renommé pour toujours retrouver sa proie. Le ranger était plein de bonnes intentions mais la piste était presque impossible à suivre. Il tenta sa chance mais ne parvint pas à suivre la trace et fit perdre plusieurs semaines à la troupe.

Le groupe décida alors de suivre la dernière piste possible, ce rendre au royaume de Galandor. Un aventurier aux coutumes étranges nommé Netse'ohi les joignit en échange du pardon pour le vol d'un cheval. Un paladin au passé lourd nommé Justin Lamberrois fut également mandaté par son ordre de chevalerie afin de retrouver l'honneur déchu de sa famille.

En terre de Galandor, le groupe parvint à guérir le Roi de son poison grâce aux efforts du Général Morgan, du Templier Cédric et du Paladin Justin. Ils ne trouvèrent pas de piste du culte de l'ombre et apprirent qu'ils ne pourraient pas retourner à Runnys, que le royaume avait été totalement conquis par le culte de l'ombre.

Les hommes et femmes de Runnys débutèrent alors un long voyage vers les quatre coins de continent. Le but premier étant de trouver des alliés pour reprendre les terres ancestrales. Le deuxième étant de trouver les racines du culte et de les détruire.

## Runnys, Page 18, Le royaume en exil

Ce long périple à travers le continent fut effectué par Abel, Amaël, Azurdrel, Cédric, Fébus, Jade, Justin, Moqul, Morgan, Netse'oh, Patrok, Rélislan, Rohen et Trey. Leur premier arrêt fut dans une contrée où les gens vivent éternellement, appelé la terre des immortels.

Ils trouvèrent là bas un anneau appartenant aux dirigeants du culte. Un anneau noir capable d'appeler les morts vivants afin de protéger son porteur. La princesse Jade fut jugé digne de porter et protéger l'objet. À l'exception de quelques indices, le groupe ne trouva pas de faiblesses au culte et dut partir vers l'est en Terranostrum.

Avant d'arriver à destination, les gens de Runnys parvinrent à secourir le Prince William de Brag mais ne purent rester pour les célébrations. Arrivé en Terranostrum, la troupe découvrit qu'un nécromancien nommé Ricardo pouvait ouvrir des portails de l'ombre. Ils parvinrent à tuer l'homme et ouvrirent une porte vers le royaume des ombres.

Ils combattirent maintes créatures dans les terres grises de l'ombre et parvinrent à délivrer nombreux Runnysiens dont Cassandre, Alana et l'Énator. Devant l'impossibilité de gagner, ils ouvrirent un deuxième portail afin de battre en retraite. Cette porte magique ne les conduisit pas exactement où ils auraient souhaités...

## Runnys, Page 19. Les restes d'un empire

Le culte de l'ombre, ayant réussi sa destruction mais n'ayant toujours pas découvert leur messie, décidèrent d'installer un repère secret sur le territoire. Une immense crypte fut construite sous les terres de Runnys afin d'abriter l'organisation secrète et rechercher des rituels anciens.

Une fois le vaste donjon terminé, le culte invita tous ses membres à se réfugier à l'intérieur et scella l'issue au monde externe. Le culte disparu sous terre dans l'incroyable labyrinthe macabre en 1727B, laissant un vaste territoire libre derrière eux.

Les orques furent les premiers à s'accaparer les terres. Des dizaines de tribus de peaux vertes vinrent s'installer et fondèrent des villages primitifs dans les ruines des anciennes cités de Runnys. Les fondations physiques du royaume disparurent petit à petit sous la férocité des guerres entre les différents clans orques.

Sirtake ne resta pas silencieux trop longtemps, après près d'un siècle de guerre, le territoire de Runnys fut conquis par le royaume. Grâce au complot du culte, le puissant empire avait complètement oublié la présence de ses anciens voisins. Pour les dirigeants de l'empire, cette conquête contre les orques n'était qu'un pas de plus contre les créatures. Le territoire demeura propriété de Sirtake pour les siècles à venir.

## Runnys, Page 20, Le grand retour

La confrérie de Runnys écartée dans la terre des ombres fit à nouveau son apparition en 17957, un peu plus de sept siècles après son entrée dans le royaume du culte. Le groupe s'informa et apprit qu'ils étaient en Azura, une terre dont ils n'avaient jamais eue connaissance.

En grand bois, ils combattirent le sorcier Séctor et parvinrent à sauver un enfant bénit nommé Bénédicte ou simplement Merci. En consultant les cartes des navigateurs, ils constatèrent que Runnys se trouvait probablement sur un autre continent à l'ouest des terres Azuriennes.

Ils s'embarquèrent dans un long voyage et retrouvèrent les terres de Runnys. Grâce à la fourberie du culte, les habitants des terres, maintenant possédés par Sirtake, avaient complètement oublié l'existence même de Runnys. Après plusieurs mois d'enquêtes, la troupe comprit qu'elle avait voyagé dans le temps et que son passé avait été effacé.

Accablé par la lycanthropie, Patrok décida de partir seul dans un exil sanglant afin de retrouver sa santé. Morgan quitta également le groupe dans une quête incroyable contre le culte dans le monde des ombres. Jade Bellus reprit la régence de Runnys à son tour et Cédric Tallois fut nommé général afin d'assurer la défense du groupe.

## Runnys, Page 21, La deuxième fondation

La troupe débuta une grande quête afin de trouver preuve de son existence antérieure. Pendant les recherches, ils découvrirent que Sirtake était corrompu par le culte de l'ombre et décidèrent de combattre le feu par le feu en conquérant le territoire. Grâce à l'appui du fief voisin de Valis, ils parvinrent à regagner leurs terres par le sang. Une version miniature du royaume de Runnys figurait de nouveau sur la carte en automne 17958.

Le jeune royaume parvint à former plusieurs alliances et affira de nombreux guerriers et magiciens dans ses rangs. Profitant de la corruption interne qui accablait le royaume de Sirtake, Runnys parvint à établir un territoire respectable au cœur même de l'empire. L'Heure du Buck, auberge fondée par les cousins Riks, affira les marchands et marins de partout.

De grands magiciens tel Akadamius, Lukas, Walter et Azurdrel vinrent également s'installer dans le royaume afin de porter main forte à la jeune impératrice. Boris, Lenwë, Jérémie et Rolento virent appuyer la milice faible en nombre mais forte en expérience et caractère.

Certains furent surpris et d'autres moins mais la princesse Jade se fiança au général Cédric. Le duo prit les reines de Runnys d'une main de fer et parvinrent à établir une ville et une armée capable de repousser les monstres et possiblement l'empire Sirtakien lui-même.

## Runnys, Page 22, Guerre et paix

Lors de l'été 17959, l'inévitable guerre éclata contre Sirtake. Venu du cœur de l'empire, les légions et les machines de guerres assiégèrent le petit territoire. Les lois de l'attrition jouaient contre le petit royaume qui se retrouva acculé au pied du mur. S'alliant avec les monstres et les morts-vivants, l'empire lança une dernière charge meurtrière sur Runnys qui fut sauvé de justesse par un allié totalement inattendu.

Ayant parvenu à briser les chaînes de la corruption, le Roi Hector de Sirtake et sa troupe personnelle aidèrent Runnys à protéger la ville. Ils traquèrent ensemble le dauphin rebelle qui contrôlait l'empire et la victoire fut remportée. Pendant la bataille, le Roi Hector utilisa l'épée ancestrale de Runnys mais la nouvelle génération ne put la reconnaître. Le dauphin ainsi que son sorcier Hylo purent s'enfuir mais la guerre fit place à la paix.

Une alliance fut scellée entre les deux royaumes et le climat hostile s'apaisa rapidement. Runnys figurait de nouveau sur les cartes des nations et l'histoire hors du commun de ce pays fut inscrite dans les livres des grandes bibliothèques. L'influence du jeune royaume éveilla la curiosité des érudits et bardes. La vérité propagée par son peuple débuta la longue reconstruction magique du Livre des Dieux de Runnys.

## Runnys, Page 2B, La découverte

Le groupe retourna en Azura afin de retrouver le Roi Patrok et les racines du culte. Ils découvrirent que la religion du Tribun locale et le culte de l'ombre ne sont qu'une seule entité et parvinrent à localiser le Roi perdu, devenu une âme errante. Afin de ramener son père, Jade accepta de lui donner sa jeunesse dans un rituel fait par un ange de la mort.

Patrok revint du monde des morts avec un air de jeunesse comme s'il était dans la vingtaine. De son côté, Jade avait vieilli de plus de trente ans et paraissait âgé de soixante ans. Cela n'annula en rien le mariage royal, elle épousa le général Cédric dans une cérémonie sobre au printemps 17960 et partagèrent pleinement le pouvoir.

Au cours de ce même printemps, trois pages du Livre des Dieux furent retrouvés par la population de Runnys. Après un long consensus, les sages du royaume s'accordèrent pour dire que le livre divin se serait immatérialisé de par lui-même dû au fait que l'histoire qu'il devrait raconter avait cessé d'exister pendant les siècles d'absences du royaume. Le retour de la vérité aurait donc créé l'effet inverse, soit le retour des pages dissimulées.

## Runnys, Page 24, La connaissance

Les érudits affirmèrent que si l'on retrouvait toutes les pages du livre, le sort serait rompu et Runnys aurait à nouveau sa juste place dans l'histoire des mondes. Arkadamius fut la seule voix dissidente. Il affirma qu'il n'était pas nécessaire de retrouver toutes les pages mais seulement la majorité de celles-ci. Une fois qu'on aurait retrouvé une grande partie du livre, la magie divine ferait le reste et le sort pourrait être rompu.

À la demande de la princesse Jade Bellus et de la prêtresse royale Rélislan, des recherches théologiques furent entreprises pour comprendre le mystère qu'était ce livre divin. Ils découvrirent que celui qui redonnerait le livre dérobé aux dieux serait récompensé pour de ses actions. Celui-ci aurait droit de faire exaucer un souhait d'une puissance illimité.

Le roi Patrok et la princesse Jade annoncèrent dans tous les royaumes que ceux qui retrouveraient les pages du livre magique recevraient de l'or, des terres et un titre sur les limites du royaume. De plus, chaque page rapportée donnerait une rune identifiée à la personne qui retrouverait les pages. Ce décret donnerait l'occasion à tous ceux voulant participer d'avoir une chance de remettre le livre divin de voir leur souhait exaucé.

## Runnys, Page 25, Le concours

Afin de s'assurer de l'équité de la quête et du concours qui l'accompagnait. Le roi donna à Cédric, son gendre et général, la responsabilité de comptabiliser les pages rapportées par les différentes factions et individus intéressés au prix formidable. Il croyait s'assurer ainsi de l'équité du tirage au sort.

Afin de s'assurer que personne ne pourrait voler les pages du manuscrit une fois insérées dans l'ouvrage magique, ce dernier fut enchanté par les trois plus grands mages du royaume ; Azurdrel, Arkadamius et Walter. Grâce à cette magie, il serait impossible de voler le livre ou d'y enlever des pages par quelque moyen que ce soit, tant physique que surnaturel.

Afin de remporter l'incroyable prix, plusieurs guildes se formèrent afin de traquer les pages. Ces factions entreprirent de chercher les pages magiques dans l'espoir d'acquérir des richesses, de l'or, des terres et la possibilité de pouvoir transformer le monde selon leurs visions.

Des voyageurs de plusieurs nations alliées et ennemies débutèrent un long périple vers Runnys afin de retrouver les pages divines et participer à la compétition. Dissimulé dans l'ombre, des espions et sorciers du culte s'infiltrèrent également à travers la population et les voyageurs afin de participer au grand concours pour des motifs beaucoup plus sombres.

## Runnys, Terres de Galandor, Page 1, Le début d'une épopée

Après plusieurs mois de voyage, la troupe de Runnys arriva finalement en terre de Galandor. Les aventuriers ne tardèrent pas à patrouiller la contrée, sachant que la santé du Roi Patrok se détériorait de jour en jour à cause du terrible poison.

Sur place, ils rencontrèrent la population et l'armée locale. Ils tentèrent d'avoir de l'aide parmi ceux-ci mais ils avaient déjà plusieurs problèmes sur les bras. Le royaume était présentement sous la menace d'une attaque de barbare.

Runnys profita de la situation précaire de l'armée locale et accepta de leurs prêter main forte. En échange de ce service, la famille Belfus espérait profiter d'une alliance pour faciliter leur retour à Runnys.

## Runnys, Terres de Galador, Page 2, L'antidote

Pendant les préparatifs de la guerre, Morgan, Cédric et Justin entendirent parler d'un vieux sage qui habitait les marais de la région. D'après les rumeurs cet étrange personnage pourrait fabriquer des potions magiques.

Les trois compères engagèrent un guide et se lancèrent à l'aventure. Ils parcoururent les marais de Galador, vêtu de leurs lourdes armures, et arrivèrent à la demeure du vieil homme. Après plusieurs heures de négociations et de préparations, le groupe obtient un antidote et repartit vers la ville.

Ils administrèrent l'antidote au roi malade et attendirent patiemment d'en voir les effets. Le lendemain matin, le roi se réveilla en grande forme, en meilleure santé qu'il ne fut depuis plusieurs semaines. Il était finalement guérit.

## Runnys, Terres de Galandor, Page 3, La charge des barbares

Une promesse est une promesse, les hommes d'armes de Runnys s'engagèrent donc dans la milice locale. Les barbares ayant été aperçus sur deux fronts différents, Runnys décida de s'occuper de l'un de ces fronts.

La troupe de Runnys se rendit en position et construisit une grande palissade afin de retenir la charge des barbares. Ils n'arrivèrent pas à terminer complètement la palissade avant l'arrivée des envahisseurs mais celle-ci fut fort utile malgré tout.

Un combat sanglant s'en suivit. Les habitants de Runnys prouvèrent sans l'ombre d'un doute leur habileté au combat mais furent rapidement encerclés par l'ennemi trop nombreux. Ils durent retraiter et laisser leur position.

Pendant leur retraite, Runnys croisa d'autres alliés et reformèrent une nouvelle armée. Ils préparèrent un plan d'attaque et attendirent la légion barbare dans un petit sentier. Sur ce nouveau terrain de bataille, ils arrivèrent à repousser les envahisseurs.

## Runnys, Terres de Galador, Page 4, Des fermiers et des orques

Afin de célébrer leur victoire et leur alliance avec Galador, les hommes et femmes de Runnys se reposèrent près d'un lac magnifique. Le repos fut de courte durée, car un groupe de paysan vint rencontrer la troupe.

Les fermiers venaient d'être attaqué par une bande d'orque et cherchait vengeance. Il n'en fallu pas plus pour les hommes de Runnys afin de repartir en quête. Ils marchèrent avec les paysans locaux jusqu'au repère des orques.

Le combat ne se déroula pas tel qu'espéré car les paysans furent trop hâtif d'avoir leur revanche. La compagnie de Runnys arriva à massacrer les orques mais la moitié des paysans moururent pendant cet affrontement, les autres furent très reconnaissants.

## Runnys, Terres de Galandor, Page 5, L'âme du chevalier

Lors de leur préparation de départ, la princesse Jade et son escorte fut attaquée par un groupe étrange appartenant au culte du corbeau. Pendant l'attaque, le Chevalier Cédric fut enlevé afin d'être sacrifié.

Netse'oh et Jade ne tardèrent pas à rassembler la troupe ainsi que plusieurs alliés pour récupérer leur compagnon. Ils arrivèrent à chasser les cultistes du lieu de sacrifice mais il était trop tard, les malfrats avait déjà réussi à voler l'âme du chevalier.

Lorsque Cédric revint à ses sens et qu'on lui expliqua la situation, il devint fou de rage. Il mobilisa près de quarante hommes et femmes de diverses allégeance et déclara la guerre au culte des corbeaux. Ils massacrèrent chacun d'entre eux mais le chevalier ne retrouva pas son âme.

Désespéré, il s'isola en prière, rencontra plusieurs prêtres et magiciens et rencontra finalement une étrange créature d'allure monstrueuse. Celle-ci offrit de retourner l'âme au chevalier en échange d'un service futur. Le chevalier accepta et récupéra son âme, la créature n'est pas encore revenue à Cédric pour lui réclamer son service.

## Runnys, Âge des Immortels, Page I, La taverne sous l'orage

Notre prochaine aventure nous amena vers les terres des immortels. Un lieu étrange où la mort n'existe pas, c'est dans cet endroit que les derniers membres du culte avaient été repérés par un nouveau membre de notre troupe, Mogul Kahn.

Malheureusement pour la troupe, un orage incroyable s'est abattu sur le territoire. Les aventuriers durent donc s'abriter dans une auberge de fortune. Deux membres du clergé de Runnys, Abel et Fébus, ont rapidement fait remarquer leur présence dans l'auberge, leur clergé étant voué au plaisir de la chair.

Le groupe rencontra plusieurs troubadours et joueurs de carte et passa du bon temps à l'auberge. Un repos bien mérité pour une troupe épuisé. Dans l'auberge, ils entendirent parler d'une nécromancienne qui sévissait sur le territoire. Il n'en fallu pas plus pour qu'une nouvelle aventure débute.

## Runnys, Âge des Immortels, Page 2, L'anneau des ombres

La confrérie de Runnys parcourut les terres immortelles et découvrit le repère de la nécromancienne. Ils eurent mal à partir avec sa légion de mort vivant mais arrivèrent quand même à capturer l'adepte des ombres.

Après plusieurs heures de tortures, dirigé de main de maître par le général Morgan Bellus, la troupe arriva à obtenir de l'information de la nécromancienne. Elle possédait un anneau des ombres, une clef qui permettrait d'accéder au royaume des ombres.

Le groupe argumenta longtemps sur la marche à suivre, puis décida qu'il devait trouver la porte des ombres, ouvrir celle-ci et pénétrer dans le monde des ombres pour détruire le culte à la source.

## Runnys, Âge des Immortels, Page 3, Les assassins sur la route

Fébus, le conseiller corrompu, ne désirait pas laisser l'anneau en possession de Runnys. Il engagea des assassins locaux afin de traquer la troupe de Jade et ramener l'anneau des ombres.

Les hommes aux vêtements sombres connaissaient fort bien les meilleurs lieux d'embuscades. Ils s'installèrent dans la forêt entourant une route sombre et surprirent Jade, Cédric, Relishan et Azurdrel.

Le combat fut plus difficile que prévu mais les assassins eurent le dessus. Dans un acte désespéré, Cédric couvrit Azurdrel afin de lui donner une occasion de retraiter, celle-ci couru à toute jambe vers la ville.

Les renforts arrivèrent rapidement et les assassins n'eurent pas assez de temps pour trouver l'anneau caché sur Jade avant de s'enfuir. La terre des immortels ramena le groupe à la vie et le complot de Fébus échoua.

Par crainte que Runnys ne retrouve les assassins et que ceux-ci parlent, Fébus quitta le groupe afin de retourner au royaume pour servir le culte. Le conseiller devint un élément influent du culte et fut transformé en liche lors de sa mort afin de servir l'organisation pour l'éternité.

## Runnys, Les Nains Fous, Page 1, La féerie

Après plusieurs semaines de marche, le groupe arriva dans les terres montagneuses de Braa. Un royaume déchiré entre de nombreuses factions, tous avides de pouvoir. C'est dans ce territoire lointain qu'ils pourraient rencontrer la druidesse capable d'identifier l'anneau des ombres.

Ils ne tardèrent pas à rencontrer la druidesse ainsi que son clan ; la féerie. La féerie était un petit domaine reclus dans la forêt, constamment sous la menace des créatures et des royaumes rivaux. Ils firent connaissance avec ses habitants, humains et elfes, et rencontrèrent la druidesse, une femme au grand savoir.

Le groupe comprit rapidement quel serait la qualité première à exercer pendant cette quête ; la patience. Tout semblait fonctionner au ralenti avec la féerie. Après plusieurs heures de discussions, la druidesse apprit au groupe qu'elle pourrait faire un rituel pour identifier l'anneau, mais qu'elle aurait besoin de certains ingrédients, une nouvelle aventure débuta.

## Runnys, Les Nains Fous, Page 2, Un prince en exil

En recherche d'ingrédients, le groupe rencontra plusieurs individus dans les terres de Brag. La rencontre la plus importante fut celle de trois hommes qui en escortait un autre. Le groupe posa quelques questions mais sans plus, l'homme escorté semblait être consentant.

Peu de temps plus tard, un chevalier nommé Henri arriva à la course. Il prétendait que l'on avait kidnappé son prince. Après une brève description du prince, le groupe se lança à la poursuite des quatre hommes aperçus un peu plus tôt. Rohen, Trey et Cédric rattrapèrent rapidement les ravisseurs et questionnèrent les trois individus afin de laisser le temps aux autres d'arriver.

Une fois le groupe réunit, il se révéla que le prince n'était pas dans son état normal, il semblait être drogué ou ensorcelé. Une mêlée éclata entre les deux groupes qui résulta en la mort des trois kidnappeurs. Le prince William revint à lui et une alliance solide se créa entre la nation du Gourmont et Runnys.

## Runnys, Les Nains Fous, Page 3, Le Tyranoëil

Toujours en quête d'ingrédients pour la druidesse, le groupe fit la rencontre de plusieurs monstres, le plus terrifiant fut le Tyranoëil, qu'ils rencontrèrent à deux reprises différentes. Le monstre étrange proposa au groupe de répondre à n'importe quelle question s'il donnait un objet magique à manger.

La clique de Runnys parcourut le territoire à la recherche d'objets magiques et arrivèrent à en dénicher un, un bâton de nécromancien. Patrok échangea lui-même le bâton que la créature dévora. En échange, il voulait tout connaître sur l'anneau des ombres. Le Tyranoëil resta perplexe et ne révéla pas l'information au groupe.

Les membres plus audacieux de Runnys n'hésitèrent pas à insulter la créature gigantesque qui devint folle de rage. Elle détruisit l'équipement de Cédric et envoya une armée de Gobelins sur le groupe. La troupe arriva à vaincre les gobelins mais la créature avait fui. Son armée de gobelins poursuivit l'attaque jusqu'au milieu de la nuit.

## Runnys, Les Nains Fous, Page 4, Guerre civile

Tout comme à Runnys, le royaume de Brag était en pleine guerre civile. Des habitants locaux avaient repris des terres au Gourmont et en prétendait la régence. Allant chercher les derniers ingrédients, Runnys se retrouva face à une situation de siège entre le Gourmont et son propre peuple.

Le peuple s'était barricadé dans une forteresse dans l'espoir de se protéger du Gourmont. Le Gourmont était de nombre égal mais la qualité de leurs hommes était plus grande. Runnys, voyant une situation complexe, tentèrent de raisonner avec les deux parties.

Comme aucune des deux parties ne semblait avoir raison ni avoir d'intérêt pour autre chose que le pouvoir, Runnys combattit aux côtés de son allié le Gourmont. Les rebelles du peuple furent écrasés par la force de frappe combinée et le Prince William revint triomphant en apportant une alliance en or.

## Runnys, Les Nains Fous, Page 5, La clef des ombres

Après plusieurs négociations, le groupe trouva les derniers ingrédients requis par le rituel. Mais comme la féerie vie à un rythme très lent, il dû voyager très tranquillement jusqu'au lieu du rituel. Une fois sur place, la druidesse prépara pendant plusieurs heures son rituel, qu'elle échoua.

Heureusement pour Runnys, et pour elle-même, elle avait suffisamment d'ingrédients pour effectuer une deuxième tentative. Elle recommença sa cérémonie et fit participer tous les membres croyants de Runnys. Après plusieurs heures de prières, la réponse nous vint finalement.

L'anneau des ombres était une clef permettant d'accéder au royaume des ombres. La porte des ombres se trouvait dans une île éloignée, par delà le royaume marchand de Terra Nostrum. Le groupe remercia la féerie mais ne demeura pas pour un souper d'adieu, une autre aventure allait débiter.

## Runnys, Terra Nostrum, Page 1, L'île des marchands

Après un long voyage en mer, le groupe débarqua sans un sou sur l'île de Terra Nostrum, renommé pour ses commerçants. Le groupe rencontra les trois grand marchands de l'endroit ; Le paladin fanatique extrémiste Maximusios, une sorcière très mystérieuse et deux gnomes fous nommés gribouille et gribouille.

Voyant le choix offert, la compagnie de Runnys opta pour établir leur campement dans le territoire de la sorcière. Puisque le danger d'affrontement était faible, le groupe se sépara et tenta de trouver la porte des ombres. Malheureusement pour eux, rien en ce royaume n'est gratuit, surtout l'information.

Ils durent donc débiter de nombreuses négociations et faire plusieurs échanges entre les marchands pour obtenir la vérité. La localisation de la porte était connue uniquement des elfes natifs du territoire, pourtant le groupe n'avait rencontré aucun elfe sur l'Île, le mystère s'agrandissait...

## Runnys, Terra Nostrum, Page 2, Les trolls maudits

Pendant l'exploration de l'île, le groupe rencontra plusieurs trolls. Ceux-ci étaient d'une stupidité typique avec un détail étrange, ils désiraient tous jouer à un sport nommé le Trollball. Le groupe qui n'était pas sur place pour jouer massacra ceux-ci. Étrangement, les créatures revinrent à la vie et s'enfuirent.

Après plusieurs discussions confuses avec les frères Gribouilles, le groupe apprit que les trolls n'étaient pas vraiment des monstres mais bien des elfes qui avaient été métamorphosés en troll. Seul un collier d'une grande pureté pouvait les ramener à leur forme d'origine.

Le groupe, appuyé fortement par les elfes, se lança à la recherche des colliers. Après plusieurs heures de marchandages et de recherches aidés par le peuple nain et humain, Runnys obtint les colliers. Le seul problème restant était de mettre les colliers aux trolls sauvages.

Un stratagème fut alors élaboré, on organiserait un grand tournoi de Trollball, on laisserait gagner les trolls et l'on placerait les colliers sacrés sur eux pendant le couronnement des vainqueurs. Il ne restait plus qu'à attendre le lendemain pour faire fonctionner le plan.

## Runnys, Terra Nostrum, Page 3, Les assassins

Tout ne se déroula pas tel qu'escompté. Pendant la nuit, Cédric, Amaël et Netse'oh furent embusqués par des assassins dans la forêt. Amaël et Netse'oh furent tout deux blessés et Cédric parvint à prendre la fuite. Le chevalier arriva à trouver ses deux compagnons, laissés pour mort dans les bois.

Lorsque le reste du groupe apprit la nouvelle, tous réclamèrent vengeance contre les assassins. En discutant avec les autres visiteurs de l'île, ils constatèrent que plusieurs habitants voulaient également la tête des assassins. Une grande battue fut annoncée.

Le groupe de Runnys ainsi que plus d'une dizaine d'alliés prirent d'assaut la forêt. Ils arrivèrent à tuer une partie des voleurs et faire fuir les autres. La vengeance n'était pas encore complète, Relishan, Amaël et Cédric poursuivirent les fuyards et les confrontèrent. Lorsque le reste du groupe arriva en renfort, les derniers assassins furent de l'histoire ancienne.

## Runnys, Terra Nostrum, Page 4, Ricardo

Le groupe eut vent que l'un des anciens possesseurs de l'anneau des morts serait mort sur le territoire. Ils entendirent également parler qu'il pourrait ramener celui-ci à la vie. Peut-être en le rappelant des limbes, celui-ci pourrait expliquer comment utiliser la clef des ombres.

La clique de Runnys parcourut donc l'île à la recherche de son tombeau, ils trouvèrent finalement le crâne de Ricardo, un ancien nécromancien du culte. Ils pratiquèrent un rituel interdit et ramenèrent celui-ci à la vie. Après une longue discussion, Ricardo accepta d'ouvrir le portail.

Le tournoi de Trollball se déroula comme prévu, Amaël, Rélishan, Rohen et Dolian offrirent une solide performance. Une fois les elfes revenus à eux même, le groupe arriva finalement à découvrir la mystérieuse porte des ombres.

Le sombre Ricardo ouvrit le portail en utilisant l'anneau et tenta de s'enfuir vers celui-ci. C'était sans compter sur la vigilance des elfes et de Rohen, ils abattirent le traître rapidement. La porte gisait maintenant grande ouverte devant les hommes et femmes de Runnys, la plus grande aventure allait débiter.

## Runnys, Azura I, Page 1, Le Roi Tyran

De retour du royaume des ombres, le groupe fut heureux de retrouver la lumière du jour. Le terme lumière étant faible car la température était fort mauvaise dans le royaume qui portait le nom de grand bois. Les gens de Runnys ne tardèrent pas à découvrir une auberge dans cette région boisée. Arrivé sur place, une discussion musclée avait lieu entre trois nobles, chacun voulant s'approprier le territoire.

Pendant l'argumentation, un cri effroyable fut entendu, le hurlement fit en sorte que toute la compagnie s'écroula de douleur sur le sol. Le groupe se releva péniblement quelques secondes plus tard mais le Roi fut affecté pendant de longues minutes.

Suivant le cri, une armée de mort-vivant déferla sur la place publique mais furent repoussés rapidement par les villageois. Runnys apprit que l'auteur du cri et le manipulateur des morts était nommé le Roi Tyran Secator. Le jour suivant, le Roi Tyran envoya sa légion de mort dans le campement de Runnys. Les créatures parvinrent à tuer la moitié des aventuriers. Par chance, Corneille, l'ange de la mort, était allié à la cause de Runnys.

L'ange de la mort envoya le Général Morgan, Cassandre, Cédric et Ténator en esprit vengeur afin d'assassiner Secator. Ceci chassa le roi Tyran mais ne le tua pas. Les locaux devront l'achever eux-mêmes.

## Runnys, Azura I, Page 2, Un sauveur est né

Une rumeur étrange courrait sur le territoire, des gens prétendaient qu'une femme allait bientôt donner naissance à un enfant miracle. Un nouveau né qui pourrait soit sauver les dieux ou détruire l'humanité, le groupe se mit en recherche.

Après quelques aventures, la confrérie parvient à trouver la femme enceinte, presque sur le point d'accoucher. Ils escortèrent dame Irma dans une route sinueuse vers le village de petit bourg afin qu'elle rencontre son médecin.

D'après le médecin, la naissance du jeune prodige était due pour aujourd'hui mais la rumeur de sa venue était déjà parvenue aux oreilles de l'inquisition. Le groupe du faire de nombreux détours afin d'éviter que la femme soit capturée.

Afin de protéger l'accouchement, le groupe se sépara en deux. Netse'oh, Rohen et Jade s'occupèrent de faire diversion pendant que Tenator, Trey et Cédric protégeraient l'accouchement et escorteraient la femme et son enfant hors du territoire.

## Runnys, Azura I, Page 3, Un sauveur est rescapé

Grâce à l'excellente diversion de Netse'oh qui arriva à créer un émoi public, l'enfant pu naître sans embûches. Le petit n'était pas un démon mais un jeune garçon en santé. En lui rayonnait toute la foi et la bonté du monde.

Les érudits affirmèrent qu'il pourrait à lui seul ramener le panthéon divin originel, il ne restait qu'à l'escorter en lieu sûr. Cédric, Trey et Venator s'assurèrent de la sécurité du convoi et la dame pu trouver un endroit paisible afin d'élever le jeune sauveur.

## Runnys, Azura I, Page 4, Chasse au dragon

En plus du Roi Tyran, une autre créature terrorisait Azura, un homme dragon. Cette créature mythique, déjà aperçu à quelques reprises, rodait sur le territoire en recherche de son œuf. Runnys et la créature s'affrontèrent à trois reprises.

À la première occasion, les compagnons aperçurent le monstre qui rodait prêt de leur campement. Malgré les conseils avisés de Trey, Cédric sonna la charge: Tenator, Netse'oh et Rohen suivirent. À un contre quatre, la créature eut tôt fait de terrasser Tenator et la compagnie abandonna le combat.

La deuxième attaque fut meilleure, la créature poursuivait un groupe de paysan en retraite et ceux-ci croisèrent la compagnie de Runnys. Le Général Morgan, Cassandre et Cédric sonnèrent la charge et le groupe mixte parvint à faire fuir la créature. La troisième charge fut grandiose. L'homme dragon venait d'être affaibli par une attaque sur le clan des Vans et Runnys se lança à sa poursuite. Après plusieurs minutes de course, le monstre se résigna à un dernier combat.

Le Général Morgan, Cassandre, Rohen, Alana, Relishan, Cédric et Tenator effectuèrent un combat épique. Seul Rohen, Cédric et Cassandre survécurent afin de finalement pourfendre la créature. Ils gardèrent tous un trophée de cette grande victoire.

## Runnys, Âge des Prophètes I, Page I, Nouveau Runnys

Après plusieurs mois de voyage dans les terres arides et sur l'océan, la communauté de Runnys débarqua sur l'ancien continent, la terre qui pourrait possiblement être celle de la famille royale.

Une longue investigation débuta partout sur le territoire. Les indices recueillis par Patrok, Jade, Netse'oh et Kohen permirent au groupe de déduire qu'ils étaient bel et bien à Runnys, mais dans une toute autre époque.

La compagnie se trouvait à plus de sept siècles après leur ère. Étrangement, personne sur place ne se souvenait du royaume ni du culte. Comme si l'ombre avait effacé toute trace de Runnys et de leur propre passage.

Après de longues discussions, la compagnie décida de fonder de nouveau le royaume, sur les mêmes terres que leurs ancêtres. Il ne restait qu'à réclamer le territoire au propriétaire actuel, le royaume de Sirtake.

## Runnys, Âge des Prophètes I, Page 2, Le royaume de Sirtake

Les terres appartenaient maintenant au royaume de Sirtake, le peuple natal de Rohen. D'après les historiens, Sirtake aurait conquis le territoire aux orques il y a plus de 500 ans et aurait domestiqué les orques survivants.

Fait étrange, les paysans et les quelques gardes locaux ne semblaient pas attacher une grande importance au royaume en poste. Le désordre et le chaos régnaient chez les habitants du territoire.

Après une engeulade spectaculaire avec la garde locale, Cédric parvint à avoir une entrevue avec la gouvernante actuelle des terres afin de négocier une alliance entre les deux nations.

Le Roi Patrok, la Princesse Jade et le Général Morgan se rendirent à la table de négociation avec la gouvernante. Ils parvinrent à négocier une entente, Runnys serait rendu s'ils arrivaient à prouver l'existence du royaume.

Le groupe se divisa donc en plusieurs factions afin de retrouver des traces de Runnys, des indices laissés par le culte. Peu auraient pu prévoir que la piste du passé leurs viendrait du ciel.

## Runnys, Âge des Prophètes I, Page 3, Les hommes oiseaux

Le continent était présentement sous l'emprise d'un nouveau fléau, celui des hommes oiseaux. Ces créatures volantes attaquaient sans cesse les paysans et commerçants locaux.

Lors d'une attaque, l'une de ces créatures attrapa la princesse Jade et l'amena vers leurs nids. La compagnie de Runnys, dirigé par Trey, Alana et Cédric, débuta alors une grande chasse.

Les hommes oiseaux furent traqués jusqu'à leur nid où résidait leur chef, un homme oiseau immense d'une couleur argenté qui crachait du feu. Des hommes lézards se mêlèrent également à l'affrontement.

Grâce à l'appuie des paysans locaux et même d'un orgue, le groupe pourfenda la créature et retrouva la princesse. Cédric parvint à subtiliser le trésor des monstres au beau milieu du champ de bataille.

L'un des deux coffrets portait le symbole de Runnys et celui-ci ne pouvait être ouvert que par sa majesté Patrok. Un fidèle aurait peut être ce message destiné au roi. Cette découverte sera utilisée comme preuve afin de réclamer le territoire.

## Runnys, Âge des Prophètes 2, Page 1, Les runes

Quelques semaines après l'événement des hommes oiseaux, la famine s'empara peu à peu de la région. Sirtake n'étant pas capable de nourrir tout ses réfugiés, la nourriture vint à manquer.

La faim n'allait sûrement pas arrêter la troupe de Runnys. La compagnie rencontra le clergé local et pactisa avec celui-ci. En échange d'une cure contre la lycanthropie, Runnys accepta de récupérer trois runes.

La première rune fut récupérée dans une montagne sacrée. Sur la route, de nombreuses attaques de brigands survinrent mais le groupe s'en tira indemne. Un orgue étrange aida même l'expédition.

Pour la deuxième, la compagnie dut traverser une forêt maudite. Les fantômes qui erraient dans le bois on effectuer plusieurs sortilèges afin de confondre le groupe et le perde dans la forêt mais finalement Runnys trouva la voie.

La troisième rune fut retrouvée dans un campement barbare près de la rivière. Les barbares ont tout fait pour protéger leur trésor mais furent terrassés. Runnys remit la rune au clergé et attendit...

## Runnys, Âge des Prophètes 2, Page 2, Le démon

La nuit venue, une prêtresse vint informer la troupe que les runes avaient été volées. Une nouvelle expédition fut formée et l'on retrouva les pierres sacrées, celles-ci avaient été utilisés pour conjurer un démon.

Le démon et ses acolytes combattirent féroceement et arrachèrent la victoire. Rélislan, Cédric, Jade, Rohen, Alana et Patrok furent laissé pour mort dans la forêt mais les prêtresses parvinrent à guérir la clique. Les runes avaient disparues de nouveau.

Le groupe avait-il été trompé par le clergé? Est-ce que les runes sont bonnes ou mauvaises? L'on peut parier que cette mésaventure n'en restera pas la. Partout à Runnys on réclame vengeance.

## Runnys, Âge des Prophètes B, Page I, Longue vie au Roi

Cette chaude nuit d'été fut marquante pour les gens de Runnys. Le Roi Patrok convoqua ses sujets afin d'annoncer le début de son exil. Sa majesté avait décidé de se retirer et vivre en ermite afin de contrôler la bête qui faisait rage en lui.

Sa seule fille, Jade, fut couronnée impératrice par son père devant les yeux étonnés de tous. Le général Morgan étant gravement blessé, le Roi proclama que le chevalier Cédric prendrait sa place pendant sa convalescence.

Patrok parti vers Sirtake afin d'y rencontrer un médecin et se rendre dans les montagnes familiales par la suite. Il n'atteint jamais Sirtake car sa lycanthropie se manifesta et il massacra la troupe qui l'escortait. Sa majesté disparue dans la nature sans laisser de traces.

## Runnys, Âge des Prophètes B, Page 2, Rélisshan et les elfes noirs

Tous savent que Rélisshan et les elfes noirs ne font pas bon ménage. Après le départ du Roi, le groupe fut attaqué par une araignée géante et plusieurs elfes noirs. L'araignée arriva à ralentir la majorité du groupe grâce à sa toile et ses suivants capturèrent Rélisshan.

La troupe se mit alors en marche, ils prirent des rumeurs un peu partout en ville et sur les chemins. Ils recrutèrent d'autres personnes pour effectuer les recherches. Ils parcoururent même à pied presque l'intégralité du territoire mais sans succès.

Par un étrange hasard, le groupe retrouva Rélisshan, laissée pour morte tout près de leur campement. Elle avait été torturée de plusieurs manières et l'on avait prit beaucoup de son sang afin de pratiquer des rituels noirs. Le mystère demeura en suspend.

## Runnys, Âge des Prophètes B, Page B, Nouvelle génération

La dernière attaque des elfes noirs en avait choquée plusieurs. Cédric, le nouveau général, rassembla tout les hommes d'armes dont les valeureux guerriers de Valis et proposa une solution, rétablir Runnys par la force.

Le moment était opportun, aucun garde ne patrouillait et tous en voulaient aux elfes noirs. Sa majesté Jade arriva en ville accompagnée du reste du groupe et proclama que cette cité appartenait maintenant à Runnys. À son tout premier jour de règne, elle conquit une fraction du territoire de ses ancêtres.

Le nouveau gouvernement de Runnys eut tôt fait de bannir les orques et les elfes noirs de ses terres. Cette action militaire faillit escalader en conflit entre Cédric et Valis contre l'orque Grolsh et les elfes noirs. Heureusement, les créatures ont finalement quittées.

La nouvelle d'un nouveau royaume attira rapidement les paysans et les commerçants. Plusieurs vinrent s'installer dans ce lieu sécuritaire, loin des orques et des elfes noirs. Une vie nouvelle commençait à prendre forme dans ces terres abandonnées.

## Runnys, Âge des Prophètes B, Page 4, Nouveaux et vieux ennemis

Un nouveau royaume attire inévitablement de nouveaux ennemis. Le premier à se manifester fut le royaume de Sirtake. Une troupe de garde en patrouille se présenta à Runnys, avec la ferme intention de reprendre la ville.

Après plusieurs discussions musclées, la bataille inévitable éclata. Celle-ci fut des plus sanglantes et se résulta en partie nulle, les deux parties ayant vue le ridicule de la situation et la force de l'adversaire.

Jade et le lieutenant de Sirtake négocièrent un traité militaire stipulant que le territoire serait maintenant considéré comme étant disputé par les deux armées. Runnys avait fait le premier pas pour se positionner sur la carte.

Le deuxième ennemi vint du passé, le culte qui s'était fait oublier depuis plusieurs siècles se manifesta de nouveau, allié avec les elfes noirs. Les opposants tentèrent de piéger les gens de Runnys en utilisant une Banshee mais furent terrassés.

Les ennemis de Runnys sont maintenant nombreux, ils sont les orques, les elfes noirs, le royaume de Sirtake, les morts vivants et les nécromanciens du culte. L'épreuve qui se dresse devant les hommes et femmes de Runnys sera des plus périlleuses.

## Runnys, Âge des Prophètes 4, Page 1, Le retour des diplomates

Jade, Cassandre, Gustave, Rélislan et d'autres compagnons revinrent de leur long voyage diplomatique en territoire de Galador et d'Azura. Leurs attentes ne furent pas totalement comblées mais ils conclurent quand même quelques alliances.

Ils ne revinrent pas seuls, quatre nouveaux alliés des terres de Galador les accompagnaient. Des combattants forts courageux aux coutumes étranges. Nastumi, Nathan, Obéron et Aika furent accueillis avec grande joie à Runnys.

Le général Tallois et le lieutenant Delaroy apprirent de biens mauvaises nouvelles au groupe de nouveau réunit ;

- Les orques et les elfes noirs avaient mal digérés le fait d'avoir été banni du territoire et préparait une contre-attaque.
- Sirtake était en pleine réorganisation et pourrait débarqué d'un jour à l'autre.
- Le culte de l'ombre avait refait surface et terrorisait les paysans lors des nuits sans lune.
- Des gobelins démoniaques avaient fait leur apparition dans les forêts.

Les prochains jours s'annonçaient plutôt sombres.

## Runnys, Âge des Prophètes 4, Page 2, Sirtake et le culte

Sirtake fut le premier adversaire à se manifester. Une petite troupe armée débarqua en ville accompagnée de Hyllo le grand prêtre. Après une brève discussion sur la territorialité qui ne menait nulle part, la mêlée éclata et la garde de Sirtake fut aisément maîtrisée.

Tous furent capturés à l'exception de Hyllo qui parvint à fuir grâce à une magie étrange. Les érudits locaux affirmèrent que cette sorcellerie datait d'une ancienne époque et qu'elle serait reliée aux ténèbres. Les autres Sirtakiens furent guéris et renvoyés chez eux.

Les soupçons de magie noire interdite furent rapidement confirmés. L'on trouva une note laissée par Hyllo qui prétendait que le nouveau territoire de Runnys serait le tombeau de ceux-ci, sur cette note était dessinée la marque de l'ombre que porte Rélisshan.

Le clergé de Sirtake serait donc corrompu par le culte de l'ombre? Est-ce que le Roi Hector de Sirtake est un cultiste lui aussi? Depuis combien de temps Sirtake et le culte sont-ils liés? Tant de questions, trop peu de réponses.

## Runnys, Âge des Prophètes 4, Page 3, Les quatre éléments

Des rumeurs prétendaient qu'un homme complètement constitué d'eau voyageait dans le sud du territoire. Le groupe se rendit sur place et découvrit un élémental d'eau, celui-ci voulait être transporté dans les marais à l'aide de chaudières. Les non-combattants transportèrent l'élémental escorté des guerriers qui durent affronter des cultistes sur la route. La créature rejoignit finalement le marais et remercia la populace.

Quelques heures plus tard, des créatures de feu envahirent le village, embrasant tout sur leur passage. Les guerriers tentèrent de les pourfendre mais sans succès. Un étrange personnage donna deux filets magiques au groupe et les plus téméraires se lancèrent à la poursuite des élémentaux de feu. Après plusieurs courses, les gens de Runnys arrivèrent à capturer les créatures et l'homme de feu les remercia.

Encore quelques heures plus tard, un homme entièrement fait de pierre débarqua au village. Il prétendait avoir perdu son cœur et devait le retrouver immédiatement où il allait mourir. Il n'en fallait pas plus pour lancer une nouvelle quête. L'élémental de terre amena le groupe dans la forêt où ils furent embusqués par des pirates. Medrek de Valis arriva à retrouver le cœur mais trop tard, la créature de pierre était déjà morte.

## Runnys, Âge des Prophètes 4, Page 4, Le retour des diplomates

Un peu avant la tombé de la nuit. Un groupe de voyageur étrange débarqua en ville, ils disaient vénérer la vie et le vent et cherchait l'incarnation de leur foi. Le groupe se mit en recherche afin de trouvé l'élémental de l'air, dernière pièce du casse-tête, mais n'arriva pas a trouvé celui-ci. Il est vrai qu'un élémental d'air doit être assez difficile à voir. Le résultat final de la quête fut donc de deux élémentaux sur quatre.

Pendant l'aventure des élémentaux, le groupe apprit que le démon traquait également ceux-ci afin d'agrandir son pouvoir. Il canalisait la force des éléments dans d'étranges réceptacles. Le groupe eut tôt fait de détruire ceux-ci avant la tombé de la nuit.

Lorsque la nuit fut totale, une grande bataille débuta entre le démon et le groupe de Runnys appuyé des samourais. Valis ayant quitté pour leurs terres, le groupe était moins nombreux. Lorsque le démon vint, accompagné de gobelins de la nuit et d'elfes noirs, les hommes durent se séparer en deux équipes.

## Runnys, Âge des Prophètes 4, Page 5, La grande bataille

Le premier groupe, composé de Jade, Nathan, Cédric et Natsumi attaquait le démon de front. Le combat était perdu d'avance, ils furent repoussés dans les sentiers et bientôt Cédric se retrouva seul contre trois créatures à protéger trois compagnons blessés.

Le deuxième groupe, composé de Rélisshan, Mogul, Obéron et Aika dut protéger le village contre les gobelins de la nuit. Ils eurent malheureusement encore moins de succès car Obéron dut se cacher et les trois autres furent assassinés.

Par miracle, un cri fut poussé dans la nuit, c'était la voie du Roi Patrok. Le démon rappela alors ses troupes et traqua sa majesté. Personne ne vit la scène mais l'on retrouva les armes de Patrok près des vestiges d'un grand portail noir, le démon et le Roi avaient disparu.

Cédric parvint à guérir Jade, Nathan et Natsumi. De son côté Jade parvint à ramener Rélisshan à la vie et celle-ci redonna souffle à Mogul et Aika. Tous survécurent donc à l'attaque du démon, à l'exception de Patrok dont on a perdu toute trace.

## Runnys, Âge des Prophètes 4, Page 6, Épilogue

Le royaume de Runnys existe de nouveau sur les cartes du monde, au milieu du territoire de Sirtake. Les terres sont gouvernées par la jeune impératrice Jade Bellus. Un fief s'est ajouté au royaume, le fief de Valis. La paix est de nouveau revenue mais pour combien de temps?

Les ennemis de Runnys sont nombreux. Ils sont les orques, les elfes noirs, les gobelins, les morts-vivants et principalement le culte de l'ombre, le démon et Sirtake. Les années qui viendront seront certainement marquées par la guerre.

Le royaume est encore jeune et il reste beaucoup de travail afin de le stabiliser la paix. Une armée est maintenant formée et celle-ci est dirigée par le Général Cédric Tallois, celui-ci devrait laisser sa place à Morgan Bellus, l'oncle de Jade, lors de sa guérison.

La ville n'est pas encore fortifiée mais est sous bonne garde. Cassandre Feremir s'assure de la protection et elle peut compter sur Justin Lamberrois et le royaume de Valis pour la supporter. Argar, Thirom et Medrek sont de fiers combattants malgré leurs penchants pour le houblon.

## Runnys, Azura 2, Page 1, La réunion

L'hiver dans le jeune royaume fut long, il vit le retrait progressif des troupes de Sirtake et l'arrivée de quelques créatures qui tentèrent de s'approprier le territoire. Lors du printemps, le rôdeur Trey apparut en forme fantomatique afin de prévenir les gens de Runnys que sa majesté Patrok et le traître Gylo avaient été aperçus en Azura.

Runnys et les cousins Riks réunirent alors leurs meilleurs éléments afin de faire une expédition rapide dans le territoire d'Azura. Ils empruntèrent un passage secret découvert lors d'une mésaventure avec Boris Maltek, un ancien maître des forges de Sirtake ayant joint la cause pendant l'hiver.

Lors de leur voyage, ils rencontrèrent un nouvel allié nommé Jérémie Letailleur, un barbare fort cultivé ayant une rogne personnelle contre Sirtake. Ils parvinrent à retrouver Trey en Azura, celui-ci les présenta à Lukas Solkel, un druide très habile qui fut d'un grand support au groupe pendant l'expédition.

La situation était plutôt complexe. Tout d'abord, le Roi Patrok errait sur le territoire tel un fantôme pouvant seulement communiquer avec les morts. Deuxièmement, le cultiste Gylo s'était joint à l'église locale du Tribun, ce qui fit craindre au groupe que le clergé d'Azura soit corrompu par le culte.

## Runnys, Azura 2, Page 2, Les forces de la nature

Avant de débiter tout autre quête, la moindre des choses était d'aider Trey à récupérer son bras qu'il avait perdu il y a plusieurs mois. Un druide nommé Sylvain avait offert à Trey d'implorer les forces de la nature à condition qu'un artefact d'Hora, le bon génie de la nature, lui soit ramené.

Un groupe composé de Trey, Cédric, Netse'oh et des cousins Riks se lancèrent donc en quête de la griffe d'Hora, une arme utilisée contre les morts vivants. Ils se rendirent dans une grotte occupée par des Orog, des créatures similaires à des orques. Ils durent combattre les monstres afin de s'approprier la griffe.

De retour à Sylvain, le groupe voulu rendre la griffe mais le druide jugea que celle-ci était en sécurité avec les gens de Runnys et la donna en cadeau à Trey. Il appela par la suite les forces de la nature et parvint à faire pousser le bras coupé du rôdeur.

## Runnys, Azura 2, Page 3, La cave à vin

Jade ayant besoin d'or pour une mission secrète, les guerriers du groupe se mirent en recherche d'un travail périlleux et payant. La réponse vint de Petit Bourg, un village fort sympathique. La cave à vin de l'auberge était infestée de créatures mystérieuses aux odeurs des plus désagréables.

Un elfe ami de Relishan nommé Elwen s'offrit pour porter assistance au groupe, sa présence lors de l'aventure fut fort appréciée. Le groupe composé de Cédric, Boris, Elwen, Gul, Frédé, Sienix et Sam s'enfonça dans les profondeurs de l'immense cave à vin de Petit Bourg, celle-ci faisant plus de 500 mètres de profond.

Plus ils avancèrent, plus l'odeur devint forte et insoutenable. Comble de malheur, ils durent même combattre des orques. Malgré tout, les cousins Riks en profitèrent pour déguster quelques bouteilles. Une fois au fond de la cave, ils découvrirent une créature mi-homme mi-mouffette. Ils combattirent celle-ci et furent aspergés par la créature.

L'odeur fut extrêmement difficile à faire partir mais la prime en valait la peine. Les aventuriers furent récompensés de 50 tribuns et d'une passe privilège pour venir boire à Petit Bourg. Une nouvelle alliance venait d'être scellée entre Runnys et le hameau.

## Runnys, Azura 2, Page 4, De l'autre côté de la mort

De leur côté: Jade, Justin, Cassandre, Lukas, Jérémie, Rélishan et Gustave découvrirent la vérité sur le Roi Patrok et parvinrent à communiquer avec lui. Ils apprirent qu'ils pouvaient le ramener mais que l'opération nécessiterait une corne magique ou l'âme d'un voyageur astral.

Le groupe commença par chercher la corne. D'après les rumeurs, celle-ci avait été perdue il y a fort longtemps et récupéré par un groupe de mort vivant. Les aventuriers combattirent les morts-vivants et s'approprièrent la corne de justesse. Malheureusement pour eux, la rumeur de la corne était fausse et celle-ci ne ramena pas Patrok.

Grâce à une ruse de la princesse Jade et du chef de la garde Cassandre, Runnys parvint à convaincre un voyageur astral un peu naïf de venir rencontrer le général Cédric. Rapidement, l'ancien serviteur du démon Sécator se retrouva encerclé et fut amené à l'ange de la mort afin d'être sacrifié.

L'exécution du magicien fut effectuée par Patrok lui-même qui apparut finalement au groupe. Patrok expliqua à la compagnie qu'il ne pouvait pas revenir maintenant, qu'il lui restait du travail à faire dans l'autre monde. Malgré tout, il promit de surveiller ses fidèles et de les protéger en cas de danger. Runnys n'a toujours pas de Roi, mais un ange gardien veille maintenant sur eux.

Runnys, Âge des prophètes 5, Page 1, Après le calme, la druidesse

Malgré le périple en Azura, il n'y avait pas eut de dégâts dans le village de Runnys. Tout était tranquille, peut-être même un peu trop calme. Jérémie en profita pour présenter un vieil ami, un magicien fort étrange nommé Arkadius, celui-ci s'était perdu dans la contrée et offrit son aide à Runnys.

Pendant la nuit, des coups de tonnerres retentirent de la forêt. Le groupe explora le boisé et dut affronter des créatures mutantes très étranges. Ces monstres étaient des croisements entre d'autres créatures mieux connues tels les orques, gobelins et skavens.

La compagnie parvint à trouver la source des éclairs et de la lumière, c'était une druidesse blessée. Ils escortèrent la femme jusqu'au village, celle-ci était fort confuse mais parlait toujours de l'importance de l'eau et du fait qu'il faudrait protéger celle-ci.

L'idée de construire un puit avait déjà été évoquée à Runnys mais l'intervention de la druidesse fit en sorte que les citoyens se mirent à l'ouvrage. Arkadius prouva sa valeur et découvrit une source d'eau. Les travaux débutèrent mais les gens de Runnys découvrirent bien plus que de l'eau...

## Runnys, Âge des prophètes 5, Page 2, Alo

Les travaux de forages firent apparaître une grotte souterraine positionnée directement sous le village. Cette caverne était un antre de skaven et ceux-ci ne tardèrent pas à charger dans la ville. Les gens de Runnys parvinrent à tuer les créatures malgré leur vitesse.

Une expédition composée de Rohen, Rélislan, Cédric, Stan et Sam fut envoyée pour nettoyer le nid. Ils découvrirent plusieurs skavens morts ainsi qu'une source d'eau vive et potable. Une fois le puits nettoyé, Gustave et Jérémie arrivèrent à en compléter la construction.

Une fois le puits terminé, on aurait pu jurer que toutes les créatures de la région voulaient le détruire. Des hommes dragons, des orques et des morts vivants attaquèrent la ville. Runnys parvint à les repousser grâce à l'aide de deux explorateurs à l'accent étranger.

Pendant la journée, des lutins très joyeux donnèrent des instruments de musique au groupe. Ces instruments devaient être utilisés pour ramener Alo, l'élémental de l'eau, vers le village. Une expédition se rendit dans les marais et ramena l'esprit dans le nouveau puits du village.

Plusieurs se demandèrent si c'était réellement de bon augure d'avoir un élémental d'eau dans le puits mais cette question demeura sans réponse.

## Runnys, Âge des prophètes 6, Page 1, Le retour de vieux amis

Les nuits dans le petit village de Runnys sont rarement tranquilles et il n'est pas rare de voir quelques créatures rôdées. Ce soir là, les monstres semblaient particulièrement agités. Jérémie arriva à la course au village en disant qu'il avait été attaqué sur la route. Une expédition fut donc lancée afin de sécuriser le chemin.

Une fois sur le lieu de l'attaque, les gens de Runnys furent embusqués à leur tour par des hommes étranges aux yeux complètement noirs. Ils parvinrent à terrasser leurs adversaires et trouvèrent plusieurs objets de culte dont une petite statuette de pierre. Lorsque Sienix montra la statuette à Jade et Cédric, ceux-ci auraient pu jurés reconnaître Azurdrel, la magicienne royale perdue il y a plus de 800 ans.

Après plusieurs identifications plus ou moins réussies par Frédé, on parvint à détecter que la magicienne serait toujours vivante à l'intérieur de la statue. Le père Dubois parvint à dissiper la magie et Azurdrel apparue. La sorcière était fort confuse, son dernier souvenir datant de l'époque de la terre des immortels. Après avoir écouté les récits de Runnys, elle accepta de reprendre son poste de première magicienne.

## Runnys, Âge des prophètes 6, Page 2, L'union fait la force

Un autre compagnon fit son retour également ; Rolento. Le marin mulénien à grande bouche revint voir ses amis de Runnys mais cette fois si dans l'intention de s'installer dans le village. On lui trouva rapidement un endroit où il pourrait se construire en permanence et l'on célébra son arrivé avec un bon Rhum. Qui sait, peut-être un jour Runnys aura-t-il sa propre marine?

Depuis les années où Valis et Runnys faisait alliance, l'inévitable devait se produire. Le lieutenant Sam réunit tous ses cousins et cousines Riks dans le village, il invita également les gens de Runnys et annonça l'union officielle et permanente des deux lieux. Stan fut sacré Sergent par la même occasion.

À partir de ce jour, Valis se joignit à Runnys afin de ne former qu'un seul royaume, une seule force. Runnys gagne l'expertise au combat et en brassage des Riks qui ceux-ci s'approprièrent l'auberge et des terres agricoles de façon permanente.

Le général Cédric et son altesse Jade réitérèrent leurs promesses d'un jour reconquérir Valis des mains des forces du mal. Un jour Runnys reprendra peut-être Valis afin d'y créer une province ou un comté. Longue vie à Valis! Longue vie aux Riks! Longue vie à Runnys!

## Runnys, Âge des prophètes 6, Page 3, Pyro

Le temps sec impose une certaine prudence lorsque l'on fait des feux en nature. Malgré tout, des accidents peuvent arriver et un feu se déclencha non loin du village. Les gens de Runnys remplirent leurs sceaux et se mirent à l'ouvrage afin d'éteindre celui-ci. Étrangement, lorsque le feu fut presque éteint, il se déplaça vers un autre amoncellement de bois sec en embrasa celui-ci.

Le feu se déplaça à prêt de quatre endroits différents avant d'être maîtrisé, une créature habitait celui-ci. L'élémental de feu, surnommée Pyro, se cachait des hommes, il avait peur de ceux-ci. Les gens du village parvinrent à le convaincre de leurs bonnes intentions et Pyro accepta d'être hébergé dans le grand feu du village. Un deuxième élémental habitait maintenant à Runnys.

## Runnys, Âge des prophètes 6, Page 4, Les hommes lézards

La chaleur du feu repoussa les créatures du village mais celles-ci rôdaient toujours près de la rivière. Une expédition composée de Jade, Médé, Cédric, Ice, Sienix, du Duc et d'un mercenaire fort armé descendit à la rivière pour terrasser les créatures. Malheureusement pour eux, les créatures étaient très nombreuses...

Le groupe livra une grande bataille qui failli coûter la vie à chacun d'entre eux. Pendant l'affrontement, Ice fut capturé et jeté à la rivière. Sienix se lanca à sa poursuite mais fut capturé lui aussi. Voyant qu'ils ne gagneraient pas, Cédric et Jade sonnèrent la retraite. Médé et Ice furent dévorés par les monstres affamés. Une défaite difficile à digérer pour les villageois. Espérons que la mort soit clément avec eux.

## Runnys, Âge des prophètes Z, Page I, Les derniers éléments

Ayant déjà réuni les éléments du feu et de l'eau, c'était à prévoir que les deux élémentaux restants feraient leur apparition. Le tout débuta par une charge massive de mort-vivant. Les revenants attaquèrent les villageois avec force en scandant le serment des croisés de Runnys ; « Pour le Roi, pour le Créateur, pour Runnys ».

Il fallu plusieurs affrontements afin de vaincre toutes les créatures car celles-ci se relevaient d'outre-tombe assez fréquemment. Les druides locaux tentèrent de capturer l'un des morts afin de l'offrir en sacrifice à la nature et de ramener l'élémental de la terre mais sans succès. Finalement, l'un des druides dut se sacrifier afin que le cristal de la terre soit récupéré.

Les druides n'avaient pas fini de faire parler d'eux. En début de soirée, trois druides arrivèrent en ville. Le premier donna un réceptacle afin de recueillir l'élémental du vent et les deux autres argumentaires pendant des heures sur le fait que l'on doit retrouver l'élémental ou non.

Les gens de Runnys partirent en expédition malgré tout afin de retrouver les quatre vents ; celui du nord, du sud, de l'est et de l'ouest. Guidé par la musique d'un pirate Malagorien, le groupe dirigé par la princesse Jade parvint à rassembler tous les vents. Les quatre élémentaux étaient finalement réunis à Runnys.

## Runnys, Âge des prophètes 7, Page 2, Le passé et le présent

C'est parfois lorsque l'on ne cherche pas que l'on découvre le plus sur le passé. Deux nouveaux voyageurs firent leurs apparitions en ville, l'historienne Madi et son frère le père Anzio. Madi était une professeure d'histoire dans le royaume de Talas et elle prétendait avoir entendu parler de Runnys avant l'arrivée du royaume.

Ceci piqua la curiosité de Jade, Cédric et Azudrel. Ils cherchèrent dans les livres de l'historienne et découvrirent plusieurs preuves de l'existence de Runnys et même des images de l'ancien royaume. Le passé de Runnys n'avait donc pas été totalement effacé, Madi devint une preuve très importante dans la quête contre l'oubli.

Au présent, une grande nouvelle fut annoncée en tout Runnys ; le Général Cédric Tallois a demandé la main de son altesse Jade Belfus et elle a acceptée. La nouvelle fut accueillie avec joie par plusieurs dont Justin et Relishan qui ont probablement leurs mots à dire dans toute l'histoire.

## Runnys, Âge des prophètes Z, Page B, Une guerre éminente

Le futur de Runnys sera certainement bouleversé prochainement. Pendant la nuit, Lenwë repéra une troupe de Sirtake qui fit son apparition quelques minutes plus tard. La garde de Sirtake lança un ultimatum aux villageois ; se rendre maintenant ou mourir. Bien entendu, la menace fut ignorée et la troupe du royaume dut reculer, ils promirent de revenir le lendemain pour la guerre.

Runnys est donc de nouveau en guerre, celle-ci se déroulera dans moins d'une journée et décidera du destin de près d'une cinquantaine de personnes. La rumeur veut que le prince héritier de Sirtake sera présent sur le champ de bataille, si tel est le cas, la guerre signifie tout pour Runnys, soit la liberté ou la mort.

## Runnys, Âge des prophètes 8, Page 1, Trois conquêtes

Le sorcier Walter tint ses promesses. Avec l'aide d'Arkadamius, il ouvrit un portail vers le continent de Galandor et ses alliés samourais parvinrent à rejoindre les forces de Runnys avant l'arrivée de Sirtake. Un renfort très apprécié qui pourrait faire changer l'issue de la guerre.

L'inévitable bataille débuta, au loin des bruits de machinerie se firent entendre et d'immenses rochers s'écrasèrent dans le village tel des météorites. Afin d'éviter la destruction de leurs demeures, l'armée de Runnys dut se déplacer pour affronter Sirtake sur le champ de bataille.

Positionné dans le boisé, l'armée de l'empire attendait Runnys du pied ferme, plus d'une vingtaine d'hommes, une baliste et une catapulte étaient au rendez-vous. Le combat dura près d'une demi heure à cause des guérisseurs présents des deux côtés. Malgré les nombreuses blessures et le manque de technologie, Runnys parvint à vaincre.

Deux autres attaques furent lancées dans la même nuit, encore une fois accompagné par des balistes. L'appui des gens de Galandor et la détermination des gens de Runnys parvint à chasser l'envahisseur, du moins pour la nuit. Les camarades, des nouveaux alliés du nord, reprirent la technologie de Sirtake et débutèrent la construction d'une baliste pour le village. Ils ne purent terminer celle-ci à temps malheureusement.

## Runnys, Âge des prophètes 8, Page 2, L'armée de l'ombre

La nuit fut courte pour les guerriers de Runnys, ils furent attaqués dès le lendemain matin par une troupe de magwa puit des créatures de l'ombre. Ces premières attaques n'étaient que la chair à canon du culte de l'ombre, elles laissaient présagées une charge beaucoup plus sombre lors de la tombée de la nuit.

Sirtake n'ayant plus suffisamment de forces fraîches, le culte dut s'en remettre aux créatures. Une légion de plus d'une vingtaine de monstres, morts-vivants, orques, elfes noirs et nécromanciens fit son apparition. Ils étaient dirigés par nul autre que Hyllo et le dauphin de l'empire. La dernière bataille allait maintenant débutée.

La bataille s'annonça presque impossible, les forces de l'ombre utilisant tous leurs pouvoirs contre les hommes. Devant la défaite inévitable, un allié inattendu fit son apparition ; le Roi Hector de Sirtake et sa garde personnelle. Le roi expliqua à Runnys qu'il n'était pas au courant de l'attaque de son fils et qu'il venait rétablir la situation.

## Runnys, Âge des prophètes 8, Page 3, Alliance royale

Grâce à l'appui d'Hector, de Galador, des camarades, des mercenaires, des Riks et bien sur des gens de Runnys, l'armée de l'ombre fut terrassée. Hyllo parvint à fuir mais le prince fut capturé. Malheureusement, il parvint à incanter pendant son interrogation et disparut dans un tourbillon magique.

La princesse Jade de Runnys et le roi Hector de Sirtake finalisèrent un accord de paix entre les deux peuples. Après plus d'une année de combat sanglant, la guerre était finalement terminée. Runnys n'est plus un territoire contesté mais une nation à part entière. Longue vie à la patrie, longue vie à Runnys!

## Runnys, Azura B, Page I, Retour en Azura

Plusieurs raisons poussaient les gens de Runnys vers les terres d'Azura ; Retrouver la piste de Hyllo, trouver une façon d'enlever la corruption du prince et bien sur rencontrer sa majesté Patrok. À peine le campement déjà installé qu'une étrangère vint voir le groupe. Une dame nommée Ophélia prétendait que ses ancêtres habitaient à Runnys, elle désirait se joindre afin de savoir si le groupe était vraiment ceux qu'ils prétendent et peut-être retrouver sa soeur.

Le territoire d'Azura est bien connu pour la férocité de ses créatures et cette visite ne fit pas exception. Une armée de squelette déferla sur territoire, massacrant plus de la moitié des forces de Runnys, les autres parvinrent à fuir mais les pertes furent lourdes. Par chance, l'ange de la mort qui règne en ces terres fut clément et tous revinrent au campement sain et sauf.

Le lendemain ne fut pas de tout repos non plus. Des troupes d'Orog et de barbares déferlèrent sur le territoire. Le jour porta chance aux guerriers de Runnys, les envahisseurs furent terrassés sans trop de blessures. L'armée de Runnys gagna une forte réputation dans les arrondissements de grand bois.

## Runnys, Azura B, Page 2, Bénédicte le prodige

La deuxième journée vit également le retour de Bénédicte, le jeune messie que Runnys et les Araméliens avaient sauvé de l'inquisition il y a bien des lunes. Étrangement, le jeune bambin avait vieilli très rapidement et était maintenant un adulte prêt à combattre. Malgré son aptitude au combat, le jeune prodige qui pouvait renverser le tribun n'était pas hors de danger.

Le clergé du tribun arriva à encercler Aramil et Bénédicte en plein milieu du village. Par chance, les guerriers de Runnys arrivèrent juste à temps pour protéger leurs alliés. La bataille n'éclata pas et tous s'en tirèrent sains et saufs. Même si la prophétie prétend que Bénédicte peut renverser le tribun, il n'impressionna pas les gens de Runnys. Son arrogance envers le peuple en déçut plusieurs.

Une créature semblable à un Golem parcourait également le territoire, tuant sans pitié sur son chemin. La troupe pensa que la créature en voulait à Bénédicte et confronta le monstre, celui-ci tua Gustave, Trey et Stan de Runnys ainsi que Milady, Sade et Aramil. La créature ne fut pas vaincue et quitta le territoire sans laisser de trace. Les guerriers furent sauvés par l'ange de la mort et Trey apprit que le tribun et le culte de l'ombre sont liés.

## Runnys, Azura B, Page B, La grande bataille

Le dernier défi vint de l'inquisition, celle-ci se pointa au troisième jour, réclamant l'emprisonnement du jeune Bénédicte. Les gens de Runnys refusèrent et la bagarre inévitable éclata. Celle-ci fut rude et c'est grâce à l'appuie inattendu d'un groupe voisin que le jeune messie fut sauvé de la prison.

Au troisième jour, une grande battue fut annoncé en Azura, le but étant de chasser les créatures définitivement du territoire montagneux. Jade, Ophélia, Rélishan, Cédric, Trey, Lukas, Jérémie et Gustave s'inscrivirent pour la quête. Une bataille grandiose s'annonçait et le groupe n'allait pas manquer la fête.

Uni avec les villageois et guerriers locaux, la troupe était constituée maintenant de plus de cinquante hommes armés. Positionné sur le champ de bataille, la légion attendit patiemment l'arrivée des forces Orogas. Le sol se mit à trembler et une armée de prêt de vingt cinq monstres déferla sur la plaine. Le général poussa son cri de guerre et tous se joignirent à lui en criant ; « Pour la Princesse, pour le Créateur, pour Runnys »

## Runnys, Azura B, Page 4, L'ange de la mort

La charge fut dévastatrice mais le nombre assurait presque la victoire. Positionné sur le flanc droit, Runnys parvint à tuer les créatures présentes de son côté en premier. Ceci permit aux guerriers de la troupe de fermer l'étau sur les monstres et la victoire fut assurée. Runnys s'en tira s'en trop de blessures mais plusieurs villageois moururent sur le champ de bataille, prions pour leurs âmes.

Après la bataille, Jade et ses alliées se rendirent voir Patrok et Corneille l'ange de la mort. Corneille dit à Jade que si elle donnait une petite partie de sa vie elle pourrait ramener son père à la vie. Elle accepta et l'ange de la mort échangea les âmes des deux Bellus. Patrok revint à la vie et semblait avoir grandement rajeuni. De son côté, Jade avait l'apparence d'elle même trente ans plus tard, elle était maintenant dans la soixantaine.

Il semble que la situation de la famille royale se complique à chaque année...

## Runnys, Azura 4, Page 1, Les monstres en alerte

Dès leur arrivé en Azura, les gens de Runnys apprirent que le voyage ne serait pas tout repos. Rélishan et Justin reçurent chacun une missive afin de les prévenir de la présence de l'inquisition et les invitants à rejoindre les rangs de Bénédic. De plus, les morts vivants de la région étaient en mouvement constant, appelé par l'anneau de Jade.

Heureusement pour la troupe, l'hiver avait été calme et les guerriers attendaient une bonne bataille depuis longtemps. De plus, Ténator fils de Thor refit son apparition en compagnie d'un marin surnommé Whisky. Justin apporta également Al, un ami qui fut capturé par le culte de l'ombre à l'époque du chaos.

Grâce à l'appui de tous, Runnys parvint à repousser les morts-vivants mais non pas sans difficulté. Plusieurs furent blessés pendant la grande bataille qui fut gagnée in extremis. Les inquisiteurs de Valis vinrent également prêter main forte à la troupe afin de chasser les créatures de l'ombre.

Le levé du soleil n'écarta pas le danger, des Oroq et Hadali déferlèrent également sur le campement. Le peuple barbare fut repoussé assez aisément mais les Oroq firent un ravage incroyable et plusieurs visitèrent la mort dont Gustave, Cédric, Al, Jade et Nergal. Par chance, ils furent tous ramenés à la vie.

## Runnys, Azura 4, Page 2, La réunion du livre

Les rumeurs que des pages du livre des dieux se trouvaient sur le terrain furent rapidement confirmées. Des prêtres de Tanatos vinrent vendre leur page pour quelques piécettes et le campement voisin accepta de donner les siennes en échange de protection.

Ils ne furent pas aussi facile à acheter, les barbares durent être rencontré par trois fois afin d'accepter et les Vans voulurent de l'adamantine en échange. Par chance, Jérémie possédait le métal précieux et les pages furent récupérées.

La découverte du passé ne fit seulement que des heureux. Une grande dispute déchira Justin et Cédric suite aux révélations du document. De plus, plusieurs demandèrent à Al de renoncer à son vœu de peur que celui-ci soit mauvais.

Malgré tout, près d'une quinzaine de pages furent récupérées pendant l'aventure et plusieurs questions sur le passé de Runnys furent lancées. Pendant ce temps, le culte de l'ombre rassemble ses forces afin de récupérer le livre perdu et voler le vœu tout puissant.

## Runnys, Azura 4, Page 3, La croix de fer

L'un des sept artefacts d'Azura, une croix de fer, fut demandée par Aramil le paladin, il voulait récupérer celle-ci mais ne désirait pas salir sa propre réputation. Il quémanda à Runnys de voler celle-ci sans qu'il ne soit associé au crime. Le groupe fut retissant au départ mais lorsqu'Aramil dit à Runnys que l'inquisition du Tribun possédait la croix, la quête fut lancée avec joie.

Whisky, Al, Tenator, Relishan, Walter, Cédric, Lukas, Trey et Netse'oh prirent d'assaut la chapelle mais ne désiraient pas combattre dans le lieu saint. Ils attendirent que l'inquisiteur sorte de la chapelle et le suivirent en ville. Une fois dans le village, ils durent être très patient car l'inquisiteur se méfiait et ne voulait plus bouger.

Lukas fut le plus malin, il se déguisa en vieil homme et fit croire à l'inquisiteur qu'il devait apporter la croix à un magicien. Lukas se sauva avec la croix, poursuivi par Cédric. Les deux hommes échangèrent un regard complice et Cédric frappa Lukas puis le dépouilla de sa croix. Il la donna à Aramil qui fut des plus heureux. Malheureusement pour Runnys, celui-ci remit la croix à un autre clan un peu plus tard.

Habile menteur, Lukas parvint à être lavé de tous soupçons en feignant l'oubli et la folie. Le druide à plus d'un as dans sa manche.

## Runnys, Azura 4, Page 4, Les ossements du Roi Tyran

Trey, voyant des ossements étranges dans le cimetière, fit un lien entre la nouvelle du retour du Roi Tyran. Soupçonnant le nouvel ange de la mort d'être le serviteur du fléau ayant créé Sécator, il décida de voler les ossements. Lukas et Trey demandèrent de l'aide aux Amariens mais furent déçus lorsque ces derniers manifestèrent une grande indifférence face à cette menace.

Faisant preuve d'initiative, Trey et Lukas décidèrent de s'emparer des restes maudits. Cependant, au moment où ils allaient passer à l'action, l'ange de la mort commença sa remontée vers le cimetière. Lukas envoya Trey pour voler les ossements et fit diversion. La manœuvre fonctionna et l'être lugubre prit huit minutes afin de faire un trajet qui n'en prenait que deux.

L'assistante de l'ange de la mort s'était assoupit pour quelques minutes, elle eut la désagréable surprise de découvrir que les ossements avaient disparus grâce aux talents de Trey. Avec l'aide de Gustave, les comparses purent dissimuler les restes afin d'éviter que des forces maléfiques ne s'en emparent. Runnys possédait maintenant un trésor fort macabre.

## Runnys, Azura 4, Page 5, L'araignée et l'enterrement

Pendant la nuit, une araignée géante attaqua le campement. Runnys fut rapide à prendre les armes et combattit la créature. Le monstre comprit rapidement qu'il ne pourrait pas vaincre, il captura Cédric et Négral dans des cocons, fuyant par les arbres. L'araignée s'arrêta également au village où elle ajouta deux victimes à sa toile.

Les quatre compères furent amenés dans une grotte froide et humide, l'ancre de l'araignée. Utilisant force et courage, ils parvinrent à se défaire de leur prison de toile et coururent vers la sortie. Dans la caverne, ils rencontrèrent plusieurs Oroq et l'un des deux villageois, un inquisiteur du Tribun, fut tué d'un poison pendant l'aventure.

À la sortie de la grotte, le groupe trouva le druide Sylvain qui agonisait au bout de son sang. Cédric et Négral ramenèrent le druide vers le village mais les paysans furent si longs à trouver des bandages que l'homme mourut dans l'agonie. Gustave et Trey se joignirent au groupe afin de trouver un lieu de sépulture digne.

Leur route les amena à Petit Bourg mais les gens du village étaient si ivres qu'ils se moquèrent du pauvre Sylvain et jouèrent avec son cadavre encore chaud. Le groupe fut choqué et tenta de le ramener vers le cimetière. C'est alors que des lianes apparurent et amenèrent le druide dans la forêt. L'homme reposa en paix et les rumeurs veulent que la nature se soit fait justice lors du prochain matin.

## Runnys, Azura 4, Page 6, La fin de Bénédic

Bénédic l'élu vint dans le territoire. Sa croisade était fort simple, défaire l'armée du Tribun sur le champ de bataille afin de pouvoir traquer les trois dirigeants du culte. Runnys accepta d'abord de se joindre au prodige mais demeurait septique. Le manque de charisme et l'ambition du jeune prodige faisait toujours grande peur au groupe.

En discutant avec Aramil, puis Néron Maxantus, puis le Roi des Vans, le groupe changea de camp complètement. Il s'allia avec les autres clans afin de faire tomber Bénédic l'ambitieux. En échange, les clans firent la promesse de réformer la religion du Tribun et en chasser les éléments du culte. La promesse était de créer une nouvelle religion au service du peuple.

Runnys se rendit donc sur les plaines pour une autre grande bataille. Cette fois-ci par contre, la motivation était faible, plusieurs se demandaient si la décision était bonne. Malgré tout, les hommes et femmes combattirent ardemment et parvinrent à donner un bon support afin de défaire l'armée de Bénédic.

Le jeune prodige fut terrassé par le champion dans les bravos et les applaudissements. Pourtant, au petit lendemain, lorsque la poussière fut retombée, plusieurs se demandèrent si la décision était juste. Bénédic aurait pu facilement rallier Runnys s'il avait fait preuve de compassion ne serait-ce qu'une seule fois.

## Runnys, Âge des prophètes 9, Page 1, Jour de calme

Le retour à Runnys fut effectué sous le signe du calme et de la fête. Des marins et marchands muléniens étaient en ville, cherchant leur figure de prou ainsi qu'une occasion de commercer. Ils apportèrent des alcools forts ainsi qu'une ambiance de fête hors du commun. La famille Montoya se joignit également à la fête, comme à leur habitude.

Pendant les festivités, un autre groupe fit son apparition. Venant du nord, les Noriak vinrent dans le territoire en quête d'une terre fertile apte à sauver leur civilisation. Runnys accepta de les laisser s'installer dans le royaume à condition que les deux nations puissent faire front commun contre d'éventuels dangers. Une nouvelle alliance était née.

Pendant les festivités au campement mulénien, un portail s'ouvrit dans le village et un guerrier en sorti, accompagné de plusieurs petits démons. Peu se souvinrent de la scène, mais l'homme combattit les créatures et parvint à sauver le village. Après interrogations, le combattant se révéla être nul autre que le général Morgan, oncle de Jade. Son retour apportera beaucoup de force à la jeune armée.

Un autre fantôme du passé fit son apparition. L'elfe noir qui avait terrorisé le territoire avant l'arrivée de Runnys refit surface. Il attaqua les muléniens et fut repoussé de justesse par l'arrivée rapide de l'armée et des camarades. L'elfe noir semblait avoir changé, sa magie était beaucoup plus puissante et il se prétendait l'élu de Lothi, la reine araignée. Ceci ne présage rien de bon pour le futur.

## Runnys, Âge des prophètes 9, Page 2, Jour d'orage

Au lendemain, la température pluvieuse s'acharna sur les villageois. Ceci augurait plutôt mal car il y avait beaucoup à faire. Jade devait se rendre à Benzen afin d'aller chercher des vivres et Cédric avait pour mission de nettoyer une mine infesté de skavens.

Le général recruta un groupe impressionnant, composé de noriakiens, de muléniens et d'inquisiteurs pour son expédition. Arrivé à la caverne, la clique dut combattre vague après vague de skavens et rat-ogres. La victoire fut acquise difficilement grâce à l'appui des nombreux guerriers et des prêtresses qui accompagnaient le groupe. Cette mine rapporta sûrement beaucoup à Runnys avec le temps.

De leurs côtés, Jade, Justin, Morgan, un forgeron et un guerrier se rendirent à Benzen. L'aller se fit sans problème mais le retour fut difficile, ils furent attaqués par une alliance fort surprenante, celle des orques et des Montoya. Le groupe combattit avec force et talent mais l'ennemi était trop nombreux. Plusieurs furent tués et visèrent la mort, la nourriture et les ressources furent volées.

Ce crime ne pouvait rester impuni. Runnys, accompagné des Noriak et des inquisiteurs de Valis, se lancèrent dans une grande chasse aux Montoya et aux orques. Dans une immense battue, ils parvinrent à tuer nombre d'orque et capturer quelques Montoya. Une fois interrogée, les Montoya affirmèrent qu'ils avaient fait cette alliance afin de prouver à tous que les orques sont bons.

## Runnys, Âge des prophètes IO, Page I, Les femmes de Runnys

Le groupe de Runnys était très peu nombreux lors de cette aventure car la plupart de ses membres avaient quittés en divers voyages. La troupe était composée uniquement de Jade, Cédric, Justin, Kélishan, Meredith, Élisabeth et Frédéric. Malgré tout le moral était bon et beaucoup de villageois étaient présents.

Pendant la nuit, un portail noir s'ouvrit prêt du village et une légion de mort vivant se lança à l'assaut du village. Au travers des morts, un démon s'échappa et tenta de s'en prendre à l'élémental d'eau Ulo. Par chance, les aventuriers et villageois parvinrent à terrasser la créature avant qu'elle n'arrive à ses fins.

Pendant la bataille, Frédéric franchi seul le portail vers le monde des ombres. Il ne revient que plusieurs heures plus tard avec un air troublé, comme s'il avait vu sa propre mort. Il prétendit qu'il avait été manipulé pour entrer dans le portail mais plusieurs en ville questionnèrent sa bonne foi. Ceci amena plusieurs questions philosophiques sur le bien et le mal qui demeurèrent sans réponse.

Au lendemain, Meredith installa son échoppe de gitane et débuta le commerce durement mais sûrement. Élisabeth se réveilla fort confuse et semblait avoir tout oublié. Grâce à l'aide de Kélishan, Jade, Meredith et de son journal intime, elle parvint à retrouver quelques bribes de son passé mais plusieurs événements demeurèrent obscures.

## Runnys, Âge des prophètes IO, Page 2, La sirène

L'élémental d'eau Alo quitta à nouveau son puis. Il se présenta à Runnys ainsi qu'aux autres villageois avec une requête bien étrange, celle d'avoir de l'aide pour retrouver son état naturel. Il semblait avoir réalisé le danger que sa présence apportait aux villageois et désirait échapper aux griffes du démon venu le chercher la veille.

Une troupe formée des gens de Runnys et de Noriak parti donc vers la rivière. Ils combattirent plusieurs vagues d'hommes-lézards et découvrirent une créature mythique fort surprenante, une sirène. Cette dernière prétendait avoir les compétences pour aider l'élémental mais devait se faire pousser des jambes afin de pouvoir marcher jusqu'à lui.

Afin de faire apparaître ses jambes, elle devait faire un rituel magique en utilisant une écaille d'homme-lézard, une branche spéciale et une pierre magique. L'écaille fut apportée par un combattant mulénien un peu ivre. La branche fut découverte dans les bois et la pierre fut échangée à un pêcheur contre un tournoi qui n'eut pas lieu finalement.

Après l'aventure, les Noriak firent la demande officielle de s'approprier les terres forestières au sud du territoire. Jade et Cédric se consultèrent longuement et acceptèrent, sachant que ça pourrait déclencher de nouveau la guerre avec Sirtake. Les muléniens discutèrent également de l'idée de fonder leur propre royaume à l'est prêt de l'eau mais le projet demeura en suspend.

## Runnys, Âge des prophètes 10, Page 3, Le rituel proscrit

Justin et Cédric durent partir rapidement en mission, laissant le village aux soins des quatre femmes de Runnys en présence, soit Jade, Rélislan, Mérédith et Élizabeth. Malheureusement pour celles-ci, tout ce ne passa pas comme prévu car Jade fut égorgée et volée d'une grande partie de sa richesse. Par chance, Élizabeth fut rapide pour lui prodiguer des soins.

Un peu plus tard, des envoyés du Roi Hector vinrent faire un tour à Runnys, discutant diplomatie avec la Princesse Jade. Cette rencontre lui a confirmé que l'espoir de paix avec Sirtake est possible. Malheureusement, le conseiller Noriak a tenté d'éliminer cet espoir en voulant assassiner les messagers. Ayant appris le complot, les envoyés sont restés discrets et sont partis sains et saufs.

En soirée, le dauphin maudit de Sirtake vint chercher des fidèles afin de pratiquer un rituel proscrit, il arriva à recruter quelques Montoya et les Noriak. Ceci déclencha une petite guerre idéologique dans le clan Noriak, plusieurs semblaient dire qu'ils avaient été contraints de faire le rituel sans leur approbation.

Ce rituel était le premier de huit épreuves afin de devenir un Aracnard, un être maléfique puissant. Manquant de support militaire à Runnys, Jade rageait de colère car elle ne pouvait pas charger seul avec le forgeron mulénien, cela aurait été du suicide.

## Runnys, Âge des prophètes II, Page I, Le procès

De retour à Runnys, une grande alliance fut scellée entre Runnys et les marins muléniens. Ceux-ci acceptèrent de joindre Runnys afin de former une seule et grande nation. Mazanu, Azul, Saphira, Karaz, et Cognac « chop chop » seront certainement d'une grande aide à la jeune nation. Une marine structurée pourrait même naître à Runnys. Plusieurs festivités furent organisées pour célébrer l'union. Malgré les réjouissances, tout n'était pas rose à Runnys. La situation et le comportement de Frédé commençaient à déranger beaucoup les villageois et les dirigeants se devaient d'intervenir. C'est pourquoi Jade et Cédric organisèrent un grand procès afin de juger Frédé sur deux points différents ; meurtre et pratique de la nécromancie.

Justin se présenta pour représenter la couronne. Il appela plusieurs témoins afin d'inculper Frédé dont Mazanu le nouveau forgeron de Runnys qui fut très clair sur le meurtre de Frédé mais qui fut contredit habilement par Meredith. Al fut également appelé à témoigner et il apporta de nouvelles preuves sur le plan de la nécromancie. Meredith se porta à la défense de l'accusé, elle interrogea chacun des témoins et appela les cousins Rik à témoigner. Après maintes délibérations, Jade et Cédric décidèrent de la sentence ; Si Frédé était prît sur le fait de commettre un crime dans la ville de nouveau par tout officier de Runnys, il serait immédiatement tuer. De plus, Frédé devrait comparaître de nouveau dans un mois devant Jade et Cédric afin de prouver qu'il ne porte plus de trace de nécromancie sur lui.

## Runnys, Âge des prophètes II, Page 2, Les Guerreros

La paix au village ne dure jamais longtemps, une fois le procès terminé, la ville fut attaquée par des créatures très étranges, des marionnettes de bois. Des dizaines de marionnettes prirent d'assaut le village et parvinrent presque à remporter la victoire. Par chance, le général de Runnys et le général Noriak parvinrent à trouver le marionnettiste et éliminer la menace.

Pendant la bataille, deux étrangers firent leur apparition au village. Ils prétendaient connaître le rituel initié par Zack le dauphin maudit ainsi qu'une façon de se défendre contre celui-ci. Ils réunir huit personnes du village et leur dirent qu'il était possible de devenir des Guerreros, des guerriers de la lumière capable de combattre les Arancars.

Les huit villageois choisis furent Jade, Justin, Cédric, Arkadamius, Mazanu, Cognac, Mila et Derek. Ils durent tous témoigner l'un après l'autre sur pourquoi ils désirent devenir des Guerreros. Les témoignages furent bien différents d'une personne à l'autre et chacun raconta sa version avec grande honnêteté.

À la fin du rituel, les Guerreros en devenir partagèrent une boisson limpide et lumineuse, la première étape pour devenir ces guerriers de légende était franchit. Ceux parmi eux ayant des dons magiques virent immédiatement une différence, ils pouvaient maintenant voir l'aura de plusieurs personnes et reconnaître les Guerreros et les Arancars.

## Runnys, Âge des prophètes II, Page 3, De retour aux sources

Un vieil homme se présenta au village, il portait sur lui les sévices de tous les éléments et semblait souffrir grandement de ces marques. Il expliqua qu'il avait déjà tenté de corrompre des élémentaux et qu'il portait maintenant les marques de ses péchés. Il prétendait qu'il serait préférable de libérer l'élémental au lieu de le protéger.

Afin de libérer l'élémental Alo, il expliqua à Runnys que ceux-ci devraient créer un cristal afin de le mouvoir vers un point d'eau. Afin de créer la pierre magique de l'eau, les gens devraient trouver une dent d'orque, une pierre blanche pure, de l'aubépine ainsi que de l'eau provenant d'une source pure, d'un marais, d'une rivière et du puits.

Une troupe de Runnys se mit donc à la recherche des ingrédients. La quête qui semblait facile au départ s'avéra beaucoup plus complexe que prévu. Premièrement, le groupe oublia un ingrédient à la rivière et dut y retourner. Deuxièmement, une troupe de mort-vivant enragé attaqua le groupe et renversa presque tous les sceaux. Troisièmement, des orques chargèrent sur le village et renversèrent un autre sceau.

Malgré tout, les ingrédients furent rassemblés et le cristal fut créé. Arkadius, Jade, Cédric, Elizabeth et le vieux magicien se rendirent au marais et déposèrent l'objet magique dans celui-ci. Alo se fusionna avec le marais et disparut dans une immense cascade d'eau boueuse. Que le créateur le protège dans sa nouvelle vie.

## Runnys, Terra Nostrum 2, Page 1, La tour de magie

Une rumeur prétendait que des pages du livre sacré de Runnys avaient été retrouvées dans les îles de Terranostrum. Puisque Runnys avait débuté son voyage temporel dans ces mêmes terres, le groupe cru que c'était possible et n'hésita pas à voyager de nouveau. L'expédition fut composée de Jade, Cédric, Elizabeth, Meredith, Rohen, Lukas, Patrok et même Trey qui apparut pour venir en aide.

Le groupe découvrit plusieurs pages en arrivant sur les terres mais apprit que la majorité d'entre elles se trouveraient probablement dans une tour étrange nommée la tour de magie. L'endroit était réputé localement comme étant un labyrinthe dirigé par un magicien fou, celui-ci défiait les aventuriers d'attendre le sommet de son antre. N'ayant jamais eut peur de relever un défi, Runnys accepta l'invitation.

La tour était en effet fort complexe, ses six étages étaient remplis d'embûches et d'énigmes magiques à résoudre. Le groupe était très pauvre en magicien et l'ascension fut difficile, il dut s'y reprendre par trois fois pour réussir à grimper au sommet. Les villageois locaux aidèrent énormément en vendant parchemins et conseils. Une princesse nommée Kashmir ainsi qu'un homme poison acceptèrent de faire le voyage avec eux. Au total, le groupe découvrit plus de vingt pages du livre divin. Plusieurs furent attribuées à Jade mais la majorité fut distribuée parmi tous les aventuriers. Après ces découvertes, il était maintenant impossible de prédire qui gagnerait le grand concours.

## Runnys, Terra Nostrum 2, Page 2, Lukas l'enfant

Depuis l'aventure dans les terres d'Azura, Lukas était littéralement retourné en enfance. Son sacrifice envers Néron Maxentus avait piqué la curiosité des dieux et ceux-ci décidèrent de lui donner une nouvelle chance. Sa vie lui fut redonnée mais son esprit était celui d'un jeune enfant. Il avait adopté Cédric comme son père, prétendait que Quenya était sa mère et Elizabeth sa tante. Malgré toutes les tentatives initiées, ils furent incapables de guérir le druide jusque là.

Parmi toutes les découvertes de la tour de magie, Meredith découvrit un rituel étrange qui pourrait peut-être ramener à la normale une personne vieillit ou rajeunit magiquement. Le rituel exigeait plusieurs composantes naturelles et humaines. Le groupe se mit à la recherche de tous les ingrédients ainsi que des prêtres capables de performer le rituel. Après plusieurs heures de quête et de support à un groupe d'elle, ils arrivèrent à rassembler le matériel et les hommes requis.

Les gens de Runnys, accompagnés par les hauts prêtres elles, se rendirent donc dans la forêt druidique afin d'exécuter le rituel. Une attaque de pirate eut lieu pendant l'enchantement mais fut repoussée par les guerriers locaux ainsi que ceux de Runnys. Après plusieurs minutes de préparation de potion et d'incantation, Lukas fut ramené à la normal au grand plaisir de tous. Le général fut fort heureux de se débarrasser de cet enfant non désiré et laissa quelques marques sur l'épaule du druide encore faible.

## Runnys, Âge des prophètes 12, Page 1, Bouteilles, vérités et pantin

Une femme à l'allure paysanne se présenta au village, rien d'exceptionnel dans le territoire rural mais plusieurs parmi les gens de Runnys la remarquèrent. Ceux qui portaient la marque des Guerreros semblaient voir quelque chose d'étrange en elle, une lumière angélique l'entourait. La femme invita ceux qui arboraient la marque à se rendre à la forêt afin de poursuivre leur entraînement.

Une fois dans les bois, la femme leur dit qu'ils devraient trouver la vérité sur eux-mêmes. Le groupe chercha alors dans la forêt et découvrit de vieilles bouteilles dans les arbres. Dans celles-ci, plusieurs pages du livre des dieux étaient présentes ainsi que des messages étranges illustrant deux qualités et un défaut. Au total, huit messages furent découverts et les gens de Runnys durent se rassembler afin de trouver quel message était pour qui. Après plusieurs minutes de réflexion, chacun avait ses qualités et dut accepter son défaut.

Une fois l'épreuve terminée, les pantins attaquèrent de nouveau avec une férocité inégalée. Ils chargèrent sur le territoire, parvinrent à occuper l'avant poste et avancèrent vers la ville. Il fallu beaucoup de travail aux citoyens de Runnys afin de repousser cette attaque. Les marionnettes furent éliminées mais leur maître rôde toujours et menace de lever son armée de nouveau.

## Runnys, Âge des prophètes 12, Page 2, Guerre contre les orques

Sirtake et les orques étant toujours en guerre, il n'était pas surprenant de voir des débordements de peau verte sur le territoire. Un clan d'orque et d'elle noir profita du climat plus paisible de Runnys pour s'installer dans la forêt marécageuse. Leur arrivée ne resta pas longtemps sous silence, des éclaireurs apportèrent la nouvelle au village et le branlebas de combat fut lancé de nouveau.

Sirtake vint supporter Runnys en installant plusieurs patrouilles sur le territoire, ces gardes allaient permettre à Runnys de lancer une bonne force de frappe sans trop se soucier de ses arrières et ses flancs. La première bataille fut effectuée tout prêt de l'avant poste et fut remportée assez aisément par Runnys, plusieurs orques furent massacrés mais les elfes noirs parvinrent à fuir.

Le deuxième affrontement se déroula dans la forêt profonde et les marécages, il fut beaucoup plus meurtrier. Plusieurs orques et elfes noirs furent tués de nouveau mais Cédric, Justin et Arkadius tombèrent également au combat. Par chance, dame Jade et Élisabeth furent rapide afin de les ramener à la vie. Les derniers survivants des forces de l'ombre quittèrent le territoire au grand plaisir du peuple.

## Runnys, Âge des prophètes 12, Page 3, Premier labyrinthe

Le vieil homme maudit par les éléments fit de nouveau son apparition au village. Il informa les habitants que l'élémental de la terre avait été localisé sous terre et offrit au groupe d'aller secourir celui-ci. Azul, Cédric, Élizabeth, Jade, Mazanu et Zubad s'aventurèrent donc dans le labyrinthe afin d'aider la créature magique.

Une fois à l'intérieur, ils combattirent plusieurs kobolds et furent confrontés à quelques énigmes. À la surprise générale, c'est Cédric qui parvint à résoudre les deux devinettes rapidement. De leur côté, Jade, Élizabeth et Mazanu découvrirent plusieurs pages. Dans la pièce suivante, le groupe trouva, une épée, trois boucliers avec un ordre à suivre gravé sur le mur. Après plusieurs essais, le groupe comprit qu'il fallait frapper les trois boucliers dans l'ordre avec grande vitesse.

Cédric frappa le premier, lança l'arme à Zubad qui fit la passe à Azul. Azul frappa le deuxième bouclier, et projeta l'arme vers Mazanu qui frappa à son tour juste à temps. S'enfonçant dans le donjon, le groupe tomba dans un piège de poutres suspendues dont seul Jade et Cédric parvinrent à survivre. Par manque d'effectif, le couple décida de retourner au village afin de quérir du renfort.

## Runnys, Âge des prophètes 12, Page 4, Deuxième labyrinthe

Douze aventuriers se présentèrent de nouveau dans le donjon mais la moitié du groupe fut bloqué par un éboulement. Une nouvelle troupe de six s'aventura sous terre, celui-ci était composé d'Arkadamius, Cédric, Got le nain, Justin, Mazanu et Meredith. Cette fois-ci c'est Got qui fit le travail afin de frapper les boucliers à temps.

La clique de fortune parvint tant bien que mal à se rendre au gouffre piégé mais cette fois-ci seul Got tomba dans le piège. Dans la salle suivante, ils découvrirent trois boucliers encastrés et un trou indiquant un bouclier manquant. Arkadamius et Meredith utilisèrent leur forme du brouillard et ramenèrent l'objet perdu.

La dernière embuche en était une de taille, cinq statues semblaient mimer les faits et gestes du groupe. De plus, un torrent de lave séparait le groupe de l'élémental. Les aventuriers utilisèrent leur force pour déplacer les statues et leur intelligence afin d'orienter celles-ci sur deux plaques métalliques. Ceci eut pour effet d'éteindre le feu et la clique parvint à rejoindre l'élémental. Utilisant un cristal découvert pendant la quête, ils redonnèrent la liberté à la créature.

## Runnys, Âge des prophètes 12, Page 5, Le dernier élément

Un seul élémental demeurait en liberté, celui de l'air. Le groupe était épuisé de sa dernière quête mais se lança tout de même à la recherche de la créature. Le vent était plutôt faible en cette soirée d'été, ils devaient donc trouver l'endroit le plus venteux du territoire. Lenwë eut l'idée d'aller sur la montagne du démon, un endroit favorable aux grands vents.

Une fois près de la montagne, un vent incroyable se leva, repoussant tous ceux qui voulaient escalader la colline. Il fallu beaucoup d'ardeur aux gens de Runnys afin d'effectuer l'ascension, ceux qui ne portaient pas d'armure eurent encore plus de difficulté à se rendre au sommet. Une fois en haut, l'élémental apparut. Il demanda au groupe d'aller chercher son cristal en utilisant leur sens de Guerreros.

Se guidant par la marque sur leurs poignets, le groupe parvint à trouver le cristal au travers des ténèbres. Ils découvrirent également la figure de proue des muléniens par pur hasard, Mazanu fut fort heureux de cette découverte de fortune. Ils retournèrent à l'élémental et celui-ci put être libéré dans un tourbillon de vent incroyable. La saga des élémentaux était terminée.

## Runnys, Le dernier banquet, Page 1, En route compagnons

De nouveau, Runnys se lança dans une grande expédition, celle-ci devait les mener au delà des frontières de Sirtake vers une auberge neutre du nom de la Feuille d'Érable. Là bas, ils devaient rencontrer la famille royale de Sirtake et célébrer les fiançailles de Louis-Philippe, le second fils d'Hector et frère de Zack. Le chemin à pied devait durer près de sept jours. Plusieurs amis du royaume acceptèrent de faire le voyage dont les camarades et Alexandre, un mercenaire peu expérimenté mais bien armuré.

Dès le premier jour, une trentaine d'orques chargèrent sur le groupe et parvinrent à faire plusieurs blessés. Grâce à l'appui des prêtres et prêtresses, la compagnie parvint à rescaper tous le monde de cette grande bataille. Au lendemain, Runnys voyagea sur les routes pendant la journée entière et aperçut un village en flamme. Ils vinrent au secours des villageois malgré que ceux-ci prétendaient qu'une troupe de Runnys avait brûlé leur village. D'autres personnes se faisaient donc passer pour Runnys et suivaient le même chemin.

Au troisième jour, la compagnie fut rejoint par les cousins Riks et Boris. Le maître des forges avait adopté un deuxième enfant, une fille de noble ayant perdu ses parents. La troupe arriva face à une forêt dense et menaçante. Ils découvrirent malgré eux qu'un illusionniste protégeait celle-ci. Ils durent combattre les illusions à maintes reprises avant qu'Arkadamius n'arrive à négocier une trêve avec lui.

## Runnys, Le dernier banquet, Page 2, Un chemin plein d'embûches

Au quatrième jour, les compagnons croisèrent une patrouille de Sirtake transportant un prisonnier bien étrange. Après plusieurs minutes d'interrogations, ils décidèrent de laisser la troupe tranquille et leur laisser le bagnard dont l'histoire ne concordait pas. Le lendemain, ils rattrapèrent finalement le groupe des faux Runnys, dirigé par un faux Cédric. Un combat un peu confus s'en suivit afin de tuer les doubles. Les faux Cédric, Jade, Justin, Rohen, Relishan, Netse'oh et Trey furent tous éliminés.

Au sixième jour, des cris de douleur furent entendus dans le boisé. La troupe se dirigea vers la scène et aperçut une bande de flagellants qui cherchaient à se donner la mort avec la plus grande souffrance possible. Ces hommes désiraient réveiller un démon de torture et de souffrance par ce comportement. Runnys n'eut d'autres choix que de tuer les flagellants en leur infligeant le moins de souffrance possible, plusieurs furent simplement assommés avant d'être assassinés.

Au septième et dernier jour, Runnys trouva son ennemi de toujours sur sa route, Zack le prince maudit. Après une brève discussion, l'affrontement inévitable éclata. Fidèle à son habitude, Zack déquerpit rapidement en laissant un démon et ses généraux derrière lui. Le démon changea de forme trois fois avant de finalement être éliminé. Il laissa plusieurs morts derrière lui, tous furent ramenés à la vie mais Mazanu perdit la marque des Guerreros.

## Runnys, Le dernier banquet, Page 3, Le banquet

Runnys furent les premiers arrivés à l'auberge. Ils furent accueillis par un maître d'hôtel fort expressif et plusieurs valets très bien éduqués. Patrok et Jade accueillirent le groupe fatigué avec grande joie. Une table spéciale était réservée pour les fiancés et leurs escortes, une autre pour la famille royale de Runnys et la table centrale était désignée pour le Roi Hector de Sirtake.

Une immense table faisait face aux trois familles de sang noble, cette longue table était réservée à tous les invités et amis, la majorité étant des compagnons de Runnys. Plusieurs invités surprises virent rejoindre le groupe dont Kélishan, accompagnée de sorciers de Galador. Rolento Montoya fit également son apparition et révéla sa véritable identité très surprenante, celle d'un espion de Sirtake. Des nobles et amis de Jade vinrent également se joindre aux festivités.

Un air de fête envahit peu à peu l'auberge, une ambiance de paix presque oublié par les gens de Runnys. Le repas fut un festin royal de plusieurs viandes, fruits et légumes. Une alliance à trois se forgea entre Runnys, Sirtake et les Tallasiens. Une atmosphère de paix sincère flottait pour la première fois lors d'une aventure, comme si ce banquet tournait la page à des années de guerre.

## Runnys, Le dernier banquet, Page 4, Le vœu

Une fois le repas terminé, une dernière tâche encombrait le groupe, celle de rendre le livre aux dieux et faire le vœu. Runnys comptabilisa toutes les pages rassemblées et attribua un numéro de loterie pour chacune d'entre elle. Ceux ayant le plus de chance étaient Jade, Mazanu et Justin. Le Roi Hector serait celui qui pigerait le numéro.

Le numéro chanceux fut le cinquante-sept et le vœu fut donné à Mazanu, malgré les protestations de Meredith qui devait avoir ce numéro au départ. À la surprise générale, Arkadius expliqua aux convives qu'il serait celui qui accorderait le vœu. Il aurait suivi le groupe depuis l'époque du vol du livre afin de le ramener aux dieux. Après mûres réflexions, Mazanu fit son souhait ; « Prospérité aux royaumes unis ». Celui-ci fut accordé par Arkadius mais tua le magicien sur le coup. L'homme enterré quelques minutes plus tard.

Zack débarqua à l'auberge trop tard pour interrompre le vœu mais se vengea sur son frère et l'assassina. Il s'enfuit vers la forêt en promettant vengeance et ne fut plus jamais revu. Hector montra également l'épée de Runnyros, cette même arme qui pouvait amener Runnys à la gloire ou la ruine. Patrok, Jade et Cédric se concertèrent et jugèrent que l'épée ne devrait pas retourner à Runnys, que le destin d'un royaume ne devait pas être lié à un objet. Prospérité aux royaumes unis, un vœu qui marquera à jamais l'histoire de Runnys. Le royaume devra rester uni et sincère afin de demeurer prospère.

## Runnys, Patrok Belfus, Page 1



Patrok Belfus est le fils aîné d'une famille de 6 frères et 3 sœurs. Cette famille règne sur le royaume de Runnys depuis déjà maintes générations. Patrok un homme très peu bavard dans la vie de tous les jours. Contrairement à certains de ses frères et sœurs, il n'aime pas se battre, il préfère écouter et régler les conflits par la parole et non à grand coup d'épée. Ceux qui seraient tentés de croire que Patrok ne sait pas se battre, ne le sous-estimez pas, car bien au contraire, quelques pierres tombales peuvent témoigner de ses aptitudes au combat. Comme il se plaît souvent à le dire lui-même « On dit d'un homme qu'il est fort que lorsqu'il peut se permettre de ne pas user de sa force pour vaincre ses ennemis ! »

Il est une tradition dans la famille de Patrok que chaque fils voulant prétendre au trône reçoive chacun une formation au combat différente, ainsi lorsque le père voit venir le temps de céder la place à l'un de ses fils, ils doivent tous s'affronter en duel et celui qui ressort vainqueur du tournoi devient le Roi. Patrok a su tirer son épingle du jeu contre chacun de ses frères, en se servant de sa discipline, sa persévérance, et ses aptitudes au combat, formé par les moines de l'ordre des Myrmidons, devenant ainsi le prochain roi lorsque son père mourra d'une forte fièvre quelques mois plus tard.

## Runnys, Patrok Bellus, Page 2

Succédant à son père, Patrok a su, secondé par ses conseillers, sans oublier l'aide de ses frères et le soutien morale de ses sœurs, la famille Bellus a su garder à bonne distance les chevaliers et divers prétendants des autres royaumes tentés de s'accaparer le trône de Runnys. En famille, ils ont su inspirer la crainte au début en repoussant des attaques menées contre eux, en secourant son peuple dont ils avaient la responsabilité de protéger. Puis avec le temps la crainte devint du respect.

Les années passèrent, Patrok prit épouse et eut 3 filles. Tous allait bien jusqu'au jour où le culte de l'ombre attaqua Runnys lors d'un banquet donné en l'honneur de son frère.

Cinq longues années se sont écoulées depuis l'attentat. Aujourd'hui, l'aube de mes 50 ans, commence ma longue marche. Les ravages du temps se font sentir de plus en plus et le temps me manque pour guérir mon esprit proprement. Tout ce qui me reste maintenant, c'est moi et ... moi ! J'ai dû quitter un groupe de gens qui m'est fidèle, qui ne mérite pas de voir ce qui va m'arriver, ou de vivre cette douleur supplémentaire de voir souffrir leur roi... un homme pour qui, je l'espère, ils arrivent à aimer autant que moi je puis les admirer pour leur fougue, leur détermination, leur courage, toutes ces qualités qui métamorphose les enfants en hommes et femmes qui peupleront à leur tour ce monde.

## Runnys, Patrok Bellus, Page 3

Ils ont considérés qu'il serait dans mon intérêt de me confier au soin d'Hylo et ses médecins de Sirtake pour me guérir. À part me tuer par leurs expériences, il n'y a selon moi pas de remède rivalisant au mal qui me ronge depuis tant d'années. C'est donc, dans leurs propres intérêts, que je leur ai mentis en disant finalement vouloir me confier aux soins des gens de Sirtake. Alors officiellement, le plan était que je devais être escorté à Sirtake même pour rencontrer ces fameux médecins, puis lorsque je serai guéri, je me retirerai dans les montagnes, vivre mes derniers jours en paix.

Officieusement, j'avais un tout autre plan en tête... À la première soirée de mon voyage, une fois la lune bien haute, lorsqu'ils s'y attendaient le moins, je me suis levé et je suis parti en direction des monts scintillants... Ils ont bien tentés de me faire entendre raison, mais je n'entendais rien... Ils ont menacés d'user de la force si je refusais de coopérer de plein gré... et c'est à mon tour que j'ai dû leur faire entendre raison... Personne n'est mort de leur côté, seulement quelques blessés qui auront certainement beaucoup de difficulté à me voir comme un homme de bien dorénavant. Ce n'est qu'avec le recul, que j'ai vu... que je me suis rendu compte de mon erreur... pendant quelques instants seulement je me suis laissé prendre au jeu... pendant que je combattais l'escorte de Sirtake, pendant une fraction de seconde, j'ai cessé de le combattre... et le sergent de cette escorte s'il n'est pas mort aujourd'hui, verra chaque jour, le reflet du mal qui me ronge...

## Runnys, Patrok Belfus, Page 4

J'ai failli à ma promesse envers Cédric .... Mais qu'aurai-je dû faire ? Si je vais à Sirtake, je risque plus de mourir de la torture sous une forme ou sous l'autre... et si je continue dans cette voie, peut-être que lorsque enfin mon cauchemar se terminera, ce cœur noir qui m'habite sera oublié avec ma mort et l'on se souviendra de Patrok lors des temps paisible pour tous...

Mais ils m'ont retrouvés... alors que je travaillais en solitaire pour donner un coup de main dans l'ombre à la nouvelle Nation de Runnys... ils m'ont retrouvés ... Ma fille Jade, Relishan, Trey, Cassandre et Gustave, si ma vieille mémoire est bonne, étaient campés non loin de Grand bourg lorsque je suis tombé face à face avec Jade... Moi qui pensais avoir fait mes adieux afin de les protéger de moi-même... Néanmoins ce fut probablement les jours les plus heureux qu'il m'est été donné de vivre depuis notre bond dans le temps.

Ce sont ces mêmes moments qui m'ont fait regretter ma solitude, d'être parti, qui m'ont fait sentir coupable, de les avoir en quelques sortes abandonnés à leur propre sort sans que je puisse les aider ou les guider... Pas que je sois nécessaire à leur survie, mais d'une certaine façon, si nous avons survécu à l'attentat, que nous avons subi un bond dans le temps et tant d'aventure ensemble, c'est que d'une certaine façon nous sommes liés les uns les autres et ce cœur noir qui m'habite l'est, lui aussi. Peut-être est-il une partie de la solution ?

## Runnys, Patrok Belfus, Page 5

Lorsque j'ai su ce qu'Hylo avait fait à Runnys suite à mon départ... je n'ai pu me résigner à les laisser mourir sans rien faire, il arrivera ce qu'il doit arriver, mais je ne laisserai pas Hylo détruire la famille qui me reste sans rien faire... si je dois mourir par la main de mes ennemis, qu'il en soit ainsi... si je dois mourir par la main de mes alliés parce que je ne suis plus capable de combattre ce cœur noir, qu'il en soit ainsi... Nienor pourra en juger de lui-même, j'aurai eu ... une belle mort...

Pourtant, ce n'est pas Runnys que je retrouvai une fois arrivé... mais plutôt ce que je crois être la Guilde de l'ombre qui m'attendait au bord du village... Mogul avait été pris de dos, égorgé et laissé pour mort tout près du feu... Je sentais leur présence, mais je ne pouvais les voir... j'entendais Cédric et Jade combattre de l'autre côté du village, et je savais à quoi ils étaient confrontés, au démon...

J'ai crié comme un déchainé pour tenter de l'attirer vers moi... j'étais déjà pris au piège, et je pensais enfin y voir la fin en attirant le Démon pour finir ce qu'il avait commencé. Peut-être, que mon cœur noir leur aura donné une chance de survivre. Tout ce dont je me souviens, c'est que des ombres m'ont agrippée et m'emmenèrent vers un portail sombre. Je ne savais que trop bien ce qui m'attendait...

## Runnys, Morgan Belfus, Page 1



Morgan est un guerrier froid. Son frère Patrok est ce qu'on pourrait dire son meilleur adversaire car depuis leur tendre enfance, ils ont dû prouver qui était le meilleur pour régner sur Runnys. C'était une longue et dure lutte mais Morgan perdit. Morgan croit que son frère a triché car il se considère bien meilleur au combat que Patrok.

C'est peut-être pour ça qu'il fut nommé général de l'armée mais il ne pardonnera jamais à son frère de l'avoir battu au combat. Mais comme il aime son royaume autant que son frère, il ne veut pas que le royaume soit dans le chaos.

Mais tout ne peut pas être rose... puisqu'un soir, alors qu'il y avait un banquet célébrant l'anniversaire de Morgan, on attaqua le palais. Durant la pagaille, un assassin tenta de tuer le roi. Il réussit à le blesser avant que Morgan s'interpose. La bataille entre Morgan et l'assassin fut rapide car après quelques escarmouches, Morgan fut blessé. Contrairement à son frère, Morgan ne fut pas empoisonné par l'arme de l'assassin. Des mauvaises langues qui ont vu le combat disent que Morgan était très lent et semblait retenir ses coups. Étrangement, les personnes qui dirent cela disparurent le lendemain, sans laisser de trace.

## Runnys, Morgan Belfus, Page 2

Morgan Belfus est reconnu comme un homme froid, cruel et violent. Malgré tout, sa loyauté à toujours été pour le royaume de Runnys. Mais Morgan n'a pas toujours été un homme froid, il fut un temps où comme tout les jeunes hommes du royaume, il se cherchait une femme.

C'était un temps où Morgan et Patrok étaient encore jeunes, un temps de paix. Pendant cette période, plusieurs peuples et races venaient à Runnys pour le commerce et pour établir des alliances. Une caravane venant des terres de l'ouest arriva, entourée de mystères et de surprises. Le dirigeant de cette caravane aimant le spectacle, déambula dans les rues de Runnys avec un cirque complet, clown, acrobates, animaux fantastique et amuseurs publics.

Les gens de Runnys étaient ravie de voir un tel spectacle et durant une semaine, fêtèrent et chantèrent. Personne ne fut surprit d'apprendre que cette troupe était un cadeau d'amitié des alliés elles de Runnys. Quelques jours après le départ de la caravane, le diplomate elle et sa fille virent au palais royal. Les discussions commerciales et politiques commencèrent alors.

## Runnys, Morgan Belfus, Page 3

La fille du diplomate attira tout de suite l'attention de Morgan, et par les regards furtifs que l'elle lui envoyait, Morgan l'avait intriguée aussi. N'étant pas un homme politique, Morgan demanda l'autorisation de guider Shaladrissa dans le palais et dans la ville.

Pendant plusieurs jours, le couple ne se quitta pas des yeux. Marchant ensemble, visitant les nombreuses attractions de Runnys et le soir venant, ils se retrouvaient souvent dans le jardin impérial, se collant sous la pleine lune.

Malheureusement, le jour vint où la délégation elfique quitta le palais. Se fut un départ douloureux pour Morgan mais il savait qu'il pourrait revoir bientôt sa douce aimée. Par la voie magique, Morgan et Shaladrissa communiquèrent entre eux pendant plusieurs mois, cachant leur amour à leur proche car la loi elfique était très stricte ; Les elfes ne se marie qu'avec des elfes.

Lors d'une rencontre diplomatique, Morgan et Shaladrissa consumèrent leur amour. Malheureusement, leurs ébats attirèrent l'attention d'une servante qui raconta le tout au roi elfe. Prit d'une immense colère, le roi renvoya Morgan chez lui et le banni des terres elfiques. Mais cela n'empêcha pas au jeune homme de revoir sa douce aimée.

## Runnys, Morgan Belfus, Page 4

Leurs visites devinrent de plus en plus fréquentes. Un soir, avec l'aide du vieux prêtre impérial, Morgan se maria avec Shaladrissa et tel ne fut pas ça surprise d'apprendre que la jeune femme était enceinte de lui. Un événement aussi rare remplit Morgan d'une joie immense, il allait devenir papa.

Mais la tragédie arriva et lorsque des proches du roi elfique apprirent que la princesse était enceinte d'un humain, ils mirent leurs plans à exécution. Personne ne savait que les conseillers du roi étaient en fait des cultistes d'un étrange et diabolique culte.

Une nuit, alors que la lune était cachée, des assassins tuèrent la princesse et de par la plus sordide des idées, envoyèrent l'enfant mort et démembré à Morgan.

La vue de son enfant mort fit perdre la raison à Morgan. Entrant dans une rage destructrice, il tua et blessa plusieurs membres de la cour, humains et elfes. Dans l'esprit de Morgan, les lois elfiques avaient tuées une partie de son âme.

Depuis ce jour, Morgan à une terrible haine face aux elfes, peu importe la couleur de leur peau. Au fond de lui, il espère mourir afin de retrouver sa femme et son enfant qui l'attendent les bras ouverts.

## Runnys, Morgan Belfus, Page 5

Le monde des ombres, terre oubliée, terre hostile, terre où la vie n'est que bataille et chaos. C'est en ces terres que Morgan Belfus fit son apparition pour la deuxième fois.

Cette fois-ci par compte, il chassait. Il avait un démon à tuer pour sauver son frère. Au début, Morgan ne savait trop où aller mais peu importe la direction, il trouvait des démons. Les heures devinrent des jours, et les jours des semaines.

Bientôt Morgan perdit le fil du temps: il ne connaissait que sang et violence car dans ce monde, tout pouvait s'acheter et se trouver. La seule monnaie valide était le sang et les têtes de ses ennemis, car de là venait le pouvoir.

Dans ce monde, le temps n'avait aucun effet, le temps n'existait tout simplement pas. Lorsque des visiteurs s'égarèrent dans ces terres, des centaines d'années pouvaient se passer dans leur monde d'origine avant qu'ils ne trouvent une sortie. Dans le cas de Morgan, déjà une incongruité sur la ligne temporelle, c'est le temps dans le royaume des ombres qui passa plus vite.

Lors que seulement 1 an et demi s'était passé en terre de Runnys, une centaine d'années c'étaient passés pour Morgan.

## Runnys, Morgan Belfus, Page 6

La mort, la fatigue ne comptait plus pour le guerrier, seul la vengeance et la soif du sang l'animait. Durant un combat contre un démon particulièrement puissant où Morgan n'avait aucune chance de survie, des images de sa femme et de sa fille lui vinrent à l'esprit.

Le démon tortura le général pendant plusieurs minutes, lui faisait voir des images horribles, pensant rendre l'homme fou et faible. Mais cela eut un effet foudroyant sur Morgan.

Une colère, une rage, une soif... une âme noire surgit de Morgan. Toute la haine que l'homme avait emprisonnée dans son cœur, toute la colère enfouie au plus profond de son âme surgirent et la force de Morgan décupla.

La bataille qui suivie arrêta pour quelques minutes les nombreux démons présent, personne ne pouvait cligner des yeux car devant eut, il voyait un simple humain surpasser un démon majeur. Le démon Shamrock devait reculer et pour la première fois de son existence, il connu la peur.

## Runnys, Morgan Belfus, Page 7

Le monstre qu'était devenu Morgan était sorti des pires cauchemars qu'un démon pouvait rêver. La magie existant dans ce monde avait donnée forme à la haine et à la colère de Morgan. Là où se trouvait un homme quelques minutes auparavant, on y voyait une ombre, une ombre entourée de flammes mauves et rouges qui déliaient la physique même du monde par leurs couleurs. L'ombre qu'était devenue Morgan absorbait tout et si un démon regardait dans ses yeux, son âme était aspirée.

Alors que Shamrock combattait Morgan et que le coup final arrivait, il se jeta à ses genoux et le supplia de le garder en vie. La vue d'un démon le suppliant fut assez pour sortir Morgan de sa transe. Ayant oublié sa transformation, Shamrock donna un peu de son pouvoir au Général comme tribut.

## Runnys, Jade Belfus, Page 1



Jade est la fille cadette de Patrok. Elle a grandi dans le confort de la cour royale de Runnys. Éduquée en partie par sa mère et ses deux sœurs aînées, elle vécut dans un univers douillet. L'éducation donnée aux princesses l'ennuyait pour mourir. Ce qu'elle préférait était de s'enfuir de la protection des nourrices et de se faire passer pour l'un des jeunes garçons du Palais, ceux-ci ayant droit à une éducation militaire. Soit la tactique de guerre, le maniement des armes et l'équitation. Ces garçons étaient les fils des hauts gradés de l'armée et de la noblesse.

Son petit manège dura plusieurs années mais un jour elle se fit démasquer par son oncle Morgan Belfus le frère cadet de son père. Celui-ci garda le secret, car la cour royale était déjà au courant des fugues de la jeune princesse. Il témoigna en sa faveur à quelques reprises. Grâce à ce stratagème, tous crurent qu'elle allait se promener dans la forêt royale afin de faire l'école buissonnière.

Il faut dire que la littérature, la poésie, la broderie et les bonnes manières pour une jeune demoiselle de son rang n'étaient pas tout à fait dans ses cordes. La reine eut pour idée que si sa fille voulait aller se promener dans les bois aussi bien lui apprendre la magie. Elle apprit la magie de la nature afin de se guérir et se défendre.

## Runnys, Jade Belfus, Page 2

C'est seulement lors de la funeste soirée donnée par le Roi en l'honneur de son frère. Que tous ont constaté, non sans surprise, qu'elle savait se défendre en cas de danger et c'est grâce à cela qu'elle demeura en vie.

Depuis, la perte de sa mère, de ses deux sœurs aînées et de son frère, elle a renfermé sa peine au fond d'elle-même. Elle se montre forte aux yeux de tous et elle jura de venger le responsable de la mort de sa famille et de l'empoisonnement de son père.

Elle sait également que depuis la perte de ses frères et sœurs, elle sera la prochaine qui montera sur le trône de Runnys. Mais pour l'instant elle poursuit sa route avec son père et une poignée de fidèles pour trouver les coupables de l'attentat et trouver un antidote afin que son père puisse retrouver la santé.

## Runnys, Cédric Tallois Belfus, Page 1



Né sur une ferme équestre, Cédric a toujours chéri le rêve de devenir chevalier. Il souhaitait partir en croisade sur son destrier afin défendre la foi. De 7 à 21 an, il fut valet de ferme, écuyer, messager équestre, cadet, soldat, cavalier léger et cavalier lourd: toujours au service de sa terre natale de Runnys.

Pendant son adolescence, son père Richard, un voleur et éleveur de cheval très habile, lui fit cadeau d'une jeune monture appelé Honneur. Richard n'avoua jamais à son fils qu'il avait volé le cheval directement dans l'écurie royale. Depuis ce jour, Cédric et Honneur sont devenus de véritables frères d'armes et ont livrés de grandes batailles.

À 21 ans, il fut promu garde du corps du Général Morgan et combattit à ces côtés. Les deux hommes aux valeurs différentes devinrent de proches amis. Il s'attaqua au culte de l'ombre qui s'incrûstait peu à peu dans le royaume et arriva à sauver la vie de son supérieur lors d'une embuscade, ce qui lui valu le titre de Chevalier.

Lorsque le Roi Patrok, apprit qu'un tel homme servait son frère, il utilisa son influence et transféra Cédric dans sa garde personnelle. Le chevalier fut honoré et le général fut frustré, une enqueulade extraordinaire eut lieu entre les deux frères mais le roi l'emporta.

## Runnys, Cédric Tallois Belfus, Page 2

À l'âge de 25 ans, Cédric joignit la prestigieuse compagnie des Templiers du Roi, les protecteurs de la famille royale. Il protégea son Roi contre la guilde jusqu'au jour où l'on organisa un banquet en l'honneur du général et que le chaos l'emporta sur Runnys.

À l'âge de 27 ans, il décida de rejoindre les exilés de Runnys afin de retrouver l'assassin et de ramener l'antidote. Il parvint à retrouver le contre poison rapidement grâce à l'aide du Général Morgan et de son ami de longue date, Justin Lamberrois.

Pendant les cinq années de voyage hors Runnys, Cédric a vécu plusieurs aventures. Il s'est fait voler son âme qu'il a échangée contre une faveur future à une créature étrange. Il a découvert la féerie ainsi que la patiente. Il est presque devenu fou en côtoyant les gnomes gribouilles.

Les valeurs de Cédric furent souvent mises à l'épreuve pendant la route. De nature militaire et traditionaliste, il dut s'adapter au mode de vie ainsi qu'aux cultures étrangères. Il accepte désormais les mœurs différentes mais ne décroche pas facilement de la chevalerie et des traditions.

## Runnys, Cédric Tallois Belfus, Page 3

Lors du retour au pays, Cédric parvint à trouver un coffre qui prouva que le territoire était bel et bien celui de Runnys. Il prit part à plusieurs négociations avec Sirtake afin de prouver que les terres n'appartenaient pas à l'empire mais sans succès.

Le Général Morgan étant blessé, Cédric occupa temporairement son poste. La situation du groupe était stagnante aux yeux du templier, il rassembla donc les combattants de Runnys et Valis et conquit le village appartenant à Sirtake au nom de la famille royale.

Le village fut rebaptiser ville de Runnys et Cédric dirigea la milice afin de protéger celui-ci contre les assauts de Sirtake. Cédric dû apprendre rapidement les tactiques militaires et le leadership lié à son rang. Il déteste la guerre contre les hommes mais accepte de combattre lorsqu'il juge la situation nécessaire.

Cédric à plusieurs amis et compagnons d'armes mais n'accorde pas facilement sa confiance aux autres même s'il le fait croire. Il a une foi aveugle en Justin Lamberrois, son frère d'armes de toujours. Cédric à une très haute estime du Paladin et le considère comme un modèle à suivre malgré que son crime d'avoir gardé le silence est été révélé au grand jour. Malgré qu'il ne veuille pas l'avouer, il a également un grand respect pour Netse'oh le rôdeur.

## Runnys, Cédric Tallois Bellus, Page 4

Le Roi Patrok et le Général Morgan ayant tous deux disparus. Cédric a accepté la plus grande promotion de sa carrière à 33 ans et est devenu Général des armées de Runnys. Il s'est entouré des meilleurs éléments militaires disponibles afin de bâtir une nation forte et indépendante.

Sa stratégie était de créer une armée si redoutable que Sirtake n'ait d'autre choix que de déclarer la paix. Le stratagème ne fut pas un succès complet mais l'appui inattendu du Roi Hector fit pencher la balance en faveur de Runnys et la paix fut officialisée. Hector remit un pendentif royal de Sirtake à Cédric en souvenir de cette grande bataille.

Cédric n'a jamais voulu avouer ses sentiments cachés pour la princesse Jade et n'aurait jamais proposé si ce n'était de la jeune dauphine elle-même. Utilisant un collier de séduction offert par Cassandre, elle charma le général qui devint presque fou, tiraillé entre le devoir et l'amour.

Après plusieurs charmes, le chevalier cru qu'il était impur comme Paladin de la Reine et ne pouvait plus lutter contre le destin et son amour. Il abandonna son titre de Templier et demanda la main de la jeune impératrice qui accepta avec joie, ils se marièrent en 1790 et Cédric devint prince de Runnys à l'âge de 34 ans.

## Runnys, Justin Lamberrois, Page 1



D'aussi loin que je me souviens, j'ai toujours suivi les traces de mon père au sein de L'ordre du Taureau Blanc, un ordre de chevalerie au royaume de Runnys. Voulant à tout prix aider mon prochain et combattre les forces du mal comme mon père, j'ai consacré mon enfance à un apprentissage rigoureux au sein de cet ordre. Avec le temps, mon ascension s'est réalisée en effectuant diverses quêtes au nom de ces derniers. Promu Paladin, ma lame honore ma foi et traque le mal partout où il se trouve.

Cependant un souvenir me hante. Lors de mon jeune temps, mon père fut condamné par le roi Patrok lui-même, car mon père avait soi-disant contrevenu à son code d'honneur, mais je sais que ce n'est que mensonges et Patrok a toujours préféré les mœurs de son frère qu'à l'ordre du Taureau Blanc. Je fis donc le serment de venger la mort injuste de mon père et par chance inouïe, je fus affecté par mon ordre à traquer l'assassin de la famille royale afin que notre organisation retombe dans les bonnes grâces de sa majesté Patrok. Seul le temps et ma foi me dictera le choix que je devrai prendre envers le dilemme auquel je suis confronté...soit venger une fois pour toute la mort de mon père ou protéger un roi en qui je ne crois.

## Runnys, Justin Lamberrois, Page 2

Lors de mes aventures en divers territoire avec la royauté runnysienne, je me fis de nombreux amis et compagnons de route. En particulier, Cédric Tallois et Netseh'oh sont des compagnons d'armes en qui je peux compter. Tout au long de ses voyages, j'ai réussi à racheter l'honneur de ma famille et devenir Templier royale. Ce fut tout un honneur pour moi et je vais respecter à tout pris mon serment envers la famille royale et ainsi que par ma vie ou ma mort je vais les protéger. Cependant, je suis très amer et je ne sais quoi penser puisque certains événements antérieurs à mon serment demeurent toujours dans le secret des dieux. Est-ce baloué un serment d'allégeance envers la famille royale laisser une chose terrible se produire. Bien qu'à l'époque de ce fameux banquet royale où tout s'est déroulé, je n'avais pas prêté serment envers la royauté, j'ai laissé faire une chose terrible. En fait, l'Ordre Sacré du Taureau blanc avait été mis au courant quelque jour avant la fameuse soirée qu'un attentat envers la couronne allait se produire. Ainsi, l'ordre m'avait ordonné d'aller prévenir la famille royale de ce qu'il allait se passer. Cependant, ce n'est pas ce que j'ai fait. Je me disais à l'époque que je désamorcerais cet attentat tout seul et je n'ai pas prévenu la famille royale. Le soir du fameux banquet, j'avais remarqué dans les environs du château la femme avec le tatouage autour du poignet et je savais pertinemment que c'était elle l'assassin qui allait orchestrer tout ce massacre.

## Runnys, Justin Lamberrois, Page 3

À ce moment, j'ai eu l'image de mon défunt père à l'esprit et une colère a soudain envahi mon esprit. Je me suis dit ; « La famille royale va enfin goûter à la médecine que vous avez servi à mon père » Alors, je me suis retourné et j'ai laissé l'assassin aller.

Il est évident cependant, qu'après être devenu templier et avoir connu réellement la famille royale, j'aurais agi d'une manière complètement différente. Depuis que je suis Templier, je regrette amèrement ce qui s'est déroulé ce soir là puisque si j'avais intervenu, peut-être que rien de tout cela ne se serait déroulé. Pour ces raisons, j'ai fait le serment de protéger la famille royale jusqu'à la mort et ainsi, peut-être racheté mon pardon auprès du créateur.

## Runnys, Rohen Dartis, Page I



Né à Sirtake, il fut élevé par un marchand Ordélan Dartis. Il apprit toute se qu'il avait à apprendre sur le métier et comprit que ce n'était pas sa vocation. Il partit donc hors des murs qui l'avaient si bien garder pour voir le monde vers l'âge de ses 16 ans. Il comprit rapidement pourquoi le royaume de Sirtake était si bien entouré ; bandits, gobelins, orques et magwas rôdaient partout autour de la cité.

Il retourna voir son père, lui demandant s'il pouvait lui procurer un moyen de se défendre. Une semaine plus tard, son père lui présenta ses armes, deux lames de très bonne qualité et facile à manier ainsi qu'un gros bouclier. Avant de partir son père lui dit « Fait en bonne usage, la grande partie de nos économie y a passé Rohen. Tu nous représentes, Les Dartis sont des gens peu fortunés mais fiers. »

Il parcourra les terres hostiles pendant deux ans avant de revenir dans son royaume. À son retour, il fut convoqué par le roi de Sirtake, Lord Franklin Polart. Ce dernier lui dit « Jeune homme, vous avez un grand avenir, votre nation vous envoie à la recherche d'une moyen de communication avec les avatars. Puisque vous pouvez vivre en dehors des murs, vous allez parcourir le monde et trouver un moyen de contacter Nienor, avatar du salut. »

## Runnys, Rohen Dartis, Page 2

Rohen parti alors vers les terres immortelles pour trouver une façon de contacter Nienor. Après un an de recherche, il se rendit compte qu'il n'avait fait aucun progrès sur une manière de contacter l'avatar, alors que d'autres nations avaient déjà trouvés. Il reçut alors une autre consigne du Roi, s'il n'était pas capable de d'avoir de contact, il devrait empêcher tout anti-créateur de réussir toute communication.

Par un certain hasard, les voyageurs de la contrée de Runnys firent leurs apparitions sur les terres immortelles, recherchant le culte de l'ombre qui avait effectué une attaque contre leur roi. Selon leurs recherches, le culte de l'ombre aurait un certain lien avec Sirosse, cela ne présageait rien de bon. Étrangement, les aventuriers de Runnys manquant quelque peu d'alliés en ce moment firent une proposition à Rohen de se joindre à eux. Il se dit « Aider un roi à reprendre son trône tout en réalisant un parti de ma mission, je serais fou de refuser. Je devrais en parler à mon roi avant. ». Il prit ainsi le premier bateau pour l'autre continent afin d'aller voir le roi en personne.

Celui-ci accepta, lui donnant encore un autre but, aider par tous les moyens possibles de remettre le Roi de Runnys sur le trône tout en apprenant d'avantage sur le culte et ses liens avec Sirosse. Ainsi Rohen se dirigeât vers des terres encore inconnues des siens.

## Runnys, Rélisshan, Page 1



Depuis la création de ce monde, bien des peuples et des races on vu le jour. Le mouvement perpétuel de la vie a contraint certaines des plus anciennes races à disparaître pour laisser leur place à de nouvelles. Tel est le lot des vivants.

Ma vie a débutée dans un orphelinat du royaume de Runnys où l'on m'a retrouvée sous le porche de la porte, quand j'étais petite. La seule chose qui pouvait m'identifier était un petit morceau de parchemin dans mon berceau avec, ce que l'on suppose être mon nom Rélisshan, ainsi qu'un étrange tatouage ornant mon avant bras droit. Aucun des sages ou des érudits du royaume n'a pu le déchiffrer ou déterminer l'origine.

L'orphelinat étant sous la garde de sœurs et de prêtres, j'ai grandi en plein cœur d'un milieu religieux, j'ai démontré très tôt des aptitudes pour la prêtrise et la magie. Un jour, un homme du grand temple du palais est venu à l'orphelinat, pour offrir sa bénédiction aux enfants. Les elfes étant reconnus pour leur maîtrise de la magie surtout en ce qui concerne le domaine de la guérison, il demanda à m'emmener avec lui au grand temple, qui regroupe les plus grands prêtres du pays et cela a fin d'y parfaire ma formation et perfectionner mes dons, surtout ceux de guérisseuse. Après plusieurs années, je devins officiellement grande prêtresse blanche au service de la famille royale.

## Runnys, Kélishan, Page 2

Quelques mois plus tard, le roi organisa une réception pour son frère, le commandant des armées. Cependant, il se produisit un événement qui allait perturber la douce tranquillité du royaume de Runnys. Un rebelle réussit à s'approcher assez près du roi et le poignarda, la lame ne fût pas mortelle, mais le poison dont était enduit la lame fit effet. Tous les prêtres furent aussitôt convoqués pour tenter de guérir le poison qui se répandait lentement mais sûrement, mais aucun ne parvint à arrêter le poison. Étrangement ma magie, contrairement à celle des autres, opéra cependant elle ne fût pas efficace comme prévue, elle réussit seulement à ralentir le poison. Durant l'opération, ma manche se souleva et tout ceux qui étaient présent au chevet du roi virent l'étrange motif qui ornait mon bras, mais sur le coup personne n'y porta vraiment attention, il y avait plus urgent. Le rebelle réussit à s'enfuir, et ce en dépit du fait qu'un chevalier du roi l'avait pris en chasse immédiatement après que le malfaiteur ait commis son forfait. Le chevalier revint trois jours plus tard avec comme seul butin un morceau de cape et cet indice « le bandit portait sur son avant bras droit un étrange tatouage » Apprenant cela, on me fit appeler, le chevalier identifia le motif et affirma qu'il était semblable à celui du rebelle. On me questionna sur ce motif, sa signification et sur mes origines, mais je ne pus répondre à aucune question ignorant moi-même tout de ce symbole.

## Runnys, Relishan, Page 3

La situation empira, une révolte éclata au royaume, la population était manipulée par un groupe de rebelle. Le roi et ses proches furent chassés du royaume et je fus entraîné dans l'aventure. Maintenant après avoir traversé plusieurs royaumes et vécu bien des péripéties, on sait désormais que cette marque infâme qui orne mon poignet est réservée aux femmes du culte de l'ombre. Mais pourquoi une elfe à la peau blanche porte tel une marque de l'ombre ? Que voulait dire le nécromancien que nous avons relevé de parmi les morts à Terranostrum par ; « Tu es une enfant spéciale » Qui suis-je réellement ?

## Runnys, Gustave LeGrand, Page 1



La famille de Gustave est arrivée en terres de Runnys 17 ans avant la naissance de Gustave. Fuyant l'inquisition du royaume de Talas, Adelbert LeGrand, le père de Gustave, dame Éloïse de Courchesne, sa mère et Basil LeGrand, son oncle, durent s'expatrier de leurs terres natales car les hautes instances de l'inquisition Talassienne décrétèrent que Basil et Adelbert avaient aidé

des personnes mises en accusation par l'inquisition à quitter illégalement le royaume.

Arrivé à Runnys, la famille LeGrand décida de passer dans l'ombre afin de se faire oublier. Aidé par une famille aisée qu'ils avaient aidé à faire sortir du royaume de Talas il y a quelques années. Ils s'installèrent dans un petit village nommé Batista, à environ deux heures de marche de la capitale de Runnys.

Adelbert se trouva rapidement un talent pour la métallurgie et la maroquinerie, talent qui fut transmis à son fils Gustave. Adelbert se bâtit une solide réputation au sein de la guilde des armuriers de Runnys. Il fut même demandé par le roi Dynar afin de lui présenter une paire d'épaulettes décoratives qui fut donnée en cadeau au roi Ezechel de Sirtake.

## Runnys, Gustave LeGrand, Page 2

Gustave est né en l'an 17222 par un jour frais d'automne. Grâce à la réputation de son père, Gustave eu une enfance facile. Les affaires de son père allaient très bien et la bourse de la famille n'était pratiquement jamais vide. Adalbert aimait son fils plus que tout et il commença très jeune à lui montrer les rudiments du métier de forgeron.

À l'âge de 16 ans, Gustave parti parfaire ses connaissances de métallurgie durant une tournée des maîtres forgerons de la guilde des armuriers. Cette tournée l'amena dans plusieurs régions de Runnys, incluant sa grande capitale. C'est à cet endroit qu'il fit la connaissance de dame Relishan, une prêtresse elle au service de la famille royale de Runnys. Ils se lièrent d'amitié et Gustave décida que la grande ville était un endroit bien pour lui et qu'il voulait essayer de s'y installer en temps que forgeron. La réputation de son père aidant, Gustave pu facilement ouvrir son atelier dans la cité et il commença alors à mettre à profit ses connaissances et a offrir ses services.

Grâce à l'aide de dame Relishan, Gustave eu droit a une audience devant la cour royale de Runnys en l'an 17247 alors que celle-ci ce cherchait un forgeron officiel. Gustave, malgré son jeune âge, réussit à impressionner le roi Patrok ainsi que le grand templier Josuah par son talent. Il devient donc officiellement le forgeron royal de Runnys à l'âge de 25 ans.

## Runnys, Gustave LeGrand, Page 3

Gustave resta fidèle à la famille royale jusqu'à sa chute en l'an 17251. Après la tentative d'assassinat sur le roi Patrok, Gustave fut mis aux arrêts par le nouveau gouvernement provisoire de Runnys instauré par une partie de la bourgeoisie Runnyssienne corrompue par le culte de l'ombre. Fort heureusement pour lui, parmi les gens que son père avait jadis aidés, il se trouvait un homme nommé Derek, un membre influent du culte. Derek, en remerciement pour ce qu'Adelbert avait fait pour lui il y a de cela bien des années, fit sortir Gustave de la prison royal et lui dit de quitter le royaume de Runnys immédiatement. Gustave le remercia et il quitta la région le soir même.

Gustave parti en direction des terres de Sirtake mais, sur son chemin, il croisa un vieil homme étrange. Celui-ci semblait connaître Gustave, bien que lui ne le connaissait pas. Cet homme lui dit que le roi Patrok était toujours vivant et qu'il se dirigeait vers les terres de Galador. Il lui offrit même de lui ouvrir un portail magique afin de pouvoir rejoindre le groupe plus rapidement, moyennant un service que Gustave devrait lui rendre une fois rendu à destination.

Après une discussion parfois étrange avec le vieux mage gris, Gustave décida d'accepter son offre de portail et il se retrouva ainsi transporté en terres de Galador. Il rattrapa la troupe du roi après une journée de marche, exactement comme le lui avait dit le vieil homme.

## Runnys, Gustave LeGrand, Page 4

Il accompagna la troupe alors que celle-ci trouva l'antidote pour le roi. Cependant, Gustave dû s'excuser auprès de la troupe de Runnys car il devait maintenant remplir sa part du marché avec le vieux mage gris. Rélisshan lui donna un étrange bijou elfique en lui disant que celui-ci pourrait lui permettre de les retrouver plus tard. Gustave la remercia et parti.

La mission de Gustave pris près de deux mois et le conduisit en des terres qu'il ne connaissait même pas de nom. Sa mission consistait à trouver un reliquaire. Un livre ancien dans lequel, selon le vieux mage, on pouvait lire l'avenir. Suivant les indications que lui avait données le vieux mage, Gustave fini par trouver le livre en question. Étrangement, le livre qu'il trouva ne contenait pas de pages, seulement une couverture en cuir vide. Tel que promis, Gustave fit parvenir le livre à un contact que le vieux mage lui avait donné.

Finalement, grâce au bijou de Rélisshan, Gustave pu rejoindre le groupe de Runnys peu avant son départ pour l'île de Terra Nostrum. Il embarqua avec eux sur le bateau et suivi ensuite le groupe dans le monde des ombres.

## Runnys, Netse'oh, Page 1



Netse'oh, qui signifie 'Aigle seul' en langage cheyenne, fût un enfant abandonné dans les bois qui fût pris en charge par un groupe d'hommes et de femmes qui vivaient dans la forêt, loin de la civilisation actuelle. Ce clan se nommait, « Les aigles blancs ». Ceux-ci survenait à leur besoin grâce à toutes les richesses que la forêt et les rivières leur apportait, jusqu'au jour, alors que Netse'oh était âgé de 13 ans, le clan fût dispersé et le village mis à feu par une troupe de milliers de gobelins. Juste avant qu'il ne puisse échapper à ce combat meurtrier, il remarqua qu'un goblin étrange, derrière les troupes affamés, il semblait diriger sur ceux-ci mais ce goblin disparût par la suite...

Ainsi, Netse'oh marcha pendant plusieurs mois, essayant de retrouver l'un des siens, mais malheureusement, le néant il trouva, pas même une trace de l'un de ses pairs. Il aperçut alors une lumière au loin qui attira son attention, n'ayant jamais vu de ville ni compté, il fût stupéfait du nombre d'humains pouvant vivre dans un tel endroit, il venait de trouver la compté de Runnys. Il s'acclimata au style de vie des villageois, et avec la débrouillardise qu'il avait acquis durant sa jeunesse, il réussit même à très bien à survivre. Il s'enrichissait souvent au dépend des autres, mais il ne s'appropriait que les richesses de ces nobles et richissimes villageois.

## Runnys, Netse'oh, Page 2

Un jour, il s'approcha du château et subtilisa la monture de l'un des chevaliers de la garde royale, mais alors qu'il s'était enfuit et caché dans la forêt, il entendit au loin un homme en train de blasphémer à propos de ce voleur de cheval. Netse'oh perçut là une chance de se rapprocher encore plus de toute cette royauté et ainsi de toute ces richesses qu'il avait appris à désirer et convoiter. Il décida donc de se faire quelques traces de blessures légères et de retourner le cheval à son propriétaire prétextant qu'il avait poursuivi le voleur et qu'il avait réussi à le faire fuir.

Le chevalier en question se nommait Cédric et était affilié à la garde personnel du Roi, il était très méliant envers Netse'oh, ne semblant croire aucunes de ces affirmations... mais c'est à ce moment même que, de part le ciel, un aigle royal au plumage blanc apparût soudainement de part les nuages. Mon clan natal, ce souvenir que j'avais oublié il y a de cela si longtemps, refit surface en un seul instant. Toutes ces prières et ces danses que les sages m'avaient enseignées à propos du respect de la nature et de la vie me donnèrent le courage de me repentir de mes actes.

## Runnys, Netse'oh, Page 3

Ainsi, il regarda le chevalier devant lui et avoua toutes ces fautes de ces derniers temps. Mais contrairement à ses craintes, Cédric le regarda droit dans les yeux, et percevant le courage et la sincérité des aveux de Netse'oh, Cédric lui demanda en guise de pénitence de l'épauler, lui et ses amis, à trouver l'antidote qui allait sauver le roi et le royaume de Runnys. Il leva les yeux au ciel une autre fois et l'aigle majestueux s'envola à une vitesse incroyable vers le soleil jusqu'à ce qu'il s'éclipse au loin. De part ce signe, de ses pères ancestraux, Netse'oh accepta donc de suivre Cédric.

Quelques jours plus tard, j'empaquetais mes sacs et partaient pour l'aventure à leur côté...

## Runnys, Lukas Solkei, Page 1



Par une sombre et orageuse nuit d'été, les Dieux dans leur panthéon regardaient avec intérêt la naissance d'un mortel. Certains dieux avec espoir, d'autres avec haine. Des éclairs zébraient le ciel alors que le dernier descendant d'une longue lignée de héros prenait son premier respire. Sa mère, dans son dernier souffle de vie baptisa l'enfant. Ce dernier fut confié à une nourrice dont le mari était un célèbre chevalier déchu. Une prophétie disait qu'il serait l'instrument de la chute du despotique Sorcier-Roi.

Pendant ce temps, plusieurs royaumes plus loin et sans aucune relation possible avec cette prophétie, naissait Lukas Solkei, 7ieme enfant de Dovan Solket et de Morainne Damodred N' Solkei. Son père, fermier était fier de son dernier né et sa mère, fille d'un marchand de tissus était tout aussi fière.

Lukas eu une enfance normale et heureuse. Les seuls événements marquants de sa jeunesse incluent une moufette paranoïaque et schizophrène trop rapide à la détente et le second un baril de petites pommes vertes qu'il mangea seul et qui lui occasionna bien des désagréments gastriques.

## Runnys, Lukas Solkei, Page 2

C'est à l'adolescence qu'il fit la rencontre du demi-elfe Kalindor. Ce dernier, druide animalier entreprit de lui enseigner son art. C'est ainsi que le jeune Lukas devint Druide. Il en était à s'occuper tranquillement de son petit coin de forêt, tuant orques et gobelins lorsque nécessaire quand il fut interpellé par Trey un ranger qui lui demanda son aide pour rétablir la balance des forces de la nature. Le jeune druide de 30 ans accepta avec plaisir.

Un soir, dans une auberge, alors qu'ils étaient en route pour rejoindre les compagnons du ranger, ils entendirent parler qu'un jeune héro avait détruit un Sorcier-Roi et avait libéré son royaume de la tyrannie. Ils levèrent leurs verres en son honneur et c'est la dernière fois qu'on entendit parler de cette prophétie.

## Runnys, Lukas Solkei, Page 3

La respiration haletante, Lukas observait les hordes de monstres avancer dans leur forêt. Son maître, Kalindor Domiran était quand à lui très calme. Le demi-elfe semblait prendre le tout avec beaucoup de philosophie alors que le jeune homme enrageait de voir ces créatures sauvages détruire leur précieux protectorat.

Puis, les premiers hurlements de douleurs amenèrent un sourire sauvage sur le visage du jeune apprenti. Les pièges qu'ils avaient passés près de huit jours à installer commençaient à faire des ravages. À ce moment, le vieux demi-elfe prit son arc et commença à tuer les têtes dirigeantes. Les chefs de cette horde brutale se mirent rapidement à l'abri derrière leurs subalternes, les envoyant mourir à leur place.

Lukas, le sang bouillonnant ne pouvait se contenir. Pourtant, les ordres étaient fermes ; Les laisser approcher et en tuer le plus possible de loin avant de commencer le corps à corps. Plus ils auraient d'ennemis à tuer, plus ils auraient de chances de périr eux-mêmes. Ils devaient donc attendre.

## Runnys, Lukas Solkei, Page 4

Puis, une rage folle remplis l'esprit du jeune druide. Les monstres semblaient avoir compris qu'ils avaient affaire à des druides et faisaient abattre les arbres les plus beaux et les plus forts qu'ils pouvaient trouver près d'eux. Lukas, dans son état ne pu résister et se jeta dans la mêlée. Les monstres, voyant enfin un adversaire qu'ils pouvaient cibler et détruire reprirent courage et foncèrent pour le hacher. Cependant, l'entraînement qu'il avait suivi auprès du demi-elfe l'avait bien préparé à ce genres de situations et Lukas parvint à éviter la mort de peux.

Le combat dura pendant plusieurs heurs. Puis, un étrange silence se fit. Kalindor appela son jeune apprenti à ses côtés et se mit à l'invectiver, lui reprochant sa précipitation et sa folie. C'est à ce moment qu'un gigantesque cercle de feu ravagea la clairière où ils étaient. Une créature effroyable sortit des flammes. Les monstres avaient invoqués un démon pour détruire les druides.

Lukas, le visage remplis d'horreur ne pouvait bouger, paralysé par la terreur sans limite qui l'emplissait. Kalindor, déterminé avança lentement dans la clairière, invoquant leur déesse dans sa langue ancestrale pour lui demander protection et aide.

## Runnys, Lukas Solkei, Page 5

Une fois devant le démon, le demi-elfe leva les bras et entonna un sortilège. Le démon, surpris regarda cette petite créature qui osait se dresser devant lui et éclata de rire. Il leva un pied immense et l'écrasa sur le druide. À ce moment précis, le démon disparut et Kalindor s'effondra dans d'affreuses souffrances.

Lorsque Lukas arriva près de son mentor, il vit que ce dernier avait la peau brûlée. Le symbole de l'effroyable créature était gravé sur le front du demi-elfe. Ce dernier prit la parole ; « Lukas mon ami, il faut que tu me rendes un grand service. J'ai absorbé l'essence du démon en moi. Il est en train de me dévorer de l'intérieur. Tu dois me tuer. Si tu ne le fais pas, il prendra possession de mon corps et détruira notre région, voir le monde. »

Lukas, les yeux remplis de larmes prit sa dague et l'enfonça d'un coup sec dans le cœur de son ami et mentor. Puis, pleurant à chaudes larmes, il enterra son ami et entreprit de chasser les survivants de cette abominable nuit.

## Runnys, Lukas Solkei, Page 6

Le soleil de plomb faisait luire les armes et armures des suivants de Bénédicte. Lukas réfléchissait à ce qui s'était passé dans les dernières heures. D'ennemis féroces de l'inquisition et de la religion du Tribun, ils étaient devenus des alliés de l'église et de Néron.

Puis, le temps pour la réflexion philosophique disparut dans les hurlements des hordes ennemis qui les chargeaient. Comme à son habitude, Lukas s'était placé près de la princesse pour protéger ses arrières et ses flancs.

Armé de l'arme de son regretté mentor, Lukas tentait de faire de son mieux et réussit à abattre quelques audacieux qui tentèrent de s'approcher de la princesse. Lorsqu'il vit Néron tomber au combat, Lukas réfléchit rapidement ; Runnys avait donné sa parole de faire tout en son possible pour aider Néron, le seul qui se souciait du peuple.

Le jeune druide ne pouvait laisser mourir leur principal allié surtout que leurs autres Alliés, les Amaryliens ne valaient pas grand choses dans son estime.

## Runnys, Lukas Solkei, Page 7

Lukas se précipita sur l'inquisiteur mais découvrit qu'il était décédé. Sachant que l'issue de la bataille était dans la balance, il fit appel à un sort que Jérémie lui avait parlé qui permettait à un être de se sacrifier pour ramener un autre à la vie. Voulant garder cette connaissance secrète des gens de Runnys, décidant que s'il devait mourir pour la cause et sauver soit la princesse soit Cédric, il valait mieux que les autres ne sachent pas ce qu'il avait l'intention de faire. Lukas avait fait traduire le sortilège par un autre et gardé l'information pour lui sachant que ses amis tenteraient de l'en empêcher.

Les pensées de Lukas étaient un peu confuses ; « Mourir pour un ennemi qui est un allié et pour aider Runnys. Qui l'aurait cru? » Puis, il se décida et invoqua la déesse Krama ; « Oh grande déesse Krama. Prends la vie de ton serviteur pour la donner à un autre. Fais que Néron vive pour accomplir son destin. Insuffle le souffle de vie dans son corps, rends la vigueur à son âme et garde-le des dangers qui le menacent. Je fais dont de ma vie avec joie pour que sa destinée s'accomplisse. Je t'offre ma vie en échange de la tienne. »

Murmurant à l'oreille de Néron qui reprenait connaissance en même temps que le jeune druide mourrait ; « Vis, remplis ta destinée ». La dernière vision de Lukas fut le visage surpris de Néron qui le regardait mourir à ses pieds. Lukas sentait son âme monter vers les

## Runnys, Mogul Kanh, Page 1



Je suis né sur une ferme, et j'étais destiné à devenir un très bon chasseur pour aider à pourvoir aux besoins de ma famille jusqu'à ce qu'un hiver tardif ne nuise aux récoltes. Lors de la perception des impôts, nous avons refusé de fournir tout le cota qui nous était imposé, puisque ça nous aurait condamné à la famine pour le reste de l'année. Les récoltes avaient été maigres pour tous, et nous n'avons pas été les seuls à refuser de plier face à ces demandes injustes... seulement les premiers. Lors d'une de mes excursions en forêt, le seigneur local a décidé de faire un exemple de notre ferme. À mon retour, mes parents, mes frères, jusqu'à ma femme et mon jeune garçon, tous avaient été pendus, et notre ferme brûlée jusqu'au sol.

J'ai voulu réclamer réparation auprès de la famille Belfus, mais un serf ne peut obtenir d'audience auprès de la famille royale sauf pour leur faire des cadeaux. Au comble de la rage et épris d'un désir de vengeance terrible, j'ai cherché une façon de faire justice. J'avais entendu parler du culte de l'ombre, mais en ma condition de fermier, je ne m'en étais jamais vraiment préoccupé jusqu'à ce jour. Puisque la famille Belfus refusait de me rencontrer, puisqu'ils laissaient ces crimes horribles impunis, j'ai décidé de me joindre à leur ennemi et ainsi de sauver Runnys de ses souverains.

## Runnys, Mogul Kanh, Page 2

Je me suis montré rapidement très intéressé par la Nécromancie, puisque c'était la seule façon – m'a-t-on dit à l'époque – de ramener à la vie ma famille, de pouvoir à nouveau communiquer avec eux. Je n'étais de toute façon pas très doué pour le combat à l'épée. J'ai gravi les échelons du culte de l'ombre, mais plus j'avancais dans leurs rangs, plus je doutais de mon choix. J'ai commis des horreurs sans nom au service de l'ombre, et plusieurs âmes erreront à jamais dans les limbes par ma faute. Pour rendre ma situation plus inconfortable encore, j'ai appris à mieux connaître la famille Bellus, pour me rendre compte que ce n'étaient pas eux les grands responsables des injustices commises à travers Runnys, qu'ils ignoraient la plupart des souffrances imposées à la peuplade par les seigneurs. Ils étaient justes et bons, et j'avais fait le serment de tout faire pour les détruire...

Je n'ai eu qu'une participation très lointaine aux attentats au palais royal. Je n'ai jamais été directement impliqué, mais je sais qu'au sein de la garde royale, il y a eu trahison. Le culte de l'ombre avait un agent infiltré dans la garde rapprochée de Patrok Bellus, et ce n'est qu'un coup de chance incroyable si le roi est toujours vivant aujourd'hui. Je n'ai jamais su qui avait été envoyé pour tuer le roi et décimer toute sa famille, mais je sais que c'était un assassin très habile de par la marque qu'elle avait au bras. Car oui, c'est une femme qui a commis cet attentat.

## Runnys, Mogul Kanh, Page 3

Pour ma part, j'étais un des dragons d'ombres, un nécromancien chargé des combats. Nous ne prenions jamais place sur le champ de bataille, mais nous étions chargées de ranimer les morts de nos ennemis pour qu'ils combattent à nos côtés. Nous sommes aussi à l'origine de la brume qui envahit invariablement un champ de bataille, puisque les morts se guident grâce à la chaleur des vivants. J'ai déserté les rangs de l'ombre après l'attentat, car j'ai vu que la situation de la peuplade de Runnys, après la passation des pouvoirs, était loin de s'améliorer. Je me suis enfuit, mais personne ne quitte comme il le veut les rangs du culte. J'ai été capturé, et j'étais destiné à mourir sacrifié, comme tous les traîtres le sont. J'aurais alors du servir le culte dans la mort pour l'éternité.

Heureusement, c'est à ce moment qu'un miracle s'est produit ; les survivants de l'attentat, accompagné par quelques uns de leur plus fidèles vassaux, sont tombés sur le campement et m'ont délivré d'une mort certaine. Je ne pouvais leur avouer tout de suite mon ancienne allégeance, car le preux Cédric à une sainte horreur des nécromanciens, et le général Belfus semble éprouver un grand plaisir à tuer tout ce qu'il peut. J'ai tout de suite remarqué la marque que porte Kélishan, bien que je ne puisse pas m'expliquer comment elle l'a eu. Jamais un elfe à la peau blanche n'avait eu cette marque à ma connaissance.

## Runnys, Mogul Kanh, Page 4

Je me suis présenté à eux comme un rodeur. Je savais qu'un jour ou l'autre, ils apprendraient ce que je suis réellement, car la marque du dragon que je porte au dos m'identifie comme un nécromancien du culte de l'ombre, et cette marque est impossible à effacer. Je les ai guidés jusqu'aux terres immortelles, car je savais que le culte de l'ombre préparait un assaut dans cette région. Lors de cette aventure, j'ai été une nouvelle fois marqué par l'ombre, mais cette fois par un maléfice qui permet aux nécromanciens de suivre ma trace facilement, peu importe où je me trouve, que je sois vivant ou mort. La marque de l'œil dans ma main gauche est difficile à cacher elle aussi, mais au moins nous savons à quoi elle sert.

Mes compagnons sont maintenant au courant de mon ancienne allégeance, et j'espère leur prouver que je suis maintenant leur allié, pour les aider à faire régner l'ordre une nouvelle fois à Runnys. Nous sommes maintenant à la poursuite de Derek, un des Sans-Âmes. Sir Cédric était destiné à devenir l'un d'eux, mais il a réussi à récupérer ce qu'il lui avait été volé à Galandor. À ma connaissance, c'est la première fois qu'un tel exploit a été accompli. Derek sera un adversaire coriace, car il n'a absolument rien à perdre, et n'a aucune conscience, donc il ne reculera devant aucune horreur pour mener à bien sa tâche ; détruire la famille Belfus pour de bon.

## Runnys, Azurdrel Perseval, Page 1



Lors de son enfance, Azurdrel et sa sœur jumelle Sélinote Perseval se trouvaient dans les alentours du royaume de Runnys. Elles étaient complètement perdues et effrayées. Elles tombèrent dans les griffes de brigands de grand chemin qui avaient élu domicile dans la région. Les escrocs décidèrent de garder les sœurs comme esclave afin de les vendre, Sélinote mourut au bout de 8 années de souffrances atroces, dans l'agonie. Ses derniers mots furent ; « libre ... enfin ... je suis libre ... » Elle décéda avec un sourire de soulagement.

Peu de temps après, un riche marchand se procura Azurdrel à bon prix et l'offrit en cadeau au souverain du royaume, l'empereur Xélos Bellus. L'homme preux et honorable s'avéra extrêmement gentil et la traita comme l'une des siennes. Il lui redonna courage et dignité.

Le Roi lui permit d'apprendre la magie aux côtés de sa propre magicienne royale. Lorsque celle-ci mourut de vieillesse, il lui offrit de prendre sa place. Azurdrel accepta et jura allégeance envers l'homme, son royaume ainsi que toute sa descendance. Pendant les deux siècles qui suivirent, elle servit la lignée des Bellus comme magicienne royale.

## Runnys, Walter Vaynyard, Page 1



Walter a rencontré pour la première fois le groupe de Runnys alors qu'il se rendait vers la tombe de Neston à Zarinos, mais c'est seulement plus tard qu'il se lit vraiment d'amitié avec Dame Kélishan. Ils se retrouvent alors dans le même groupe, la Saké Squad. Un jour Walter décide d'accompagner Kélishan en Runnys pour faire un simple voyage.

Une fois arrivé à Runnys avec Kélishan et son amie Jinn, Walter entend les menaces de Sirtake à propos d'une guerre imminente. Walter trouve que Runnys est trop peu nombreux pour gagner une guerre contre un autre pays: il décide alors de créer un portail pour amener à Runnys le restant de la Saké Squad ainsi que quelques autres de ses alliés. Cédric n'aimant pas trop l'idée décida tout de même de faire confiance au mage. Le rituel fonctionna grâce à l'aide d'Arkadamius, Jade, Kélishan, Azurdrel, Jinn et même Frédé. Ce qui permit aux amis de Walter et Kélishan d'arriver en Runnys. Grâce à ses nouveaux alliés, Runnys furent donc assez nombreux pour vaincre les armées du jeune prince de Sirtake.

Voilà comment Walter devint un allié de Runnys. Malgré beaucoup de réticence envers la magie, Cédric semble faire confiance à Walter. Peut-être qu'un jour, Walter saura faire aimer la magie à Cédric...

## Runnys, Élizabeth Delafortune, Page 1



Élizabeth est née dans les terres de Valis. Elle est l'unique fille de l'intendant Delafortune. Son enfance fut difficile car sa mère est décédée lorsqu'elle lui donna la vie. Son éducation fut très stricte car la jeune dame fut élevée par les inquisiteurs de son père. Dans ses temps libres, elle étudiait la religion, domaine qui fut très apprécié par les soldats de Valis.

La jeune dame partit un jour avec les hommes de son père et visita Runnys. Élizabeth fit connaissance avec son altesse la princesse Jade et le général Cédric. La princesse lui demanda d'être sa dame de compagnie et Élizabeth accepta sur le champ avec grande joie.

De retour à Valis, Élizabeth fut enlevée contre une rançon en pièces d'or et d'autres motifs que seul Cédric et Jade connaissent. Grâce à l'époux de la princesse Jade, Élizabeth fut rescapée saine et sauve.

Charles Delafortune semblait heureux de revoir sa fille mais lorsqu'Élizabeth lui confia son terrible secret, sa réaction devant cette nouvelle l'a laissé de glace. Devant cette situation complexe et le danger de vivre dans le petit royaume de Valis, le général décida de ramener Dame Élizabeth à Runnys avec lui, afin qu'elle puisse vivre en paix et en sécurité.

## Runnys, Meredith Arleno, Page 1



Descendantes de Runnys et nous en sommes maudites. Nos ancêtres ont dû, depuis la tentative d'assassinat du Roi Patrok et la prise de pouvoir de Sirtake, partir de village en village. Fuir ce qui restait de notre pays, renoncer à nos terres dévastées. De célèbres marchands, nous sommes maintenant de simples amuseurs publics.

De nos jours, nous vivons en petites communautés nomades fissées serrées auxquels les étrangers ne sont guère tolérés. Nous avons des traditions autres de celles des Sirtakiens que l'on garde jalousement. La magie, la voyance et l'adoration de la nature en font parties.

Le culte de l'ombre nous poursuit, le secret de Runnys ne doit pas être révélé. Certains d'entre nous avons été corrompus et le malheur nous frappe si nous restons trop longtemps en un endroit. Un de nos cousins magouillait un peu trop avec les étrangers et il a été corrompu, notre campement dévasté. Il n'en reste plus rien.

Il semblerait qu'il y ait des survivants. Ma sœur est en vie, j'en suis convaincu, il faut que je la retrouve. De plus, un groupe d'aventuriers se fait passer pour nos ancêtres, peut-être est-elle auprès d'eux ? Il faut que je sache ce qui en retourne.