

# Altair

Barbare irascible

[Sa feuille de perso.](#)

- [Barbare](#)

# Barbare



## Jeunesse

Altaïr a deux papas. Non pas qu'il soit issu d'une grossesse pour autrui, geste inhabituel sur Hyboria, sauf dans le cas où la grossesse résulte d'un viol, ce qui est quand même beaucoup plus fréquent. Non, en fait, 2 hommes se revendiquent comme son géniteur. D'une part son père, Abas, marchand argossien, ce qui en soit paraît naturel. D'autre part, le dénommé La Buse, second du Capitaine Dalzeel, pirate réputé de la région de Zingara. Il faut dire qu'Abas et son épouse, Cyclarabès, ont été fait prisonniers et réduits en esclavage par l'équipage de Dalzeel à peu près au moment de la conception du futur héros Altaïr, et Cyclarabès a eu l'heur de plaire à La Buse, qui en a fait sa favorite...

C'est un coup du sort, une attaque au port qui permit à Abas et à une Cyclarabès enceinte jusqu'au fond des yeux de fuir leur tragique destin.

Persuadé que l'enfant à naître était le sien, La Buse essaya de les retrouver mais ne put y parvenir, la situation de l'équipage du Capitaine Dalzeel n'étant pas des plus favorables à l'époque. Toutefois le couple comprit vite que le pirate, qui deviendrait le nouveau Capitaine dans les années à venir, n'abandonnerait pas ses recherches et qu'il leur faudrait fuir le plus loin possible. C'est pendant cette errance que le petit Altaïr fit ses premiers pas, puis les suivants, entraîné de village en village par ses parents qui n'osaient se fixer nulle part. Un destin d'esclave en fuite qui lui permit de grandir en se frottant à la nature sauvage et à la cruauté humaine, lui forgeant un tempérament de survivant, peu enclin à se lier d'amitié. Le massacre d'Okàb, village du Nord de Zingara où ses parents s'étaient installés, pensant être suffisamment loin de La Buse, alors qu'il n'avait que 6 ans, n'était pas étranger à son caractère, les quelques amis qu'il avait pu se faire ayant été tués par une tribu Picte, comme la quasi totalité des autres habitants du village... Altaïr et ses parents

n'avaient survécu que grâce aux précautions infinies que prenaient toujours ses parents quand ils s'installaient quelque part. Et Altaïr avait pu contempler, avec effroi, ce qu'il restait du village et des habitants après le passage d'une tribu barbare... L'errance reprit et ce ne serait pas la seule atrocité qu'il serait amené à croiser sur les routes de Zingara, mais c'est la seule qui soit restée gravée dans son esprit avec autant de force, revenant parfois le tourmenter dans ses cauchemars.

C'est vers l'âge de 10 ans qu'Altaïr et ses parents arrivèrent à Dadun. Le couple, prenant de l'âge, n'en pouvait plus de ses incessants voyages et décida de s'installer dans le village, assez accueillant. Alors que tout semblait enfin s'arranger pour la petite famille, un étrange visiteur vint un jour déposer un petit colis à l'attention d'Altaïr. Un anneau de jade. Gravé de la marque de La Buse. Il savait donc où ils se trouvaient. Mais apparemment, le nouveau Capitaine pirate s'intéressait à l'enfant, convaincu qu'il était son héritier. Et il ne souhaitait pas s'encombrer de son éducation, pas encore en tous les cas. Altaïr et ses parents décidèrent alors de rester à Dadun, n'ayant plus la volonté de fuir une nouvelle fois un homme qui semblait toujours pouvoir les retrouver.

Les années passèrent, aussi agréables que possible dans un lieu comme Dadun, et Altaïr s'adoucit et s'ouvrit un peu au contact des jeunes du village, en particulier de la douce Sibylle. La Buse ne l'avait pas oublié et lui avait fait porter récemment un beau sabre de cavalerie, qui disait "Rejoins moi". Mais Altaïr avait fait son choix depuis longtemps, Abas était son père et d'une manière ou d'une autre, "ils" leur feraient payer. Mais il fallait devenir fort, plus fort...

L'enfance d'Altaïr, au moins jusqu'à ses 10 ans, a été tout sauf joyeuse, ce qui l'a considérablement modelé. S'il n'est pas bête, il n'a pas pu bénéficier d'une éducation correcte, malgré les efforts de ses parents, marchands, qui avaient souvent bien autre chose à faire. Sa "solitude" n'a pas fait de lui un meneur d'homme, mais il est farouchement indépendant et il se laissera difficilement dicter sa conduite par quelqu'un d'autre. Sa lutte pour la survie a naturellement développé ses caractéristiques physiques.

La violence et la cruauté auxquelles il a été très tôt confronté ont fait de lui un être impulsif, pour qui la vie n'a qu'une faible valeur, capable de tuer sans remords, tant qu'il estime que c'est juste ou si l'on s'en prend à lui. Mais en temps normal, il a su devenir un homme raisonnable, ce qui lui a permis de nouer quelques amitiés à Valadelad.

# Aventures

## Le Village du Fond de la Vallée

- En colère après la mort de Sibylle, a décapité un type après sa mort pour placer sa tête sur une pique, a tué deux prisonniers.
- A failli mourir des mains de Edmur Oeil Noir lors du combat ayant eu lieu dans la cave.

- En a récupéré, lors de la fuite passant par la chambre du pirate, son Sabre.
- Avec Ergen Loppo ont voulu jeter deux brigands dans le charnier. Pas bien passé, Ergen tombé dans les pommes à la suite blessure, et jambe a commencé à prendre feu.

## L'Incendiaire

- A tué Gatraci le guerrier Cimmérien qui assurait la sécurité de Zohra, et a pris un beau casque à cornes en trophée.
- A subi un écrasement par l'un des Serpents Géants invoqués par Zohra, mais a réussi par une prouesse physique à en écarter les anneaux.
- A fini les deux Serpents Géants invoqués par Zohra, d'une pichenette chacun alors que Daruk les a presque sectionnés.

## Le Démon sous les Étoiles Vertes

- A loupé une escalade toute bête de mur lors d'une embuscade par les Mekutu, lors de l'entrée dans Zukundu.
- A porté le coup fatal au Lierre Rouge en décapitant d'un même coup une de ses victimes Tangani.
- A décapité :
  - Badazeko
  - Khenaton
  - Probablement d'autres encore
- A loupé lamentablement un tir d'arc de chasse vers les Tangani à l'entrée du Château d'ébène.
- A probablement des enfants non reconnus dans Zukundu, à la suite d'un grand acte de charité.

## L'Oeil d'Aumag-Bel

- A acheté un bel arc Shémite
- A réussi un coup phénoménal contre un garde de Aumag-Bel (6 réussites !), le tuant d'un seul coup. Il s'en vantera un bon moment.
- A fini un autre lancier en enfonçant plus avant une dague plantée dans son thorax, dague lancée par Diogo
- A arrêté contre toute attente un carreau d'arbalète qui aurait dû finir entre les yeux de Enheduanna.
- A été piétiné par un cheval rendu fou par une estafilade sur le flanc.
- A glissé dans le crottin du cheval de Daruk.
- A laissé, avec Daruk, un jeune homme se noyer dans la Lugal.

- A arrêté avec Daruk l'Assassin d'Enheduanna, papa de la petite Saba. L'a épargné contre toute attente.
- A reçu une inspiration d'Ishtar elle même (20xp) devant la Porte Verte
- A miraculeusement évité une avalanche de terre et de pierres, déclenchée par Aumag-Bel.
- A survécu à un autre sort terrifiant d'Aumag-Bel, qui l'a mordu au cou sans grand effet

## Les Doigts Gauches

- Il a décapité et planté sur une pique au moins 12 têtes de Cousins Kadar.
- Il est tombé dans de la merde de cochon en se battant contre Minigo, qu'il aurait pourtant pu écraser comme un moucheron, il faut croire que les dieux protègent le jeune garçon.
- Il a massacré deux goules lors de l'attaque nocturne.
- Il a jeté le cadavre de la petite Sarah dans la lave.
- Il a tiré le levier qui a noyé l'armée de goules sous la lave, mais également Sibylle, qui est morte devant ses yeux.
- Il ne pardonnera pas à Edmur ni à ceux qui s'y sont associés.

## L'arrivée

- A reçu une dague dans le dos, celui qui l'a lancé reste anonyme.
- A tué avant qu'ils puissent être interrogés Aram Khalsoum et Sharran Al Gulha.
- A surveillé des usual suspects durant la chasse au sanglier au lieu d'aller courir les bois avec ses amis.
- A découvert l'histoire de Cryphius, l'a fait chanter un petit peu mais rien de méchant.
- A réussi à rester debout lorsque Sharran a tiré d'un seul bras le lourd tapis sur lequel lui & Diogo étaient.
- A voulu tirer avec un arc dont la corde était cassée depuis l'histoire précédente.
- A une idée particulière de l'embuscade, qui consiste à être vu afin de ne pas prendre ceux d'en face par surprise.
- S'est battu contre Igor, un contre un, et a pris conscience de la puissance de sa rage.
- A bizarrement parlementé avec les esclaves de Mercer au lieu de les embrocher.
- N'a décapité personne cette fois-ci.

## Le poignard du nécromant

- A décapité, encore, un détrousseur de bas étage sous les ordres de Jahwar, et a jeté sa tête à 4 mètres derrière.
- A laissé en vie ledit Jahwar.
- A discuté, accompagné de Ergen, avec les prêtres de Yadar qui gardent les catacombes.

- A trouvé le pied de biche à moitié dissimulé derrière la cuve en cuivre de la salle de l'embaumeur.

## L'ombre du roi en guenilles

- A protégé Jamila lors de l'attaque du camp, pendant la tempête
- A encore décapité par mal de gens, dont au moins trois maboules malingres mangeurs d'homme
- A pris un kanoun pour accompagner la longue tirade d'Azam relatant leur histoire, à lui & à Jamila.
- A remarqué les blessures vicieuses faites par Azam aux attaquants de la tempête, a compris qu'Azam aimait jouer avec ses adversaires.
- A tué trois hommes à lui seul lors de l'attaque de la caravane par le clan Al Jafari.
- A chargé en grimpant la dune du haut de laquelle des maboules malingres mangeur d'homme le canardaient de flèches. En a décapité deux, et la gerbe de sang, poussée par la bourrasque d'Ergen, l'a ému.
- A empêché Diogo de briller devant Jakita & Jamila en tuant sobrement un prêtre d'Anamelech.
- A été empoisonné par une explosion de masse organique lors du combat contre l'avatar d'Anamelech.
- A porté de prodigieux coups contre l'avatar d'Anamelech.

## La prophétie de jade

- Aurait bien aimé garder le cimetière d'Azam pour lui, mais après une longue discussion durant la traversée du Al Khaz, Diogo l'a pris.
- A défoncé le mur de la chambre de Mehran, dans l'auberge de la troisième morue, avec l'aide de Daruk. Ceci leur a permis de s'enfuir sur les toits.
- A décapité un guerrier triton, histoire de voir ce que ça donnait
- S'est brûlé sévèrement lors du combat contre la salamandre, au rez-de-chaussée de la tour d'Ibn Ghazi.
- A peut-être succombé à une notion venue de Khitai : le non-agir
  - A passé une bonne partie du combat contre Ibn Ghazi en arrière
  - N'a pas tenté d'arrêter Flavio après le meurtre de Yezadig, ce qui aurait probablement empêché de graves conséquences
- A sauvé Diogo qui était en train de mourir, grimpant les escaliers vers la salle du feu éternel pour l'en extraire.
- A fermé la porte vers les appartements du sultan, ce qui a permis de gagner du temps lors du combat contre Jakilo.
- A été prétrifié par les yeux de jade lors de ce combat après avoir tenu bon contre plusieurs Kadar qui voulaient le renverser.

# La mère du démon

- A encore décapité des gens pour se détendre
- A couru après Jean qui avait pris de l'avance, s'est trouvé bloqué par une porte
- A sauvé Ergen dans le temple de Jean
- A subi de graves blessure à la suite d'une attaque magique par un des prêtres de Jean
- A vu Sippar en superposition dans les vestiaires du souterrain.
- A retrouvé la petite Gigi qui cherchait encore son chat
- A entravé puis baillonné Tibo le batelier
- A donné un coup de pied dans l'orbe de Blackie
- A récupéré l'orbe de Blackie et l'a rangé dans sa chambre au trône de fer
- A tué neuf disciples épuisés