

Barsir Hache de Fer

Quelques années avant que les navires Targariens ne conduisent leurs premiers raids Targariens sur les cotes d'Arandel, un jeune chevalier de basse extraction du nom de Bormir Hache de Fer se vit attaqué et cerné par des bandits Dûnéens tandis qu'il rejoignait sa jeune épouse en couche, en son fief d'Arдан. Blessé, esseulé, se voyant perdu, Bormir eut tout juste la force de se hisser au sommet d'un rocher et d'en appeler au puissant Dagda, le sombre dieu de la guerre et des carnages sanglants. Le guerrier offrit de consacrer au tout puissant son enfant à naître, si celui-ci l'aidait à terrasser ses ennemis et à sauver sa vie. Or, que ce soit le hasard ou la volonté de l'imprévisible dieu sanglant, il advint qu'un vieux et gigantesque troll des collines surgit à cet instant de son antre sous le rocher, et, saisi d'une épouvantable fureur, attaqua et massacra les impudents qui avaient osé déranger son repos. Seul survécut le chevalier perché sur la pierre. Lorsque le troll hideux eut enfin disparu au plus profond de son repaire ténébreux, Bormir descendit tant bien que mal de son refuge, reprit son cheval et revint en hâte à Arдан, juste à temps pour faire soigner ses blessures et embrasser sa femme délivrée et son jeune fils nouveau-né, et baptiser ce dernier du nom de son propre père Barsir.

Les années passèrent, et Bormir Hache de Fer oublia son serment, d'autant plus volontiers que son épouse ne lui donna pas d'autre fils. Faire de son unique héritier un prêtre-guerrier, le vouer à une vie brève et sauvage toute entière consacrée au service du dieu de sang, cela était impensable pour le jeune seigneur, qui se convainquit que l'apparition miraculeuse du troll n'était qu'un hasard qui ne devait rien d'autre qu'à la chance. Mais Dagda n'est pas de ces dieux mineurs que les hommes peuvent facilement abuser, et rien ni personne ne peut l'empêcher de s'emparer de ce qui lui est dû: même Lug, le protecteur des hommes, craint son frère Dagda et se garde de susciter sa fureur.

Barsir a grandi au château d'Arдан, dans un petit fief du sud d'Arandel, non loin des rivages battus par les vagues. Il connut une enfance sans histoire, choyé par sa mère et ses soeurs, tandis que son père était appelé à guerroyer contre les pirates Targariens. Bien que proche des cotes, le domaine d'Arдан, situé bien à l'est du royaume, ne fut guère touché par leurs attaques, du moins pas avant la fin de la guerre, lorsque les envahisseurs s'installèrent sur le sol d'Arandel, avant d'être stoppé à Armoria. Son grand-père Barsir et le vieux compagnon d'arme de celui-ci, Thorgan, lui apprirent le maniement des armes, et surtout de la hache de bataille qui a donné son nom à la lignée. Barsir le vieux était un homme bourru, sévère et parfois brutal, le jeune garçon éprouvait à son égard plus de respect et de crainte que d'affection. Exigeant envers lui même comme envers les autres, le vieil homme continuait en dépit de son âge à monter à cheval et à courir les forêts. Il finit par tomber et se rompre le cou lors d'une chasse où son cheval, chargé par un sanglier furieux, s'emballa et partit dans une folle cavalcade.

La mère de Barsir, Dulien, fille cadette d'une famille d'excellente noblesse, lui apprit les lettres, la musique (harpe), le jeu d'Echecs et la magie. Dulien maîtrisait une forme de magie subtile et délicate fondée sur le contrôle des esprits. Elle excellait à susciter chez autrui des émotions positives, telles que la loyauté, la bienveillance ou l'amitié, et savait à merveille assurer la parfaite harmonie de son fief et le préserver de toutes vicissitudes d'une époque troublée. Elle tenta de faire partager ses dons à son fils, et y réussit dans une certaine mesure, bien qu'en dépit d'un caractère plutôt égal et accommodant, Barsir éprouvait quelques difficultés à susciter les mêmes émotions positives chez autrui. Il éprouvait plus de facilité en revanche à provoquer la discorde, la colère, la haine, parfois de

manière involontaire, et cela lui inspira un sentiment de crainte durable envers la magie et de méfiance envers ses propres pouvoirs et aptitudes. Dulien parvint toutefois à lui apprendre à résister aux tentatives de possessions ou de contrôle.

Ce fut lorsque Barsir atteignit sa seizième année que les premiers effets de la possession du Dagda apparurent. Pris à partie lors d'une banale dispute entre des voyageurs éméchés à l'auberge, et frappé au visage par l'un de ces ivrognes, l'adolescent entra dans une rage destructrice incontrôlable. Dans un accès de fureur berserk, empli d'une force irrésistible et d'une énergie devant laquelle tout résistance semblait vaine, Barsir massacra tout ceux qui se trouvèrent à portée, non seulement les vauriens impliqués dans la bagarre mais aussi tout ceux qui se dressèrent contre lui où qui eurent l'infortune de se trouver sur sa route, dont le jeune fils de l'aubergiste, qui avait trois ans de moins que lui.

L'affaire put être étouffée à grand peine (Dulien se surpassa à cette occasion), mais un évènement similaire se produisit deux ans plus tard, lorsque Barsir, dans un accès de fureur guerrière, tua un jeune chevalier de passage, qui avait triomphé de lui à l'entraînement et s'était gausser de ses talents de guerrier. Un prêtre de Lug, auquel son père s'était confié après sa rencontre avec les Dûnéens, mit alors le jeune chevalier au courant de la malédiction qui pesait sur lui.

Par la suite, Barsir partit guerroyer contre les Targariens lorsque leurs navires commencèrent à approcher de son domaine. Il livra quelques combats, auxquels Dagda fit également mêlé: certains parlent d'un guerrier invincible combattant en riant férocement au milieu de la mêlée, fauchant les ennemis à coup de hache comme des épis de blé mur. Il fut blessé à plusieurs reprises (un coup d'épée lui laissa une petite cicatrice sur la joue droite), et faillit même être tué. A la fin de la guerre, lors d'une crise de furie guerrière, il tua par erreur un chevalier Horvan nommé Farmil, un proche du roi Algorn. Suite à ce meurtre, il a décidé de partir en exil dans le nord pour échapper à une vendetta susceptible de détruire toute sa famille (la famille de Farmil possède des accointances avec la moitié de la noblesse d'Arandel et même l'influence de Dulien ne saurait contrebalancer).

Lorsqu'il n'est pas possédé par le dieu de la guerre, Barsir possède un caractère égal et prudent. Sa mère Dulien a joué un grand rôle dans son éducation et il a grandi entouré de ses soeurs (1 plus âgée et 3 plus jeunes + 1 décédée à l'âge de 8 ans), ce qui a contribué à lui donner un caractère plutôt souple, calme, pondéré et tempérant (cela l'a rendu également expert dans l'art de dénouer l'écheveau complexe de la psychologie féminine). De plus, la crainte de se voir possédé par Dagda fait qu'il répugne à se mettre en colère ou même à se battre, sauf s'il y est contraint. Il tentera par tous les moyens d'éviter ou de retarder les confrontations violentes, au risque de passer pour un lâche. Prudent et réfléchi, il a du mal à prendre des décisions rapide et a parfois une tendance à l'indécision et à l'atermoisement.

Bien qu'il ne possède pas une intelligence brillante, Barsir est doté d'un solide bon sens, d'un esprit ouvert et d'une imagination fertile: il est souvent capable de faire preuve d'originalité et d'envisager des solutions auxquelles nul autre ne pourrait songer.

Il joue assez bien de la harpe, et s'essaye parfois à composer de la poésie. Inspiré par la nature, ses vers sont emplis de nostalgie et d'une douce amertume mêlée de résignation devant les forces implacables du cosmos. Il joue assez bien aux Echecs.

Il manie la hache comme le font tous les guerriers de sa famille, mais n'a jamais pu atteindre le niveau de son grand père, ni même de son père. En réalité, il préfère même l'épée, plus maniable dont il use de manière passable. Il est très agile et adroit dans les exercices physiques (tel que l'équitation, la natation, l'escalade etc.) mais il est parfois un peu lent à réagir. Il manque peut-être un peu de robustesse (pour un guerrier, tout est relatif !). Il jouit d'une très bonne santé et n'est quasiment jamais malade.

Il pratique la magie de l'esprit: il sait se protéger des influences extérieures et inspirer des émotions aux êtres humains à portée de regard. Toutefois, cette influence reste limitée et ces émotions sont toujours négatives: peur, colère, etc.

La possession de Dagda est involontaire. Elle le transforme en un guerrier berserk assoiffé de sang, insensible à la douleur (mais pas aux blessures !), décidé à massacrer tous ses ennemis (i.e. tous ceux qui se dressent devant lui une arme à la main, ou qui ont l'air hostile, ou qui ont l'air de représenter une menace potentielle ou qui le regardent avec un air bizarre) jusqu'au dernier, quel qu'en soit le prix.

Barsir aimerait trouver un lieu tranquille où il pourrait vivre heureux et éventuellement fonder une famille, mais il craint que la malédiction ne se transmette à son fils, s'il en a. D'autre part, il ne sait pas faire grand chose de pratique hors se battre, et n'envisage pas de pouvoir gagner sa vie autrement qu'en se mettant au service d'un seigneur. Il a été promis à une jeune fille du nom d'Oriëlë, parente éloignée du côté de sa mère, mais les fiançailles ont été rompues suite à son départ en exil.

Possessions

1 haubert de maille. 1 casque. 1 écu (symbole d'une hache).

1 épée courte, 1 épée longue (1 main), 1 hache (1 mains, en acier nain, au pommeau et ornementé). 1 dague d'acier dont le pommeau est sculpté de motifs figurant des feuilles entrelacées (cadeau de Thorgan).

1 cheval de guerre, de bonne qualité, 1 mule (pour transporter les provisions, vêtements de rechange ou autres)

20 pa dans une bourse

1 pendentif d'or en forme de feuille de houx (cadeau de Dulien) - 1 broche d'argent (cadeau d'adieu d'Oriëlë).

Vêtements de bonne qualité, avec rechange (manteau de fourrure en peau d'ours des cavernes, cape, bottes, pantalons, tuniques longues et courtes)

Ustensiles de cuisines (assiette, bol, gobelet, cuillère et couteau)

Silex et amadou. 1 lanterne et provision d'huile

1 petite harpe

Parchemins, plume et encre - 1 livre de poésie