



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Personnages > **Irvin Zicar, boucanier pour les Sabres d'Allah**



## Irvin Zicar, boucanier pour les Sabres d'Allah

mercredi 8 juillet 2009, par [Woulf](#)

### Caractéristiques

- Profession : Boucanier (Les Sabres d'Allah)
- Origine : Kryss (Royaume de l'Indus)
- Age : 30 ans (apparent) / 49 ans (réel)
- Description : 1 m 70, yeux marrons, voir l'illustration
- Signes particuliers : toujours en tenue d'apparat avec le symbole des Sabres, une horrible cicatrice lui barre le visage au dessus de son oeil droit.
- Contacts / Allies : Le croiseur Azalred, les Sabres d'Allah
- Ennemis : Zocar, et les survivants de la famille noble Raanhucken (Trois fils)
- Mutations : Polaris

### Origines et adolescence

Né à Kryss, fils de Thon Zicar le Conseiller d'une riche famille noble, Irvin avait un chemin tout tracé. Il deviendrait conseiller à son tour, à la mort de son père. Celui-ci nourrit d'énormes espoirs en Irvin, qui semble doué naturellement pour convaincre tout le monde sans nul besoin de longs palabres. Quel dommage que son fils soit têtue comme une mule ! Irvin ne rêve que d'aventure et de découvertes, et pire que tout : il se désintéresse de la politique pour se plonger dans une étude approfondie sur des reliques de l'Ancien Temps. Celles-ci ont été achetées à prix d'or à un pilleur de Ruines de passage. Elles proviendraient de l'ancien Moyen Orient selon les dires de cet arnaqueur. Irvin devient complètement subjugué par ces études parallèles et son père doit le réprimer sévèrement pour qu'il reprenne sa formation de Conseiller. Bien décidé à pousser son don naturel, Thon Zicar

entraîne Irvin sans relâche, l'obligeant à contrôler de nombreux serviteurs. Mais un jour, c'est le drame : Irvin lobotomise un serviteur dans un moment de déconcentration.

Thon Zicar s'aperçoit alors que son fils est porteur de la force Polaris : son don n'est rien d'autre que le puissant pouvoir légendaire, le "Contrôle mental". Il décide alors non pas de confier son fils au Culte, mais de l'emmener à la capitale du Royaume de l'Indu, Pushkar, où il espère le faire entrer dans les hautes sphères...

### Emancipation et intégration

Son père lui achète alors un inhibiteur, et prévient le seigneur noble dont il est le sujet. : la famille Raanhucken. Cet événement est aussitôt fêté, et le seigneur affrète un navire de la Delta-Océanus pour rallier le lendemain Puskar, et présenter en personne Irvin au Duc du Royaume. Thon Zicar commet alors l'irréparable, en offrant à son fils, pour lui faire plaisir, de nouvelles reliques de la région du Moyen orient. Ce soir là les Zicar sont à l'honneur et un bal est organisé dans la famille Raanhucken, heureuse de pouvoir se faire remarquer à la Cour.

Irvin préfère s'isoler dans sa chambre pour étudier les nouvelles reliques. Le lendemain, le cortège se met en route, le seigneur Raanhucken emmène donc les Zicar ainsi que sa femme et sa fille qu'il compte bien marier à Pushkar. Ses trois fils resteront à Kryss pour assurer l'intérim avec les serfs.

Le convoi est bien protégé par les six escorteurs de la famille, et tout se passe bien jusqu'à ce que...

Les sonars s'affolent : un groupe de pirates des

Sabres d'Allah, puissamment armé, les attaque sans préavis. Les escorteurs n'ont aucune chance face au croiseur ennemi, surtout qu'il est appuyé de deux frégates et un escorteur, sans parler de la dizaine de chasseurs... Ils décident de se sacrifier pour permettre au transporteur principal de fuir.

La tactique fonctionne à merveille et bientôt le transporteur luxueux de la Delta Océanus parvient à s'éclipser, puis à se cacher dans un massif de corail. Tout le monde est tendu et soulagé pendant que la flotte ennemie s'éloigne après une période de recherches infructueuse. Soudain une balise de détresse est envoyée depuis l'un des sas inférieurs ! C'est la panique, on retrouve vite le traître qui n'est autre qu'Irvin. Avant qu'on ne puisse expliquer son geste on qu'on ne l'exécute, les Sabres d'Allah sont là et prennent la situation en main.

C'est alors qu'Irvin se révèle en lobotomisant son père devant tout le monde y compris les Sabres, qui restent un court instant interloqués. C'est ce court moment que choisit Irvin pour s'imposer auprès du capitaine ennemi. Il convainc ensuite le reste des troupes par un discours fort (qui ressemble plus à celui d'un prophète), utilisant nombre de leurs usages, et épousant totalement leur cause.

Son fanatisme plaît, on lui octroie même la possibilité de garder deux personnes. Il choisit de ne sauver personne mais réclame de passer un doux moment avec la femme du seigneur et sa fille, avec un sourire qui fait pâlir de rage le seigneur. Celui-ci n'y tenant plus tente une action désespérée et se fait sommairement exécuté par Irvin Zicar. Inutile de dire que la requête du traître est acceptée...

Quelques temps plus tard, c'est en invité qu'on l'emmène dans les Emirats où il rencontre Allahmed. On ne sait pas grand chose de cette rencontre, mais le despote paranoïaque a placé une grande confiance en Irvin Zicar. Allahmed le nomme Vizir, et le surnom d'Irvin Zicar devient alors la "Voix d'Allah". Le nouveau Vizir part alors en tête d'une partie de la flotte.

Complètement fanatique, le vizir Irvin Zicar remporte avec peu de pertes de nombreuses victoires sur de petites communautés, maniant d'une main de maître son croiseur l'Azalred. On dit qu'il fait des contrats particulièrement juteux avec

l'Hégémonie et la République du Corail, et qu'il se garde un vivier de prisonniers personnel pour sa banque de corps.

Avant chaque attaque, il terrorise ses proies en entamant un discours de prêche agressif saturant ainsi toute transmission. La Voix d'Allah se fait entendre et craindre dans toutes les mers...

## Une vie avec les "Sabres"

La Voix d'Allahmed va scander son discours de mort tout en anéantissant l'avenir de milliers d'êtres humains se retrouvant esclaves çà et là. Le Vizir va aller de conquêtes en conquêtes sans état d'âme. Toutefois, parmi toutes ses batailles, l'une d'elle s'est particulièrement mal passée.

Il y a une vingtaine d'années, il tombe sur une communauté isolée : Kaylion. Celle-ci, peu défendue, se révélera être mortelle pour nombre de ses hommes. Lui-même subira une attaque surprise et en gardera une cicatrice le balafrant et manquant de lui crever un œil. Les pertes sont lourdes et les gains minces, seuls quelques hommes de la station sont capturés tout le reste s'étant suicidé au combat. Irvin Zicar les tortura longtemps avant de les revendre à l'Hégémonie...

Depuis ce jour, le Vizir est plus vigilant lorsqu'il s'abat sur une communauté et reste un peu plus en retrait lors des assauts. Il continue néanmoins à écumer le fond des mers tout en faisant quelques pauses aux Emirats où il s'entretient souvent avec Allahmed.

Sa tête n'étant pas mise à prix, Irvin Zicar traîne souvent sur Llend pour assister aux combats d'arènes qu'il affectionne. Il ne va jamais seul et est constamment entouré de ses gardes du corps fanatiques ainsi que d'une pléiade d'esclaves. Dans son croiseur l'Azalred, il conserve sa banque de corps personnelle.

## Psychologie

Totalement fou, Zicar a interprété les reliques du



passé comme il l'entendait. Désespérément en quête de pouvoir, il a réussi à se mentir à lui-même en s'auto-persuadant qu'il est vraiment un Prophète.

Il est complètement manipulé par Allahmed qui voit en lui une éventuelle sortie de secours face aux agents des Patriarches. Allahmed lui donne donc de temps en temps des reliques du passé pour le calmer, et profiter pour glisser un discours destiné à être sûr d'une fanatisation totale. Il sait qu'Irvin a la Force Polaris mais s'est bien gardé de lui révéler. Allahmed lui a donc fait croire que cela faisait partie

de ses pouvoirs de "prophète".

Hormis cela, Irvin Zicar est un être abject qui considère tous les "infidèles" comme du bétail, et n'a donc en conséquence aucune moralité. Lorsqu'il parle c'est toujours d'un façon "prophétique" (il parle de lui à la troisième personne), la voix d'un illuminé, et le regard appuyé.

Bein qu'il soit désormais plus méfiant des combats, il aime participer aux batailles. son arme favorite est le Sabre thermique, ainsi que le pistolet (à bout portant).