



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Personnages > **Shankar Shawar, pirate**



Shankar Shawar, pirate

jeudi 25 novembre 2010, par [cyriades](#), [rodi](#)

Historique

Grand spécialiste des manœuvres d'éperonnage et des explosifs, il ne laisse derrière lui que cendres et ruines. Les victimes de ses exactions se comptent par milliers, car il attaque également les petites communautés isolées. C'est à cette époque qu'il hérita de ses nombreux surnoms : le Fakir, l'Alchimiste, le Cupide ou encore le Diable de Java. Cruel et sans pitié, sa soif de destruction n'a d'égale que sa cupidité légendaire. Les circonstances exactes de sa rencontre avec le Shaïtan restent obscures mais Shankar accepta de se placer sous les ordres du chef des Prédateurs. Gageons qu'il y a trouvé son compte !

Depuis qu'il est avec eux, Shankar a été signalé dans les communautés de Sonchac, Troll et Piang. Plus discret, il fait cependant parler de lui lorsque le Shaïtan lance son chien de guerre contre ses ennemis.

Secrets

Avant de devenir l'un des pirates les plus craints des mers d'Asie, Shankar Shawar menait une toute autre existence. Ce brillant scientifique était un généticien reconnu. Employé par Cortex il était directeur de recherches sur un ambitieux projet : l'archivage de tous les génotypes de l'espèce humaine, dans le but de les archiver tels des livres d'histoire. Ses travaux portaient sur la conservation à très longue durée des gènes. Mais pour lui, tout ceci manquait de panache et d'ambition. Pire, cela ne servait à rien ! Hanté depuis toujours par l'image de sa propre mort, et persuadé que le secret de

l'immortalité se trouve dans les gènes, il a détourné les ressources de Cortex pour son propre profit. La suite est plus que nébuleuse. Les laboratoires de Cortex à Malia ont été détruits par une explosion qui emporta en plus un module entier de la station. Bien sûr, Shankar Shawar avait prit soin de partir avec de nombreuses souches génétiques et la plus grande partie de ses travaux. On le retrouve 2 ans plus tard comme pirate. Avant de rejoindre les Prédateurs, sa longue quête de mort lui permit de commencer à amasser une fortune considérable. Son but était de d'acheter des parts de la firme Gentech (Royaume de l'Indus) afin de devenir décisionnaire minoritaire. Cela lui permet d'avoir accès aux recherches conduites par la firme, d'en détourner les résultats et bien sûr de continuer à s'enrichir. Il en a très vite profité pour faire avancer ses recherches et investir ses fonds légaux dans le rachat de Oroshi, une petite firme spécialisée dans la génétique oculaire, qui fournit des yeux de synthèse à l'Alliance Polaire. Sa soumission au Shaïtan lui fut très profitable. L'immense réseau d'indics dont disposent les Prédateurs lui permet de localiser des scientifiques dont les compétences s'appliquent à ses recherches. Il les enlèvent, rasant tout sur son passage pour brouiller les pistes. Considérés comme morts, on ne peut soupçonner ce qui s'est joué en réalité.

Révélation

L'Hadès, le croiseur de Shankar Shawar cache dans ses entrailles un laboratoire génétique ultramoderne dans lequel il conduit toutes ses recherches les plus secrètes et lucratives. En premier lieu sa quête de l'immortalité. Encore loin



du compte, il a tout de même réussi à créer une drogue de longévité qu'il conserve pour son usage personnel. C'est aussi ici qu'il à créé ses EGM : Etres Génétiquement Modifiés. Ces êtres humains ont vu leur ADN croisé avec des gènes d'animaux marins. Le but étant bien sûr de créer des super soldats et de les vendre à certaines nations des fonds marins. On peut estimer qu'il dispose d'un prototype et de quelques spécimens de chaque type à savoir : des sirènes, des hommes requins et des hommes araignées (marnes bien sûr). Les Derviches Tourneurs sont immunes à l'Empathie et à certains effets Polaris et peuvent protéger leur maître contre ces pouvoirs. Ce sont par ailleurs des guerriers d'élite, eux aussi génétiquement modifiés aux capacités pour l'instant inconnues.

Alliances

Il s'agit plus de zones d'influence. Shankar Shawar règne en maître à Kryss, est très influent à Pushkar et jouit d'une position confortable à Sonchac et Troll.



Mésalliances

La liste de ses ennemis est bien trop longue. Heureusement il est suffisamment craint pour tenir éloignée la plupart d'entre eux. Citons tout de même Mosès, le [patron du Shufflepuck de Dem](#) qui lui garde une certaine rancœur au sujet de la perte de sa jambe, due à l'explosion d'une grenade mal goupillée...

Shankar Shawar dans la campagne

Utopia 2.0

L'Alchimiste est à l'origine de la destruction de la station où vivait Jordan Suk, le médecin de Dem, la station des personnages de la campagne. Après des années de recherche, Suk l'a enfin découvert et va demander aux joueurs de l'aider à se venger. Peut être qu'ils parviendront à recouper cette information avec la rancœur de Mosès, car lui sait où se trouve le terrible Shankar Shawar...

Cette image de Bertrand Benoît est disponible sur [café salé](#)