



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Lieux et décors > **Les établissements de loisirs**



## Les établissements de loisirs

lundi 27 février 2012, par [rodi](#), [Sith](#)

Il est plusieurs fois fait mention d'établissements de loisirs dans l'univers de Polaris. Il en existe ainsi à Nazca (Le Crius tenu par Alain Greff, **Univers page 134**), à Cruz (le Sectan dirigé par Karl Simmons, **Univers page 127**), à Calatille (la société Sarek, tenue par Sean Lexus, un membre du Soleil Noir, **Univers page 122**), à Keryss (Le Quanda tenu par Ryana Ker 34 555, une ex prostituée, **Univers page 48**) ou à Tanez (le rêve du Calamar tenu par Yvan Tan 32734, **Univers page 68**). Ce ne sont que quelques exemples officiels mais il est possible d'en trouver d'autres ailleurs. Ils peuvent être de toutes tailles et destinés à toutes les clientèles. Il peut s'y jouer des intrigues, des scènes d'actions, des rencontres de contacts. Ce sont donc des lieux, certes secondaires, mais importants dans le cadre d'un scénario ou d'une campagne. Nous avons donc décidé de vous présenter quelques activités que vos personnages pourront découvrir dans ces lieux si particuliers. En effet, le monde de Polaris est très sombre et nous vous proposons dans cet article de le rendre un peu plus agréable. Choisissez donc dans ce qui va suivre ce qui intéressera le plus vos personnages joueurs.

### Les caissons d'hyper-respiration

On trouve ces caissons d'hyper-respiration dans les établissements fortunés car ils coûtent une véritable fortune. Ils sont remplis d'un liquide suroxygéné qui permet à l'hôte de respirer librement en nageant. Certains sont publics et sont en fait de grandes piscines mais d'autres sont privés et ne peuvent accueillir qu'un tout petit nombre de personnes. Les sensations ressenties sont fantastiques. Cela est d'autant plus vrai qu'il est possible d'ajouter de

légères doses de narco-mélange. Certains établissements utilisent les caissons comme moyen de spectacle puisque des danseuses (ou des danseurs) y font un show incroyable à ce que l'on dit.

Les danseurs et danseuses sont placés dans un caisson ayant une grande baie vitrée donnant sur la salle. Le caisson est normalement rempli d'un mélange suroxygéné afin de faciliter les mouvements et la respiration des danseurs. En les observant, les spectateurs ont l'impression qu'ils nagent en totale liberté comme des hybrides pourraient le faire. Mais ici, ce sont de splendides hommes et de superbes femmes qui évoluent à moitié nus... Les spectacles proposés peuvent varier en fonction de l'établissement et de la clientèle. Cela peut aller de la simple danse érotique réalisée presque nu jusqu'à des ballets plus complexes où danseurs et danseuses se mêlent dans une splendide chorégraphie flottante. Parfois, on raconte que les chorégraphies se transforment en orgie et que certains clients très échauffés sont prêts à payer des fortunes pour se joindre aux festivités.

*PNJ : Daphné, danseuse de caisson d'hyper-respiration*

Daphné est une superbe jeune femme. Elle travaille dans un établissement de luxe d'Azuria appelé la Perle d'Azuria. Elle est la star de l'établissement tant son show est prisé et connu à travers toute la République. Il faut dire que l'heure durant laquelle elle se meut gracieusement dans son caisson d'hyper-respiration a quelque chose de féérique. Elle rentre en effet dans une transe incroyable et semble se transformer en véritable sirène au milieu des volutes d'eau créée artificiellement pour son



spectacle. Courtisée par de nombreux adorateurs, elle reste pour l'instant la femme d'une seule femme. La veinarde est la belle Lydia, une serveuse de la Perle...



Si le show de Daphné est si somptueux et que la grâce qui la touche est incroyable, il y a une inquiétante raison. La belle est en effet atteinte de deux mutations qu'elle ignore. Elle est à la fois empathie et féconde. Elle est donc une cible de choix pour Conscience. Cette dernière rentre en contact avec elle lors de ses représentations et lui donne l'impression de danser dans un flux d'énergie accueillant et réellement agréable. Là où les spectateurs voient une transe, il n'est en fait question que d'un lien empathique entre la belle Daphné et sa puissante maîtresse... Un jour, elle disparaîtra sans laisser de traces et rejoindra ses soeurs dans Oracle...

- Age : 19 ans
- Taille : 1m67
- Poids : 56 kg
- Mutation : Empathie et féconde.
- Attributs Particuliers : Coordination 16, Présence 19
- Compétences Particulières : Séduction 17, Manoeuvre sous-marine 17.

## Les gymnastes sexuels

Dans de nombreux établissements de loisirs, il existe également d'autres spectacles sexuels pour divertir la clientèle. Ces spectacles sont des dérivés de pole dance. Des prostitués y dansent pour le plaisir de la clientèle. Des show-rooms et des petites pièces plus sombres peuvent aussi être aménagés pour des clients plus habitués ou plus fortunés. Cependant, ce type de loisir solitaire n'est pas très prisé du fait qu'à peu près n'importe quel habitant d'une cité peut s'offrir les plaisirs d'un ou d'une prostitué. En revanche, les danses érotiques sont nettement mieux accueillies. On peut distinguer deux types de danse. Il y a les gymnastes d'une part et la danse en caisson d'autre part. Les

danseurs et danseuses en caisson étant décrits plus haut, nous nous concentrerons sur les gymnastes.

Le show de ces incroyables athlètes a lieu sur une scène souvent placée au centre de l'établissement. Ce sont des danseurs de haut niveau ayant d'étonnantes capacités en acrobatie. Leurs représentations sont avant tout des performances scéniques teintées d'érotisme voire même de pornographie dans certains établissements à la clientèle douteuse. En général, ces gymnastes sont entraînés en République du Corail. La République est en effet le berceau des arts et les meilleurs entraîneurs en acrobatie et en gymnastique s'y trouvent. Les futurs gymnastes reçoivent un entraînement hors norme afin de développer leur endurance, leur souplesse et leur puissance physique. D'autres instructeurs, moins sportifs, leur enseignent également des enchaînements de positions érotiques à exécuter lors des spectacles.

Le prix de ce type de prestation est relativement élevé. Cela s'explique par la rareté de ce loisirs et le haut statut des gymnastes dans la société.

### *PNJ : Les sextuplés du Crius*

C'est en République du Corail que l'on trouve les plus brillants de ces athlètes mais ils s'exportent également de plus en plus dans toutes les grandes nations du monde sous-marin. Ainsi, le Crius, à Nazca, accueille les six meilleurs gymnastes de Ligue Rouge. Ce sont quatre femmes et deux hommes. Les femmes sont d'une beauté époustouflante et les hommes sont des sportifs accomplis. Leur score en **charisme** est de 16 au minimum et leurs **compétences en charme et en acrobatie/équilibre** oscillent entre 16 et 18 pour les meilleurs. Ils sont inséparables et ne font plus qu'un lors de leur éblouissant spectacle qui parfois, comme pour les danses en caisson, dégénère vers des limites peu avouables...

Rien ne vous empêche, bien entendu, de placer ces six fantastiques dans d'autres établissements sur la route de votre groupe de personnages...

### *PNJ : Teena, gymnaste sexuelle à Azuria*



Bien que cela fasse moins d'un an qu'elle ait acquise une notoriété publique dans les hautes sphères de la société, Teena est la référence dans le métier. C'est une superbe femme aux courbes parfaites. Brune, les yeux verts avec un visage fin et des lèvres légèrement charnues, cette jeune femme de 21 ans fait tourner la tête des hommes et femmes qu'elle croise lors de ces spectacles.



Teena n'est qu'un nom de scène. Son vrai nom, dont elle garde jalousement le secret, est Yvetta Torez. C'est une des très rares espionnes du Neptune opérant à l'extérieur d'Equinoxe. Son poste lui permet d'avoir des informations importantes pour le Culte et le Neptune. Sa dernière affectation est Azuria en République du Corail.

- Age : 21 ans
- Taille : 1m69
- Poids : 58 kg
- Mutation : Aucune
- Attributs Particuliers : Coordination 16, Présence 21
- Compétences Particulières : Séduction 19, Acrobatie 17, Combat à mains nues 15

## Les prostitués

Cette catégorie de la population est une des quelques soupapes de sécurité de l'humanité et ce métier est extrêmement respecté. Les prostitués ont en effet un statut à part, et ce, même en Hégémonie. Souvent protégées par les clients, on y fait très attention. Cette activité est organisée au plus haut niveau des nations et des cités. Ainsi, de nombreuses prostituées de Ligue Rouge dépendent du Groupement des prostitués Staal et Eros.

Il existe une multitude de prostitués travaillant à leur compte, pour une organisation (criminelle ou non) ou pour un établissement de loisirs. Ce type de PNJ peut mettre du piquant dans une partie. C'est une excellente opportunité d'effectuer du roleplay avec un PNJ ayant comme objectif de soutirer des sols ou des informations. Objet de fantasme, les

prostitués seront tour à tour espion ou assassin, source d'informations ou de réconfort. Dans le cadre d'un établissement de loisirs, les prostitués apporteront une touche de couleur et de fantaisie dans un monde de brutes.

Les tarifs sont d'une extrême diversité et la passe peut aller d'une cinquantaine de sols à des milliers. Il est également possible de régler grâce au troc. Afin d'avoir une idée plus précise des tarifs, reportez-vous au **LdB page 172** et à la **carrière Prostitué(e)**. Les passes ont lieu dans des pièces à l'arrière de la salle principale de l'établissement. Elles vont du grand luxe au miteux. Certaines enseignes proposent même des tubes comme lieu de plaisir... On y est cependant tranquille pour la bagatelle.

*PNJ : Zoé, meneuse du Boa à Keryss*

Nulle besoin de présenter Zoé. Elle est la plus belle et la plus célèbre des prostitués du dôme de Keryss. Elle fréquente certaines personnalités très importantes de la capitale. Elle se déplace même à domicile dans le cas de clients très fortunés préférant garder leur anonymat. Lorsque cela arrive, en plus du tarif exorbitant du service, le client s'engage à assurer la sécurité de la belle. Et autant vous dire que ces derniers ne lésinent pas sur les moyens pour la protéger. Il serait en effet de très mauvais goût de ne pas la ramener saine et sauve. On raconte en effet que Zoé aurait été appelé dans le Saint des Saints, la ville-paroi des Patriarches. Selon les ragots, la visite aurait lieu dans quelques semaines...



Zoé est la meilleure et la plus belle. Elle n'a pas besoin de caractéristiques. Elles sont exceptionnelles !

## Course de scooter des mers

Dans de nombreux établissements de loisirs, il existe un sport nautique très prisé, la course de scooter des mers. Le principe de ce type de course



est vraiment très simple. Chaque participant a un scooter identique aux autres. C'est donc le pilotage qui va faire la différence. Les circuits sont tracés autour de la station et une large baie vitrée dans l'établissement permet d'observer une partie de la course.

Chaque concurrent doit faire un certain nombre de tours de circuit avec son scooter et se classer au mieux. Si le principe reste simple, voici comment simuler cela dans un premier temps. Vu que les scooters sont les mêmes pour tous, nous nous ne soucierons aucunement de leurs caractéristiques. Tout se jouera au **jet de pilotage scooter sous marin**. Il faut donner un certain nombre de points au circuit. Ce nombre de points va déterminer la longueur totale du circuit. A chaque tour, le premier concurrent lance son dé sous la **compétence pilotage scooter sous-marin** et la MR est déduite au nombre de points restant. Celui qui parvient à zéro le premier remporte la course et ainsi de suite. Si un concurrent fait un échec, il est immobilisé pour un tour.

Ensuite, il est possible de moduler la difficulté. Le trajet de la course peut avoir une difficulté facile, moyenne ou difficile. Le modificateur sera alors appliqué à jet de compétence. Sur une catastrophe, le pilote ne tient pas son scooter, est sorti du chenal et est éliminé. Ainsi, plus le circuit est difficile, plus les risques de crash sont grands. Cela peut même avoir des conséquences sur l'intégrité du pilote. On peut ainsi imaginer des courses moins légales dans des conditions dantesques. Un circuit pourrait traverser un parc de requins spécialement regroupés pour l'occasion. Il est aussi possible d'imaginer des réseaux de paris clandestins tenus par des mafieux à l'intérieur de l'établissement. Nous en reparlerons dans un article à venir sur les Jeux.

Pour aller plus loin, des modificateurs peuvent être donnés sur des portions de circuit. Par exemple, sur un circuit de longueur 20, la portion 1 à 3 est très facile (ligne droite par exemple), de 4 à 5 est difficile (virage) de 6 à 10 moyenne... Si l'envie de prend de créer des circuits dans un style Formule Dé par exemple, ils pourraient être joints

ultérieurement à cet article.

*PNJ : Vlad alias Shark, pilote de scooter sous marin*

Vlad est certainement le meilleur pilote de scooter de tout Néo Troie. Ancien commando sous-marin et de surface, Vlad a décidé de mettre un terme à cette vie bien trop stricte et rigoureuse à son goût. Il a donc obtenu, pour ses excellents états de service, une libération de ses obligations militaires. Assis sur un petit paquet de sols, il a profité de la vie pendant de longs mois, trainant de bar en bar. Rapidement, son pécule s'est épuisé et il a fallu trouver de l'argent frais. De contrat de mercenariat en surveillance de docks privés, Vlad a réussi à vivoter durant quelques mois supplémentaires. Et puis, il y a un an et demi de cela, il a trouvé, dans un bar appelé le Shark, une affiche réclamant d'excellents pilotes de scooters pour une course à hauts risques. Il s'est présenté le soir même et a eu la révélation de sa vie ! Cette course, qu'il a mené de bout en bout, au milieu des docks privés de Néo Troie, lui a rapporté un paquet de pognon et de jolies petites minettes...



Depuis, Vlad se fait appeler Shark. Il est invaincu depuis plus de soixante courses et a mis au point, à l'aide de ses nouveaux compagnons, des courses un peu spéciales au milieu de bancs de requins affamés. Les paris lui permettent toucher régulièrement le jackpot et les spectateurs l'adulent tel un gladiateur des temps anciens dont parlent les érudits. Il en sort à chaque fois blessé, le nez et le visage en sang, mais sa renommée ne cesse de grandir. On commence même à parler de lui dans les autres nations.

- Age : 30 ans
- Taille : 1m82
- Poids : 78 kg
- Mutation : Aucune
- Attributs Particuliers : Coordination 16, Perception 17.
- Compétences particulières : Scooter sous-marin 19, différentes compétences de combat entre 15 et 17 et d'armures entre 15 et 17 également.

## Jeux et casinos

Il existe bien entendu des salles de jeu dans les établissements de loisirs. Cette activité sera développée dans des aides de jeu ultérieures, publiées dans le mag [Immersion](#), qui seront uniquement consacrées au jeu justement.

Sachez seulement que les jeux de dés et de cartes sont les plus répandus mais que d'autres plus originaux sont parfois à disposition des clients...

## Safari nautique

Certains établissements de loisirs, conscients de la lassitude d'une partie de sa clientèle fortunée, tentent de mettre sur pied de nouvelles activités. Ainsi est née l'idée des safaris nautiques. Des entreprises ont donc vu le jour sous l'impulsion de patrons en recherche de nouveaux clients et de liquidités à venir. Ici, les établissements de loisirs ne servent donc que d'entremetteurs entre riches clients et entreprises de safaris. Cependant, beaucoup considèrent que l'activité proposée reste sous le contrôle des établissements.

Les entreprises connaissent un succès naissant mais prometteur. Les premières sont apparues en Hégémonie. Certaines ont disparues aussi vite qu'elles étaient apparues puis des organisations plus solides sont arrivées sur le marché. Certains grands patrons ont en effet regroupé puis engagé d'anciens mercenaires de Légion, des cartographes et des spécialistes en animaux marins. Devant le succès des premières excursions, ces derniers ont décidé de monter leur propre entreprise et de sous-traiter leurs services. Tout le monde y gagne car la logistique est lourde et bien éloignée des activités traditionnelles des établissements de loisirs.

Actuellement, au vu des tarifs encore prohibitifs, seuls quelques rares riches individus, à la recherche de sensations nouvelles, font ce type de safari. En général, il faut contacter un gérant d'établissement proposant ce genre de service. Ensuite, le gérant met en contact le futur client avec l'entreprise de

safaris et puis chacun se met d'accord sur le type d'animaux et sur la zone à prospecter. Une fois la somme fixée et payée d'avance (!), le client et ses amis partent avec leurs anges gardiens pour une journée, quelques jours ou une semaine, chasser une proie ou faire un circuit préétabli. Les premières photographies et les premiers trophées commencent à trôner au-dessus des comptoirs et il se pourrait que cette activité, encore embryonnaire, fasse de nombreux émules...

Seule contrepartie, les expéditions posent un problème de sécurité aux cités. En effet, les chasseurs partent armés jusqu'aux dents et à bord de navires qui n'ont rien d'amicaux. Cela entraîne donc de nombreux contrôles de sécurité effectués au mieux par des navires douaniers au pire par des militaires en patrouille peu enclin à la plaisanterie. Récemment, un navire provenant d'un safari autour d'Equinoxe a failli être envoyé par le fond par les Veilleurs à cause d'un contrôle qui a mal tourné. De plus, à Equinoxe, cette activité inquiète le Culte qui est très préoccupé par le sort des nombreux mammifères marins évoluant dans la région de Rockhall... Il se pourrait donc que les safaris soient interdits par l'OESM dans les mois à venir. A suivre...

### *Safari, la première entreprise hégémonienne de safaris nautiques*

Safari est née du rêve fou de Zlatan Ker 31 589, le patron du Crotale, un établissement de loisirs de luxe du dôme. En recherche de nouvelles attractions pour ses clients fortunés, il a contacté des mercenaires de Légion et différents spécialistes de grand talent. Après leur avoir présenté son projet de safari nautique, il leur a laissé la main et la symbiose s'est faite. Depuis, l'entreprise Safari, née de ces contacts, travaille pour lui et commence à se faire une réputation internationale.

L'entreprise est composée de cinq personnes en plus d'un comptable et d'une secrétaire :

- Trois hommes de terrain spécialistes des déplacements sous marins, du pilotage, des armes et de la chasse. Lothar, Sven et Pedro sont trois





anciens mercenaires de Légion dont la somme des compétences est stupéfiante. Ce sont eux qui promènent les clients dans les conditions définies par le contrat. Chaque expédition est minutieusement préparée et rien n'est laissé au hasard.

- Un cartographe spécialiste du territoire hégémonien. Franz Ker 37 205 est un excellent scientifique, très calé dans son domaine, doublé d'un sacré fouineur qui a récupéré un paquet de cartes et de documents administratifs au marché noir. Cette banque de données lui permet de monter des expéditions selon les désirs des clients. Nul ne s'est plaint jusqu'ici.
- Un biologiste zoologiste. Gregor War 27 105 s'est fait le guide des safaris. Il explique longuement les moeurs de chaque espèce rencontrée et donne diverses anecdotes. Pour le jouer, le supplément *Créatures* sera une mine d'information.

## Ludi

Certains établissements de loisirs proposent, en plus des nombreux services décrits jusqu'ici des combats de gladiateurs. Cela se passe dans de petites arènes aménagées spécialement pour cela. L'arène est généralement un cercle de 6 à 9 mètres de diamètre surmonté de gradins pour que les spectateurs puissent vivre le combat au plus près. Très souvent, les armes sont des armes choc et les combats ne sont pas létaux. Cependant, dans certains établissements underground, des combats à mort peuvent avoir lieu. La vie humaine étant sacrée, ils sont lourdement punis lorsqu'ils sont découverts...

Les règles des combats sont relativement libres et chaque établissement peut avoir son propre règlement. Cependant, la plupart utilise les mêmes combattants dont voici la description :

- **Dimaques** : Combattant ayant deux épées.
- **Mirmallan** : Gladiateur ayant un bouclier long, un casque et une protection sur le bras portant l'arme. L'épée est d'une allonge courte.
- **Ratarus** : Gladiateur ne possédant aucune protection mais ayant un trident, un poignard et un

filet.

- **Thrace** : Gladiateur ayant une armure et bouclier mais n'ayant qu'un poignard ou une dague en guise d'arme.

### Caractéristiques des armes :

Modèle	Dom	Choc	Pénétr°	For	Init	All	Poids	Coût	Charge	NT
Epée Dimaques	1D10	+2D10+2	0	11	-	-	1kg	650	-	II
Epée Mirmallan	1D10	+3D10+4	0	10	-3	-1	1kg	550	-	II
Poignard Ratarus	1D10	+1D10	0	8	-	-2	1kg	650	-	II
Trident Ratarus	1D10	+2D10+5	2	11	-	+3	1kg	650	-	II

Pour le Thrace, utilisez les caractéristiques d'arme de la dague neurale (**LdB page 295**).

### Caractéristiques des armures et boucliers :

Armure	Prot°	Choc	Loca	Cat	For	Poids	Coût	NT
Mirmallan	6	6	T/B	A	-	0,5	1650	II
Thrace	10	15	T/B/C/J	C	12	4,5	2750	II

Pour le bouclier, utilisez les caractéristiques du grand bouclier (**LdB page 314**).

Il est possible de trouver des arènes aquatiques. Elles sont interdites à Equinoxe mais très répandue en Hégémonie et dans les Royaumes Pirates. Les forbans en tout genre sont d'ailleurs les maîtres de la spécialité !

*PNJ : Agamemnon, gladiateur à Parasema*

La vie d'Agamemnon fut bouleversée le jour où tous les membres de son équipage de pirates furent assassinés dans un rade miteux de la station de Parasema. Seul, il décida de vendre le navire de ses compagnons disparus et de mettre l'argent de côté pour des jours meilleurs. En attendant, il se lança à la recherche des assassins, mais seul et en proie à une profonde tristesse, il ne découvrit même pas le début d'une piste.

Afin de se faire quelques contacts et de se libérer de ses tensions, il décida de se lancer dans la carrière de gladiateur. Il est depuis le meilleur Thrace de toute la Ligue Rouge grâce à sa botte



secrète dévastatrice...



- Age : 35 ans
- Taille : 1m95
- Poids : 98 kg
- Mutation : Griffes
- Attributs Particuliers : Coordination 17, Force 19 et Adaptation 17.

- Compétences particulières : Toutes les compétences de combat entre 16 et 18.
- Remarque : ses griffes lui permettent d'infliger 1d10 + 3 points de dommage + son modificateur de dommages au corps à corps (4 !).

*Illustrations : Les superbes illustrations proviennent des excellents sites Cyberpunk 2021 et Nature Pictures. Merci et bravo à eux.*