



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Cyberpunk > Aides de jeu > 2020 Connection > **Le Club 666**

Le Club 666

mardi 2 juin 2009, par [walouman](#)

Vous cherchez un pied à terre pour vos joueurs ? Proposez leur le Club 666.

1. Hall d'entrée : Bryce le videur attend les clients et vérifie les passes. Les toilettes se trouvent ici

2. Salle : Une grande salle avec des tables circulaires, un bar et une sono

3. La Scène : Elle est cachée par un rideau qui s'ouvre pour les spectacles

4. L'entrepot : Il contient du matériel pour le club ainsi que du matos illégal provenant des transactions de Misty. Une trappe permet d'entrer dans le souterrain qui relie l'entrepôt à la scène en passant sous l'escalier

5. Le Hangar : La limousine de Misty, les deux fourgons du club et les véhicules des employés sont garés là. Le hangar sert aussi d'entrée pour les artistes et le personnel.

Il contient un atelier qui permet l'entretien des véhicules et leur maquillage. L'accès est contrôlé par un système de reconnaissance vocale avec

analyseur de stress

6. Les Loges : C'est là que se préparent les "artistes" avant le show

7. Le bloc chirurgical : Il contient tous le matériel pour opérer dans de bonnes conditions, aussi bien les blessés désirant un peu de discrétion que les amateurs de chirurgie esthétique

8. Les Cuves à clones : Elles permettent le développement des organes de rechange, et les opérations chirurgicales qui nécessitent un milieu stérile.

9. La Remise : Elle cache un accès au passage sous le bâtiment.

Le second étage : On y trouve les appartements de Misty, un salon privé donnant sur la scène, et quatre chambres pour les invités (invitées ?).

