



# Couloirs clés en main

vendredi 1er juillet 2005, par [Buck-R-OGR](#)

Couloir clés en main vous propose une sélection de corridors alphas. Pour chaque couloir, une description et une idée de mise en scène vous sont gracieusement fournies par votre Ami l'Ordinateur : le complément idéal pour égayer vos aventures Paranoïa !

## Couloir numéro 1 : Coupe-coupe

### Présentation du couloir

Ce couloir constitue la fine fleur de l'autodéfense assistée par ordinateur, ce qui se fait de mieux en matière d'élimination de Clarificateurs de basse accréditation !

Situé à l'extrémité nord du secteur DOA, il est l'unique point d'accès au disjoncteur du secteur.

Un cerveau positronique de Guerbot gère en temps réel les systèmes d'autodéfense du couloir, composés de scies circulaires et de hachoirs géants.

### Mise en scène du couloir

Suite à une expérience (ratée) de R&C, les plombs ont sauté, privant le secteur DOA de courant : le black-out total !

Les Clarificateurs sont chargés de rétablir le courant.

Une mission de routine sans danger... à première vue !

Il leur faudra en effet traverser le couloir. Et bien évidemment, ils n'ont pas l'accréditation requise.

Privé d'électricité, il serait facile de conclure que le système de défense du couloir est hors-service.

Non mais hé ho ! On est à Paranoïa là !

L'Ordinateur ayant pensé à tout, notre Ami a pris soin de le faire équiper d'un groupe

électrogène de secours au cas ou...

Bien évidemment, si un Clarificateur a la présence d'esprit de faire une demande d'autorisation de traverser le couloir, prétextez la lenteur administrative de la bureaucratie du Complexe Alpha et le caractère urgent de leur mission.

Solutions : changer les plombs à distance en ayant recours à la télékinésie (ce qui, rappelons-le, est mal), reprogrammer un Utilibot pour lui faire changer les plombs (détériorer ou altérer le matériel de l'Ordinateur est passible d'exécution sommaire), passer par les conduits d'aération (rempli de gaz toxiques/utilibots/communistes au choix).

Caractéristiques du couloir (1ère et 2ème édition)

Concepteur : Guy-O-TIN 2

Secteur : DOA

Niveau d'accréditation du couloir : Indigo

Mensurations : 5m de long sur 2m de large et 2m de hauteur

Défenses : cinq scies circulaires, dissimulées dans des interstices du plafond, attendent patiemment qu'un traître comme mutant ait l'audace de poser son pied d'accréditation rouge (ou supérieure) sur le sol immaculé indigo du couloir.



En plus des scies, deux hachoirs géants (communément appelés guillotines) attendent en fin de couloir le chanceux Clarificateur qui aurait réussi à éviter les scies.

Scie : indice de compétence : 75% / 15 - Indice de dommage : 10

Hachoir : indice de compétence : 60% / 12 - Indice de dommage : 10

Couloir n°2 : Rainbow Warrior

Présentation du couloir

Ce couloir est très ancien : il date en effet des premiers jours bénis de l'Ordinateur. A cette lointaine époque, il traversait un quartier résidentiel Ultraviolet. Depuis, la population a grandi, le Complexe aussi et l'ancien quartier résidentiel est désormais un important centre administratif du secteur HEL.

Afin de rendre le couloir accessible aux accréditations inférieures, d'étroites lignes de couleurs ont été tracées au sol.

Actuellement, le couloir est accessible à toute accréditation à partir de Rouge... à condition bien évidemment de rester sur la ligne correspondant à son accréditation !

Et ça, c'est une autre paire de manches.

Mise en scène du couloir

En mission dans le secteur HEL, les Clarificateurs doivent d'abord passer au centre administratif retirer des formulaires d'autorisation d'utilisation du matériel expérimental confié par R&C (mesure supplémentaire de sécurité instaurée dernièrement par l'Ordinateur).

Leurs pas les mèneront à ce fameux couloir qu'ils doivent impérativement emprunter pour accéder au centre administratif.

Aveuglé par l'éclatant blanc des murs du sol et du plafond, les loyaux Clarificateurs remarqueront tout de même au sol les

fameuses lignes leur permettant de traverser le couloir de manière réglementaire.

Pour chaque Clarificateur qui passe, faites un jet très difficile d'Agilité (la réverbération des néons sur les murs et le sol blanc est très forte et aveugle vos victimes... pardon, les Clarificateurs) . Si le jet est raté, le Clarificateur déborde de sa ligne. Lancez un D20 sur la table ci-dessous pour connaître la couleur sur laquelle il va marcher (où choisissez la couleur selon votre bon plaisir) :

1-4 : Rouge

5-8 : Orange

9-12 : Jaune

13 : Vert

14-16 : Bleu

17 : Indigo

18-19 : Violet

20 : Blanc (dans ce cas, le Clarificateur a trébuché et s'étale de tout son long sur le sol)

Si un Clarificateur touche une couleur supérieure à son accréditation, il reçoit une décharge électrique.

Caractéristiques du couloir (1ère et 2ème édition)

Concepteur : Ondinarkense-I-HEL 4

Secteur : HEL

Niveau d'accréditation du couloir : multicolore (Ultraviolet lors de sa conception initiale)

Mensurations : 10m de long sur 2m de large et 3m de hauteur

Défenses : décharges électriques (Soldats Vautours lourdement armés si le MJ est d'humeur taquine)

Décharge électrique : la colonne de dégâts est égale à la différence entre l'accréditation du Clarificateur et la couleur sur laquelle il tombe.

Ex : un Rouge tombant sur la ligne verte subira un indice de dommage de 3.