



PIÈGE À HAUTE TENSION

PIÈGE À HAUTE TENSION est un jeu de rôles recréant l'ambiance des téléfilms de série B voire Z diffusés sur Syfy, TMC et autres chaînes du même acabit. Les joueuses incarnent une bande hétéroclite de personnages (militaires, scientifiques, ados rebelles...) réunis par la force des choses pour résoudre une prise d'otages dans un avion, se débarrasser d'un requin géant ou faire sauter un astéroïde avant qu'il ne frappe la Terre (et la détruisse, bien entendu).

TRAME D'UN SCÉNARIO

- Le scénario peut commencer *in media res* (« vous êtes dans un train reliant Moscou à Saint-Pétersbourg quand le conducteur annonce qu'un groupe terroriste vous prend tous en otage ») comme par la convocation par la Présidente, le Maire de la Ville, la Directrice de l'Agence, le Général ou toute autre Autorité Compétente.
- Les personnages découvrent la Menace qui met en péril leur univers proche puis enchaînent les péripéties :
 - en récupérant un *Bidule Scientifique* (une arme, un antidote, une donnée secrète sur un serveur du Pentagone, un super-gadget...),
 - puis en dépassant un *Obstacle Social* (recruter un allié, mettre hors-jeu le bras droit du méchant, éliminer un traître, rejoindre le vieux sage qui sait quoi faire...).
 - (ou dans l'ordre inverse)
- Les personnages exploitent ce qu'ils ont appris pour triompher de la Menace dans un final épique.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Chaque personnage dispose d'un *concept*, de trois *compétences* et d'un *truc auquel je tiens*.

Le *concept* détermine l'archétype narratif nanardesque du personnage : biologiste anti-système, militaire patriote, ado enthousiaste, prof de fac tête-en-l'air, etc.

Les trois *compétences* sont :

- **Avoir l'air cool** (tout ce qui touche au charisme et aux interactions sociales)
- **Avoir l'air intelligent** (tout ce qui touche au savoir et à la technique)
- **Avoir l'air badass** (tout ce qui touche au physique et à la violence)

Chaque personnage est créé avec **10 points à répartir** dans ces trois compétences (*min* : 1, *max* : 6).

Le *truc auquel je tiens* est une valeur, une relation humaine ou une possession chère au personnage (par exemple : « ma famille », « mon boulot » ou « servir ma patrie »). On peut changer de *truc auquel je tiens* en cours de partie si cela paraît cohérent. Si ce *truc auquel je tiens* est sacrifié ou disparaît, je ne pourrais en choisir un autre qu'une fois la Menace éliminée.

SYSTÈME DE JEU

Lorsqu'une action peut échouer, la joueuse lance **3 dés à six faces**.

- Si l'action est *facile*, elle réussit du moment qu'au moins 1 dé affiche un résultat inférieur à la compétence utilisée.
- Si l'action est *normale*, elle réussit si au moins 2 dés affichent un résultat inférieur à la compétence.
- Si l'action est *difficile*, elle réussit si **les 3 dés** sont inférieurs à la compétence.

Avoir un **objet** ou un **équipement** adapté **diminue** la difficulté d'un cran.

Être dans des **conditions défavorables** (pressé par le temps, en mouvement, etc.) **augmente** la difficulté d'un cran.

Sur un **triple** (les trois dés affichent la même valeur), il s'agit d'un *money shot* : le réalisateur a choisi de mettre du budget sur cette scène ! Si la valeur est en-dessous du seuil, il s'agit d'une réussite critique, sinon un échec critique.

LE SCÉNARIUM

Chaque personnage démarre la partie avec 1 point de *Scénarium*.

Pour obtenir le *Bidule Scientifique* ou pour surmonter l'*Obstacle Social*, il faut réussir son action **puis** dépenser un point de *Scénarium*. Si l'équipe renonce au *Bidule Scientifique* ou à surmonter l'*Obstacle Social*, tous les personnages regagnent un point de *Scénarium* mais la difficulté de **tous les jets** augmente d'un cran jusqu'à ce que la Menace soit vaincue.

Je peux dépenser 1 point de *Scénarium* pour :

- diminuer d'un cran la difficulté d'une action (« quelle chance ! »),
- obtenir un objet (« ça peut toujours servir ! »),
- modifier un élément mineur de la scène (« heureusement que c'était là ! »),
- obtenir le *Bidule Scientifique* après avoir réussi son action,
- surmonter l'*Obstacle Social* après avoir réussi son action.

Je gagne 1 point de *Scénarium* quand :

- je fais rire la table avec une réplique,
- mon *concept* sert à faire avancer l'histoire,
- la table renonce au *Bidule Scientifique*,
- la table renonce à l'*Obstacle Social*.

Je gagne 3 points de *Scénarium* quand je sacrifie le *truc auquel je tiens*.

Inspirations

Quelques films qui peuvent être source d'inspiration :

- Piège en haute mer et Piège à haute vitesse, avec Steven Seagall (prise d'otage par des terroristes respectivement dans un bateau et dans un train)
- La série des Mega Shark et des Sharktopus,
- Armageddon,
- Aztec Rex,
- Piranhaconda,
- les productions The Asylum.



Exemple :

L'île des personnages est attaquée par un Mégalodon (un requin géant) rendu fou par la puce implantée dans son cerveau par les militaires. Pour s'en débarrasser il faudra :

- un pulseur électromagnétique pour griller la puce (le *Bidule Scientifique*) à récupérer dans le labo expérimental de l'US Navy (la marine américaine),
- convaincre ou empêcher l'Amiral de lancer l'arme atomique, qui tuerait certes le Mégalodon... en rayant l'île et ses habitants de la carte (l'*Obstacle Social*),
- s'approcher assez du Mégalodon sans mourir et griller la puce (vaincre la Menace).

Après quelques mésaventures pour obtenir le pulseur, Jenny la militaire patriote décide de sacrifier sa « loyauté à la patrie » et casse la figure du garde qui bloque l'accès au laboratoire. Elle regagne 3 points de *Scénarium*. Après un jet pour entrer par effraction en *ayant l'air badass*, elle dépense 1 point de *Scénarium* pour que l'équipe fasse l'acquisition du pulseur.

Plus tard, Jack le surfeur beau gosse tente d'en appeler à l'humanité de l'Amiral pour ne pas qu'il atomise l'île et ses habitants, sans succès. Personne d'autre n'ayant d'idée après cet échec, l'équipe décide de renoncer à surmonter l'*Obstacle Social*. Tout le monde récupère 1 point de *Scénarium*, toutefois à partir de maintenant tous les jets voient leur difficulté augmentée d'un cran : il faut mettre le Mégalodon hors d'état de nuire avant le lancement du missile !

Crédits image :

Statue de la Liberté : *geralt/Pixabay*

Aliens : *Javier-Rodriguez/Pixabay*

Requin : *Arzao/Pixabay*