

P² : le Placard des Profondeurs

Bon retour parmi nous

Le nouveau millénaire a chamboulé notre agence. La fameuse unité *Verte Delta* a tiré la sonnette d'alarme, le Shub-Niggucrash de l'an 2000 était imminent... et la secousse n'a pas eu lieu. Depuis, les attentats du WTC sont passés par là. Le regard des nations est braqué sur le risque terroriste ; pas sur la menace occulte. Vous et moi savons que c'est une erreur mais quel choix avons-nous ? Notre lutte doit persévérer dans l'ombre, avec moins de ressources, moins de personnel aussi. Prouver notre utilité, ou risquer notre dissolution par le gouvernement lors du prochain dégraissage du mammoth, voilà notre épée de Damoclès.

Extrait du discours de la directrice L. Montforton, 2 décembre 2001

Alors comme ça, vous rentrez de mission. En un seul morceau, j'espère ! Les forces occultes et autres saloperies anciennes et ineffables ne font pas de cadeau. Le protocole est simple : vous débriefez avec votre Superviseure, histoire de nous expliquer ce que vous avez rencontré et comment vous avez traité le problème. C'est une formalité, juste pour vérifier que vous ne gaspillez pas les ressources de l'agence... et que tout va bien dans votre caboche.

Votre rapport, si vous l'écrivez...

Une partie de P² est une succession de scènes impliquant un ou plusieurs personnages (les **Spécialistes**), racontées sous forme de flashbacks. Elle imagine le débriefing d'une équipe d'une agence de lutte contre l'occulte et le surnaturel, de retour pour faire son rapport à leur **Superviseure**...

Intituler son débrief'

Pour démarrer, la **Superviseure** imagine les grandes lignes de la mission et notamment définit le niveau de **Menace** de l'opération. Cela fixe le nombre de dés dans sa réserve et les risques encourus par toi et tes collègues **Spécialistes**.

- **Menace I** : 5 dés par **Spécialiste**,
- **Menace II** : 8 dés par **Spécialiste**,
- **Menace III** : 10 dés par **Spécialiste**.

Une scène se déroule généralement de la façon suivante. La **Superviseure** pose le décor et explique la nature d'un obstacle, associé à un certain nombre de dés. Les **Spécialistes** décident ensemble de leur

protocole d'engagement, c'est-à-dire la solution retenue pour faire face, en l'accord avec les procédures de l'Agence, bien entendu. Puis on jette les dés et on voit ce que les Grands Anciens vous réservent...

Ton dossier

Les capacités des Spécialistes se mesurent à l'aune de trois **Départements** :

- **Bureaucratie** : renseignements, procédures, faux papiers, culture générale...
- **Terrain** : combat, interrogatoires, filatures, milieux hostiles...
- **Mythe** : lancer un sort, vaincre un Profond, traduire les Révélations Chtoniques...

Au début de ta carrière, tu démarres avec 5 dés à répartir dans ces trois caractéristiques (min. 1 dé). Tu notes également un **Archétype** qui décrit ce qui te rend unique (genre « *linguiste en lettres mortes* », « *ex-pilote militaire proche de la retraite* », « *secrétaire aux visions prémonitoires* »...).

Tu as des réserves d'**Attrition**, dans lesquelles tu peux puiser en cas de coup dur :

- les **Ressources** (= *Bureaucratie x 2*) : les consommables (infos, matos) de l'Agence,
- le **Stress** (= *Terrain x 2*) : l'adrénaline pour quand ça déménage,
- le **Réel** (= *Mythe x 2*) : ce qui te maintient les deux pieds sur Terre !

Écrire un paragraphe

La **Superviseure** lance entre 1d6 pour un obstacle mineur (voler ce bateau de pêche) et 5d6 pour un gros problème (s'échapper de R'lyeh). Elle indique s'il s'agit d'un défi de **Bureaucratie**, de **Terrain** ou de **Mythe**. La somme de ses dés donne le **Niveau de difficulté**. Tes collègues et toi devrez l'atteindre ou le dépasser pour réussir. Ensuite, c'est à toi de jouer :

Règle n°1 : Toi et tes collègues qui veulent participer lancez autant de dés que vos scores de **Département** du défi,

- si vos sommes cumulées égalent ou dépassent le **Niveau de difficulté**, *c'est réussi* !
 - sinon, tu encaisses (et tes collègues, le cas échéant) en *cramant* un point de l'**Attrition** associée. Si tu ne peux pas, tu diminues ton score de caractéristique de 1 jusqu'à la fin de la partie (en descendant jusqu'à 0). Si tu ne peux pas, tu encaisses dans un autre **Département**. Si ton score de **Réel** atteint zéro, *hasta la vista* camarade !
 - vous appliquez les règles 2, 3 et 4 jusqu'à ce que ce soit *réussi*.

Règle n°2 : avant ou après n'importe quel jet, tu peux dépenser un point de **Ressources** ou de **Stress** pour lancer 1d6 supplémentaire.

L'**Attrition dépensée** va dans une case temporaire. Tu en *recupères* un point lorsque tu réussis un jet de ce **Département** sans aide ou bonus.

Règle n°3 : avant ou après n'importe quel jet, tu peux choisir de *cramer* des **Ressources**, du **Stress** ou du **Réel** pour obtenir un 6 automatique additionnel. L'**Attrition** *cramée* est perdue jusqu'à la fin de la mission.

Règle n°4 : une fois par mission, tu peux *cramer* un **Trait** (**Archétype**, **Formation** ou **Promotion**) pour surmonter un obstacle si c'est pertinent. Tu dupliques le résultat d'un dé au choix (par ex., si tu as 4, 3 et 3, tu peux dupliquer le 4 pour obtenir un total de 14 au lieu de 10 = 4 + 3 + 3).

Règle n°5 : avant un jet de **Mythe**, tu peux *dépenser* une **Ressource** ou un **Stress** pour le transformer en jet de **Bureaucratie** ou de **Terrain**.

Progresser

Pour évoluer au sein de l'Agence, il n'y a pas quinze mille solutions : partir en opération et revenir en vie, encore et encore.

À la fin du débrief et si la mission n'a pas été abandonnée, on compare pour chaque **Attrition** la somme de ce que tu as *cramé* et de ce que tu as *dépensé* (et pas *recupéré*).

- Si tu as dépensé plus de **Ressources** que 2 x **Menace**, tu écopes d'un **Blâme** dont tu choisis l'intitulé (genre « *Blacklisté-e de l'armurerie* »). Gaspiller les ressources de l'Agence n'est pas bien vu par la hiérarchie.
- Si c'est inférieur à la **Menace**, tu reçois une **Promotion** dont l'intitulé est choisi par la **Superviseure** (du style « *Analyste zone Moyen-Orient* »).
- Si tu as dépensé plus de **Stress** que 2 x **Menace**, tu reçois une **Séquelle** dont la Superviseure détermine la nature (« *Phobie des musiques* », etc.). Les opérations de terrain usent le corps et l'esprit, au risque de laisser des cicatrices... profondes.
- Si c'est inférieur à la **Menace**, tu reçois une **Formation** de ton choix (genre « *Maniement des explosifs* »).
- Si ton compteur de **Réel** dépasse la **Menace**¹, tu reçois une **Transformation** (par ex., « *Métamorphose en Profond* ») choisie en accord avec la **Superviseure**. Je préfère même pas savoir, brr...

Règle n°5 bis : pour n'importe quel jet, tu peux *cramer* du **Réel** pour utiliser une **Transformation**. Tous tes dés sont remplacés par des 6, y compris les dés additionnels que tu aurais pu lancer sur cet obstacle. Tes collègues qui participent au jet dépensent un point de **Stress** ou de **Ressources** pour ne pas flancher à cause des dommages collatéraux que provoque ta nature occulte.

Règle n°6 : une fois par mission, la **Superviseure** peut *cramer* un **Problème** (**Blâme**, **Séquelle** ou **Transformation**) qui te désavantage sur un obstacle. Elle remplace un de tes dés par un 1.

1 Pas doublée !



Fiche de personnage



Nom :

Traits

Archétype :

Formations

-
-
-

Promotions

-
-
-

Problèmes

Transformation

-

Blâmes

-
-

Séquelles

-
-
-
-

Départements

Bureaucratie

Terrain

Mythe

Ressources

Stress

Réel

D.:

C.:

D. comme « dépenser »

C. comme « cramer »

Mes affaires