



Le Placard des **Profondeurs**

Un jeu de Kergan sur une idée de Altay pour le
Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

***Salutation Agent n°427-
25b !***

NOS SERVICES DE GESTION DES RESSOURCES HUMAINES TIENNENT À VOUS ADRESSER LEURS FÉLICITATIONS LES PLUS CHAUDES QUANT À VOTRE TAUX DE SURVIE EXEMPLAIRE (100%). NOTEZ QUE NE SONT COMPRIS DANS CE TAUX QUE LES MISSIONS MENÉES À TERME. TAUX DE SURVIE CALCULÉ EN FONCTION DE LA PERSISTANCE DU RYTHME CARDIAQUE, SANS GARANTIE PSYCHOLOGIQUE, SPIRITUELLE, OCCULTE OU PHYSIQUE, ET CE EN VERTU DES TERMES DE VOTRE CONTRAT. SI VOUS N'AVEZ PAS, CONTRAIREMENT À NOS INFORMATIONS, SURVÉCU À VOTRE MISSION, VOUS ÊTES PRIÉE D'ADRESSER UNE LETTRE MANUSCRITE À NOTRE DÉPARTEMENT POUR CORRIGER CETTE ERREUR DE NOTRE PART.

Alors comme ça on revient de mission encore en vie, hein ? C'est bien pour vous ça, continuez comme ça et vous aurez de l'avancement ! Par ici on cherche toujours des gens qui sont en mesure de survivre à des hordes d'abominations, des sorciers, des monstres, des esprits, des mutants, des nazis, des extraterrestres et, des fois, à tout ça en même temps !

Bon, vous connaissez le protocole ? Filez rejoindre votre groupe dans le Caisson de Débriefing. Votre Superviseure attitrée vous y attend. Vous allez vous asseoir gentiment, avec vos mains bien en vue, et on va débriefer toute cette histoire entre nous. Vous en faites pas, c'est rien de bien méchant, on veut juste voir un peu comment le problème s'est présenté, comment vous avez réglé tout ça, quel usage vous avez fait de vos ressources... Et nous assurer que tout va bien dans votre tête. Enfin pas plus mal que d'habitude, disons.

Votre rapport, si vous l'écrivez...

Bienvenue dans P² ! Dans ce JDR, vous jouez une équipe d'intervention affiliée à une mystérieuse Agence luttant contre l'occulte, le surnaturel, le paranormal, l'absurde et, pour faire simple, le bizarre. Au moment où la partie commence, la mission est déjà terminée, encore qu'il ne soit pas bien clair s'il s'agit d'une réussite, d'un échec, ou d'un abandon pur et simple. La partie de P² que vous allez jouer sera constituée d'une succession de scènes racontées par les personnages présents (les **Spécialistes**) sur le mode du flashback. Cette narration partagée constitue le rapport que vous faites en temps réel à votre **Superviseure**, interprétée par votre Maîtresse du Jeu.

Inspirations : Delta Green, Laverie, Blades in the Dark, Abstract Donjon,

Paranoïa, Oui Seigneur Des Ténèbres, Monster Of The Week.

Table des matières

<i>Salutation Agent n°427-25b !</i>	1
Votre rapport, si vous l'écrivez.....	2
Préparation.....	3
Intituler son débrief'.....	3
Ton dossier.....	3
Caractéristiques & Attrition.....	3
Ton rôle.....	4
Quelques rôles :.....	4
Résolution d'une Scène.....	7
Écrire un paragraphe.....	7
Encaisser.....	7
Cramer.....	8
Cramer de l'Attrition.....	8
Cramer un Trait.....	8
Quand la Superviseure Crame.....	8
Autres mécaniques.....	9
Rationaliser.....	9
Transformations.....	9
Faux Rapports & Omissions.....	9
Abandon.....	10
Décès.....	10
Progresser.....	11

Préparation

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** : 6 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, et décrivent chacune de quelle manière et selon quelles modalités elle le mettent en oeuvre.

Puis on jette les dés et on voit ce que les Grands Anciens avaient en réserve pour VOUS...

Ton dossier

Caractéristiques & Attrition

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 Révélation Chtoniques...

Au début de ta carrière, tu démarres avec 7 dés à répartir dans ces trois caractéristiques (min. 1 dé). Tu notes également un **Archétype** qui décrit ce qui te rend unique (genre « ex-pilote

militaire proche de la retraite », « secrétaire aux visions prémonitoires »...). Notez que, s'il est techniquement possible de mettre le maximum dans une caractéristique et un seulement dans les trois autres, c'est une démarche fortement déconseillée, puisqu'elle vous coupera des deux tiers du jeu.

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,
- l'**Équilibre** (= *MYTHE X 2*) : ce qui te maintient les deux pieds sur Terre !

Ton rôle

Au début de chaque débrief, la Superviseure demande aux Spécialistes présentes de lui rappeler qui était responsable de quoi dans l'équipe. C'est elle qui définit quels rôles étaient proposés (une liste non-exhaustive est offerte un peu plus bas).

Chaque rôle est associé à une responsabilité, mais aussi à un pouvoir spécifique, utilisable une seule fois par partie. Il n'y a pas nécessairement de rôle pour tout le monde, et c'est une bonne chose : les rôles, s'ils permettent de faire un peu plus de choses, peuvent aussi attirer des Blâmes.

Chaque rôle est annoncé à tour de rôle. Les **Spécialistes** qui prétendent s'être

vues confier cette responsabilité se signalent. S'il n'y en a qu'une seule, le rôle lui revient, sinon elles parlent à tour de rôle pour convaincre la Superviseuse qu'il était effectivement plus logique de leur confier ce rôle. C'est elle qui prendra la décision finale.

Quelques rôles :

- **Chef d'Equipe.**

- Responsabilité : Si la mission est un échec, la Chef prendra un **Blâme** et une **Séquelle** supplémentaire.
- Pouvoir : La Chef peut inspirer par son commandement. En sacrifiant un point de **Stress**, elle peut rendre sa réserve de Ressource ou Stress à une Spécialiste

- **Surveillant**

- Responsabilité : Si quelqu'un est pris à faire un Faux Rapport, la Taupe prend un **Blâme**
- Pouvoir : La Taupe peut accuser une **Spécialiste** d'avoir falsifié son rapport (même si ça n'est pas le cas) et offrir une version alternative des faits. Si la **Superviseure** est convaincue, c'est sa version qui est prise, et l'autre personne prend un **Blâme**.

- **Muscle**

- Responsabilité : Si quelqu'un meurt à la suite de cette mission, le Muscle prend un **Blâme**
- Pouvoir : Si le Muscle porte le **Coup de Grâce**, il regagne un point de **Stress**

- **Psychologue**

- Responsabilité : Si quelqu'un tombe à 0 en **Stress**, le Psychologue prend un **Blâme**
- Pouvoir : Le Psychologue peut permettre à quelqu'un (y compris lui-même) d'ignorer une **Séquelle** pour la durée d'une Scène

- **Atout**

- Responsabilité : Si quelqu'un tombe à 0 en **Équilibre**, l'Atout prend un Blâme
- Pouvoir : L'Atout est la seule Spécialiste à pouvoir utiliser sa **Transformation** (si elle en a) sans écopier d'un **Blâme** ou faire un faux rapport

- **Intendant**

- Responsabilité : Si quelqu'un tombe à 0 en **Ressources**, l'Intendant prend un **Blâme**
- Pouvoir : l'Intendant peut permettre à quelqu'un d'ignorer l'effet d'un **Blâme** pour l'intégralité d'un débrief

Résolution d'une Scène

Écrire un paragraphe

La **Superviseure** choisit dans sa réserve de **Menace** un certain nombre de dés, entre 1d6 pour un obstacle mineur (voler ce bateau de pêche) et 10d6 pour un gigantesque-horrible-très-très-mauvais 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 : chaque Spécialiste voulant participer décrit son action et jette autant de dés que son score dans le **Département** associé au défi,

- Si vos sommes cumulées égalent ou dépassent le **Niveau de difficulté**, *C'EST RÉUSSI!*
 - La Superviseure décrit de quelle manière les actions des différents **Spécialistes** (à l'exception de celle qui a porté le **Coup de Grâce**, voir ligne suivante) ont aidé à la résolution de cet obstacle.
 - La Spécialiste ayant obtenu le plus haut score porte le **Coup de Grâce**, c'est à dire qu'elle a le privilège de décrire de quelle

manière son action a été finale et décisive, et de quelle manière l'obstacle a été vaincu.

- Sinon, les **Spécialistes** peuvent Cramer différents points de manière à augmenter leur score et vaincre tout de même l'obstacle.
- Sinon, les **Spécialistes** encaissent (voir règles d'Encaissement). On retire à l'obstacle un dé de **Menace**.

Encaisser

Lorsque les **Spécialistes** échouent à vaincre un obstacle, elles doivent encaisser le coup, c'est à dire montrer les dégâts que cette tentative ratée a eu sur elles.

Encaisser signifie *CRAMER* un point de **l'Attrition** associée à l'obstacle invaincu. Si une Spécialiste tombe à court de points dans cette **Attrition**, elle devra désormais sacrifier directement des points de caractéristique, ou choisir de sacrifier deux points d'autres **Attritions**.

Attention : tomber à 0 dans une **Attrition** a d'autres effets, voir plus bas.

Cramer

Cramer de l'Attrition

Les Spécialistes peuvent, lors d'un défi, décider de sacrifier des points de **Ressource**, de **Stress** ou **d'Équilibre** pour simplifier le jet. La chose est possible de deux manières :

Avant le jet : Un point sacrifié avant de jeter les dés permet d'ajouter 5 à la somme des résultats

Après le jet : Un point sacrifié après avoir jeté les dés permet de lancer un dé supplémentaire et de l'ajouter à la somme

Un point Cramé est perdu pour le reste de la partie. Tous les points Cramés sont récupérés avant le début de la mission suivante.

Cramer un Trait

Les Spécialistes peuvent également décider de cramer, *UNE FOIS PAR MISSION*, un **Trait (Archétype, Formation ou Promotion)**. La décision peut être prise avant comme après le jet, et permet de dupliquer le résultat d'un des dés lancés

(par ex., si tu as 4, 3 et 3, tu peux dupliquer le 4 pour obtenir 14 au lieu de 10).

Quand la Superviseure Crame

La Superviseure peut également cramer dans certaines circonstances... Une fois par mission, elle peut cramer un **Problème (Blâme, Séquelle ou Transformation)** qui te handicapera sur un obstacle. Elle remplacera alors un de tes dés par un 1.

Autres mécaniques

Rationaliser

Avant un jet de **Mythe**, il est possible de dépenser une **Ressource** ou un **Stress** pour le transformer pour soi-même en un jet de **Bureaucratie** ou de **Terrain**. Il est cependant obligatoire, pour qu'un obstacle de type Mythe soit vaincu, qu'au moins une des Spécialistes présentes reste sur un jet de type **Mythe**.

En cas d'échec, l'encaissement se fait comme si le défi était toujours de type **Mythe**.

Transformations

Pour n'importe quel jet, la Spécialiste peut *CRAMER* un point d'Équilibre et un point de Stress pour utiliser une **Transformation**. Tous ses dés sont remplacés par des 6, *Y COMPRIS LES DÉS ADDITIONNELS QU'ELLE AURAIT PU LANCER SUR CET OBSTACLE.*

Ses collègues qui participent au jet dépensent en revanche un point de **Stress** ou d'Équilibre pour ne pas flancher à cause de sa nature occulte.

Une Spécialiste qui se Transforme sans faire de Faux Rapport pour le camoufler et qui n'est pas l'Atout prendra automatiquement un Blâme.

Faux Rappports & Omissions

Dans certains cas il est possible que vous ne souhaitiez pas particulièrement que l'Agence ait connaissance de vos agissements... Transformation, agissements suspects, paranoïa, sait-on jamais !

La solution est, dans ce cas, assez simple : mentez. Signalez à vos camarades la partie que vous ne dites pas par une subtile négation et offrez une explication plus raisonnable. Ex : « Je ne me transforme absolument pas en loup-garou pour lui griffer la gueule, je me contente de lui donner quelques coups avec un couteau tout à fait normal ».

Faites attention, ceci dit ! Si votre explication alternative est trop tirée par

les cheveux ou n'explique pas le résultat (exemple : « Je ne me sers absolument pas de mon bras-tentacule pour lui arracher une jambe, à la place je lui donne un coup de poing dans le nez ») la Superviseure peut se douter de quelque chose et questionner vos camarades à ce sujet, voire vous coller un Blâme.

Abandon

Si la situation paraît réellement désespérée, il est toujours possible pour une Spécialiste d'abandonner la mission, soit individuellement, soit collectivement. Lorsque toutes les Spécialistes sont mortes ou ont abandonné, la mission est un échec. Tous les Spécialistes reçoivent un Blâme.

Décès

Grâce aux incroyables progrès médicaux et militaires de l'Agence, il est devenu plus difficile qu'avant de décéder. Il existe deux manières :

- Accumuler sept Blâmes, cinq Séquelles ou trois Transformations. A ce stade l'Agence choisira de vous « retirer » du terrain afin d'éviter que vous mettiez en danger vos camarades, à moins que vous ne mourriez tout simplement au combat.
- Tomber à 0 dans les trois Attritions en une seule mission. Votre corps a simplement dépassé ses limites une fois de trop : le prochain obstacle vous sera fatal.

La mort, dans P², n'est heureusement pas un obstacle à tout : si vous choisissez de jouer la mort de votre

Spécialiste lors d'une session de jeu, vous pourrez considérer que sa part du débrief est donnée par un Médium. Après tout, la mort ne vous libère pas de votre contrat...

Progresser

À la fin du débrief et si la mission n'a pas été abandonnée, les Spécialistes peuvent obtenir des **Traits** ou des **Problèmes**.

Si la Spécialiste a dépensé moins de Ressources/Stress que le niveau de Menace, elle reçoit une Promotion (ex : Analyste zone Moyen-Orient)/Formation (ex : « Maniement des explosifs ») au choix de la Superviseure.

Inversement si la Spécialiste est tombée à 0 dans l'une des Attritions, elle écope d'un Problème :

Pour les Ressources : un Blâme (ex : « Blacklisté de l'armurerie »).

Pour le Stress, une Séquelle (ex : « Phobie des masques »).

Pour l'Équilibre, une Transformation (ex :
« Métamorphose en Profond »).