



Black File(s)

par *Germi*, pour le Dixième Défi Trois Fois Forcé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

i Black File(s) est un jeu de rôle narratif à secrets émergents avec meneur basé sur la série *Scandal* de Shonda Rhimes.

Matériel de jeu : 4D6 et cartes Black File(s)

Vous travaillez pour *le Cabinet*. Vos clients sont des puissants qui se retrouvent embourbés dans des scandales qui pourraient leur coûter très cher. Vous gravitez dans les hautes sphères des politiciens, célébrités et hommes d'affaire, et êtes prêt à TOUT pour régler le problème de vos clients.

Vous êtes des "Gladiateurs en costard" experts en gestion de crise. Dans ces hautes sphères, tout le monde traîne des casseroles et votre arme favorite consiste à mettre la main dessus afin d'en faire un moyen de pression sur vos cibles. Votre boss est un des associé·es. Pour le satisfaire vous n'hésitez pas à franchir les lignes rouges. Une seule règle : ne pas se faire prendre.

l'Associé·e

C'est le rôle du meneur de jeu, il incarne le Chef, source de l'autorité, d'une loyauté absolue, mais exigeant. Il est souvent le seul point de contact avec le client. Il expose la mission, les enjeux, la **deadline** et définit les limites (souvent floues). C'est lui qui à la fin décrète : **"Affaire réglée"**.

Il est là pour rappeler aux PJ le coût de leurs actions, et les placer face à des dilemmes moraux. Il connaît les secrets inavouables de chaque PJ et doit maintenir un rythme et une tension constante.

S En mode *Saison*, l'Associé·e a également ses propres secrets que les PJ pourraient découvrir.



Gladiateurs en costard

Les joueurs incarnent des **archétypes** experts dans leur domaine : *avocat, homme de l'ombre, communiquant, facilitateur, opérateur terrain...*

Ils sont définis par **4 traits** qui vont de **-2 à +3** :

- INFLUENCE**
- MAÎTRESE**
- SANG-FROID**
- DISCRÉTION**

charisme, persuasion, éloquence,...
technique, analyse, culture,...
ténacité, résilience, contrôle,...
furtivité, subterfuge, agilité,...

★ En sus chaque personnage possède **une SPÉCIALITÉ** liée à son métier, sa formation ou son histoire.

Les PJ traînent aussi un *passé trouble*. Chacun d'eux cache 4 secrets :

- un **TRUC PAS NET** : un secret gérable qui crée un dilemme ou diminue leur crédibilité
- un **VICE** : une addiction qui vous permet de relâcher la pression. *ex : alcool, drogue, nourriture, sexe,adrénaline, BDSM, jeu...*
- ⚠ *Si besoin prenez soin de définir lignes et voiles à ce stade!*
- une **OMBRE AU TABLEAU** : une faute lourde pouvant mettre un terme à leur carrière
- une **BOMBE** : un fait dévastateur qui pourrait leur coûter la prison voire pire



Résolution d'actions

Lorsqu'un PJ entreprend une *action décisive* (impact fort) le joueur annonce l'intention de son PJ et lance **3D6 + Trait**. On découvre alors ce qui se passe :

Score ↓	Effet
8 et -	Cela ne se déroule pas comme prévu, l'affaire se complique.
9 - 12	Le résultat est mitigé, le joueur choisit entre une réussite avec une complication imprévue OU un échec avec une opportunité.
13 et +	L'action se passe selon le récit du joueur en cohérence avec l' <i>histoire</i>

? Si la spécialité du PJ peut s'appliquer il bénéficie d'**1D6 supplémentaire**.



Mains sales

Ce n'est un secret pour personne, en haut lieu, pour arriver à ses fins il faut se salir les mains. En début de scénario (ou de saison **S**) chaque PJ commence avec un score de **MAINS SALES** à 0.



Un joueur peut prendre 1 ou 2 points de MAINS SALES pour obtenir un avantage mécanique immédiat:

1 point	2 points
Relancer un jet 1x/par jet ou Obtenir instantanément une information ou un levier mineur sur un PNJ mineur	Transformer un jet de 9-12 en 13+ ou Obtenir un accès immédiat à un lieu, une ressource ou une information normalement inaccessible

N'étant pas taillé·es pour l'action, les PJ peuvent aussi être amené·es à "sous-traiter" (*cambriolage, hacking, escort, ...*). Selon la tâche, *L'Associé·e* fixe alors un niveau de "saleté".

Plus un PJ se salit les mains et plus le risque que son passé refasse surface devient grand. La révélation d'un *passé trouble* est être déclenchée par *L'Associé·e* si :

↗ **un Seuil est franchi : à 3 et 5 points de MAINS SALES**

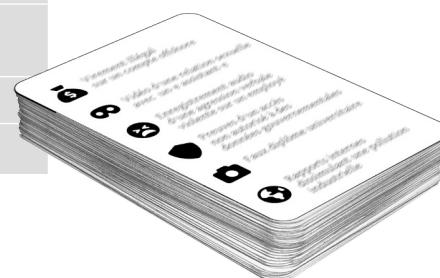
☠ **un Échec Critique : le PJ obtient un 8- sur une action particulièrement risquée ou liée à son passé/vice**

Pour relâcher la pression, un PJ peut s'adonner à son vice: il décrit la scène, **réduisant ses Mains Sales de -2 points** et augmente son **ADDICTION de +1**. Puis il doit lancer **3d6 - ADDICTION**. Sur un **8-** il subit une conséquence narrative facheuse, *L'Associé·e* lui pose une question chargée. ex : *Quelle information as-tu révélée malgré toi alors que tu étais ivre?*

⌚ Coup de théâtre

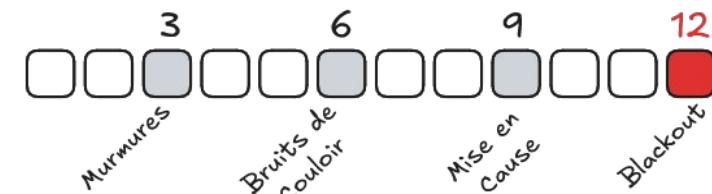
Un compte à rebours est lancé **DANS LA VRAIE VIE** : toutes les X minutes (à définir en début de partie - ex: 41') *l'Associé·e* lance 3d6 et une révélation publique de l'affaire survient:

Score	Gravité	Exemple
3 - 4	Négligeable	<i>Blog privé</i>
5 - 7	Gérable	<i>Réseau social (TikTok ↩, X)</i>
8 - 10	Problématique	<i>Journaliste d'investigation</i>
11 - 13	Majeure	<i>Menace institutionnelle (FBI, CIA...)</i>
14 - 16	Critique	<i>JT en Primetime</i>
17 - 18	Catastrophique	<i>Conférence de presse adverse</i>



↗ Discrédit

Le **DISCRÉDIT** est la somme des scores de MAINS SALES des PJ. Si certains agissement venaient à se savoir, cela entacherait la réputation du *Cabinet* et compliquerait la réussite mission.



A Chaque seuil de DISCRÉDIT [3/6/9] *L'Associé·e* annonce un **nouveau Dossier Compromettant SUR le client**.

12: *Blackout*, soit le cabinet coule (*inculpation, arrestations, scandale public...*) soit il livre un bouc émissaire. **La décision est collective et revient aux PJ.** Si une telle décision est actée le PJ qui se sacrifie est mis hors jeu. L'un de ses secrets est alors divulgué, faisant de lui le fusible parfait pour l'opinion publique ou la justice. ↪ sur une saison sa mise à l'écart peut être temporaire.

Le DISCRÉDIT est alors remis à 0. L'ardoise est effacée et le cabinet retrouve toute sa crédibilité.

☞ Le joueur sacrifié peut continuer à jouer en aidant les PJ à la manière d'une petite voix résonnant dans la tête du PJ aidé ou sous forme d'une scène de flashback, apportant un bonus de +1 sur un jet.

S'il accepte de se salir les mains (+2 points) un PJ peut également lui demander de l'aide *en off* pour une scène.

📁 Cartes Black File(s)

Les cartes **BLACK FILE(S)** sont une source d'inspiration pour des dossiers compromettants, affaires étouffées et autres secrets enfouis.

Joueurs comme *Associé·e* peuvent en piocher pour stimuler leur créativité. Chaque carte propose un exemple avec les thèmes suivants :

- ⌚ Finances
- ⌚ Mœurs
- ⌚ Ethique/Comportement

- ⌚ Sécurité/Information
- ⌚ Image/Médias
- ⌚ Santé/Environnement/Élection