



# Black File(s)

Par 3d6, sur une idée de Germe pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB  
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

Black File(s) est un jeu de rôle narratif, à secrets émergents, avec meneur, dans une ambiance de série télé.

## Inspirations

**Séries** : Au service de la France de Halin et Yerlès / Scandal de Shonda Rhimes, X-Files de Chris Carter

**Livre** : Sbires de Natalie Zina Walschots

**Jeux de rôles** : Factotums de Mickaël "Shlopoto" Janod

Vous travaillez pour **le Cabinet**, une organisation constituée de spécialistes en cols-blancs en tous genres (Avocats, comptables, informaticiens, journalistes, etc.). Vos cibles sont des puissants que vous allez devoir faire tomber pour le bien du pays, voire de la planète. Vous êtes les petites mains de l'ombre, prêtes à tout pour remplir les missions fixées par **le Cabinet**. Vous allez permettre à la vérité d'éclater au grand jour, de réduire à néant de sombres machinations ou encore réaliser des actions qui, les unes après les autres mettent fin à une situation mondiale catastrophique. Vous êtes des **"Gladiateurs en costard"** experts en gestion de crise. Vous allez mettre en œuvre tout ce qui est possible pour découvrir les casseroles que traînent vos cibles, voire pour en inventer, vous allez leur mettre la pression en créant les circonstances qui les mèneront à leur chute.

Votre employeur a les moyens de ses ambitions. Vous avez un budget conséquent, mais **deux uniques contraintes** : **Le temps** et **ne pas se faire prendre**. Vous agirez toujours dans l'ombre, sans qu'on ne puisse remonter jusqu'à vous, oubliant d'informer votre hiérarchie ou vos collègues pour leur bien.

## **Le Superviseur Général (S.G.)**





C'est le rôle du **meneur de jeu**, il incarne le **directeur du Cabinet, votre supérieur hiérarchique**, qui, d'une loyauté absolue vous couvrira toujours, mais dont l'exigence force le respect. 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 faces à des dilemmes moraux. Il connaît des secrets invouables sur chacun de ses subalternes, dont les PJ et doit maintenir un rythme et une tension constante.

*En mode Saison, le S.G. a également ses propres secrets que les PJ pourraient découvrir.*


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


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

-  **Influence** *charisme, persuasion, éloquence,...*
-  **Maîtrise** *technique, analyse, culture,...*
-  **Sang-Froid** *ténacité, résilience, contrôle,...*
-  **Discrétion** *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** traduit par **un secret** et **un vice**:

 **un Secret** qui crée un dilemme ou diminue sa crédibilité, pourrait mettre un terme à sa carrière, voire lui coûter la prison

 **un Vice** : une addiction qui permet de relâcher la pression. ex : alcool, drogue, nourriture, sexe, adrénaline, jeu...

 **Si besoin prenez soin de définir lignes et voiles à ce stade!**

## Résolution d'actions

Lorsqu'un PJ entreprend une action décisive (ayant un 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, <b>le joueur choisit</b> entre une réussite avec une complication imprévue <b>OU</b> un échec avec une opportunité.
13 et +	L'action se passe selon le récit du joueur <b>en cohérence avec l'histoire</b>

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

## Black Files et Mains sales

Les PJ ont deux façons d'arriver pour atteindre leurs objectifs. Ils peuvent se retrousser les manches et se salir les mains ou ils peuvent utiliser des Black-Files pour faire agir d'autres à leur place.

*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 (puis de saison) chaque PJ commence avec un score de Mains Sales à 0 et l'équipe bénéficie d'autant de Black-Files qu'il y a de joueurs +1.**

☞ Si un PJ se salit les mains en agissant lui-même sur le terrain et qu'il rencontre une difficulté, son joueur pourra **prendre 1 ou 2 points de Mains Sales pour obtenir un avantage mécanique immédiat**:

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

📁 Cependant, n'étant pas taillés pour l'action, les PJ peuvent aussi être amenés à **"sous-traiter"** (cambriolage, hacking, escort, diffusion des rumeurs et fake-news, pose des micros, recrutement d'un portier, etc.).

Selon la tâche, le **S.G. fixe alors le coût en Black-Files**.

Il s'agit d'une **ressource commune** dans laquelle **chacun peu piocher** selon ses besoins.

💡 Si le groupe n'a plus de **Black-Files** et désire malgré tout faire intervenir une équipe sur le terrain, **le joueur concerné peut interpréter l'équipe, avec les risques d'échec qu'il n'y aurait pas eu avec un Black-Files**.

☀️ **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 le S.G. 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 fâcheuse**, le S.G. lui pose une question chargée (ex : *Quelle information as-tu révélée malgré toi alors que tu étais ivre?*)

## 🕒 Coups de théâtre

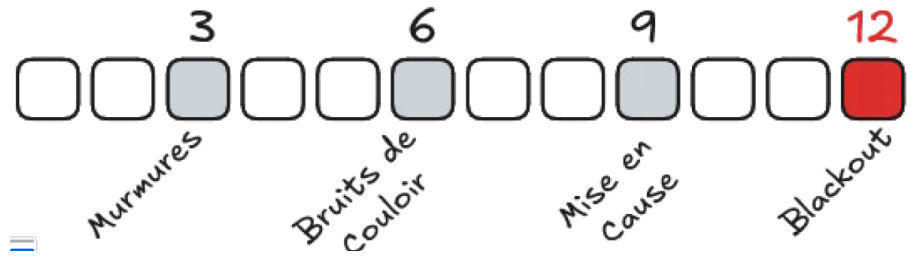
Un compte à rebours est lancé **DANS LA VRAIE VIE** : toutes les X minutes (à définir en début de partie - ex: 41') le S.G. lance 3D6 et une révélation publique de l'affaire survient:

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>

★ **En parallèle, l'équipe récupère un point de Black-Files.**

Le **Discrédit** est 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 de la mission.

A Chaque seuil de Discrédit  
[3/6/9] le S.G. 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 interprétant les seconds couteaux ou en aidant ses collègues 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.



## Déroulement d'une partie

### ? Teaser :

Le S.G. raconte une brève scène d'introduction, semblant souvent anecdotique ou potentiellement décorrélée des missions potentielles des personnages.

Le teaser peut être un événement se déroulant avant l'histoire, comme un événement qui serait la conclusion de l'épisode et qui ferait de l'introduction un flash-back (ce qui pourrait amener à modifier ce qu'on croyait voir dans le teaser. Typiquement, une arrestation ou un mort qui se révéleraient être fausses pour piéger quelqu'un).

 *Respiration collective*

### 📄 Introduction :

Les joueurs racontent brièvement ce qu'ils font au même moment (scène de vie, de bureau, échange avec les collègues, fin de mission personnelle, etc.), puis le coup de fil du S.G. ou le collègue qui vient chercher le personnage pour une réunion d'urgence.

L'introduction peut être In Media Res (dans l'action) et demander un Flash-back pour aborder la suite de la partie.

*Respiration collective*



## **Définition des objectifs de l'épisode**

Le S.G. présente la cible et évoque l'objectif à atteindre et les raisons de l'action des personnages. Il présente les risques attendus et connus et donne la deadline.

Durant cette phase, les joueurs peuvent donner des risques supplémentaires pour gagner des points de Black-Files. Cela permet au S.G. de complexifier le scénario et d'apporter des événements inattendus.

Le S.G. et les joueurs peuvent imaginer des risques complémentaires liés au passé des personnages pour leur faire gagner des Black-Files.

### *Respiration collective*

## **∑ Ordre des scènes**

En général, une partie est rythmée par des séquences, elles-mêmes divisées en scènes, chaque joueur ou groupes de joueurs devraient avoir au moins une scène par séquence.

La première séquence est celle de l'exposition, où les personnages cherchent à remplir la mission.

Dans la seconde séquence, ils agissent pour résoudre les difficultés, sont confrontés à de fausses pistes, de nouvelles adversités, voire de nouvelles complications, rendant le premier objectif inaccessible.

Dans la troisième séquence ils surmontent les difficultés une-à-une.

La dernière séquence est celle où ils résolvent la mission qui leur a été donnée.

La séquence de conclusion se déroule toujours de la même façon. Les personnages sont assis dans le bureau du S.G., ce dernier lit leur rapport de mission et donne les informations sur la réussite ou de la mission, ses conséquences et développement. La réussite devrait toujours avoir un goût doux-amer, être en demi-teinte du point de vue de la moralité et amener à l'envie d'aller plus loin.

Séquence post-générique. Chaque joueur peut, s'il le désire, raconter une scène post-générique (seul, avec ses collègues, ses proches, reprise de la mission en solo, etc.)

Le ton du jeu se veut **léger**.

L'objectif n'est pas d'avoir une ambiance pesante, mais plutôt un jeu qui s'appuie sur les **clichés et les stéréotypes des séries télé et films d'espionnage**.

Jouer sur les codes de série télé permet de s'amuser encore plus sur les événements et les moments du jeu.

Les joueurs voudront peut-être que leurs PJ se lancent dans des actions immorales, si la table l'accepte, c'est envisageable, mais ça ne devrait pas être favorisé ou automatique.

Le Cabinet a tout de même une bonne réputation dans son milieu et il est inenvisageable qu'il en soit autrement.

★A noter que si les joueurs mettent en scène leurs PJ dans des **scènes typiques des séries télé**, ils pourront **gagner un dé de bonus** ou **réussir une action automatique, voire obtenir un point de Black-Files** (Parler un verre de whisky à la main, s'éloigner pour répondre au téléphone devant un miroir ou une scène de vie extérieure, vivre un flashback, vivre une dispute, scène de repas avec la cible, etc.)

Le Mj peut créer un super antagoniste (Chef d'entreprise qui envoie des voitures dans l'espace, président d'un pays qui va lancer une opération spéciale menaçant la stabilité politique, handicapé qui a créé un super calculateur lui permettant de localiser qui il veut par la pensée...) avec son historique et sa base, son QG, etc. Il ne devrait pas être « méchant » gratuitement, mais justifier ses actes, s'il est questionné à leur sujet et avoir de très nombreux soutiens de par le monde.

Les missions semblent souvent anodines, mais mèneront les PJ vers une réussite éclatante sur leur cible :

- Placer des micros,
- Faire recruter une femme de ménage, un portier, un chauffeur, etc.
- Echanger deux personnes,
- Kidnapper une cible,
- Voler un dossier important avant une réunion,
- Organiser une réunion ou une rencontre et y diffuser des fake news,
- Découvrir une taupe ou faire croire à l'existence d'une taupe,
- Intervenir avant un ministère,
- Pistier et surveiller une cible,
- Simuler une tentative d'assassinat et le sauvetage,
- Interroger des cibles pour obtenir des informations directes.

Les missions ne devraient pas être réellement une difficulté pour les personnages. L'intérêt du jeu est plutôt les interactions entre les personnages eux-mêmes et le monde qui les entoure, mais aussi sur le décalage entre l'importance de la mission et les étapes prévues pour atteindre l'objectif final. *Qui aurait pu imaginer que Donald Musk allait envoyer une 2cv dans l'espace et que tous les milliardaires de Elon Bezos vomiraient durant leur voyage semi-orbital, mais que différents dossiers secrets révélant des affaires juteuses liées à des envois de satellites espions dans l'espace ralentiraient d'autant les voyages dans l'espace pour quelques mois?*

Les cartes Black File(s) sont une source d'inspiration pour des dossiers compromettants, affaires étouffées et autres secrets enfouis.

Joueurs comme S.G. 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

