

STATE SECRET

STATE SECRET est un mini-jdr d'enquêtes, de complots et de paranoïa politique, inspiré du roman de James Ellroy *American Tabloid*, ayant pour cadre l'Amérique des années **1964-65**... mais une Amérique uchronique dans laquelle **John Fitzgerald Kennedy** n'a pas été assassiné en Novembre 1963 à Dallas, car l'attentat a été déjoué in extremis par les services secrets personnels du président. Suite à ce qui ressemble fort à un coup d'état manqué impliquant le FBI, la Mafia et le fameux complexe militaro-industriel, JFK décide de dissoudre le FBI de son vieil ennemi **Edgar Hoover** et de le remplacer par un nouveau bureau dirigé par son propre frère, **Robert « Bobby » Kennedy**.

Les personnages-joueurs font partie des premiers agents de cette nouvelle organisation, le **NSB (National Security Bureau)** et sont issus d'horizons aussi divers que la police, les forces armées, les services secrets ou les hommes de confiance du Parti Démocrate... mais Hoover n'a pas dit son dernier mot. Loin d'être démantelé, le **FBI** est désormais une **rogue agency**, qui livre une véritable guerre de l'ombre aux hommes des Kennedy.

Les épisodes de cette guerre secrète constituent le principal objet du jeu, l'évolution de l'uchronie historique qui lui sert de toile de fond étant placée entre les mains du meneur de jeu et de ses joueurs. JFK sera-t-il finalement assassiné avant d'achever son mandat ? Qu'advient-il de Bobby Kennedy ? Du machiavélique Hoover ? De Martin Luther King ? D'Howard Hughes ? Que se passera-t-il au Vietnam ? Quelle tournure prendra la Guerre Froide ? Les USA deviendront-ils une dictature pétrolière dirigée depuis Dallas ? Autant de questions dont les réponses dépendent de l'imagination du meneur de jeu...

Les joueurs incarnent des **Hommes du Président**, c'est-à-dire des agents du NSB, le nouveau service d'investigation créé par JFK lui-même suite à l'attentat manqué de Dallas. En termes de jeu, les personnages sont simplement définis par trois traits : **Homme d'Action** (utilisé pour les combats et toutes les situations physiques), **Homme de l'Ombre** (utilisé pour la perception, la discrétion, le subterfuge, l'investigation etc) et **Homme du Président** (mesure de l'héroïsme et de la conviction du personnage). En fonction du profil du personnage, le joueur répartit 7 points entre Homme d'Action et Homme de l'Ombre, avec un minimum de 2 et un maximum de 5. Le trait le plus élevé devra être doté d'une spécialité laissée au choix du joueur (tireur d'élite, expert en écoutes téléphoniques, expert en interrogatoire etc). Quant à la valeur d'Homme du Président, elle commence à 3 pour tous les personnages.

Lorsqu'un personnage tente une **action importante**, on teste soit sa valeur d'Homme d'Action, soit sa valeur d'Homme de l'Ombre, suivant le type de situation. Pour ce faire, on lance un nombre de dés (d6) égal à la valeur du trait, avec un dé de bonus si l'action est liée à la spécialité du personnage. L'action est réussie si le total est égal ou supérieur à **10** (action difficiles), **15** (action très difficile) ou **20** (véritable exploit).

En cas de **conflit**, on utilise le système des oppositions : le seuil à atteindre n'est pas une valeur fixe mais le total obtenu par l'adversaire, tout ex aequo jouant en faveur des PJ. Si une situation ne semble pas dépendre d'un de ces deux traits, on peut avoir recours au principe du **jet de chance** : le joueur et le MJ lancent chacun 1d6 et la chance tourne en faveur du personnage si le dé du joueur l'emporte ou en cas d'ex aequo.

Dans tous les cas (y compris les jets de chance), le personnage peut décider de se surpasser. Il dispose pour cela d'une réserve de **dés libres** égale à sa valeur d'Homme du Président, valable pour la durée d'un scénario : en dépensant un de ces dés, il lance un dé de plus sur une action. Il est impossible de dépenser plus d'un seul dé libre à la fois.

Les **combats** peuvent être résolus comme des conflits basés sur la valeur d'Homme d'Action. Remporter une telle opposition permet de mettre hors de combat un adversaire (et un seul). Les combats, violents et rapides, seront donc réglés le plus souvent en quelques jets de dés – ils constituent donc des situations de « dérapage » qu'un agent compétent devra tout faire pour éviter.

Si un PNJ a été mis **hors de combat** par une arme potentiellement mortelle (couteau, pistolet etc), le MJ décide s'il est mort, inconscient, gravement blessé etc. Pour les PJ, on utilise un jet de chance : s'il est réussi, le personnage est gravement blessé, HS pour le reste du scénario mais vivant ; sinon, il est **mort**.

À l'issue d'une enquête menée avec succès, chaque personnage pourra se voir octroyer de 1 à 3 **points de mérite**. Une fois que le personnage a accumulé **5** points de mérite, son compteur repart à zéro mais le personnage gagne 1 dé en **Homme du Président**, la valeur de ce trait pouvant atteindre un maximum de **7**.

Olivier Legrand (Avril 2007)