



C.O.P.S.

Aide de jeu



CREATION DE PERSONNAGES

1. BORN TO BE WILD

Cette partie du jeu vous présente la façon dont sont construits les personnages de COPS ainsi que la procédure à suivre pour créer un PJ (pour personnage joueur et non pas pour pervers jouisseur), c'est-à-dire un membre du COPS.

Les personnages de COPS sont définis par des caractéristiques, des compétences et des capacités. Les caractéristiques servent à connaître le profil physique et mental de chaque personnage. Les compétences servent aux personnages à agir durant les parties. Les capacités offrent aux personnages la possibilité d'effectuer des actions particulièrement spectaculaires et/ou utiles au bon déroulement de la partie.

1.1. Définitions

Trois termes importants reviendront régulièrement au cours du jeu. Ils permettent de définir les jets de dés que vous aurez à effectuer au cours de vos enquêtes.

Dans un premier temps on parlera de la **caractéristique directrice**, il s'agit de la caractéristique qui déterminera le nombre de base de dés jetés pour accomplir une action. Comme nous le verrons par la suite ce nombre de dés de base pourra ensuite être modifié par un certain nombre de facteurs extérieurs.

Exemple : si la caractéristique directrice d'un jet est la Carrure et que le personnage qui tente cette action possède une Carrure de 3, il jettera 3 dés.

Dans un deuxième temps nous nous intéresserons à la **valeur seuil** ou **seuil**. Il s'agit du nombre minimum qu'il est nécessaire d'obtenir sur un jet de dé pour qu'il soit considéré comme une réussite. Lors d'un jet de compétence, la valeur seuil sera simplement égale au niveau de la compétence. Lors d'un jet de caractéristique la valeur seuil sera, par défaut, de 6+. Il est aussi possible que cette valeur seuil soit modifiée par des facteurs extérieurs. Dans le jeu ou dans les scénarios, la valeur seuil sera indiquée soit par le nom de la compétence, soit par une formule à calculer, soit directement par une valeur chiffrée suivie du signe « + ».

Exemple : si le seuil d'un action est de 5+, tout dé qui indiquera un résultat supérieur ou égal à 5 sera considéré comme une réussite.

Enfin nous parlerons de **niveau de difficulté** ou **difficulté**, cette valeur chiffrée représentant le nombre de réussites (c'est-à-dire de dés ayant obtenu un résultat supérieur ou égal au seuil) nécessaires à la réalisation de l'action tentée.

Exemple : si la difficulté d'une action est de 3, le joueur dont le personnage tentera cette action devra obtenir 3 réussites avec un seul et même jet pour que l'action elle-même soit réussie.

En bref, un jet d'action sera toujours présenté d'une des deux manières suivantes :

Compétence/Caractéristique (Difficulté)

Ou

Seuil/Caractéristique (Difficulté).

Exemple : Armes de poing/Coordination (3) indique qu'il faudra lancer autant de dés que le niveau de Coordination, que lorsque ces dés indiqueront une valeur supérieure ou égale au niveau d'Armes de poing ils seront considérés comme des réussites et qu'il faudra obtenir au moins 3 de ces réussites pour accomplir l'action entreprise. S'il s'était agi d'un simple jet de Coordination requérant 3 réussites sur un seuil de 6+ on l'aurait alors noté : 6+/Coordination (3).

1.2. Les caractéristiques

À chaque caractéristique est associée une valeur comprise entre 1 et 5.

Chaque personnage de COPS est défini par 7 caractéristiques :

CARRURE : cette caractéristique représente la force physique, l'endurance et, dans un sens plus général, la condition physique du personnage. Notez cependant qu'un personnage qui possède une Carrure de 5 n'est pas obligatoirement grand ; il peut tout simplement être petit mais trapu.

CHARME : cette caractéristique représente le charisme du personnage, son empathie et son attitude vis-à-vis des autres. Une haute valeur de Charme peut signifier que le personnage est beau mais ce n'est pas toujours le cas, loin de là.

COORDINATION : cette caractéristique représente la dextérité manuelle et la synchronisation entre les gestes et les sens.

ÉDUCATION : cette caractéristique représente le niveau d'étude qu'a atteint le personnage ainsi que sa culture générale. Il est possible qu'un personnage ayant une haute Éducation ait étudié tout seul dans son coin et n'ait donc aucun réel diplôme, mais c'est plutôt rare.

PERCEPTION : cette caractéristique représente l'usage des cinq sens du personnage. Elle est, par exemple, utilisée lorsque le personnage souhaite entendre ou voir quelque chose.



Aide de jeu



RÉFLEXES : cette caractéristique représente la vitesse de réaction et la rapidité du personnage.

SANG-FROID : cette caractéristique représente le courage, la témérité et la bravoure du personnage. Elle représente aussi la capacité à rester froid et imperturbable dans des situations délicates (interrogatoire, scène de crime...).

À la création de son personnage, chaque joueur possède 21 points à diviser dans ces 7 caractéristiques. Pour un membre du COPS, le minimum possible dans une caractéristique est 2. On ne peut donc pas créer un personnage qui ne possède pas au moins 2 dans toutes les caractéristiques. Un personnage qui vient d'être créé ne peut pas posséder plus d'une caractéristique associée à une valeur de 5.

1.2.1. Caractéristiques secondaires

Les personnages de COPS sont définis par une série de caractéristiques secondaires permettant de gérer certaines procédures de jeu :

Tout cops dispose d'un nombre de **Points de vie** égal à 20 + (Carrure x3).

Tous les autres personnages du jeu (à quelques exceptions près) disposent d'un nombre de **Points de vie** égal à 10 + (Carrure x3).

Les membres du COPS possèdent en plus certaines caractéristiques que ne possèdent pas le commun des mortels :

À sa création un personnage possède 0 **Point d'adrénaline** et 0 **Point d'ancienneté**. Il en gagnera cependant quelques-uns par la suite (lors de son intégration dans le COPS).

Certains personnages importants peuvent disposer de Points d'adrénaline mais seuls les membres du COPS (les PJ) disposent de Points d'ancienneté (gagions que certains scénarios viendront contredire cette affirmation quelque peu péremptoire).

Les cops parlent, lisent et écrivent un nombre de langues égal à leur Education ou à leur Charme (le plus haut des deux). Une de ces langue doit être l'anglais. 80% des californiens ont au moins quelques notions d'espagnol.

1.3. Les compétences

Chaque personnage de COPS possède des compétences qu'il utilise pour réussir les actions qu'il entreprend durant la partie. Chaque compétence est accompagnée d'une valeur comprise entre 2+ et 9+. Plus cette valeur est basse, plus l'action sera facile à accomplir pour le personnage. La procédure d'utilisation des compétences est décrite dans le chapitre consacré au système de jeu (ça vous l'aurez dans le jeu, mais sachez que plus la valeur d'une compétence est basse, mieux c'est...).

Un membre du COPS possède, à sa création, les compétences suivantes aux niveaux indiqués :

Arme d'épaule 8+
Arme de contact 8+
Arme de poing 7+
Athlétisme 7+
Bureaucratie 8+
Conduite [Voiture] 7+
Corps à corps [coups, projections ou immobilisations au choix] 7+
Discrétion 7+
Informatique 7+
Instinct de flic 9+
Premiers secours 8+
Scène de crime 7+
Une des compétences suivantes au choix à 7+ : Éloquence, Intimidation ou Rhétorique

Chaque joueur incarnant un membre du COPS dispose ensuite de 10 points pour modifier ces valeurs de départ (ou acheter de nouvelles compétences) :

Diminuer une des compétences de départ (ci-dessus) de 1 niveau coûte 1 point.

Diminuer une des compétences de départ (ci-dessus) de base de 2 niveaux coûte 2 points.

Il n'est pas possible de diminuer une compétence de départ de plus de 2 points et vous ne pouvez pas dépenser plus de 5 points pour diminuer les compétences de départ du personnage (à l'aide des deux options ci-dessus).

Choisir une nouvelle compétence au niveau 9+ coûte 1 point.

Choisir une nouvelle compétence au niveau 8+ coûte 2 points.

Il est impossible d'acheter une nouvelle compétence au-delà du niveau 8+.

Attention, certaines compétences demandent une spécialisation à un certain niveau (voir ci-dessous).

Liste des compétences

Il est important de noter que certaines compétences imposent une spécialisation à partir d'un certain niveau. Lorsqu'un personnage obtient une compétence à un niveau qui demande une spécialisation, il doit la choisir parmi celles indiquées entre parenthèses. Il sera tout à fait efficace lorsqu'il tentera une action en rapport avec ladite spécialisation et un peu moins bon dans les autres cas. En dépensant des points d'expérience en fin de partie un personnage a la possibilité de choisir plusieurs spécialisations pour une même compétence (voir plus loin).

Certaines compétences ont aussi la particularité de ne pas permettre l'utilisation de Points d'adrénaline. En revanche toutes les compétences autorisent l'utilisation de Points d'ancienneté.

Arme d'épaule

Caractéristique généralement associée : Coordination



Spécialisation : obligatoire dès le niveau 5+ [fusil à lunette, fusil, fusil à pompe]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : posséder cette compétence vous pose un bonhomme. Outre votre pratique du tir au fusil (acquise à l'armée, en chassant ou en tirant sur des boîtes de conserve dans le désert), vous avez appris à entretenir correctement une arme et à en tirer le meilleur rendement. Les véritables passionnés auront même pu acquérir une connaissance approfondie du monde des armes, en se tenant au courant des dernières innovations et nouveautés.

Exemples d'utilisation :

Tirer : Arme d'épaule / Coordination

Identifier un modèle d'arme à sa détonation: Arme d'épaule / Perception

Élaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Éducation

Arme de contact

Caractéristique généralement associée : Réflexes

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 6+ [couteau, matraque, arme exotique]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : que ce soit dans la rue, à l'armée, ou en suivant un enseignement martial, vous avez appris à vous battre avec une arme de contact (couteau, matraque, batte de base-ball, kryss...) ou tout autre type d'arme improvisée (queue de billard, bouteille de bourbon, barreau de chaise...). Dans le cas d'une arme exotique, on doit préciser de quelle arme il s'agit.

Exemples d'utilisation :

Frapper un adversaire : Arme de contact / Réflexes

Défoncer une voiture avec une batte de base-ball : Arme de contact / Carrure

Arme de poing

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : cette compétence gouverne l'utilisation des pistolets et revolvers. Il s'agit bien sûr de tirer, mais aussi d'entretenir correctement votre arme, de connaître ses conditions optimales d'utilisation et les règles de sécurité dont il faut faire preuve en la manipulant. Un niveau élevé ne dénotera pas seulement une extrême habileté au tir, mais pourra aussi figurer une passion aiguë pour les armes. Le personnage s'intéressera aux derniers modèles sortis et pourra évaluer une arme, sa provenance et son type de fabrication.

Exemples d'utilisation :

Tirer : Arme de poing / Coordination

Élaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Éducation

Bricoler son arme (rajout d'un pointeur laser ou une crosse d'appoint) : Arme de poing / Coordination

Connaître les dernières innovations : Arme de poing / Éducation

Arme lourde

Caractéristique généralement associée : Carrure

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 9+ [mitrailleuse, lance-roquettes, lance-flammes]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : ce genre de compétence n'est pas vraiment réservée aux personnages qui veulent faire de la broderie. Vous avez appris à mettre en batterie et à utiliser un certain type d'armes lourdes (mitrailleuse, lance-roquettes...). La spécialisation intervient dès l'apprentissage de la compétence afin de refléter la technicité spécifique de chaque type d'arme.

Exemples d'utilisation :

Utiliser une arme lourde : Arme lourde / Carrure

Identifier une arme en examinant l'impact ou les dégâts qu'elle a causés : Arme lourde / Perception

Bricoler ou réparer une arme lourde : Arme lourde / Coordination

Athlétisme

Caractéristique généralement associée : Carrure

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : plus haut, plus vite, plus fort. Vous avez fait vôtre la devise du baron de Coubertin et grâce à un entraînement rigoureux, vous savez exploiter au mieux vos possibilités physiques. Vous savez nager, vous courez vite et/ou longtemps, et vous pouvez tenter des sauts difficiles ou hasardeux, bref, rien de ce qui est physique ne vous échappe.

Exemples d'utilisation :

Courir vite : Athlétisme / Coordination

Courir longtemps : Athlétisme / Carrure

Escalader un muret : Athlétisme / Coordination

Nager : Athlétisme / Carrure

Bureaucratie

Caractéristique généralement associée : Sang-froid

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence sera bien utile à ceux qui veulent se mesurer aux pesanteurs administratives. Vous êtes au courant des us et coutumes de l'administration. Vous connaissez son fonctionnement et savez vous adresser à la bonne personne pour obtenir ce que vous désirez. Qu'il s'agisse d'obtenir rapidement un formulaire (ou une autorisation) ou de remplir correctement un rapport, cette compétence s'avérera vite essentielle.

Exemples d'utilisation :

Faire une demande de consultation de documents officiels : Bureaucratie / Sang-froid

Écrire un rapport : Bureaucratie / Éducation

Remplir un constat : Bureaucratie / Sang-froid

Identifier ou connaître une procédure administrative particulière : Bureaucratie / Éducation

Conduite

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 8+ [voiture, moto, camion, chenillé]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : vous avez appris à conduire et à manœuvrer un véhicule terrestre. Vous connaissez les manœuvres de base et avez quelques notions du fonctionnement et de l'entretien de l'engin. En choisissant cette compétence, vous devrez immédiatement sélectionner une



spécialisation qui marquera le type de véhicule que vous savez conduire.

Exemples d'utilisation :

Conduite rapide en ville : Conduite / Coordination

Éviter un obstacle inattendu : Conduite / Réflexes

Connaître les spécificités techniques d'une voiture ou d'un

équipement : Conduite / Éducation

Connaissance

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 9+ [au choix du joueur]

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence comprend tous types de connaissances générales, scientifiques, artistiques ou autres que pourrait avoir acquis un personnage.

Sélectionnez votre champ de connaissance immédiatement après avoir choisi cette compétence. Vous pourrez piocher du côté des sciences (physique, chimie, biologie...), avoir des connaissances plus générales (médias, gangs, politique, droit...), liées aux sciences humaines (géographie, histoire, économie...), aux différentes pratiques mystiques des sociétés tribales (gangs jamaïcains, vaudou et magie noire pour les plus fêlés) ou même aux arts (littérature, histoire de l'art, cinéma...).

Exemples d'utilisation :

Passer un examen oral : Connaissance [matière choisie] / Sang-froid

Répondre à une question technique : Connaissance [matière choisie] / Éducation

Corps à corps

Caractéristique généralement associée : Réflexes

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 7+ [coups, projections, immobilisations]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : vous avez appris à vous battre à mains nues en utilisant toutes les armes que vous a données la nature.

Vous distribuez les coups de poing, les coups de pied ou les coups de boule (que ce soit au singulier ou au pluriel), vous mordez, tordez, déboîtez, dans un style bien peu académique mais qui sait être diablement efficace. À partir du niveau 7+, vous devrez choisir une spécialisation entre les projections, les immobilisations et les coups portés.

Exemples d'utilisation :

Donner un coup : Corps à corps / Réflexes

Réaliser un kata : Corps à corps / Coordination

Déguisement

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : vous savez vous grimer, que ce soit pour tenter de prendre l'apparence de quelqu'un ou pour masquer votre véritable identité. Outre une certaine compétence pour vous maquiller ou vous habiller de la manière la plus adaptée, vous pourrez aussi tenter de singer les attitudes (physiques ou verbales) de quelqu'un ou d'imiter sa voix.

Exemples d'utilisation :

Prendre l'apparence de quelqu'un : Déguisement / Perception

Singer la voix ou l'attitude de quelqu'un : Déguisement / Coordination

Discrétion

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : vous avez appris à vous déplacer ou à agir furtivement. Vous savez vous déplacer avec calme et circonspection et tirer parti de l'environnement qui vous entoure pour ne pas être vu ou entendu. Outre cette capacité de discrétion dans vos mouvements, vous pouvez utiliser cette compétence pour masquer certains de vos faits et gestes.

Exemples d'utilisation :

Progresser furtivement dans l'ombre : Discrétion / Coordination

S'approcher discrètement d'un homme armé : Discrétion / Sang-froid

Sortir une arme sans attirer l'attention : Discrétion / Coordination

Filer un individu dans la rue : Discrétion / Perception

Électronique

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : avec cette compétence, vous avez acquis un certain savoir dans les domaines de l'électricité et l'électronique. De même, la réparation de certains appareils (avec le matériel adéquat) ou le diagnostic des pannes seront parfaitement à votre portée.

Le versant illicite de cette compétence vous permettra de fracturer les serrures électroniques, de triturer les alarmes, de démarrer des voitures sans avoir la clé... Bien évidemment, si des flics utilisent ainsi cette compétence, il est alors probable qu'ils s'attireront les bonnes grâces et les regards langoureux du SAN (les affaires internes).

Exemples d'utilisation :

Diagnostiquer une panne : Électronique / Éducation

Réparer une panne : Électronique / Coordination

Démarrer une voiture sans la clé : Électronique / Coordination

Trouver le point faible d'un système d'alarme : Électronique / Éducation

Éloquence

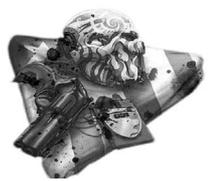
Caractéristique généralement associée : Charme

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : pour qui sait la manier avec habileté, la parole peut être une arme dévastatrice. Cette compétence vous permettra d'en user avec aisance, et grâce à elle, vous pourrez frapper votre auditoire là où il risque d'avoir vraiment mal, sur le terrain des sentiments et des passions.

Un bon jet d'Éloquence, et c'est un public hostile qui pourra être retourné, des amis galvanisés ou un auditoire convaincu. Surtout, lors d'un interrogatoire, cette compétence vous permettra d'attaquer la corde sensible d'un prévenu et de le prendre par les sentiments (le flic gentil et le flic méchant par exemple). Cette compétence



est l'une des trois qui seront utilisées dans le cadre d'une procédure d'interrogatoire.

Exemples d'utilisation :

Discuter le prix d'un objet sur un marché : Éloquence / Sang-froid

Draguer : Éloquence / Charme

Falsification

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence vous permettra de déceler des faux documents ou des faux papiers. Certains faux seront si grossiers qu'un simple coup d'œil permettra de les confondre, tandis que pour d'autres, il faudra plusieurs heures et un matériel plus sophistiqué. Pour déceler un faux il vous faudra réussir un jet d'opposition contre le faussaire que l'on essaie de démasquer. Le versant illicite de cette compétence permettra de fabriquer et de concevoir des faux documents et des faux papiers, voire, avec des moyens importants, de la fausse monnaie. Bien évidemment, les flics devront faire très attention à rester discret s'ils souhaitent utiliser le côté illicite de cette compétence.

Exemples d'utilisation :

Déceler des faux documents : Falsification / Perception

Élaborer et fabriquer des faux documents : Falsification / Coordination

Informatique

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : obligatoire au niveau 5+ [piratage, programmation]

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : difficile de se passer de l'informatique de nos jours. Que ce soit pour conduire sa voiture, taper un rapport, rechercher de la documentation ou se détendre après une journée de boulot, l'utilisation des ordinateurs est quotidienne, alors mieux vaut en connaître le fonctionnement. Avec cette compétence, vous saurez installer un ordinateur, vous pourrez le dépanner, l'entretenir, formater des disques durs, en rajouter, réparer la base de registre, ajouter ou changer des pilotes, bref, mettre les mains dans le cambouis. Un niveau plus élevé (à partir de 5+) cette compétence dénotera une connaissance approfondie de l'architecture des machines et la capacité à les programmer.

Exemples d'utilisation :

Obtenir des informations : Informatique / Éducation

Briser un code secret : Informatique / Sang-froid

Instinct de flic

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : nul ne sait mieux qu'un flic percevoir la vie de la rue. Avec le temps, les flics en patrouille finissent par acquérir ce que tous nomment les yeux de flic, cette perception aiguë et presque surnaturelle, ce mélange de perspicacité, d'intuition, d'acuité des sens et de l'esprit qui permet aux flics de repérer un pickpocket au milieu d'une foule, de remarquer un commerçant au comportement

troublant, de repérer une crack house en passant simplement devant.

Cette compétence ne s'applique pas sur les scènes de crimes et elle ne remplace pas une utilisation classique de la caractéristique de Perception. Elle représente simplement ce don que peuvent avoir les vieux flics en patrouille à repérer les problèmes peu de temps avant qu'ils n'arrivent.

Exemples d'utilisation :

Repérer un pickpocket : Instinct de flic / Perception

Repérer une voiture volée : Instinct de flic / Perception

Deviner qu'un crime est en train d'être perpétré : Instinct de flic / Perception

Intimidation

Caractéristique généralement associée : Sang-froid

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : face à certains esprits récalcitrants, montrer les dents pourra parfois être bien utile pour obtenir des renseignements, des aveux ou un laisser passer. L'intimidation n'est pas forcément physique, elle peut être composée d'un subtil éventail de menaces, de sous-entendus ou d'allusions à un châtiment qui pourrait s'abattre sur le réfractaire. Certains puristes de l'interrogatoire jugent l'usage de cette compétence comme un manque définitif de finesse et de discernement. Pourtant, elle est souvent couronnée de succès.

Force est aussi de constater que c'est cette compétence qui permettra de gérer les interrogatoires les plus « physiques. »

Cette compétence est l'une des trois qui seront utilisées dans le cadre d'une procédure d'interrogatoire.

Exemples d'utilisation :

Faire le service d'ordre d'un concert de rap : Intimidation / Sang-froid

Entrer le premier dans une boîte de nuit : Intimidation / Carrure (Charme pour un personnage féminin)

Jeu

Caractéristique généralement associée : Sang-froid

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence offre un vaste panel de possibilités à celui qui la maîtrise. Non-content de connaître parfaitement les règles, le fonctionnement et le folklore des jeux (jeux de casino, poker, bingo, loterie, bonneteau...), le personnage a appris à connaître les différentes méthodes de triche ou de fraude couramment pratiquées. S'il n'était pas un flic intègre doublé d'un honnête homme, il pourrait même mettre en pratique ces connaissances pour lui-même tricher.

Exemples d'utilisation :

Connaissance des règles précises d'un jeu quelconque : Jeu / Éducation

Pour gagner au poker : Jeu / Sang-froid

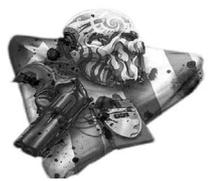
Tricher : Jeu / Coordination

Repérer un tricheur : Jeu / Perception

Lancer

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune



Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : à force de regarder les World Series de baseball à la télé, le personnage a développé une technique efficace de lancer. Il est maintenant à même de jeter avec précision et puissance un objet quelconque avec, peut-être, une légère préférence pour les grenades.

Exemples d'utilisation :

Lancer une grenade fumigène à travers la vitre ouverte d'une voiture : Lancer / Coordination

Lancer un chargeur à un partenaire qui se trouve à une vingtaine de mètres : Lancer / Carrure

Mécanique

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : le personnage a développé des connaissances approfondies en mécanique. Il sait diagnostiquer une panne et la réparer (à condition d'avoir le matériel adéquat), quitte à bricoler des pièces de fortune. Cette compétence n'est pas seulement limitée à l'automobile, mais peut aussi s'envisager pour toute machine que le personnage ne connaît pas forcément mais dont le mode de fonctionnement est évident (moto, machine-outil, machine à laver...)

Exemples d'utilisation :

Déterminer le fonctionnement d'un appareil : Mécanique / Éducation

Diagnostiquer une panne : Mécanique / Perception

Réparer une panne : Mécanique / Coordination

Médecine

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 6+ [chirurgie, pharmacologie, médecine légale]

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : bercé par les épisodes d'urgence, tandis que maman contemplait le beau Georges et papa les jolies infirmières, vous ne rêviez déjà que d'intubation, d'iono et de chimie standard (sans d'ailleurs véritablement savoir ce que cela voulait dire). Adolescent vous ne rêviez que de virus (les petites bêtes qui font du mal, pas les sexes masculins d'origine soviétique), de fractures (physiques et pas sociales) et de plaies ouvertes. Les personnages disposant d'une telle compétence sont à la fois des experts en théorie (suite à de longues études) et en pratique (après de nombreux stages en médecine d'urgence). En fonction du niveau de compétence, il est possible de réduire des fractures, de stopper des hémorragies, de pratiquer des opérations chirurgicales lourdes et de maintenir en vie des patients en état critique.

Exemples d'utilisation :

Diagnostiquer une pathologie : Médecine / Éducation

Arrêter une hémorragie : Médecine / Coordination

Conseiller un médicament : Médecine / Éducation

Stabiliser l'état d'un blessé grave : Médecine / Coordination

Pilotage

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 9+ [patrouilleur maritime, hélicoptère, hovercraft, avion]

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : le personnage a développé un savoir assez technique, lui permettant le pilotage d'un engin au maniement complexe comme un avion, un hovercraft, un hélico ou une vedette moderne. Il sait effectuer toutes les manœuvres de base permettant d'assurer le fonctionnement optimal de l'appareil en préservant la sécurité des passants et il a appris à superviser la maintenance de l'engin.

En choisissant cette compétence, vous devrez immédiatement sélectionner une spécialisation qui indiquera le type d'appareil que vous savez piloter.

Exemples d'utilisation :

Poser un hélico : Pilotage / Coordination

Poser un hélico endommagé : Pilotage / Sang-froid

Reconnaître un type d'appareil au bruit ou à sa silhouette : Pilotage / Perception

Tracer une route maritime ou aérienne : Pilotage / Éducation

Premiers secours

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : le personnage a appris les gestes qui sauvent. Lorsqu'il se trouve face à une situation d'urgence, en présence d'un blessé, il sait réagir avec efficacité et rapidité pour stabiliser l'état du patient, soulager sa souffrance et l'empêcher de mourir, en attendant que des moyens plus « lourds » n'arrivent. Ces manœuvres simples passent par un contrôle du pouls et de la respiration du patient, et une intervention rapide s'ils sont déficients (massage cardiaque, respiration artificielle, etc.). Le personnage ne sera pas qualifié pour des tâches plus complexes comme la réduction d'une fracture ou le diagnostic précis d'un traumatisme ou d'une maladie.

Exemples d'utilisation :

Soigner un blessé : Premiers secours / Coordination

Faire du bouche à bouche : Premiers secours / Coordination

Faire un massage cardiaque : Premiers secours / Carrure

Stabiliser l'état d'un patient : Premiers secours / Sang-froid

Psychologie

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

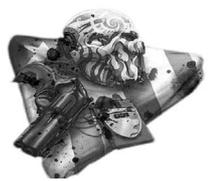
Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence permettra au personnage d'évaluer la psychologie et le comportement d'un individu. Elle permettra de comprendre son fonctionnement mental et d'anticiper ses réactions à un stimulus donné. Le personnage peut avoir développé empiriquement un sens inné de l'observation des caractères et comportements, ou bien avoir acquis un savoir plus académique à force de lectures et d'études. Cette compétence ne permet pas d'établir le profil psychologique d'un tueur en série (passe-temps favori des profileurs) – il faudra pour cela participer à un stage spécifique.

Lors d'un interrogatoire, cette compétence permettra de connaître les points forts et les points faibles du prévenu que l'on questionne.



Aide de jeu



Exemples d'utilisation :

Se rendre compte qu'un individu a quelque chose à se reprocher : Psychologie / Perception

Discuter avec un tueur en série : Psychologie / Sang-froid

Rhétorique

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : vous avez appris à raisonner et surtout à mettre en parole de manière argumentée et précise votre cheminement intellectuel. Vous pouvez tenter d'amener votre interlocuteur à vous écouter ou à vous parler, en lui démontrant rationnellement pourquoi il doit le faire. Là où l'Éloquence et l'Intimidation frappent la passion et la sensibilité humaine, la Rhétorique choisit d'attaquer froidement sur le terrain du jugement, de la logique et de la raison.

Cette compétence est l'une des trois qui seront utilisées dans le cadre d'une procédure d'interrogatoire.

Exemples d'utilisation :

Faire prévaloir votre point de vue dans une discussion : Rhétorique / Éducation

Discuter sur le zinc d'un bistrot : Rhétorique / Carrure (Charme pour les personnages féminins)

Scène de crime

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : lors de l'arrivée sur les lieux d'un crime, il est vital de protéger l'environnement des agressions extérieures afin d'éviter que de gros pieds crottés n'écrasent stupidement tous les indices. Cette compétence permettra au personnage de savoir ce qu'il faut faire pour préserver et récolter aussi rapidement que sûrement tous les indices présents sur les lieux d'un crime. Le flic saura quoi chercher et où le chercher, et surtout, saura recueillir les indices sans compromettre irrémédiablement leurs chances d'utilisation par les limiers de la police médico-légale.

Exemples d'utilisation :

Préserver une scène de crime face à un groupe de badauds : Scène de crime / Sang-froid

Trouver un indice important : Scène de crime / Perception

Tir en rafales

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 7+ [arme d'épaule, arme de poing]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : manier le revolver ou le pompeux, c'est bien beau, mais c'est à son habileté à faire feu avec des armes automatiques que l'on reconnaîtra le véritable homme de terrain ! Cette compétence permettra l'utilisation et la mise en œuvre optimale d'une arme tirant en rafales, ainsi que son entretien. Le contrôle du recul et de la visée sont deux éléments importants qui ne seront jamais négligés par le tireur professionnel, surtout s'ils s'agit de faire feu au milieu d'innocents. Il est impossible de posséder une compétence de Tir en rafales d'un meilleur niveau que la compétence d'arme qui s'y rapporte (exemple : un

personnage qui possède la compétence Arme de poing 6+ ne peut pas posséder la compétence Tir en rafales [arme de poing] au niveau 5+).

Exemples d'utilisation :

Tirer : Arme de poing / Coordination

Élaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Éducation

Entretien son arme : Arme de poing / Coordination

1.4. Historique

Pour finir et afin d'étoffer votre personnage, nous vous proposons de préciser en quelques questions le passé et le comportement général du membre du COPS que vous venez de créer.

1.4.1. Origine sociale

Chaque cops est issu d'une classe sociale. Chaque joueur doit en choisir une pour son personnage.

Durant cette phase de création du personnage, ce dernier va gagner une ou plusieurs relations. Pour en savoir plus à ce sujet (vous pourrez jeter un coup d'œil au chapitre concernant les Relations et les informateurs, qui se trouvera à la fin du système de règle dans le jeu de base COPS).

Enfant du ghetto

Le personnage est né à South Central, ou dans tout autre ghetto (Compton, Watts, Montebello, etc.). Il est plutôt noir ou chicano. Grâce à des parents opiniâtres qui ont tout sacrifié pour lui, il a eu l'opportunité d'échapper à l'engrenage des gangs. S'il connaît parfaitement ce milieu, il n'y est pas pour autant à l'aise. C'est un *pig* et donc un traître à la solde des blancs. Malgré son emploi au LAPD, le personnage reste très pauvre (il doit notamment subvenir aux besoins de sa nombreuse famille) et rencontrera à coup sûr le mépris dans la rue et auprès de certains collègues indéclicats, voire de sa hiérarchie.

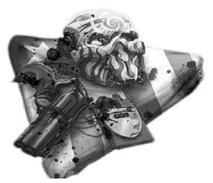
Conséquences : le personnage dispose d'une relation de niveau 2 dans un gang, dans un organisme social ou dans un petit commerce de quartier. Il peut s'agir d'un ami (ou d'une amie) d'enfance, d'un mentor ou encore d'un guide qui a aidé le personnage à quitter le ghetto. Le personnage dispose aussi, au choix :

- D'un Ruger Falcon 041 (n'ayant jamais servi et dont le numéro de série a été effacé). Il peut l'avoir trouvé sur un cadavre, l'avoir récupéré chez le grand frère d'un pote ou se l'être fait refourguer à l'école.

- De 10 000\$ en pièces usagées. Il peut s'agir du cadeau d'un ami gangbanger en remerciement d'un service rendu, d'une mallette récupérée sur le lieu d'une fusillade... Quoi qu'il en soit, il est peu probable que l'origine de cet argent soit très claire.

- De trois grenades incendiaires (phosphore blanc). Peut-être que votre grand frère arrondissait ses fins de mois en mettant le feu à des entrepôts.

- D'un lance-roquettes antichar jetable (LAW). Ne me demandez pas comment vous l'avez trouvé... Vous préférez ne pas savoir.



Fils d'ouvrier

Papa travaillait à la chaîne et maman faisait des ménages. Bref, ce personnage n'a pas eu une enfance idyllique et n'a pas été couvert de cadeaux. Pour peu que maman soit une junkie ou papa un alcoolique violent... Le personnage est très pauvre, souffre d'un flagrant manque d'éducation et de culture et son manque de bonnes manières risque de lui causer un peu de tort en société.

Conséquences : le personnage dispose d'une relation de niveau 2 dans un syndicat, dans un organisme social ou dans un petit commerce de quartier. Il peut s'agir d'un ami (ou d'une amie) d'enfance, du patron d'un café où le personnage a passé une partie de sa vie, d'un pote garagiste... Le personnage dispose au choix :

- D'un box qui n'apparaît pas sur les relevés du cadastre. Le personnage ne paye pas de loyer et personne ne sait qu'il lui appartient. De plus, ce box se trouvant dans un quartier pauvre, il est peu probable que quiconque s'y intéresse tant qu'un nouveau plan d'urbanisation ne sera pas lancé.

- D'un petit coin de désert. Le personnage a hérité d'un morceau de désert (un vrai de vrai, avec cailloux, sable et serpents à sonnette) sur lequel stationne de manière permanente un vieux mobile home. Un vrai petit coin de paradis en quelque sorte.

- D'une vieille voiture apparemment un peu pourrie (une oldsmobile 440 « Deluxe »). Toutefois, ce véhicule a été soigneusement préparé par un fou de F1. Moralité, votre vieux tas de ferraille est capable de déposer les intercepteurs des brigades autoroutières (cela ne veut bien évidemment pas dire que vous vous amusez le soir sur les autoroutes, n'est ce pas ?).

- D'une *yes card*. Il s'agit d'une carte magnétique qui ne vous permet pas d'obtenir de l'argent (pas de bol !) mais qui permet d'ouvrir la plupart des portes fermées par un code et une carte. Cette carte ouvre toutes les portes de ce type demandant 3 réussites ou moins sur un jet d'Électronique. Bien sûr, cet objet est parfaitement illégal.

Fils à papa

Papa et Maman sont des modèles de réussite tranquille à l'américaine. Le personnage a reçu une éducation normale et a grandi paisiblement, en n'ayant jamais manqué de rien.

Conséquences : le personnage dispose d'une relation de niveau 2 dans un parti politique, dans une grosse entreprise ou dans l'administration. Il s'agit généralement d'un ami (ou d'une amie) qui a réussi (lui !). Le personnage dispose aussi, au choix :

- D'un appartement dans un quartier aisé. Le personnage en est propriétaire (ce qui devrait lui permettre de faire d'importantes économies chaque mois). Pour la taille de votre *home sweet home*, voyez avec votre meneur tout en gardant à l'esprit que plus le quartier sera huppé, plus votre appartement sera petit.

- D'un véhicule très haut de gamme (voiture – une BMW M8 « GranTurismo » par exemple, une moto ou même un camion (?)). Vous pouvez toujours vous en servir à vos risques et périls pour aller « chauffer » les malades de vitesse des quartiers pauvres mais, généralement, ce véhicule vous permet surtout d'aller draguer aux sorties des boîtes.

- D'un portefeuille d'actions d'une très grosse entreprise florissante. Cela permet au personnage de disposer chaque mois de ressources supplémentaires égales à 20% de son revenu normal. Bien évidemment, si une enquête devait prouver certaines malversations effectuées par cette entreprise, les actions baisseraient singulièrement. Reste à savoir comment agira le personnage si c'est lui qui doit enquêter...

- D'un contrat de clonage. Ne rêvez pas, vous ne pourrez pas revenir à la vie. En revanche, vous pourrez vous faire greffer un membre si, d'aventure, vous veniez à avoir un petit accident.

Gosse de riches

Le personnage est issu de la bonne société. Il est né avec une cuillère en argent dans la bouche, n'a jamais manqué de rien et a reçu une très bonne éducation. Malheureusement, ce statut un peu particulier risque de lui causer quelques problèmes. Sa famille espérait autre chose pour lui qu'une simple position de flic et ses collègues sont prompts à jalouser sa fortune et à se moquer de ses bonnes manières un peu guindées.

Conséquences : le personnage dispose d'une relation de niveau 2 dans un parti politique, dans le milieu branché (mode, showbiz...) ou dans le milieu de la finance. Il peut s'agir d'un ami (ou d'une amie) d'enfance ou d'une relation qu'il est de bon ton de garder. Le personnage dispose au choix :

- D'un véhicule digne de figurer au top parade des véhicules les plus recherchés par les voleurs (Ferrari (la S850 « Ronaldo IV » est un must), Rolls Royce, Porsche, Lamborghini Cela ne sert pas à grand chose, mais c'est définitivement très classe.

- D'un gigantesque appartement situé dans les plus beaux quartiers (ou d'une maison avec un jardin). Le personnage en est propriétaire.

- De 10 000\$ de revenus mensuels annexes. C'est un cadeau de papa et maman ou d'une riche tante (homme ou femme). Attention, si le personnage n'est pas très gentil (participation à la vie sociale de la famille) cette source de revenus pourrait très bien se tarir.

- D'une poule de luxe. Le personnage a claqué tout son argent pour réussir à sortir avec un top modèle. Le bon côté de l'affaire c'est que c'est désormais votre petite copine qui vous entretient (vous pouvez compter sur un bonus de 5 000 à 7 000\$ par mois) et que vous pouvez frimer devant les collègues lorsqu'elle vient vous chercher à la sortie du boulot. Le mauvais côté, c'est que si elle vous quitte, vous êtes bon pour l'hôtel miteux et les rires gras des collègues. En terme technique vous disposez d'une relation de rang 4 avec votre douce. Il peut s'agir d'un mannequin, d'une star de la télé, du cinéma (classique ou porno)...

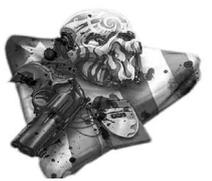
Exotique

Le personnage vient d'un autre pays ou est issu d'une autre culture. Il a peut-être été élevé dans un temple Shaolin, rue Popincourt à Paris, ou à Soweto. Tout est question de cohérence et d'accord avec le meneur de jeu, tant pour sa provenance que pour les bénéfices qui en découlent.

Conséquences : le personnage dispose d'une relation au niveau 2 (avec maître Li Ping Pong Si Cool 65° Dan de



Aide de jeu



Jeet Fu Te Do ou avec le roi du Yemen...). Il possède aussi un objet spécifique à son origine : le vieux kimono de Jacky Chan, un katana magique +2/+2 (pour pouvoir frapper les portoricains de grande taille qui ne peuvent être touchés que par des armes magiques), un mortier de 81 ou un jet privé...

1.4.2. Études

Chaque membre du COPS a reçu une éducation spécifique avant de rentrer dans la police. Chaque joueur doit en choisir une pour son personnage.

Points de compétence supplémentaires

Les deux points de compétences supplémentaires octroyés par les études peuvent être utilisés pour réduire une compétence dont le personnage dispose déjà (chaque point permet de descendre une compétence d'1 niveau). S'il n'a pas la compétence, il l'achète au niveau 9+ en payant 1 point. Quoi qu'il en soit, ces points supplémentaires ne pourront JAMAIS être utilisés pour améliorer une compétence au-delà de 5+ (à la création du personnage).

La rue

Le personnage a été à l'école juste pour apprendre à lire, à écrire et à compter. Pour le reste, il est totalement inculte et s'il est parvenu à entrer au LAPD, c'est peut-être en combinant chance et piston, parce que côté dictée, ce ne fut pas fameux !

Conséquences : le personnage peut acquérir une relation de niveau 1 dans un gang, dans un organisme social ou dans un petit commerce de quartier. À la place, il peut choisir d'augmenter de 1 niveau une relation déjà existante. Le personnage dispose aussi de 2 points de compétence à utiliser sur une ou deux des quatre suivantes :

- Arme de contact
- Arme de poing
- Athlétisme
- Mécanique

Éducation minimale

Le personnage a reçu une éducation basique et n'a pas été beaucoup plus loin qu'un vague niveau de collège. Il a certainement passé de justesse les tests d'entrée au LAPD.

Conséquences : le personnage peut acquérir une relation de niveau 1 dans une administration, dans une association de quartier (amicale d'autodéfense, le cercle des amateurs de pizzas tibétaines...) ou dans un petit commerce de quartier. À la place, il peut choisir d'augmenter de 1 niveau une relation déjà existante. Le personnage dispose aussi de 2 points de compétence à utiliser sur une ou deux des quatre suivantes :

- Athlétisme
- Conduite
- Connaissance
- Corps à corps

Lycée

Le personnage a suivi le cursus normal d'un élève moyen. Il a acquis quelques connaissances de base et a préféré se lancer dans la « vie active » au lieu de continuer plus avant

ses études. C'est le niveau le plus couramment rencontré au LAPD.

Conséquences : le personnage peut acquérir une relation de niveau 1 avec un avocat, un journaliste ou un membre d'une administration. À la place, il peut choisir d'augmenter de 1 niveau une relation déjà existante. Le personnage dispose aussi de 2 points de compétence à utiliser sur une ou deux des quatre suivantes :

- Athlétisme
- Connaissance
- Informatique
- Rhétorique

Études supérieures

Le personnage a mené à bien de brillantes études, sanctionnées par un diplôme de haut niveau. Sa réussite et son côté « crâne d'œuf » lui attirent parfois la jalousie et les sarcasmes de ses collègues. Quant à sa hiérarchie, elle n'hésite pas à utiliser ce fort en thème pour les tâches trop compliquées pour le flic de base (cela peut aller de la rédaction du discours du capitaine pour la fête des roses de Pasadena, à l'élaboration d'un rapport sur les disparités ethniques et la concordance anthropologique dans le secteur d'Inglewood Nord). Plus grave, la hiérarchie aura plus facilement tendance à lui attribuer les stages « scientifiques » et à garder les stages physiques pour les flics un peu moins dotés en matière grise.

Conséquences : le personnage peut acquérir une relation de niveau 1 dans le milieu de la haute finance, dans un cabinet d'avocat ou à la direction d'un organe de presse. À la place, il peut choisir d'augmenter de 1 niveau une relation déjà existante. Le personnage dispose aussi de 2 points de compétence à utiliser sur une ou deux des cinq suivantes :

- Connaissance
- Électronique
- Informatique
- Médecine
- Psychologie

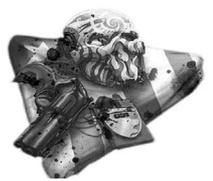
Exotique

Le personnage a reçu une éducation très exotique. Peut-être a-t-il reçu l'enseignement des maîtres ninja de la montagne sacrée ou bien a-t-il fréquenté l'école élémentaire du 24 de la rue Popincourt, à moins qu'il n'ait tout appris dans une école coranique d'Islamabad. Bref, c'est à vous d'inventer quelque chose d'exotique, en accord et en partenariat avec le meneur de jeu qui décidera de la nature des conséquences de ces études.

Conséquences : le personnage peut acquérir une relation de niveau 1. À la place, il peut choisir d'augmenter de 1 niveau une relation déjà existante. Le personnage dispose aussi de 2 points à utiliser sur une ou deux compétences (au choix du meneur de jeu).

1.4.3. Devenir un membre du COPS

Chaque PJ est entré au COPS d'une manière ou dans un but particulier que chaque joueur doit choisir pour son personnage.



Académie de police

Après des études plus ou moins brillantes à l'Académie de police de Barstow, le personnage a intégré le LAPD. C'est le cursus le plus courant et le plus noble. Pour les meilleurs, c'est celui qui assure les plus rapides promotions (la hiérarchie est souvent issue de l'Académie et préfère en favoriser les membres).

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans un parti politique, chez les cadres ou dans d'autres services du LAPD (techniciens de labo, médecins légistes...). Le personnage débute la partie avec 2 Points d'ancienneté et 0 Point d'adrénaline.

Armée ou forces spéciales

Le personnage est issu de l'armée ou des forces spéciales. Il a peut-être même servi dans l'US Army ou les Marines et il a certainement participé à la guerre de Corée ou à des coups tordus en Amérique Centrale. Après sa période, il a choisi de rempiler au LAPD, toujours à la recherche d'hommes à poigne pleins de cran. Son passé pourrait le gêner dans sa carrière, surtout s'il a servi les USA et on pourrait le considérer avec méfiance, voire comme une taupe de la CIA. Sa réputation et son attitude d'ancien militaire pourraient aussi lui attirer quelques soucis et problèmes de compréhension auprès des travailleurs sociaux ou des flics « libéraux. »

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans l'administration, chez les cadres ou dans d'autres services du LAPD (techniciens de labo, médecins légistes...). Le personnage débute la partie avec 1 Point d'ancienneté et 1 Point d'adrénaline.

Concours ou recrutement de terrain

Certainement désœuvré, le personnage a un jour participé par hasard à l'un des multiples tests d'évaluation que pratique le LAPD lors de ses campagnes de recrutement. Jugé apte physiquement et intellectuellement, il a suivi une rapide formation pluridisciplinaire avant d'intégrer le corps des officiers en uniforme de la police de la route. Après s'en être plutôt bien tiré, il a obtenu une mutation interne au service COPS. N'étant pas issu du moule académique standard, le personnage risque de rencontrer quelques problèmes avec sa hiérarchie lorsqu'il s'agira de demander des faveurs ou de monter en grade. De même, son statut d'ancien agent de la circulation pourrait nuire à ses relations avec quelques collègues sarcastiques pour qui la solidarité entre services n'est plus qu'un vieux souvenir.

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations chez les criminels (voir le chapitre Relations et informateurs), chez les cadres ou dans d'autres services du LAPD (techniciens de labo, médecins légistes...). Le personnage débute la partie avec 1 Point d'ancienneté et 1 Point d'adrénaline.

Équivalence fédérale

Le personnage travaillait à la DEA, à l'ATF, au FBI ou dans toute autre administration US, présente en Californie

avant l'indépendance. Grâce à un système d'équivalence, il a pu trouver un poste au LAPD, non sans avoir subi quelques enquêtes de moralité très serrées. Son passé lui attire la méfiance de sa hiérarchie, et il pourrait bien être surveillé par le gouvernement. Au moindre doute sur ses actes, le soupçon d'espionnage pourrait bien ressortir...

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations chez les criminels (reportez-vous au chapitre Relations et informateurs), dans d'autres services du LAPD (techniciens de labo, médecins légistes...) ou dans un parti politique. Le personnage débute la partie avec 1 Point d'ancienneté et 1 Point d'adrénaline ou 2 Points d'ancienneté et 0 Point d'adrénaline.

Sportif

Le personnage est un ancien sportif de haut niveau universitaire. Peut-être n'a-t-il tout simplement pas été *drafté* lors des sélections professionnelles ou peut-être a-t-il eu la chance de jouer quelque temps dans une équipe professionnelle avant de se blesser suffisamment gravement pour devoir mettre un terme à ses espoirs de gloire et de fortune.

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations chez les journalistes, dans le milieu de la finance ou dans un parti politique. Le personnage débute la partie avec 0 Point d'ancienneté et 2 Points d'adrénaline.

Piston

Malgré sa bonne volonté, le personnage a échoué à tous les concours d'entrée (la faute à pas de chance, car il avait travaillé) et il a fait appel à une connaissance haut placée pour intégrer le LAPD, son rêve de gosse. Ce genre de petit coup de pouce se sait vite et a plutôt mauvaise presse. Le personnage est perçu comme « le fils à papa, » et on jase beaucoup sur les avantages présumés dont il dispose.

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans un parti politique, chez les cadres ou dans d'autres services du LAPD (techniciens de labo, médecins légistes...). Le personnage débute la partie avec 2 Points d'ancienneté et 0 Point d'adrénaline.

Exotique

Le personnage fait partie de Scotland Yard et il a été détaché au LAPD pour en étudier les méthodes de travail ou bien il a été engagé contre sa volonté, n'ayant pu résister à un père / mère / oncle / etc. haut placé et souhaitant absolument le voir entrer dans la police. Bref, c'est à vous d'imaginer et de choisir, en accord avec le meneur de jeu qui saura ensuite évaluer les conséquences de vos propositions.

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations. Le personnage débute la partie avec 2 Points à répartir entre ancienneté et adrénaline.



Aide de jeu



1.5. Relations supplémentaires

En plus des relations acquises durant les précédentes parties de la création d'un personnage, ce dernier dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation existante ou d'en acheter une ou deux autres, sans aucune restriction de choix (Vous trouverez plus d'informations dans le chapitre idoine du jeu).

Quelles que soient les relations sélectionnées, il est impossible d'avoir plus de deux relations au niveau 4.

Pensez aussi que les relations des personnages leur permettront de progresser plus vite dans leurs enquêtes et que s'il est intéressant de disposer de quelques relations très influentes, il est aussi important de connaître beaucoup de monde, même de manière superficielle, dans des milieux différents.

1.6. Stages

Un personnage qui débute au sein du COPS a déjà participé à deux stages. Vous pouvez les choisir parmi n'importe lesquels des stages de niveau 1 (si vous remplissez les conditions d'admission requises). Modifier les caractéristiques et compétences de votre personnage en accord avec les bonus accordés par ces deux stages.

2. STAGES

À sa création, un membre des cops a déjà participé à deux stages. Le joueur doit les choisir parmi les stages de niveau 1 mais il doit respecter les caractéristiques et compétences minimales nécessaires comme tout autre personnage qui souhaite participer à un stage.

Lors de sa création ou en cours de jeu, chaque fois qu'un personnage décide de participer à un stage (et lorsque sa hiérarchie lui en donne le droit), il doit vérifier qu'il a la possibilité d'y accéder en comparant les caractéristiques et compétences minimales du stage avec celles de son personnage. Si c'est le cas, et après avoir dépensé les points d'expérience nécessaires (si besoin est puisque, par exemple, les deux stages choisis lors de la création du personnage sont gratuits), il note alors sur sa fiche les modifications à appliquer à son personnage et les capacités auxquelles il a droit.

2.1. Obtention des stages

À la fin de chaque scénario, au moment où les joueurs peuvent dépenser leurs points d'expérience, le meneur de jeu octroiera aussi un certain nombre de points de stage (en début de carrière et en cas de réussite moyenne du scénario, le meneur de jeu pourra par exemple octroyer un nombre de points de stage égal au nombre de personnages présents). Ces points de stage seront attribués à l'intégralité du groupe de personnages. C'est ensuite aux joueurs de décider de la manière dont ils les répartiront. En ce qui concerne l'obtention des stages, il faut tenir compte de trois paramètres importants. En premier lieu, le meneur de jeu peut décider de rendre un ou plusieurs stages temporairement inaccessibles (pour cause de restrictions budgétaires et/ou de politique interne). Ensuite, les points de stage gagnés à la fin d'une aventure ne peuvent pas être cumulés. S'ils ne sont pas tous utilisés le surplus sera alors irrémédiablement perdu. Enfin, un même personnage ne peut bénéficier que d'un seul stage à l'issue d'une aventure, en aucun cas il ne lui sera possible de participer à deux stages (ou plus) après un scénario.

La durée d'un stage est généralement d'une semaine durant laquelle le personnage continue à recevoir son salaire normalement mais où il doit consacrer au moins 8 heures par jour à ce stage. À moins d'un événement particulier, un personnage en stage ne peut plus participer à la vie normale du commissariat (et ne peut donc pas débiter un nouveau scénario).

Il est évident qu'un personnage hospitalisé à la fin d'un scénario car il a été gravement blessé au cours de celui-ci (ou, manque de chance, lors de la bataille finale) ne peut participer à aucun stage avant d'être totalement remis sur pied.

Un stage de niveau 1 coûte 1 point de stage (et 10 points d'expérience), un stage de niveau 2 coûte 2 points (et 15 points d'expérience) et un stage de niveau 3 coûte 4 points (et 25 points d'expérience pour l'heureux élu). Certaines rumeurs au sein du LAPD parlent de mythiques stages de



niveau 4 accessibles aux flics d'élite ou aux plus pistonnés du département de police... Mais il ne s'agit certainement que de rumeurs.

Certains stages ne peuvent être choisis qu'une seule fois dans la carrière d'un cops alors que d'autres peuvent être sélectionnés plusieurs fois. La plupart des bonus accordés ne sont pas cumulables à moins d'une indication contraire.

Lorsque le terme « séance de jeu » est utilisé, on considère que c'est la durée moyenne d'une soirée de jeu, donc 4 heures.

Les dés de stage

Il est important de disposer de dés d'une couleur spécifique pour représenter certaines capacités spéciales offertes par les stages. Communément, nous nous référerons à ces dés en parlant de dés bleus (ou dés de stage) à la différence des dés lancés normalement que nous appellerons les dés blancs. Lorsqu'il utilise de tels dés, le personnage lancera son nombre habituel de dés pour effectuer une action mais, parmi ces dés, certains seront d'une couleur spécifique de façon à les différencier.

Cumul de bonus et marge de réussite

Si un personnage dispose d'un bonus cumulé obtenu par plusieurs participations à un même stage, il n'est possible de bénéficier que d'un point de bonus par point de marge de réussite obtenu lors du jet.

Lorsqu'un personnage dispose de bonus différents liés à la marge de réussite d'un même jet, il doit alors choisir la manière dont il utilise cette marge de réussite (le total des bonus cumulés ne peut pas dépasser la marge de réussite du jet).

Exemple : un cops a participé à deux reprises à un stage de tir de niveau 1 et à deux reprises à un stage de tir de niveau 2. Lorsqu'il tire avec une arme à feu, il a donc potentiellement la possibilité de rajouter +2 au résultat de ses jets de dommages et de modifier ses jets de localisation de +/-2. S'il obtient une marge de réussite de 3 sur un jet de tir, il devra donc choisir les bonus qu'il y applique : +2 aux dommages et +/-1 à la localisation ou +1 aux dommages et +/-2 à la localisation.

Cumul de stages et de capacités spéciales

Lorsqu'il est possible de suivre un même stage à plusieurs reprises, les conditions de cumul seront généralement précisées dans la description du stage.

Pour ce qui est des capacités offertes par certains stages, la participation à un stage permet de choisir une seule capacité spéciale (s'il y en a plusieurs, le personnage n'en choisit qu'une). Si le stage offre une possibilité de cumul, le personnage peut alors choisir une autre capacité spéciale (s'il y en a, sinon il ne profitera que des bonus du cumul de stage).

Il est impossible de choisir plusieurs fois la même capacité.

2.2. Les stages de niveau 1

Ces stages sont les plus accessibles et permettent aux policiers de parfaire les connaissances qui leur ont été inculquées durant leur passage à l'école de police. Tout policier devrait théoriquement, au moins une fois dans sa vie, avoir participé à chacun de ces stages. À la suite du nom officiel du stage est indiqué le nom par lequel les flics appellent communément chacune de ces formations.

Stage de cohésion – « Stage grande gueule »

Au cours de cette formation le personnage apprend à gérer une équipe. Il est formé à la gestion de conflits et on lui enseigne la meilleure manière de donner des directives à des flics sous ses ordres. Ce stage est généralement destiné aux sergents, chefs de patrouilles et jeunes loups aux dents longues qui veulent se faire bien voir par la hiérarchie.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Bureaucratie 7+, Psychologie 7+, 1 Point d'ancienneté, 1 Point d'adrénaline.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacité spéciale :

- **Commandement** : lorsqu'il est chef de groupe (et uniquement dans ce cas), le personnage dispose de 1 Point d'ancienneté et de 1 Point d'adrénaline supplémentaires qu'il peut donner normalement à ses équipiers (c'est-à-dire en utilisant les règles normales de chef de groupe). Il lui est impossible d'utiliser ces points de bonus pour lui-même. Ces points supplémentaires sont renouvelés à chaque nouvelle séance de jeu. Ils ne sont pas cumulables d'une séance sur l'autre.

Stage de conduite niveau 1 – « Stage auto-tamponneuse »

Considéré comme une récréation par la plupart des flics, ce stage permet d'apprendre à contrôler une voiture sur route humide ou dans des conditions légèrement délicates (route défoncée, pneu crevé...).

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Conduite [voiture] 6+, Coordination 3.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacité spéciale : -

- **As de la route** : le personnage peut ignorer la perte du premier dé lorsqu'il est engagé dans une poursuite. Il perdra normalement son deuxième dé durant la même poursuite (et les dés suivants !).

Stage de criminalistique niveau 1 – « Stage crâne d'œuf »

Ce stage est particulièrement difficile à obtenir. En effet, il est rare que les enquêteurs scientifiques acceptent de passer quelques-uns de leurs précieux moments de temps libre à éduquer de pauvres flics incultes.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Scène de crime 6+, Perception 3.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : lorsqu'il fait un jet de compétence scientifique ou de connaissance (Connaissance [au choix], Électronique, Informatique, Mécanique, Scène de crime), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1



réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) : -

Stage de frappe niveau 1- « Stage punching ball »

Au cours de toute la durée de ce stage, le personnage va passer son temps à taper sur ses petits camarades et à se faire taper dessus... L'apprentissage par la douleur, il n'y a rien de mieux.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Corps à corps [coups] 6+, Carrure 3.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximum de +3).

Bonus : le personnage apprend à frapper plus fort. À chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec ses poings (en aucun cas lors d'une projection ou d'une immobilisation). La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question.

Capacité(s) spéciale(s) : -

Stage de géopolitique globale – « Sucrer des huîtres, lécher des moules »

Ce stage est généralement réservé aux flics issus de bonne famille, aux gosses de riches, aux jolies gueules appréciées par les médias. Il consiste en une immersion dans les plus hautes sphères de la politique et de la finance de Los Angeles. Les flics qui suivent ce stage apprennent à bien se comporter au cours des repas de charité, ils apprennent à manger des petits fours, à faire de beaux discours et à sauter de vieilles veuves riches et perverses tout en restant dignes et raides (comme la justice).

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Charme 4 ou Education 4.

Possibilité de cumul : oui (il est possible de prendre ce stage une fois pour chaque culture).

Bonus : lorsqu'il fait un jet de Connaissance du milieu spécifique (culture spécifique : haute finance, politique, showbiz...), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Culture mondaine [choisir un milieu spécifique – haute finance, politique, showbiz...]** : le personnage est considéré comme disposant d'un niveau de relation 1 avec tous les représentants du milieu choisi. Le meneur de jeu peut tout à fait décider que des individus particuliers ne sont pas soumis aux effets de cette capacité. Elle ne représente que le fait que le personnage est généralement apprécié des membres d'une communauté, il ne s'agit en aucun cas d'un super pouvoir.

Stage de gestion des foules – « Stage matraquage »

Au cours de ce stage, le flic apprend à résister à des charges de manifestants et à contre-charger lorsque l'ordre est donné. Il apprend à garder le contrôle de soi et à éviter de se laisser envahir par ses émotions.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Sang-froid 3, Intimidation 6+.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximum de +3).

Bonus : à chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec une arme de contact. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question.

Exemples : un flic a suivi un stage de gestion des foules. Il frappe un manifestant avec un tonfa. Il obtient une marge de réussite de 2. Il pourra donc bénéficier d'un bonus de +1 au résultat de son jet de dommages. Nous retrouvons notre joyeux matraqueur quelques temps plus tard, alors qu'il sort de son troisième stage de gestion des foules. Il frappe sur le même manifestant tout juste sorti de l'hôpital. Il obtient à nouveau une marge de réussite de 2 pour son attaque au tonfa. Il ne pourra donc bénéficier que d'un bonus de +2 au résultat de son jet de dommages.

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Imperturbable :** le personnage dispose d'un bonus de 1 dé à tous les jets de Sang-froid qu'il doit effectuer pour garder son calme dans une situation stressante (émeute, interrogatoire, intimidation...).

Stage de gestion des procédures de communication au sein du LAPD niveau 1 – « J'embrasse... »

Au cours de ce stage, le flic va commencer à découvrir les rouages les plus secrets et les plus mystérieux du LAPD. Quelques semaines durant son travail consistera essentiellement à porter le café aux officiers et à bavarder avec les secrétaires. Rapidement le flic apprendra ainsi comment récupérer les formations les plus intéressantes (cours de tir, de conduite...), comment obtenir du matériel de meilleure qualité...

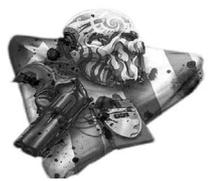
Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Sang-froid 3, Bureaucratie 6+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : à l'issue de chaque séance, le personnage peut effectuer un jet de Bureaucratie/Charme (4). Il gagnera alors 1 point d'expérience supplémentaire par point de marge de réussite obtenu (une réussite normale n'apportera donc aucun point supplémentaire). Il est bien évidemment impossible d'utiliser des Points d'adrénaline sur ce jet de dés.

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Suceur :** le personnage disposera d'un dé supplémentaire pour tous ses jets lors d'interactions sociales avec des membres du personnel administratif du LAPD (secrétaires, armuriers, garagistes, officiers supérieurs...). En revanche, et de manière permanente, il subira un malus de 1 dé pour tous ses jets lors d'interactions sociales avec des flics de la rue (enquêteurs, flics de patrouille...). Les relations du personnage avec le personnel scientifique du LAPD ne sont pas affectées. Il est important que le meneur de jeu se souvienne que, même si aucun jet de dés n'est demandé, cette capacité restera active en permanence et affectera de manière sensible la réaction des interlocuteurs du flic.



Stage de protection des personnalités et de surveillance des biens publics niveau 1 – « Stage pot de fleurs »

Ce stage est bien souvent considéré comme une sanction plus que comme une réelle opportunité d'avancement. Le flic qui suit ce stage va se retrouver plusieurs jours durant à faire le pot de fleur devant un bâtiment administratif, une école ou la demeure d'un homme important.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Charme 3.

Possibilité de cumul : oui (il est possible de prendre ce stage une fois pour chaque quartier de LA).

Bonus : lorsqu'il fait un jet de Connaissance du quartier spécifique où il a effectué son stage, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Ami du patron :** lorsqu'il se trouve dans un quartier dans lequel il a effectué un de ces stages, le personnage peut manger gratuitement dans divers petits restaurants, il bénéficie de tarifs avantageux dans des magasins divers et variés (électronique, alimentaire et peut-être même une armurerie). Le meneur de jeu peut considérer que les petits services sont offerts (un repas, une chambre pour la nuit, un verre ou deux...). Pour ce qui est des achats plus onéreux, le personnage bénéficiera d'une réduction de 15%. L'usage et l'abus de cette capacité peut rapidement faire passer le personnage pour un ripou.

Stage de ressources humaines – « Stage rond-de-cuir »

Au cours de toute la durée de ce stage, le personnage va travailler au département des ressources humaines du LAPD. Il y apprendra rapidement un certain nombre de techniques développées par ses collègues ronds-de-cuir pour survivre dans l'enfer de la jungle administrative.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Bureaucratie 6+, Charme 3.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : le salaire du personnage est majoré de manière permanente d'un bonus représentant 10% de sa valeur de base (avant prime).

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Carambole :** le personnage a appris à utiliser au mieux les rouages de l'administration. Lorsqu'un autre PJ parvient à obtenir du matériel ou une promotion du LAPD, le personnage peut effectuer un jet de Bureaucratie/Sang-froid contre un niveau de difficulté variable choisi par le meneur de jeu (généralement entre 3 et 5) afin de bénéficier du matériel ou de la promotion. L'autre personnage se verra simplement signifier une fin de non recevoir en ce qui concerne sa ou ses demandes. Le meneur de jeu est libre d'apprécier la possibilité ou l'impossibilité d'utiliser cette capacité lors d'une demande particulière. Il a enfin la possibilité d'autoriser le personnage à utiliser cette capacité contre un flic PNJ notable de la campagne. Cette capacité peut aussi être utilisée pour « subtiliser » un stage de niveau 1 ou 2 à une autre équipe de flics (autant dire que le personnage ne s'en fera pas des amis) mais il est tout de même nécessaire de

dépenser les points d'expérience nécessaires à l'obtention du stage.

Stage de sensibilisation culturelle niveau 1 – « Serrer des mains... »

De bien des manières ce stage est proche de celui de géopolitique globale. Le flic va ici passer quelque temps avec des associations de quartier, en compagnie des petits élus locaux, des bénévoles qui luttent contre la pauvreté, l'insalubrité et la délinquance. Il ouvre aussi la possibilité de se spécialiser plus précisément sur la vie des petites communautés qui forment le patchwork coloré de la population de Los Angeles. Il est important de noter que depuis le « revival » spirituel du Little One, de plus en plus de flics suivent ce stage pour se familiariser avec les nouvelles religions, doctrines, sectes et croyances à la mode en Californie.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Connaissance [une culture particulière dans un quartier spécifique] 7+, Charme 3.

Possibilité de cumul : oui (il est possible de prendre ce stage une fois pour chaque quartier de LA et pour chaque culture).

Bonus : lorsqu'il fait un jet de Connaissance du milieu spécifique (les Latinos de Venice Beach, les Afro-Américains de Beverly Hills, les musulmans de South Central...), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Oreille de la rue :** de manière informelle (pas de jet à effectuer), à chaque séance, le meneur se chargera de communiquer au flic les rumeurs particulières aux quartiers et aux communautés avec lesquelles il a eu l'occasion de travailler. Bien évidemment ces rumeurs seront un mélange d'informations très utiles et parfaitement inutiles. Les informations utiles ainsi divulguées seront celles normalement accessibles auprès d'indics de niveau 1.

Stage de technique d'interrogatoire – « Le bon, la brute et le truand »

Ces stages permettent aux flics de perfectionner leurs techniques d'interrogatoire. Assistés par des psychologues et d'anciens inspecteurs se consacrant désormais à l'enseignement, ils apprennent à lire le comportement de leur interlocuteur et à évaluer ses futures réactions.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Compétence d'interrogatoire appropriée (Intimidation, Éloquence ou Rhétorique) 6+, Caractéristique (généralement associée à la compétence) 3.

Possibilité de cumul : oui (un stage par compétence d'interrogatoire).

Bonus : lorsqu'il effectue un jet utilisant la compétence d'interrogatoire pour laquelle il a suivi un stage, le personnage peut relancer une fois, par jet, un dé qui indiquait un échec (pas d'effet si tous les dés indiquaient des réussites et cela ne fonctionne pas sur les dés relancés après une réussite critique).

Capacité(s) spéciale(s) : -



Stage de tir niveau 1 – « Stage Pat Garrett »

Ce stage n'est pas grand chose d'autre qu'une version un peu plus poussée des cours de tir suivis quotidiennement par les flics.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Coordination 3, Compétence d'arme appropriée (d'épaule ou de poing) 6+.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximum de +3 par compétence d'arme).

Bonus : à chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec la compétence appropriée. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite du tir en question.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Tir dissuasif :** lorsque le personnage tente d'effectuer un tir de couverture, il le fait avec un bonus de +2 dés.
- **Tir instinctif :** le personnage peut, si sa seule action du tour est d'utiliser son arme à feu, choisir une initiative minimale de -2, même s'il ne possède pas des Réflexes de 5. S'il dégaine une arme, l'initiative minimale est d'un point inférieure à celle normalement prévue par la manière dont il la porte (avec un minimum de -2). De plus, en cas d'égalité lors de la détermination de l'initiative, un tel personnage l'emporte toujours, même si son ou ses adversaires possèdent une agressivité et des Réflexes supérieurs. Si les deux personnages possèdent cette capacité spéciale, ils font feu en même temps.

Stage de tonfa – « Stage tonton bâton »

Au cours de ce stage les flics apprennent à utiliser les nombreuses possibilités martiales offertes par le tonfa et pas seulement à s'en servir comme d'une vulgaire matraque.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Réflexes 3, Arme de contact [matraque] 6+.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximum de +3).

Bonus : à chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec un tonfa. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Immobilisation :** sur un jet d'attaque réussi avec son tonfa (donc avec une marge de réussite au moins égale à 1), l'attaquant immobilise son adversaire (aucun dommage, pas de Force d'arrêt). Pour réaliser cette attaque, le personnage reçoit un bonus de 1 dé. Chaque tour suivant, le personnage immobilisé peut choisir de perdre 2 Points de vie pour pouvoir tenter de se libérer. On effectue alors un nouveau jet d'opposition de Arme de contact [matraque]/Corps à corps (avec un bonus de 1 dé pour l'utilisateur du tonfa). Il faut vaincre le personnage qui maintient la prise pour se libérer (en cas d'égalité, la prise est donc maintenue).
- **Parade :** lorsque le personnage combat au corps à corps avec un tonfa et que son adversaire remporte l'opposition avec une marge de réussite de 1 ou de 2 on estime que l'attaque a été parée : elle ne cause aucun dommage (mais le personnage ne peut pas causer des dommages à son adversaire pour autant).

Stage sportif – « Stage gonflette »

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Carrure 3.

Possibilité de cumul : oui (deux fois).

Bonus : le personnage gagne un bonus permanent de 3 points de vie (jusqu'à un maximum de +6 pour deux stages).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Bonne condition physique :** le personnage augmente sa Carrure de 1 point (jusqu'à un maximum de 5) s'il prend le temps d'entretenir sa forme en passant au moins 2 heures par jour à faire du sport. S'il arrête son entraînement pendant une semaine, il perd son bonus de Carrure mais peut à nouveau l'obtenir au bout d'un mois de séances de sport journalières.

2.3. Les stages de niveau 2 et 3

Ces stages de spécialisation sont très recherchés par les membres du LAPD mais seuls les policiers les plus zélés peuvent espérer y avoir accès (ou les membres du COPS). Au moins une fois dans sa carrière, un membre du LAPD aura la possibilité d'accéder à un de ces stages. Comme ils ne sont pas disponibles pour les cops de base, vous n'en aurez pas besoin pour créer votre personnage, mais vous les trouverez dans le jeu de base.



3. LE MATERIEL ET LA DOTATION DE BASE DES COPS

Le matériel du cops de base est généralement plus fourni que celui du cops expérimenté. À l'instar des soldats, vétérans des guerres d'Amérique du sud, un cops expérimenté se déleste au cours des premiers mois ou années de service de tout ce qui peut l'encombrer. Notons aussi qu'il est très fréquent que les cops se promènent en civil. Tout l'équipement suivi d'un astérisque est donc laissé de côté dans de telles situations (dans le cas du masque de combat, il doit être placé dans un sac ou gardé dans la voiture afin de n'être sorti qu'en cas de coup dur).

Le blouson, le pantalon, le masque de combat et l'arme de poing du cops sont des équipements rares, uniquement réservés aux cops et qui ne sont plus fabriqués. Un cops qui perdrait tout ou partie de ces objets ne pourrait pas obtenir d'équipement de remplacement avant un délai souvent très long (souvent plusieurs mois si ce n'est plusieurs années).

- **Un blouson*** : il prouve sans l'ombre d'un doute que le personnage est un cops, ce qui correspond dans certains quartiers à porter une cible au niveau du cœur. Mais porter ce blouson n'a pas que des inconvénients, au vu de l'armure apportée par les plaques de matériaux composites qui y sont adaptées.

- **Un pantalon*** : ce *baggy* est très fonctionnel puisqu'il présente un grand nombre de poches. Il est aussi garni de plaques de matériaux composites qui permettent d'offrir une certaine protection au cops lors d'un combat. Le pantalon comporte des genouillères et une coquille intégrée (et pas vraiment visible de l'extérieur).

- **Un masque de combat** : le masque de combat des cops est l'accessoire le plus représentatif de cette unité. Confié ensuite aux SWAT et autres unités anti-émeute, le masque de combat offre certes une forte protection mais il a surtout pour but de protéger l'anonymat du cops en combat. Devant ces visages blancs (ou presque) et impersonnels, la plupart des criminels de bas étage perdent légèrement le moral alors qu'ils seraient déjà morts de rire devant le regard mouillé de larmes d'un cops débutant confronté à sa première fusillade et qui vient de prendre une balle dans le genoux. Même s'il est normalement obligatoire de porter un masque cops, les vétérans le décoorent pour le fun ou pour accentuer son côté terrifiant.

- **Une casquette*** : elle porte la mention COPS et permet d'accrocher le combiné radio-caméra (voir ci-dessous). Elle ne protège en aucun cas son porteur contre une éventuelle attaque.

- **Une paire de rangers** : elles comportent une semelle épaisse qui permet d'éviter les blessures idiotes qui peuvent survenir lorsqu'un cops marche sur du verre cassé ou sur de la ferraille. Elle n'offre aucune protection en combat.

- **Une ceinture multi-usages*** : cette ceinture comporte assez de poches et de passants pour accueillir tout le petit matériel du cops, en l'occurrence les menottes, le tonfa, la mag-lite, le multi-tool, les chargeurs supplémentaires et la paire de gants de sécurité.

- **Une paire de menottes métalliques avec clé et une dizaine de menottes plastiques** : la paire de menottes métalliques permet de maintenir prisonnier un contrevenant de première importance tandis que les menottes en plastique permettent de tenir en respect temporairement un grand groupe de malfaiteurs. Certains abrutis gavés de drogue et particulièrement musclés peuvent parvenir à briser ces menottes (jet de Carrure, difficulté 7 pour les menottes en métal, 5 pour les autres).

- **Un combiné radio-caméra 300 heures d'autonomie*** : les procédures policières étant pour le moins complexes (lecture des droits, sommations avant un combat, etc.), les cops disposent d'une petite caméra qui leur permet d'envoyer directement au QG l'image (et le son) de tout ce qu'ils peuvent voir et entendre en cas de contrevenant tatillon et de mauvaise foi (exemple : mais non monsieur le juge, le cops ici présent ne m'a pas lu mes droits...). Ils ne sont pas obligés d'allumer cet appareil lorsqu'ils sont en mission mais s'ils le font, il savent pertinemment que les premiers à visionner les bandes seront leur chef de service et les membres du SAD (affaires internes). La radio leur permet de rester en permanence en contact avec leur QG et avec leurs petits camarades de patrouille (les autres PJ quoi !).

- **Un tonfa*** : c'est l'arme de corps à corps de base du COPS. Les plus expérimentés (ceux qui ont suivi les stages qui vont bien), peuvent s'en servir pour immobiliser un adversaire ou pour parer une attaque. Les autres se contentent de l'utiliser comme une matraque.

- **Une mag-lite** : cette lampe torche halogène d'une puissance extrême (plus de 1 000 watts) utilise une pile de conception récente qui permet une utilisation quasi permanente pendant plus de 400 jours. Utilisée en pleine nuit contre un adversaire qui ne s'y attend pas, elle peut même servir d'arme incapacitante : l'infortunée victime devra réussir un jet de Réflexes (2) pour ne pas être aveuglée et ainsi subir un malus de 2 dés à toutes ses actions physiques pendant 5 tours.

- **Un automatique (Compact Uni-031 r) ou un revolver (Colt 031.s)** : le choix est laissé au cops lors de son affectation. Ceux qui privilégient la cadence de tir optent pour l'automatique tandis que les petits bricoleurs affectionnent le colt qui leur permet d'utiliser des balles spéciales. De toute façon, au bout d'un an de service, un cops a statistiquement seulement 17% de chance de continuer à utiliser une de ces deux armes. La plupart préfèrent acheter avec leur solde un pétard qui correspond mieux à leur façon de combattre.

- **Un multi-tool** : cet appareil solide contient nombre de petits outils que tout bon bricoleur rêve d'avoir toujours sous la main : pince, couteau, tournevis, poinçon, etc. Cela



Aide de jeu



permet de ne pas être une main devant une main derrière en cas de bricolage sur le tas.

- **Deux chargeurs pour le Compact ou deux speedloads pour le Colt** : ces munitions supplémentaires peuvent être renouvelées à volonté mais une trop grande consommation de balles peut faire l'objet d'un rapport au SAD (affaires internes). C'est pour cette raison que la plupart des cops vétérans utilisent le Colt et fabriquent eux-mêmes leurs balles. En dotation standard, les munitions du Colt sont de type « normal ».

- **Une plaque** : elle permet d'officialiser le personnage dans son rôle de cops. Les cops portent généralement leur plaque autour du cou mais peuvent aussi la fixer à l'emplacement du cœur sur leur blouson ou, au contraire, la ranger dans la poche arrière de leur pantalon.

- **Une paire de gants de sécurité** : ces gants permettent de chercher dans des poubelles, dans des fourrés ou même de se saisir d'animaux rebelles sans risquer de se blesser.

- **Une paire de lunettes de soleil*** : elle permet aussi bien d'avoir un bon look que d'éviter d'être ébloui par le soleil ou le faisceau d'une mag-lite (dans ce dernier cas, le niveau de difficulté du jet de Réflexes pour éviter d'être ébloui n'est que de 1).

- **Un holster au choix (à la ceinture - dans le dos ou sur la hanche - ou sous le bras)** : les holsters du LAPD (et donc du COPS) sont dotés de sangles et de divers boutons pressions afin d'être totalement adaptables à la plupart des armes de poing en vente en Californie. Malgré cela, de nombreux cops qui utilisent des armes de poing personnelles s'achètent aussi leur propre holster afin de ne pas risquer de retrouver leur arme coincée en situation de combat.

- **La chemise et T-shirt LAPD-COPS** : créés à l'origine pour promouvoir le COPS, ces éléments publicitaires n'ont pas eu le succès escompté. Les cops se sont donc retrouvés avec la quasi obligation de porter ces T-shirts et chemises. Les plus chanceux reçoivent juste un T-shirt avec la mention COPS sur le devant. Les autres devront arborer un slogan terrible comme : « *Don't be a pussy, join the COPS* ». À moins qu'ils ne préfèrent utiliser leurs vêtements personnels.

Les cops en patrouille sont dotés d'un véhicule officiel : la Californian S90 « Spitfire ». Elle permet d'accueillir 5 passagers mais les cops utilisent généralement une spitfire par binôme. Dans certains cas, lors de missions spéciales, il est possible qu'ils reçoivent une Dodge 323 « Interceptor M2 ». Il est souvent plus facile de tchatcher avec le

mécanicien en chef – qui est le seul maître à bord après dieu – que de faire une demande écrite [jet de Charme/Bureauratie (6)].

3.1. Petit appendice, les armes.

Voici les deux flingues en dotation de base. Choisissez l'un ou l'autre en fonction de vos goûts et du tempérament de votre personnage.

Colt « Afrikaneer » 031.s

Arme de poing

Ce revolver est l'arme de dotation principale des COPS avec le Compact Uni-031 r. Il est apprécié des vétérans qui ne jurent que par les balles dum-dum ou JHP et par les paranoïaques qui refusent par dessus tout l'idée que leur arme puisse s'enrayer. L'Afrikaneer est en effet une arme solide, robuste, fiable et qui accepte les munitions spéciales conçues par les petits bricoleurs de l'armurerie. Elle n'est plus fabriquée et c'est donc le bien le plus précieux de tout cops. Grâce à une technologie de pointe, cette arme permet à tout personnage qui l'utilise de relancer les dés de dommages lorsque ceux-ci donnent un 1 (exemple : les dés de dommages indiquent 1, 3 et 5. Le cops garde donc le 3 et le 5 et relance un dé pour obtenir un résultat autre qu'un 1). Les seuls dés que l'on peut relancer sont les trois dés de dommages de l'arme, en aucun cas les dés de bonus gagnés grâce à la localisation du tir.

Compact Uni-031 r

Arme de poing

Cet automatique de gros calibre est la deuxième arme de dotation au COPS en 2030. Il est apprécié pour sa cadence de tir importante qui permet aux bons tireurs d'enchaîner les cartons et aux moins bons de fournir un feu de couverture suffisamment nourri pour être efficace. Cette arme accepte très mal les munitions spéciales qui font la réputation de l'Afrikaneer pour la bonne et simple raison que ses balles sont *caseless* et uniquement fabriquées par la marque Compact. Comme le colt Afrikaneer, cette arme n'est plus fabriquée et c'est donc le bien le plus précieux du cops qui le possède. Grâce à une technologie de pointe similaire à celle utilisée pour créer l'Afrikaneer, le Compact Uni permet à tout personnage qui l'utilise de relancer les dés de dommages lorsque ceux-ci donnent un 1.

Voilà, vous êtes prêt. Il ne reste plus qu'à trouver un nom à votre personnage, imaginer ce qu'il a bien pu peindre sur son masque de combat, et étoffer son background pour vraiment lui donner vie. Bonne chance pour la suite...