

Manuel du C.O.P.S.

Version 1.3

Ce manuel est à destination de tous les nouveaux membres du C.O.P.S. (Central Organisation for Public Safety).

Il décrit de manière succincte les différentes procédures à suivre pour rester en vie (un peu plus longtemps, en tout cas) quand on est un **COPS** à Los Angeles.

LISEZ Le bien ! Cela pourra vous sauver la vie un jour !

"Les flics c'est comme les escargots, c'est à la bavure qu'on les reconnaît."

Détective Jet « chien enragé » BLACK

- COPS 0618 -

Détective John « la Trompe » FORNICK

- COPS 025 -

SOMMAIRE

1. Création de Personnages Joueurs	4
1.1. Caractéristiques	4
1.2. Caractéristiques secondaires	5
1.3. Compétences	5
1.3.1. Liste des Compétences	6
1.3.2. Table récapitulative	15
1.4. Historique	16
1.4.1. Origine Sociale	16
1.4.2. Etudes	19
1.4.3. Devenir un membre du COPS	21
1.5. Relations supplémentaires	23
1.5.1. Entretenir ses relations	23
1.6. Stages	23
1.6.1. Obtention des stages	23
1.6.2. Les stages de niveau 1	24
1.6.3. Les stages de niveau 2 et 3	25
1.6.4. Liste des stages	25
1.7. Finition : matériel et la dotation de base des cops	83
2. Système de Jeu	86
2.1. Jet de compétence	86
2.2. Jet de caractéristiques	86
2.3. Jet d'opposition	86
2.4. Niveau de difficulté	86
3. Système de Combat	87
3.1. Déplacements	87
3.2. Combat à Distance	87
3.2.1. Choisir son attitude	87
3.2.2. Déterminer son initiative	88
3.2.3. Faire feu : résolution des actions	90
3.2.4. Utiliser la Bonne compétence	90
3.2.5. Nombre de dés à lancer	91
3.2.6. Nombres de réussite pour toucher	91
3.2.7. Localisation et visé	92
3.2.8. Dommage et Point de vie	92
3.2.9. Force d'Arrêt et Jet d'Encaissement	93
3.2.10. Tir de couverture (Rafale Longue)	94
3.2.11. Tir en Rafale Courte Contrôlée (cible unique)	95
3.2.12. Tir en Rafale Courte Contrôlée (cibles multiples)	96
3.2.13. Plusieurs attaques par tour	96
3.2.14. Dommages collatéraux	96
3.2.15. Tirer sur un adversaire qui frappe au contact	97
3.2.16. Tirer sur des combattants engagés au corps à corps	97
3.2.17. Mettre en joue / Braquer	98
3.3. Combat au Contact	99
3.3.1. Combat au Contact : Choisir son attitude	99
3.3.2. Initiative	99
3.3.3. Cogner : Résolution des actions	99
3.3.4. Utiliser la Bonne compétence	100
3.3.5. Nombres de dés à lancer	100
3.3.6. Localisation	101
3.3.7. Dommage et Point de vie	101
3.3.8. Spécialisation combat à main nues	101
3.3.9. Force d'Arrêt et Jet d'Encaissement	102
3.3.10. Combat à plusieurs	103
3.3.11. Tirer sur un adversaire qui frappe au contact	103
3.4. Guérison	104
3.4.1. Soigner	104
3.4.2. Stabiliser	104
3.4.3. Hospitalisation	105
3.4.4. Guérison naturelle	105
3.4.5. Quel jet pour quel état ?	105
4. Poursuite	106
4.1. Généralité et Distance	106
4.1.1. Généralité	106
4.1.2. Distances	106
4.2. Résolutions des actions	107
4.2.1. Dés noirs	108
4.2.2. Résistance des véhicules	108

4.3.	Actions secondaires	110
4.3.1.	<i>Distance Courte</i>	110
4.3.2.	<i>Distance Intermédiaire</i>	110
4.3.3.	<i>Distance Longue</i>	111
4.4.	Poursuite à plusieurs	111
4.5.	Tables des crashes	112
4.5.1.	<i>Tables des crashes en voiture</i>	112
4.5.2.	<i>Tables des crashes à pieds</i>	115
5.	Adrénaline et Ancienneté	118
5.1.	Utilisation des points d'Adrénalines	118
5.2.	Utilisation des points d'Anciennetés	118
5.3.	Récupérations des points d'Anciennetés et d'Adrénaline	118
6.	Interactions Sociales	119
6.1.	Rencontre et Premier contact : évaluation Psychologique	119
6.2.	Attitudes et méthodes d'interrogatoire	119
6.3.	L'Interrogatoire	119
6.4.	Résultat de l'interrogatoire	120
7.	Progression des personnages	121
8.	La Loi	122
8.1.	Procédure Pénal : En Live	122
8.1.1.	<i>Infraction</i>	122
8.1.2.	<i>Délit</i>	122
8.1.3.	<i>Flag (procédure sur individu dangereux et / ou armé)</i>	122
8.1.4.	<i>Perquisition</i>	122
8.1.5.	<i>Arrestation</i>	123
8.1.6.	<i>Niveau d'engagement</i>	123
8.2.	Procédure Judiciaire : dans les coulisses	124
8.2.1.	<i>Accomplissement d'un Forfait (Crime ou délit mineur)</i>	125
8.2.2.	<i>Enquête, mandats et arrestation</i>	125
8.2.3.	<i>Grand Jury et mise en accusation</i>	126
8.2.4.	<i>Audience préliminaire & Accord / Jugement</i>	126
8.2.5.	<i>Sentence et Appel</i>	126
8.3.	Sommation d'usage (FAQ)	127
8.4.	Mandats et Motif plausible : Ne pas commettre d'impair	127
9.	La Ville	129
9.1.	Les principaux quartiers de L.A.	129
10.	Fourre Tout – Foire Aux Questions (FAQ)	130
10.1.	Droit de conduire, de voter et de boire	130
10.2.	Véhicule des COPS	130
10.3.	Dissimuler une arme	130
10.4.	Le SAD	131
10.5.	Rapport suite à un tir	131
10.6.	Direction des enquêtes	131
10.7.	Autopsie	132
10.8.	Fusil à canon Scié	132
10.9.	Flic de base	132
10.10.	Portée Maximum d'une arme	132
10.11.	Identités - CMU	132
10.12.	Argents	132
10.13.	Suivi du dossier par la hiérarchie	133
10.14.	Discuter avec quelqu'un	133
10.15.	Formulaire MIRANDA	134
10.16.	Modification des Compétences	134
10.17.	Les Cops et leur argent	134
11.	Remerciements	135
12.	Pour maître de Jeu UNIQUEMENT	136
12.1.	Maître de Jeu : Création de Personnages Non-Joueur	136
12.1.1.	<i>PNJ : Caractéristiques</i>	136
12.1.2.	<i>PNJ : Compétences</i>	137
12.1.3.	<i>PNJ : Résistance aux interrogatoires</i>	137
12.1.4.	<i>PNJ : Styles</i>	137
12.1.5.	<i>PNJ : Informations détenues</i>	138
12.1.6.	<i>PNJ : Matériels</i>	138
12.2.	Maître de Jeu : Fourre Tout	138
12.2.1.	<i>PNJ : Fourre Tout : caractéristiques du Lupara Bianca</i>	138
12.2.2.	<i>PNJ : Fourre Tout : Tableau des Sentences</i>	138
12.2.3.	<i>PNJ : Fourre Tout : Informations et informateurs</i>	138

1. Création de Personnages Joueurs

1.1. 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.

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. 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 langues doit être l'anglais. 80% des californiens ont au moins quelques notions d'espagnol.

1.3. 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+ : Eloquence, 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).

1.3.1. 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 / Education

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

Elaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Education

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

Connaître les dernières innovations : Arme de poing / Education

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 réservé 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 : obligatoire dès le niveau 6+ [course d'endurance, course de vitesse, épreuve de force, escalade, nage, saut, sport spécifique (aux choix)]

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

Ecrire un rapport : Bureaucratie / Education

Remplir un constat : Bureaucratie / Sang-froid

Identifier ou connaître une procédure administrative particulière : Bureaucratie / Education

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

Eviter un obstacle inattendu : Conduite / Réflexes

Connaître les spécificités techniques d'une voiture ou d'un équipement : Conduite / Education

Connaissance

Caractéristique généralement associée : Education

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] / Education

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

Electronique

Caractéristique généralement associée : Education

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 6+ [armement, hi-fi vidéo, informatique, sécurité, surveillance]

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 SAD (les affaires internes).

Exemples d'utilisation :

Diagnostiquer une panne : Electronique / Education

Réparer une panne : Electronique / Coordination

Démarrer une voiture sans la clé : Electronique / Coordination

Trouver le point faible d'un système d'alarme : Electronique / Education

Eloquence

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'Eloquence, 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 : Eloquence / Sang-froid

Draguer : Eloquence / 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

Elaborer et fabriquer des faux documents : Falsification / Coordination

Informatique

Caractéristique généralement associée : Education

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 / Education

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 châtement 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 / Education

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 : obligatoire dès le niveau 6+ [armement, automobile, machinerie, mécanique de précision, sécurité]

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 idoine), 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 / Education

Diagnostiquer une panne : Mécanique / Perception

Réparer une panne : Mécanique / Coordination

Médecine

Caractéristique généralement associée : Education

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'ion 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 / Education

Arrêter une hémorragie : Médecine / Coordination

Conseiller un médicament : Médecine / Education

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 / Education

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.

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 : Education

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'Eloquence 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 / Education

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'il 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

Elaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Education

Entretien son arme : Arme de poing / Coordination

1.3.2. Table récapitulative

Compétence	Caract associée	Adrénaline	Spécialisations	
			Niv.	Au choix
Arme d'épaule	Coo.	oui	5+	Fusil à lunette, fusil, fusil à pompe
Arme de contact	Réf.	oui	6+	Couteau, matraque, arme exotique
Arme de poing	Coo.	oui	NA	
Arme lourde	Car.	oui	9+	Mitrailleuse, lance-roquettes, lance-flammes
Athlétisme	Car.	oui	6+	Course endurance, vitesse, épreuve de force, escalade, nage, saut, sport (au choix)
Bureaucratie	SgF	non	NA	
Conduite	Coo.	oui	8+	Voiture, moto, camion, chenillé
Connaissance	Edu	non	9+	Au choix du joueur
Corps à corps	Réf.	oui	7+	Coups, projections, immobilisations
Déguisement	Per.	non	NA	
Electronique	Edu	non	6+	Armement, hi-fi vidéo, informatique, sécurité, surveillance
Eloquence	Cha.	non	NA	
Falsification	Per.	non	NA	
Informatique	Edu	non	5+	Piratage, programmation
Instinct de flic	Per.	non	NA	
Intimidation	SgF	non	NA	
Jeu	SgF	non	NA	
Lancer	Coo.	oui	NA	
Mécanique	Coo.	non	6+	Armement, automobile, machinerie, mécanique de précision, sécurité
Médecine	Edu	non	6+	Chirurgie, pharmacologie, médecine légale
Pilotage	Coo.	non	9+	Patrouilleur maritime, hélicoptère, hovercraft, avion
Premiers secours	Coo.	non	NA	
Psychologie	Per.	non	NA	
Rhétorique	Edu	non	NA	
Scène de crime	Per.	non	NA	
Tir en rafales	Coo.	oui	7+	Arme d'épaule, arme de poing

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 indécents, 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 risquent 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'Electronique. 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^e Dan de 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. Etudes

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 supplémentaire :

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. Quoiqu'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 dicté, 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

Education 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

Etudes 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
- Electronique
- 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 rejoindre le 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.

Equivalence 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.

1.5. Relations supplémentaires

En plus des relations acquises précédemment, le PJ dispose d' 2 points supplémentaires lui permettant d'augmenter une relation existante ou d'en acheter une ou deux autres, sans restriction de choix.

Cependant, quelles que soient les relations sélectionnées, il est impossible d'avoir plus de deux relations de 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.

Pour plus d'information, se reporter au Livre de Règles, p.148.

1.5.1. Entretenir ses relations

Niveau de l'informateur	Coût d'entretien	Coût de l'information
1	20 \$ / mois	5 \$ - 15 \$
2	50 \$ / mois	10 \$ - 50 \$
3	100 \$ / mois	50 \$ - 80 \$
4	200 \$ / mois	80 \$ - 200 \$

1.6. Stages

Un personnage qui débute au sein du COPS a déjà participé à deux stages de niveaux 1 (aux choix, si les conditions d'admission requises sont respectées).

Les modifications des caractéristiques et compétences en accord avec les bonus accordés par ces stages sont applicables dès la création.

1.6.1. 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.

1.6.2. 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.

1.6.3. 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. **Ils ne sont pas disponibles à la création d'un cops.**

1.6.4. Liste des stages

Nom du stage	Niveau	Pré-requis	Cumul	Capacité(s) spéciale(s)
Adaptation au comportement animal				
Toutous et serpents	3	Sang-froid 5	Oui*	Empathie animale, Psychologie animale
Art martial				
Aware de ton body	1	Corps à corps 6+, Carrure 3	Non	Évasion, Iron fist, Méditation, Roulade
Jacky Chan	2	N1, Corps à corps 5+, Réflexes 4	Oui*	Combat acrobatique, Coups maîtrisés, Enchaînement, Maître des clés, Souplesse
Yoda	3	N2, Coordination 5	Oui*	Intouchable, Paralysie, Réaction éclair, Zanshin
Assistance médicale et premiers secours				
French kiss	1	Sang-froid 3, Premiers secours 6+	non	
J't'entube	2	N1, Sang-froid 4, Premier secours 4+, Médecine 7+, Point d'Ancienneté (1)	non	Opération d'urgence
Cohésion				
Grande gueule	1	Bureaucratie 7+, Psychologie 7+, 1 Point d'ancienneté, 1 Point d'adrénaline	non	Commandement
Chef de groupe	2	N1, Charme 4, Bureaucratie 6+, Psychologie 7+	oui	Paternaliste, Carriériste
Combat urbain				
Bagdad	2	Perception 4, Sang Froid 4, Armes de poing ou Epaule 5+, Instinct de flic 5+	oui	Téméraire, Vengeur Masqué
Mogadiscio	3	N2, Coordination 5, Réflexes 4, Athlétisme 5+, Tir automatique 5+	non	Optimisation du couvert, Efficacité automatique
Combat de localité				
Des yeux dans le dos	1	Sang-froid 3, Athlétisme 6+, Instinct de flic 6+	oui	Planification, Mouvement tactique
Monsieur Propre	2	N1, Réflexes 4, Sang-froid 4, Discretion 5+	non	Nettoyage
Galette des rois	3	N2, Instinct de flic 4+, Tir en rafales [armes d'épaule] 4+	non	Slice the pie
Commando				
Opération ninja	2	Athlétisme 5+, Coordination 4, Réflexes 4	oui	Hyper actif, Interception
Opération ninja blanc	3	N2, Perception 4, Sang-froid 4, Tir en rafales 5+	non	Rafale maîtrisée
Communication médiatique				
Respect du culte	1	Education 3, Rhétorique 7+	non	Maîtrise de la bienséance juridique
Expert en communication	2	N1, Education 3, Rhétorique 6+, Connaissance [sectes] 6+ ou Connaissance [religions] 6+	non	Crédibilité

Nom du stage	Niveau	Pré-requis	Cumul	Capacité(s) spéciale(s)
Mass Guru	3	N2, Relation au sein de l'OCOB de niveau 2, Education 3, Rhétorique 5+, Connaissance [sectes] 4+ ou Connaissance [religions] 4+	non	Impertinence
Complicité canine				
Top dog	1	Charisme 3, Sang-Froid 3, Instinct de Flic 6+, Connaissance [animaux] 7+	non	Cynophile
Scooby rules !!!	2	N1, Education 3, Connaissance [animaux] 6+, Instinct de flic 5+, Intimidation 7+ et avoir une évaluation positive du K9	non	Chien démineur, Chien renifleur, Chien de garde, Chien secouriste
Tintin et Milou	3	N2, Connaissance [animaux] 5+, 1 point d'Ancienneté, Perception 4, Charme 4	non	I'm a cops now!
Conduite				
Auto-tamponneuse	1	Conduite [voiture] 6+, Coordination 3	non	As de la route
Stock car	2	N1, Réflexes 4, Conduite [voiture] 5+	non	Turbo
Safety car	3	N2, Sang-froid 5, Conduite [voiture] 4+	non	Booster
Conduite en milieu aqueux				
In the navy	1	Coordination 3, Pilotage [bateau] 8+	non	Ricardo Tubb's Spécial
Oh mon batoooo	2	N1, Pilotage [bateau] 6+, Coordination 3, Réflexes 4	non	Capitaine Crochet
Conduite équestre				
Cow-Boy	1	Coordination 3, Perception 3, Sang-froid 3, Connaissance (Animaux) 8+, Equitation 8+, Instinct de flic 8+	non	Wells Fargo Inc.
Rodéo	2	Réflexes 3, Connaissance [Animaux] 6+, Equitation 7+	non	Murmure à l'oreille des chevaux, Tir équestre
Buffalo Bill	3	Coordination 4, Equitation 6+, Athlétisme 6+	oui	Acrobate Equestre, Sniper équestre, Cheval mon ami
Conduite moto				
Baby biker	1	Coordination 4, Réflexes 3, Conduite [moto]5+	non	As du deux roues
Colt Sivers	2	N1, Carrure 3, Réflexes 4	non	Colt Sivers Style
Tonnerre Mécanique	3	N2, Coordination 5, Conduite [moto] 4+	non	Sans les mains
Contrôle des biens et des contrefaçons				
Chanel & Rollex (N1)	1	Perception 3, Falsification 8+, Instinct de flic 7+	non	Douanier
Recéleur	2	N1, Falsification 6+, Connaissance [Produits de Luxe] ou [Marché Gris] ou [Marché de l'Art] ou [Marché Noir/Spécialisation] 6+	oui*	Expert
Braziill	3	N2, Education 4, Bureaucratie 4+, Informatique 6+, Point d'ancienneté (1)	non	Démontage financier
Criminalistique				
Crâne d'oeuf	1	Scène de crime 6+, Perception 3	non	Mémoire photographique
Culture générale	2	N1, Éducation 4, Scène de crime 5+	non	Petit génie
Premier de la classe	3	N2, Perception 4, Education 4	non	Affaire prioritaire
Découverte des multiplicités linguistiques				
Drague	1	Éducation 3	oui	Linguiste
Déminage				
Rammstein	1	Education 3, Connaissance [Explosifs] 8+	non	A mon signal
Guy Fawkes	2	N1, Sang-froid 4, Connaissance [explosifs] 6+, Electronique ou Mécanique [armement] 6+	oui*	Fil bleu/fil rouge, Câblé
Hiroshima	3	N2, Sang-froid 5, Education 4, Connaissance [explosifs] 4+, Electronique ou Mécanique [armement] 5+	non	10 secondes avant explosion
Frappe				

Nom du stage	Niveau	Pré-requis	Cumul	Capacité(s) spéciale(s)
Punching ball	1	Corps à corps [coups] 6+, Carrure 3	Oui*	-
Petit scarabée	2	N1, Réflexes 4, Corps à corps [coups] 5+	Oui*	Endurant, Solide comme l'acier
Mohamed Ali	3	N2, Coordination 5, Corps à corps [coups] 4+	Oui*	Coup de coude, Uppercut
Géopolitique globale				
Sucer des huîtres, lécher des moules	1	Charme 4 ou Education 4	Oui*	Culture mondaine
Gestion des foules				
Matraquage	1	Sang-froid 3, Intimidation 6+.	Oui*	Imperturbable
Gestion des mineurs				
BAFA	1	Charme 3, Perception 3, Eloquence 7+, Psychologie 8+	Oui*	Père fouettard, El Professor, Disney Channel
Gestion des procédures de communication au sein du LAPD				
J'embrasse...	1	Sang-froid 3, Bureaucratie 6+	non	Suceur
... J'avale...	2	Éducation 4, Bureaucratie 5+	non	Grand Maître de la Paperasserie
... Et je souris	3	N2, Charme 5, Bureaucratie 4+	non	Pistoné
Infiltration				
Atelier théâtre	2	Sang-froid 4, Déguisement 5+	Oui*	Béni des Dieux
Atelier ciné	3	N2, Éloquence 5+	non	Domination
Législation et droit du citoyen				
Pocket lawyer	1	Education 3, Connaissance [Droit] 8+, Ancienneté (1 pt)	non	Casse bonbon
Roi du barreau	2	N1, Education ou Charme (4), Bureaucratie 6+, Connaissance [Droit] 6+, Eloquence ou Rhétorique 6+	Oui*	Accusé, levez-vous!, Présomption de culpabilité, I am the law,
Monsieur le procureur	3	Plein*	Oui*	Présomption d'innocence, Loi [Nom de l'officier]
Lutte anti-drogue (DEA)				
Poussière d'ange	1	Education 3, Connaissance [drogues] 8+	non	Collecteur d'informations
Dealer mon ami	2	N1, Charme 4, Connaissance [drogues] 6+	non	Trombinoscope
Service commandé	3	N2, Sang-froid 4, Connaissance [drogues] 6+	non	Immunisé
Lutte anti-drogue (NADIV)				
Dope Junky	1	Perception 3, Connaissance [drogues] 8+	non	Sentir le Dragon
Dope Master	2	N1, Stage d'infiltration, une relation (allié ou informateur) de niveau 2 dans une organisation criminelle, Perception 3, Charme 4, Connaissance [drogues] 6+	non	Caïd
Dope Lord	3	N2, Perception 3, Charme 4, Sang-froid 5, Connaissance [drogues] 5+	non	Permis de tuer
Manœuvres et mouvements				
Stormtrooper	1	Carrure 3, Coordination 3, Athlétisme 7+	Oui*	SWAT Dance, Robocop, Ed' Scissorhands, Mad Max Style, Gladiator
Bulldozer	2	Stage de Manoeuvre et Mouvement niveau 1 (x2 minimum) Carrure 4, Coordination 4, Athlétisme 5+	Oui*	SWAT Style, RISQ Style
Mécanique				
Les mains dans le cambouis	1	Mécanique 8+, Perception 3 ou Education 3	non	Mac Gyver
Menottage				
Spécial pervers	1	Réflexes 3, Coordination 3, Corps à corps 6+	non	Menottage

Nom du stage	Niveau	Pré-requis	Cumul	Capacité(s) spéciale(s)
Négociation				
Vendeur de voiture	3	Stage de psychologie criminelle, Sang-froid 5, Charme 5	Oui*	Empathie, 6 ^{ème} sens
Partenariat				
Foot-bières-chips	1	Instinct de flic 7+, Psychologie 8+	non	Esprit de ruche
Pizza party	2	N1, Instinct de flic 5+	non	Janus
Alter Ego	3	N2, Instinct de flic 3+	non	Furie, Télépathie, Double dragon, Relique
Pilotage et intervention en milieu urbain				
Supercopter	2	Sang-froid 4, Perception 4, Réflexe 4, Pilotage [Hélicoptère] ou Pilotage [VTOL] 6+	Oui*	Sens du pilotage urbain
Baron rouge	3	N1, Sang-froid 5, Pilotage [Hélicoptère] ou Pilotage [VTOL] 4+, Point d'Adrénaline (2), Points d'Ancienneté (2)	Oui*	Interception, Crash Test, Top Gun Style
Protection des personnalités et de biens publics				
Pot de fleurs	1	Charme 3	Oui*	Ami du Patron
Pot de chambre	2	N1, Charme 4	Oui*	Anodin, Physionomiste
Gilet pare-balles	3	N2, Charme 5, Sang-froid 5	Oui*	Résistance au sommeil, Sacrifice
Psychologie criminelle				
Vol au-dessus d'un nid de coucou	2	Perception 4, Éducation 4, Psychologie 5+	Oui*	Profilage, Regard de flic
Relations médias				
Je passe à la télé	1	Charme 3, Sang-froid 3, Eloquence 8+	Oui*	Bonne présentation
Ressources humaines				
Rond-de-cuir	1	Bureaucratie 6+, Charme 3	non	Carambole
Sensibilisation à la vie en milieu confiné				
Zen	1	Sang-froid 3, Psychologie 7+, 1 Point d'ancienneté	non	Gestion de crise
Sensibilisation culturelle				
Serrer des mains...	1	Connaissance [une culture particulière dans un quartier spécifique] 7+, Charme 3	Oui*	Oreille de la rue
... et caresser les chiens	2	N1, Charme 4, Connaissance appropriée [une culture particulière dans un quartier spécifique] 5+	Oui*	Culture populaire
Space Cop				
Armageddon	1	Carrure 3, Sang-froid 3, Athlétisme 7+	non	Space cowboy
Star Wars	1	N1, Sang-froid 4	Oui*	Moonwalker, Astropilote, Spacemarine
Sport extrême				
Urban street runner	1	Réflexes 3, Athlétisme 7+	non	Urban runner
Base jumper	2	N1, Sang-Froid 4, Réflexes 3, Athlétisme[course] 6+, Athlétisme[saut] 6+	Oui*	Yamakasi, Casse-cou
Free rider	3	N2, Sang-Froid 5, Réflexes 4, Carrure 3, Athlétisme[course] 6+, Athlétisme[saut] 5+, Athlétisme [escalade] 6+	non	Mac Lane Style
Sportif				
Gonflette	1	Carrure 3	Oui*	Bonne condition physique
Survie				
Traverser la rue	1	Sang-froid 3, Premiers Secours 7+	Oui*	Sens de l'orientation, Sens du temps
Rambo	2	N1, Carrure 4, Premiers Secours 6+	non	Robinson Crusoe

Nom du stage	Niveau	Pré-requis	Cumul	Capacité(s) spéciale(s)
Prédateur	3	N2, N1, Carrure 4, Premiers Secours 6+	Oui*	Jeremiah Johnson [milieu spécifique]
Technique d'interrogatoire				
Le bon, la brute et le truand	1	Compétence d'interrogatoire appropriée (Intimidation, Éloquence ou Rhétorique) 6+, Caractéristique (généralement associée à la compétence) 3	Oui*	
Bottin	2	N1, Psychologie 5+	Oui*	Duettiste
Techniques de l'informatique				
Beta pianist 0.1	1	Education 3, Informatique 6+, Connaissance [droit] 7+	Oui*	LAPD Software, Google Geek
DOS Master 1.0	2	N1, Education 4, Sang Froid 3, Informatique (spécialité au choix) 5+	Oui*	Scanner, Scan Facebook Master
Keyboard Maestro	3	N2, Sang Froid 4, Informatique (spécialité au choix) 4+	Oui*	Trojan, Big Brother
Technologie				
Couteau suisse	1	Mécanique 7+, Electronique 7+	non	Réquisition
Passe partout	2	N1, Coordination 3, Mécanique 6+, Electronique 6+	oui	Barney Collier - expertise Sécurité, Q – expertise customisation
Etat de l'Art	2	N2, Coordination 4, Education 4, Mécanique 5+, Electronique 5+	non	-
Technologie de surveillance				
Grandes oreilles	1	Electronique 7+, Perception 3	non	C'est dans la boîte
Astiqueur de joystick	2	N1, Electronique 6+, Pilotage [drone] 6+, Coordination 4	non	Réquisition de drone
Tir				
Pat Garrett	1	Coordination 3, Compétence d'arme appropriée (d'épaule ou de poing) 6+	Oui*	Tir Dissuasif, Tir instinctif, Tir incapacitant
Wyatt Earp	2	N1, Coordination 4, compétence d'arme appropriée (à préciser) 5+	Oui*	Tri sûr, Recharge rapide, Double détente
Lee Harvey Oswald	3	N2, Coordination 5, compétence d'arme appropriée (à préciser) 4+	Oui*	Tir rapide, Point faible, Sniper
Tonfa				
Tonton bâton	1	Réflexes 3, Arme de contact [matraque] 6+	Oui*	Immobilisation, Parade
Udu				
Glou glou	1	Carrure 3, Sang-froid 3, Athlétisme 7+	non	Dauphin
Big Blue	2	N1, Sang-froid 4, Athlétisme [natation] 6+, Corps à corps 7+	Oui*	Navy Seal, Jacques Maillot
Abyss	3	N2, Carrure 4, Sang-froid 5, Athlétisme [natation] 5+	non	Scaphandre

* Limitation : se reporter au descriptif.

Stage d'adaptation au comportement animal

Niveau 3 – « Toutous & serpents »

Pré-requis : Sang-froid 5
Possibilité de cumul : oui (deux fois)

Force est de constater que ce stage reste l'un des moins fréquentés par les flics de L.A. qui préfèrent apprendre à tirer ou à frapper que de chercher à comprendre comment réagissent les grosses bêtes à poils et les petites bêtes à écailles. Ce n'est qu'après avoir été piqué par un scorpion, mordu par un serpent ou attaqué par un chien que les flics comprennent qu'ils auraient peut-être mieux fait de s'intéresser d'un peu plus près à la vie de nos amis les bêtes.

Bonus : Après avoir passé des heures avec des chiens, serpents et autres araignées, le personnage bénéficie finalement d'un bonus défensif de 1 contre toutes les attaques effectuées par des animaux. C'est-à-dire que le jet d'attaque des animaux à son encontre sera réduit de 1 dé. Il est possible de bénéficier deux fois de ce bonus (pour un bonus total de 2 dés)

Capacité(s) spéciale(s) :

Empathie animale : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut automatiquement calmer un animal agressif situé à moins de 10 mètres. Même le maître de ce dernier ne parviendra pas à le faire attaquer le personnage au cours de l'heure suivante.

Psychologie animale : en réussissant un jet de Perception (3) (sans que cela l'empêche d'agir durant le tour où il utilise cette capacité spéciale), le personnage peut deviner les prochaines actions que va effectuer un animal qu'il observe, généralement durant le ou les prochains tours.

Stages d'Art martial

Stage d'Art martial Niveau 1 – «Aware de ton body »

Pré-requis : Corps à corps 6+, Carrure 3
Possibilité de cumul : non

Ici, les stagiaires apprennent à découvrir les limites de leur corps, souvent au prix de vives souffrances

Bonus : Pour bénéficier des avantages de ce stage, le personnage doit s'astreindre à un entraînement régulier (une heure par jour). Il bénéficie désormais d'un bonus de +1 point de récupération tous les deux jours après avoir subi une blessure. De plus, il transforme un de ses dés de Carrure en dé bleu (s'il indique une réussite, il vaut alors pour deux) lors des jets de Résistance aux maladies ou aux empoisonnements.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Évasion** : le personnage sait débloquer les clés douloureuses qui lui seraient appliquées. Il bénéficie de 1 dé bonus pour tous ses jets visant à rompre une immobilisation.

- **Iron fist** : le personnage s'est entraîné à casser des planchettes, des tuiles, des portes et des petits rondins de bois avec différentes parties de son corps (tête, coudes, poings, pieds...). lorsqu'il frappe un objet inanimé (porte, mur, fenêtre), le personnage est considéré comme disposant d'un bonus de +1 en Carrure. Le personnage ne subit pas de points de dommages en frappant de la sorte.

- **Méditation** : en méditant dans un endroit tranquille le personnage peut se ressourcer. Il peut ainsi récupérer 1 Point d'adrénaline après 3 heures de méditation ou 1 Point d'ancienneté après 2 heures de méditation.

- **Roulade** : lors d'une projection, le personnage divise les dommages par 2 (arrondi à l'inférieur) et le FA de la projection est réduit de 2 (minimum 0).

Stage d'Art martial Niveau 2 – «Jacky Chan »

Pré-requis : N1, Corps à corps 5+, Réflexes 4
Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Au programme de ce stage : combats, pompes, combats, traction, combats... Les étudiants apprennent aussi à parfaire les techniques les plus acrobatiques de leur art martial.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Combat acrobatique** : tout bonus dont disposent les adversaires du personnage en raison du surnombre est réduit de moitié (arrondi à l'inférieur, minimum 0 dé de bonus). Ainsi, un personnage assailli par 6 adversaires réduirait donc leur avantage à 2 dés au lieu de 5.

- **Coups maîtrisés** : après avoir réussi à porter une attaque au corps à corps (coup, immobilisation, projection), le personnage peut choisir de réduire comme il le désire les dommages qu'il inflige. Ses projections ont un FA majoré de 1.

- **Enchaînement** : le personnage peut dépenser 1 Point d'adrénaline ou d'ancienneté pour annoncer un enchaînement avant de porter une attaque au corps à corps. Après avoir résolu le combat au corps à corps pour tous les participants et à la condition qu'il n'ait pas été blessé lors de ce tour, le personnage peut porter une attaque de corps à corps (indifféremment : coup, projection ou immobilisation) supplémentaire immédiatement après la résolution de toutes les autres attaques au contact du tour. Cette attaque supplémentaire se déroule en tout point comme une attaque classique, toutefois la cible de cette attaque (qui n'est pas forcément celle de la première attaque du tour) ne fait son jet de combat que pour se défendre, elle ne pourra pas porter de coup (sauf si elle bénéficie elle aussi d'Enchaînement).

- **Maître des clés** : le personnage sait particulièrement bien effectuer des immobilisations en pratiquant des étranglements ou des clés douloureuses sur les fragiles articulations de ses adversaires.

S'il réussit une immobilisation, sa victime doit ensuite accepter de perdre 4 Points de vie (au lieu des 2 habituels) pour avoir le droit d'effectuer un jet pour se libérer. De plus, si elle rate ce jet, elle perdra 1 Point de vie de plus.

- **Souplesse** : en dépensant de manière permanente (mais le point pourra être racheté par la suite avec de l'expérience) un Point d'ancienneté, le personnage peut se débarrasser de n'importe quel type d'entrave (menottes, chaînes...) disposant d'un système d'ouverture (en bref, cela ne marche pas contre un bloc de béton coulé autour des pieds).

Stage d'Art martial Niveau 3 – «Yoda »

Pré-requis : N2, Coordination 5

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Dernier retour sur les tatamis pour y apprendre les secrets des grands maîtres.

Bonus : Pour maintenir ce niveau d'excellence et conserver ses capacités spéciales le personnage doit désormais s'entraîner un minimum de deux heures par jour.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Intouchable** : le personnage transforme un de ses dés en dé bleu (une réussite vaut deux réussites) lorsqu'il tente d'effectuer une projection sur un adversaire. Toutes les projections qu'il effectue voient leur FA majoré de 3.

- **Paralysie** : pour pouvoir bénéficier de cette capacité spéciale, le personnage doit déjà disposer de la capacité spéciale Maître des clés. Le personnage transforme un de ses dés en dé bleu (une réussite vaut deux réussites) lorsqu'il tente d'effectuer une immobilisation sur un adversaire (à mains nues ou avec un tonfa).

S'il réussit une immobilisation, sa victime doit ensuite accepter de perdre 6 Points de vie (au lieu des 2 habituels) pour avoir le droit d'effectuer un jet pour se libérer. De plus, si elle rate ce jet, elle perdra 2 Points de vie de plus.

- **Réaction éclair** : si le personnage se fait braquer par un adversaire à bout portant (voir la règle de braquage page 119 de ce même supplément), il peut utiliser un Point d'adrénaline pour pouvoir attraper le bras armé de son adversaire et sortir ainsi automatiquement de la ligne de feu. Il peut immédiatement porter un coup à son adversaire, ce dernier ne fait un jet que pour savoir s'il est touché, il ne peut pas porter de coup. S'engage ensuite un combat au corps à corps classique. Si le

tireur veut pouvoir utiliser son arme dans le combat, il devra alors réussir un jet d'opposition de Carrure contre la Carrure de son adversaire.

- **Zanshin** : le personnage a développé un véritable sens du danger ce qui lui permet d'éviter de se retrouver surpris par une nouvelle situation de combat. Le personnage dispose de deux dés bonus lorsqu'il effectue un jet d'Instinct de flic pour repérer une embuscade. Qu'il la repère ou pas, le personnage n'est jamais considéré comme étant surpris.

Stages d'assistance médicale et premiers secours

Stage d'assistance médicale et premiers secours Niveau 1 – « French kiss »

Pré-requis : Sang-froid 3, Premiers secours 6+

Possibilité de cumul : non

Ce stage organisé avec le concours du LAFP dans ses locaux d'Alhambra et dure une semaine à raison de 8h de cours par jour.

Souvent, le LAPD est le premier sur les lieux d'un crime ou d'un accident. Le temps que le LAFP arrive, il est parfois trop tard. C'est pourquoi tous les officiers du LAPD suivent des cours d'initiation au secourisme lors de leur passage par l'académie et connaissent les gestes qui permettront de maintenir l'état d'un blessé en attendant l'arrivée des secours compétents. Ce stage s'adresse à ceux qui désirent aller plus loin et qui veulent apprendre les gestes qui sauveront des vies. Sans ce stage, si un officier intervient médicalement sur un patient et que ce dernier développe certaines complications (infection, paralysie, mort...) et qu'une enquête montre que les gestes de l'officier sont en partie responsable de cette aggravation, l'officier sera considéré comme pénalement responsable. La jurisprudence dans ce domaine a entraîné une certaine grogne des différents syndicats de police, toujours obligés de défendre les officiers pris au piège entre la non assistance à personne en danger et la pratique illégale de la médecine.

Bonus :

Si le personnage dispose d'une trousse de premiers soins, il gagne un dé bleu, qu'il rajoute à ses jets de premiers secours. S'il ne possède pas du matériel adéquat, il bénéficie toujours d'un dé bleu, mais cette fois-ci, à la place d'un de ses dés. 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) :

- **Stabilisation** : lorsqu'il intervient sur une personne ayant perdu plus de l'intégralité de ses points de vie, un jet de premiers secours réussit permet de soigner 2 points de vie de plus que la MR de son jet de soins. Les règles de guérison et premiers soins restent les mêmes (Même niveau de difficulté, uniquement les points de vie perdus dans les 10 dernières minutes, un seul jet de premier secours par personne, sauf si celui-ci est re-blessé après les soins, et impossibilité de faire récupérer le blessé au-delà de Point de vie max – 5). De plus, si le blessé a toujours un niveau de points de vie négatifs après des premiers soins réussis, sa blessure se stabilise et il ne perd plus qu'un point de vie tout les 20 tours (1 minute) plutôt que tous les 10 tours, voir tous les tours s'il n'est pas soigné.

Stage d'assistance médicale et premiers secours Niveau 2 – « J't'entube »

Pré-requis : N1, Sang-froid 4, Premier secours 4+, Médecine

7+, Point d'Ancienneté (1)

Possibilité de cumul : non

Les officiers qui ont passé ce stage, réservé à ceux possédant déjà de solides bases en premiers secours et des bonnes notions de chirurgie, ont plusieurs fois sauvé la vie de leurs collègues gravement blessés lors d'une intervention. Là, on ne parle plus de bandage, bouche à bouche et position latérale de sécurité, mais de faire la différence entre la vie et la mort, où encore plus souvent, entre la vie dans un fauteuil et la vie tout simplement.

Bonus : Les connaissances médicales du personnage lui permettent de repérer, dès la scène de crime, s'il y a concordance entre les traces extérieures et les causes probables d'un décès. Pour se faire, il transforme un de ses dés en dé bleu lorsqu'il fait un jet de scène de crime pour comprendre les causes de la mort d'une victime ou trouver des indices en ce sens. 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) :

Opération d'urgence : face à un blessé souffrant de «dommages massifs» (voir Pilote p133), et une fois son patient stabilisé (et avant que son hémorragie ne reprenne, même d'un point), le personnage peut utiliser un point d'ancienneté pour faire un jet de Médecine/Coordination (3). Si ce jet est réussi, son patient ne souffrira d'aucunes formes de séquelles malgré la violence du traumatisme subit. Une telle opération nécessite au minimum une trousse de premiers soins et prend 5D6 tours (moins 1D6 par MR) pour être menée à bien. Si le personnage ne dispose pas ou plus de matériel, de point d'ancienneté, ou bien s'il rate son jet de médecine ou que son opération dure trop longtemps et que l'hémorragie du blessé repart, le blessé souffrira d'une séquelle physique ou psychologique en rapport à sa blessure.

NB : si le personnage décide après-coup de dépenser définitivement son point d'ancienneté, soit cela transformera son opération en réussite, soit il effectuera celle-ci dans les temps, avant que la reprise de l'hémorragie ne vienne tout gâcher.

Stages de cohésion

Stage de cohésion Niveau 1 – « Grande gueule »

Pré-requis : Bureaucratie 7+, Psychologie 7+, 1 Point d'ancienneté, 1 Point d'adrénaline.

Possibilité de cumul : non.

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.

Bonus : -

Capacité(s) spéciale(s) :

- **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 cohésion Niveau 2 – « Chef de groupe »

Pré-requis : N1, Charme 4, Bureaucratie 6+, Psychologie 7+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Ce stage a pour but d'améliorer l'aptitude du cops à gérer une grande équipe, que ce soit lors d'une intervention d'envergure exigeant la présence de plusieurs unités différentes (CRASH, SWAT, RIOT, JUV, METRO...) ou lors d'une enquête d'envergure exigeant la présence d'inspecteurs venant d'unités différentes (DETD, NADIV, TERDIV...). Ce stage lui permet d'apprendre à manager les hommes, les équipements et les ressources en optimisant les interfaces (ça fait bien sur le papier!). Bref, le cops apprend à devenir responsable d'une équipe de têtes de mules qui n'aiment pas les chefs de groupes... Ce stage est en général suivi par les cops désireux de devenir, un jour ou l'autre, Lieutenant.

Durant 1 semaine, le stagiaire suit un chef de groupe déjà en place et apprend sur le tas les ficelles du poste. Le tout est complété par des séances de communication où l'on apprend à préparer des briefings, des réunions et autres rapports inter-services.

Bonus : Lorsque le cops effectue une demande administrative (éducation / bureaucratie) dans le but de pourvoir à un besoin de son équipe : voitures, matériel informatique ou électronique, matos d'intervention, cash pour indics, heures sup, machine à café, lance roquette Mac kiddie, (non.. là je rigole, ce sera pour le stage niveau 3!), il remplace un de ses dés blancs par 1 dé bleu.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Paternaliste** : le personnage a la possibilité de couvrir un de ces subordonnés lorsque ce dernier a fait une boulette ou une bavure en dépensant 1 pt d'ancienneté de manière temporaire (jusqu'à la fin du scénario). Le personnage gagne le respect de son subordonné...

Bien sûr le fait de cacher cette erreur est temporaire (à la discrétion du MJ) car comme tout le monde le sait, la vérité finit toujours par éclater au grand jour. Cette capacité spéciale expose son utilisateur aux foudres du SAD.

- **Carriériste** : le personnage a la possibilité de se couvrir au cas où un de ses subordonnés fait une erreur ou une bavure en dépensant 1 pt d'ancienneté de manière temporaire (jusqu'à la fin du scénario). Le personnage perd toute crédibilité auprès de son équipe mais sort laver de toute implication (au moins pour le moment). Bien sûr le fait de reporter cette erreur sur la seule responsabilité du subordonné est temporaire car comme tout le monde le sait, le chef est responsable des actes de ces hommes. Cette capacité spéciale expose son utilisateur aux foudres des officiers de rue ainsi que des autres inspecteurs, à part le SAD, bien évidemment

Stages de Combat urbain

Stages de Combat urbain Niveau 2 – « Bagdad »

Pré-requis : Perception 4, Sang Froid 4, Armes de poing ou Epaule 5+, Instinct de flic 5+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Ce stage est l'un des plus craint de tous les flics du LAPD qui ne le demande que rarement, il est plutôt vécu comme une punition. En effet, plus qu'un stage, il s'agit d'une immersion dans les forces de la Garde Nationale de Californie chargée de rétablir l'ordre dans le secteur d'Inglewood. Ce quartier laissé à l'abandon ressemble plus à une zone de guerre du Moyen-Orient qu'à un quartier de L.A. et est devenu le refuge des terroristes, séparatistes, suprématistes, rebelles de tous poils venus des quatre coins de la Californie pour s'entraîner, s'armer, et préparer leur révolution idéologique. Cependant les flics les plus aguerris, motivés ou cinglés demandent ce stage car il leur confère une expérience du combat sans comparaison avec les stages de tirs sur cibles en carton. On considère que les flics qui suivent ce stage ont 60% de chance d' en revenir avec 2d10 points de vie en moins. Si après avoir reçu des soins médicaux il lui reste plus de 10 points de vie, le personnage est tenu de retourner au boulot dès la fin du stage.

«Vous étiez volontaire alors venez pas pleurer!».

Bonus : +1dé bleu pour les tests de perception/instinct de flic en situation de combat ou de pré-combat c'est-à-dire rechercher activement les positions de l'ennemi, repérer une embuscade, déceler un piège, etc. De plus le personnage gagne une relation de niveau 1 au sein de la Garde Nationale.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Téméraire** : le personnage s'est si souvent retrouvé sous un feu nourri de l'ennemi qu'il a appris à agir sous un feu de couverture. Il a désormais besoin d'un succès de moins pour pouvoir agir lors d'un tir de couverture, c'est à dire qu'il n'a besoin que d'un succès pour agir sous un tir de couverture issu d'une arme semi-automatique et 2 succès sous un tir d'arme automatique. De plus il sait agir sans trop s'exposer, on calcule le nombre de balles qui devraient le toucher et on le divise par deux arrondi à l'inférieur.

- **Vengeur Masqué** : devant l'omniprésence du danger le personnage ne quitte pas son masque une minute durant tout le stage. Il a vécu, mangé et dormi avec et celui-ci est devenu comme une seconde peau. Les personnages qui ont cette capacité ont bien souvent dû leur survie à la résistance de leur masque et aux nombreuses balles qu'il a stoppé avant qu'elles ne transforment leur tête en bouillie sanguinolente. Son masque est devenu (encore plus) un objet fétiche pour le personnage dont il est convaincu qu'il lui confère des capacités quasi mystiques d'invulnérabilité.

Lorsqu'il fait un jet de Sang-froid / Intimidation en étant porteur de son masque il gagne un dé supplémentaire en Sang-froid tellement il paraît sûr de lui. Ce bonus est également valable pour

résister à une tentative d'intimidation et pour toutes les situations critiques ou le courage du personnage pourrait être testé. De plus le personnage ne subit plus le malus de perception de 1 dé quand il porte son masque car ce dernier fait désormais corps avec lui même. La perte de son masque pourrait désormais avoir de graves répercussions sur sa santé mentale ou ses compétences, à l'appréciation du MJ (en fonction du profil du personnage : troubles psychologiques, malus, accès de violence, dépression...).

Stages de Combat urbain Niveau 3 – « Mogadiscio »

Pré-requis : N2, Coordination 5, Réflexes 4, Athlétisme 5+, Tir automatique 5+
Possibilité de cumul : non

Ce «stage» n'est autre que l'expérience ultime du combat pour tout cops qui aurait survécu et garder un bon souvenir du stage Bagdad. Il s'agit de partir un mois avec le corps expéditionnaire de la CASDF envoyé pour rétablir la paix en Afrique. Intégré au sein d'une unité de Rangers envoyée en première ligne, le personnage qui suit cette formation en retire une connaissance du combat sans aucune mesure avec ce qu'il pourrait rencontrer dans les rues de L.A. Ce stage est extrêmement rare car il nécessite que le cops prenne un congé d'un mois (coût : 6pts de stage).

Une expertise psychologique est d'ailleurs requise avant le stage et à son retour afin de s'assurer que le personnage qui le demande est sain d'esprit lorsqu'il en fait la demande, et s'il l'est toujours après les atrocités qu'il aura rencontré sur le terrain. Cette expertise servira également à la municipalité pour se défendre en justice, au cas où sa responsabilité serait engagée suite à une action antidéontologique du personnage dans le cadre de son travail, à son retour du Mog'. On considère qu'un personnage sur 10 qui participe à ce stage en revient dans un body bag, en plus des 60% de chances de se prendre 2d10 PdV en moins. Même principe que le stage niveau 1, retour au boulot dès la fin du stage si plus de 10pdv restant.

Bonus : Le personnage a appris l'art des progressions de couvert en couvert en milieu urbain, mouvements rapides recroquevillés sur soi, mouvements en zig-zag pour perturber les snipers, etc. Lors d'une attitude type sprint le personnage impose un malus de 2 succès pour être atteint au lieu de 1. Ce bonus ne peut être utilisé si l'on fonce droit sur son adversaire, mais plutôt lors de mouvements en diagonale ou latéraux. A la rigueur le mouvement en zig-zag peut être utilisé en ligne droite mais n'offrira qu'un malus de 1 succès à l'adversaire. De plus le mouvement en zig-zag impose un malus supplémentaire de 1 dé à tout tireur qui tenterait de faire feu sur le personnage avec une arme munie d'une lunette.

D'autre part, le personnage gagne une relation de niveau 2 avec un soldat d'unité spéciale de la CASDF.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Optimisation du couvert** : le personnage a appris à utiliser au mieux son environnement pour se protéger. Il sait désormais s'exposer le moins possible tout en conservant une position stable qui n'handicape en rien la précision de ses tirs. Le personnage réduit de 1 le nombre de dés de malus qui lui incombe lors d'une attitude prudente ou planquée. C'est à dire qu'il pourra être prudent sans malus et planqué à -1 dé.
- **Efficacité automatique** : lors d'un tir en rafale courte le personnage dispose d'une MR améliorée de 1 point pour connaître le nombre de balles qui touchent la cible. Cette capacité est possible si au moins une balle touche sa cible et ne peut être utilisée pour utiliser un bonus dû à un stage, de plus le nombre de balles qui touchent la cible ne peut excéder la valeur de rafale courte maxi de l'arme.

Stages de Combat de localité

Stages de Combat de localité Niveau 1 – « Des yeux dans le dos »

Pré-requis : Sang-froid 3, Athlétisme 6+, Instinct de flic 6+
Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Le stagiaire s'entraîne dans un décor préfabriqué à éliminer des cibles factices le plus vite possible. Il est assailli de rapports et d'ordres contradictoires par radio, mais doit continuer à réagir rapidement.

Bonus : Lorsqu'il effectue un jet d'Instinct de flic, le personnage a désormais le droit d'utiliser ses Points d'adrénaline (un point par jet, sauf capacité spéciale autorisant plus).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Planification** : si le joueur a correctement planifié son intervention (il a dressé un plan et mis en oeuvre les notions exposées dans «Planifier votre action»), son personnage gagne, pour la durée de l'intervention, un point d'ancienneté. Ce point peut être dépensé par le personnage lui-même ou transféré selon les règles habituelles.
- **Mouvement tactique** : si le joueur a correctement planifié son intervention (il a dressé un plan et mis en oeuvre les notions exposées dans «Planifier votre action»), son personnage gagne, pour la durée de l'intervention, un point d'adrénaline. Ce point peut être dépensé par le personnage lui-même ou transféré selon les règles habituelles.

Stages de Combat de localité Niveau 2 – « Monsieur Propre »

Pré-requis : N1, Réflexes 4, Sang-froid 4, Discrétion 5+

Possibilité de cumul : non

Le stagiaire s'entraîne à défoncer des portes en ne touchant QUE les cibles factices qui surgissent inopinément du décor.

Bonus : Le personnage reçoit un bonus de -1 sur tous les jets effectués sur la table des dommages collatéraux.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Nettoyage** : si le joueur et son partenaire respectent la procédure exposée dans «Fraper avant d'entrer», le stagiaire peut s'il est l'ouvreur se mettre à couvert après avoir ouvert la porte : son personnage reste hors de la pièce et dégage de l'encadrement de la porte immédiatement après l'avoir ouverte et il sera considéré pour le reste du tour comme Planqué. S'il est en seconde position, le stagiaire peut déclencher un tir de couverture dans la pièce juste après que son collègue ait ouvert la porte, au mépris des règles d'initiative.

Stages de Combat de localité Niveau 3 – « Galette des rois »

Pré-requis : N2, Instinct de flic 4+, Tir en rafales [armes d'épaule] 4+

Possibilité de cumul : non

Le stagiaire est lâché seul sur le terrain d'entraînement et tous ses petits camarades lui courent après avec des pistolets de peinture. Ses réflexes sont mis à rude épreuve et il apprend à progresser sans prendre de balles dans le buffet.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Slice the pie** : lorsqu'il est dans une zone d'intervention clairement définie (cela ne s'applique pas si le personnage n'est pas prêt au combat), le stagiaire est difficilement surpris par un adversaire. Au début d'un combat, s'il devait être surpris totalement, il n'est que surpris partiellement (Cf. COPS, pilote p131) ; s'il devait être surpris partiellement, il n'est pas surpris. Lors d'un combat, il peut aussi choisir son attitude après que les autres protagonistes aient choisi la leur.

Stages de commando

Stage commando Niveau 2 – « opération ninja »

Pré-requis : Athlétisme 5+, Coordination 4, Réflexes 4

Possibilité de cumul : oui (deux fois, mais aucun cumul de bonus n'est possible)

Au cours de ce stage particulièrement recherché, les flics apprennent à mieux contrôler leurs réactions et leur sens du combat. Les parcours du combattant matinaux les préparent aussi à mieux poursuivre les truands dans les rues encombrées de LA.

Bonus : lorsqu'il fait un jet d'Athlétisme, 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) :

- **Hyper réactif** : le personnage n'est désormais plus limité à un unique Point d'adrénaline par jet de compétence. Il peut, s'il le désire, utiliser tout ou partie de ses Points d'adrénaline sur un même jet.
- **Interception** : une fois que les initiatives et les niveaux d'agressivité ont été choisis par les protagonistes d'un combat, le personnage peut dépenser un Point d'adrénaline pour agir immédiatement avant le PJ ou le PNJ qui aurait normalement dû agir juste avant lui. Tous les participants du combat conservent toutefois les modificateurs de leurs choix tactiques (initiative et agressivité) d'origine.

Stage commando Niveau 3 – « Opération ninja blanc »

Pré-requis : N2, Perception 4, Sang-froid 4, Tir en rafales 5+

Possibilité de cumul : non

Après avoir suivi ce stage, le flic dispose d'une condition physique digne d'un athlète de haut niveau. Il est désormais plus qu'improbable que la physique ou la volonté puissent venir à lui faire défaut.

Bonus : Lorsque le personnage effectue un jet impliquant une caractéristique physique (Coordination, Réflexes, Carrure) ou son Sang-froid et qu'il dépense des Points d'ancienneté, chaque point dépensé compte comme 2 pour la résolution de ses effets.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Rafale maîtrisée** : lorsqu'il tire une rafale courte, le personnage a la possibilité de placer toutes ses balles dans la même localisation (s'il le désire) plutôt que de rajouter 1 à la localisation de chaque balle qui touche.

Stages de communication médiatique

Stages de communication médiatique Niveau 1 – « Respect du culte »

Pré-requis : Education 3, Rhétorique 7+

Possibilité de cumul : non

Les stagiaires analysent avec un avocat spécialisé la jurisprudence récente concernant des affaires de diffamation et de propos à caractères discriminatoires. Un consultant en communication leur apprend ensuite à identifier les moments « pièges » à éviter, bandes vidéo de débats T.V. en mains.

Conditions d'accès: avoir résolu une affaire de déprogrammation à la place de l'OCOB. Une autre possibilité consiste à s'être fait remarquer positivement par les huiles en ayant brillé dans une apparition TV sur un sujet sensible, sans insulter personne.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Maîtrise de la bienséance juridique** : le personnage sait répondre aux journalistes en évitant sagement formules et mots à caractères discriminatoires et diffamatoires. Sa hiérarchie ne pourra pas être poursuivie pour diffamation ou autre après son apparition TV.

Stages de communication médiatique Niveau 2 – « Expert en communication »

Pré-requis : N1, Education 3, Rhétorique 6+, Connaissance [sectes] 6+ ou Connaissance [religions] 6+

Possibilité de cumul : non

Les stagiaires étudient les stratégies de communication des sectes. Leur prof est un consultant externe, lui-même ancien adepte. S'agit-il d'un complot contre Shribanja-Bâ?

Bonus : Chaque fois qu'il tente de démonter une argumentation sectaire, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité). Le bonus s'applique aussi bien à une compétence sociale qu'à un jet de Connaissance (philosophie, religion...) voire à un jet de Sang-froid si son habileté professionnelle ou son équilibre mental sont remis en cause.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Crédibilité** : le personnage a réussi à endormir la méfiance de sa hiérarchie, disposée à présent à lui laisser ou lui confier toute affaire en rapport avec une secte sans poser de questions (diminuer les difficultés des jets de Bureaucratie de 1, si des pressions sont exercées en haut lieu pour que le personnage ne s'en occupe tout de même pas).

Stages de communication médiatique Niveau 3 – « Mass Guru »

Pré-requis : N2, Relation au sein de l'OCOB de niveau 2, Education 3, Rhétorique 5+, Connaissance [sectes] 4+ ou Connaissance [religions] 4+

Possibilité de cumul : non

Le stagiaire est l'heureux bénéficiaire d'un stage cinq étoiles aux frais de l'OCOB. Il suit une série de séminaires de communication avec des dirigeants d'entreprises et des chargés de communication externe. Il partage ainsi, l'espace de quelques jours, la vie des élites de la jeune république.

Bonus : Lorsque le personnage confronte sa compétence Rhétorique à celle d'un interlocuteur, celui-ci subit un malus à sa difficulté de +2. Le malus s'applique aussi bien à un débat télévisé, un interrogatoire ou une séance de déprogrammation. Lors d'un interrogatoire, si le personnage utilise la Rhétorique, il fait automatiquement passer à 0 tout bonus d'attitude dont pourrait bénéficier son interlocuteur.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Impertinence** : en dépensant un Point d'ancienneté, le personnage peut prononcer le mot «secte» dans un débat ou un discours public sans être poursuivi en justice pour discrimination religieuse. Son talent oratoire a créé le doute, le précédent. Il n'est pas impossible que le terme soit répété dans les jours qui viennent par les médias.

Stages de Complicité canine

Stages de Complicité canine Niveau 1 – « Top dog »

Pré-requis : Charisme 3, Sang-Froid 3, Instinct de Flic 6+, Connaissance [animaux] 7+

Possibilité de cumul : non

Ce stage est conçu pour amorcer une relation entre un membre du L.A.P.D. et un auxiliaire de police de race canine... Pendant ce stage, le policier va visiter un chenil chaque jour jusqu'à être familier des chiens et trouver celui qui lui convient. Il rapporte le chien chez lui à la fin du stage. Désormais, ce chien fera partie intégrante de la vie du flic.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Cynophile** : le personnage obtient la garde d'un chien policier encore jeune qui doit désormais le suivre en permanence afin de s'habituer au travail de policier et à son nouveau maître. Le policier touche une prime de 100\$ par mois pour l'entretien du chien. On considère que ce chien est un auxiliaire de police sous la responsabilité de l'officier et que celui-ci est donc responsable des erreurs du chien.

Stages de Complicité canine Niveau 2 – « Scooby rules !!! »

Pré-requis : N1, Education 3, Connaissance [animaux] 6+, Instinct de flic 5+, Intimidation 7+ et avoir une évaluation positive du K9

Possibilité de cumul : non

Ce stage est conçu pour renforcer le lien qui existe entre le policier et son partenaire canin et mettre en avant les capacités propres au chien lui-même pour que son maître sache dans quelles circonstances celui-ci lui sera d'une grande utilité.

Bonus : A présent le chien va posséder une capacité spéciale et le policier dispose désormais d'1 dé bleu pour contrôler le chien.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Chien démineur** : le chien est désormais capable de flairer et reconnaître un certain nombre d'explosifs et peut avertir son maître lorsqu'il en détecte.
- **Chien renifleur** : le chien est capable de flairer et reconnaître un certain nombre de drogues naturelles ou de synthèse et peut avertir son maître lorsqu'il en détecte.
- **Chien de garde** : le chien est un molosse entraîné à la surveillance de son maître, sans cesse aux aguets et possède une mâchoire puissante et très dissuasive.
- **Chien secouriste** : le chien a reçu une formation de sauveteur si bien qu'il peut ramener un noyé, qu'il sait flairer une piste et creuser une galerie.

Stages de Complicité canine Niveau 3 – « Tintin et Milou !!! »

Pré-requis : N2, Connaissance [animaux] 5+, 1 point d'Ancienneté, Perception 4, Charme 4

Possibilité de cumul : non

Ce stage est l'ultime épreuve d'un chien et de son maître car tout les deux vont être soumis à un stress intense et à de rudes épreuves qui vont les pousser jusque dans leurs derniers retranchements.

Cependant, les duos qui ressortent de ce stage sont définitivement soudés l'un à l'autre et le chien est désormais considéré comme un officier de police à part entière et se voit attribuer le poste de partenaire officiel de son maître à l'exclusion de tout autre.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **I'm a cops now!** : désormais le chien est considéré comme un flic à part entière de l'unité de son maître, il reçoit dès lors une plaque et une solde de 200\$ remise à son tuteur légal pour son entretien, son assurance et ses frais médicaux. Le chien dispose aussi de 2 pts de caractéristiques à répartir avec l'accord du MJ, ainsi qu'1 pt d'Ancienneté et 1 point d'Adrénaline.

Stages de Conduite

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

Pré-requis : Conduite [voiture] 6+, Coordination 3

Possibilité de cumul : non

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...).

Bonus : -

Capacité(s) spéciale(s) :

- **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 conduite Niveau 2 – « stock car »

Pré-requis : Stage de conduite niveau 1, Conduite [voiture] 5+, Réflexes 4

Possibilité de cumul : non

Après avoir abordé les bases de la conduite sportive, les flics apprennent ici à gérer au mieux les chocs et accidents de route. Des cascadeurs leur enseignent différentes techniques leur permettant d'amortir les impacts.

Bonus : en cas de crash, les dommages infligés aux personnages (à l'extérieur ou à l'intérieur du véhicule) seront toujours réduits de 1 dé et les dommages structurels subis par le véhicule seront toujours réduits de 1 point.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Turbo** : en situation de poursuite, le personnage peut, s'il le désire, gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les trois tours (au tour 3, au tour 6, au tour 9, etc.). Attention toutefois, car ce dé supplémentaire est un dé noir.

Stage de conduite Niveau 3 – « Safety car »

Pré-requis : N2, Sang-froid 5, Conduite [voiture] 4+

Possibilité de cumul : non

Ce stage marque le zénith de la carrière de pilote d'un flic. Il fait partie de ces rares membres du L.A.P.D. accrédités pour conduire les véhicules des personnalités les plus importantes en ville. Il est d'ailleurs intéressant de noter que bon nombre de flics qui atteignent un tel niveau de qualification sont généralement des pratiquants passionnés de différents sports mécaniques.

Bonus :

Lorsqu'il effectue un crash test lors d'une poursuite en voiture, le personnage peut ignorer le premier dé noir indiquant un échec.

Ainsi, s'il n'avait qu'un dé noir indiquant un échec, le personnage n'aura pas de crash test à faire, s'il en avait deux, il effectuera son crash test sur la première table...

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Booster** : en situation de poursuite, le personnage peut s'il le désire, gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les trois tours (au tour 3, au tour 6, au tour 9, etc.). Ce dé supplémentaire est un dé blanc. Cette capacité n'est pas cumulable avec la capacité Turbo du stage de conduite de niveau 2, elle s'y substitue.

Stages de Conduite en Milieu aqueux

Stage de conduite Niveau 1 – « In the Navy! »

Pré-requis : Coordination 3, Pilotage [bateau] 8+

Possibilité de cumul : non

Des spécialistes du CCS, de l'UDU, du RCSD et du CFWS (qui n'ont rien d'autre à faire) vous apprennent à manier des embarcations de petites tailles (hors-bord, aéroglisseurs, simples canots) dans toutes les conditions (y compris les canalisations d'égouts les plus larges). Attention, ce stage ne donne pas l'autorité pour un simple flic de procéder à une opération en milieu aqueux. Il devra toujours faire appel au service compétent pour mener l'action.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Ricardo Tubb's Spécial** : le personnage peut relancer un dé indiquant un échec sur chacun de ses jets de Pilotage [bateau], y compris en poursuite.

Stage de conduite Niveau 2 – « Oh mon bat oooo ! »

Pré-requis : N1, Pilotage [bateau] 6+, Coordination 3, Réflexes 4

Possibilité de cumul : non

Cette fois, le personnage apprend comment arraisonner des contrevenants en milieu aqueux (mer, fleuve, égout, marécage, etc.). Le policier est, au terme du stage, autorisé à intervenir avec les brigades maritimes ou seul.

Bonus : En cas de crash, les dommages infligés aux personnes (à l'intérieur ou à l'extérieur du bateau) seront toujours réduits de 1 dé et les dommages structurels subis par le bateau seront toujours réduits de 1 point (par dé lancé).

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Capitaine Crochet** : le personnage sait bloquer les commandes de son bâtiment pour lui imposer une trajectoire. Il peut alors sauter sur l'autre bateau, tirer, lancer un crochet, bref, aborder sa proie (sans malus) tel un pirate!

Stages de Conduite équestre

Stage de Conduite équestre Niveau 1 – « Cow-boy »

Pré-requis : Coordination 3, Perception 3, Sang-froid 3, Connaissance (Animaux) 8+, Equitation 8+, Instinct de flic 8+

Possibilité de cumul : non

Ce stage a pour but d'éduquer les officiers de police volontaires à agir en présence d'équidés, à savoir ne pas les effrayer et à les considérer comme un outil valable dans leur lutte contre le crime, ce qui est particulièrement vrai dans Downtown et ses zones de parcs uniquement accessibles à ce moyen de locomotion (Prenons soins de nos parcs et pelouses !). L'officier va ainsi apprendre (ou plutôt compléter son apprentissage) de l'équitation mais surtout recevoir des cours sur la psychologie chevaline et ses réactions en cas de stress et en milieu urbain dense.

Bonus : L'officier est désormais considéré comme un officier auxiliaire du C.H.D. et par conséquent se trouve être compétent pour demander de l'aide directement à des membres du C.H.D. voire réquisitionner un cheval si la situation l'exige.

NB: tenter d'ouvrir le feu ou d'agir depuis un cheval impose un malus de 1 dé à l'action lorsqu'il est au trot et de -2 dé lorsque le cheval est au galop.

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Wells Fargo Inc.** : à ce niveau, l'officier n'est encore qu'un débutant en terme d'équitation et de manoeuvre équine, cependant, il s'en sort déjà mieux que n'importe quel officier lambda n'ayant reçu aucune formation. Il a droit à 1 dé bonus de poursuite à chaque tour pair (2, 4, 6) car il sait à présent gérer le stress et la fatigue du cheval. Ce dé est un dé noir.

NB: les membres de la Police Montée Canadienne (R.C.M.P.) peuvent prendre ce stage à la création sans prendre en compte les pré requis).

Stage de Conduite équestre Niveau 2 – « Rodéo »

Pré-requis : Réflexes 3, Connaissance [Animaux] 6+, Equitation 7+
Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Ce stage a pour but de faire du participant un cavalier de bonne tenue, capable de faire face à un grand nombre de situations aux côtés de son compagnon équin. Pour ce faire, il va devoir prendre de vrais cours d'équitation avec des spécialistes du CHD et du K9 mais aussi des éleveurs de chevaux appointés pour l'occasion.

Bonus : L'officier de police gagne 1 dé bonus lorsqu'il essaye de calmer un auxiliaire équin (un cheval quoi).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Murmure à l'oreille des chevaux** : désormais l'officier de police sait prendre soin d'un cheval et gérer son rythme pour qu'il ne se fatigue pas trop vite. Il a toujours droit à 1 dé bonus de poursuite à chaque tour pair (2, 4, 6) mais à présent, il s'agit d'un dé normal.
- **Tir Equestre** : maintenant, l'officier sait gérer les mouvements saccadés du cheval pour ajuster son tir. Il ne subit aucun malus pour tirer au trot et seulement -1 au galop.

Stage de Conduite équestre Niveau 3 – « Buffalo Bill »

Pré-requis : Coordination 4, Equitation 6+, Athlétisme 6+
Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Ce stage d'une semaine dans le désert est en fait une longue randonnée équestre durant laquelle seront évaluées les compétences du cavalier dans diverses situations et son rapport à l'animal. Il va être soumis à toute une série de test : tir à cheval, équilibre, soins de l'animal, course, saut d'obstacles et tout ce qui passe dans la tête des instructeurs Natifs.

Bonus : Lors d'un crash-test en poursuite, l'officier peut retrancher un dé noir à la table des événements.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Acrobate Equestre** : en dépensant 1 point d'Adrénaline, l'officier peut accomplir une acrobatie particulièrement difficile sans avoir à faire de test. Il peut ainsi réussir automatiquement un saut depuis le cheval vers un véhicule ou un autre cheval mais aussi se coucher sous le ventre de l'animal et continuer à le diriger.
- **Sniper Equestre** : l'officier est devenu un véritable tireur équestre car il ne subit plus aucun malus de tir lorsqu'il est à dos de cheval.
- **Cheval, mon ami** : au prix d'un point d'Ancienneté le joueur peut calmer automatiquement un cheval en le regardant dans les yeux et en lui parlant doucement, quel que soit la race ou le contexte (sauf lors d'un rodéo).

Stages de Conduite moto

Stage de Conduite moto Niveau 1 – « Baby biker »

Pré-requis : Coordination 4, Réflexes 3, Conduite[moto] 5+
Possibilité de cumul : non

Le personnage qui suit ce stage passe une semaine en partenariat avec un binôme de motard du Bike Squad. Il apprend à mieux maîtriser son véhicule, notamment en situation de poursuite. Ce stage nécessite de sérieuses bases en conduite de moto, car les flics du Bike Squad n'attendront pas le stagiaire, ils font comme s'il n'était pas là, c'est à lui de tenir la route. Bien sûr une fois que ses

collègues auront constaté que le stagiaire est digne de conduire une moto ils lui prodigueront de précieux conseils pratiques.

Bonus : Le personnage transforme un de ses dés en dé bleu pour tous les tests de conduite moto (incluant ceux issus des tables de crash test pour éviter l'accident). De plus le personnage gagne une relation de niveau 1 au sein du Bike Squad.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **As du deux roues** : le personnage peut ignorer la perte d'un premier dé de poursuite.

Stage de Conduite moto Niveau 2 – « Colt Sivers »

Pré-requis : N1, Carrure 3, Réflexes 4

Possibilité de cumul : non

Lors de ce stage les collègues instructeurs du Bike Squad vont pousser le stagiaire dans ses derniers retranchements. S'il commençait à se prendre pour un sérieux pilote le stagiaire va vite se rendre compte qu'il est bien loin de maîtriser tous les aspects du métier de motard du L.A.P.D. Chutes et cascades en tous genres vont se succéder pour lui rappeler les dangers du véhicule à deux roues. Un stagiaire sur 10 quitte le stage avec un membre dans le plâtre...

Bonus : Le personnage gagne (s'il le souhaite) un dé noir tous les trois tours de poursuite.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Colt Sivers Style** : à chaque fois qu'il chute de sa moto le stagiaire peut réduire les dégâts d'un nombre de d6 égaux à sa carrure. Il est bon de savoir que les dégâts d'une chute de moto sont de 1d6 par tranche de 15 km/h. Soit 4d6 pour une chute à 60km/h , 7d6 pour une chute à 100km/h, 10d6 à 140km/h etc... Si le stagiaire ne rencontre aucun obstacle sur son chemin il glissera sur une distance égale à 1/3 de la vitesse de la chute (en mètres) et prendra les dégâts ci-dessus. En fonction de l'environnement il est fréquent que le motard vienne percuter un obstacle, on ajoutera alors 1d6 plus le bonus de localisation éventuel. Bien entendu les combinaisons de moto en cuir et les casques sont des plus utiles pour encaisser ce genre de dégâts, on considère d'ailleurs que leur protection est doublée en cas de chute à moto.

Stage de Conduite moto Niveau 3 – « Tonnerre Mécanique »

Pré-requis : N2, Coordination 5, Conduite [moto] 4+

Possibilité de cumul : non

C'est lors de ce stage que le personnage va découvrir ce qui fait la particularité d'être un flic à moto. Il va apprendre à gérer les 250 kilos de métal de sa monture afin de ne pas être gêné lors de ses interventions sur le terrain.

Bonus : Lorsqu'il effectue un crash test on considère que le personnage dispose d'un dé noir de moins. S'il dispose d'un seul dé noir il n'a même pas besoin d'effectuer un crash test.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Sans les mains** : le personnage peut dorénavant faire feu avec son arme de poing tout en conduisant sa moto à tombeau ouvert.

Pour les droitiers il «suffira» de tenir la poignée d'accélérateur de la main gauche et de tirer de la droite (cependant +2 à la difficulté des jets de conduite moto). Qu'il soit gaucher ou droitier, le tireur aura un malus égal au nombre de dés noirs+1 (au lieu de dé noirs+2 normalement). De plus il maîtrise une manœuvre qui consiste à stopper sa moto en faisant un dérapage à gauche, tout en plaçant la béquille latéral et en descendant de moto pour se mettre à couvert derrière le bloc moteur. Très utile lorsqu'on arrive en renfort en plein milieu d'une grosse fusillade du côté de Compton. Réussir ces trois mouvements prend un tour complet et nécessite un jet de Coordination /Conduite Moto (3). En cas d'échec on décompose la manoeuvre en trois mouvements: stopper en dérapage (1 succès), mettre la béquille latéral (2 succès), descendre et se mettre à couvert (3succès). Dès le tour suivant le flic peut

sortir son arme et faire feu normalement. Enfin le personnage gagne une relation de niveau 2 au sein du Bike Squad.

Stages de Contrôle des biens et des contrefaçons

Stage de Contrôle des biens et des contrefaçons Niveau 1 – « Chanel & Rollex »

Pré-requis : Perception 3, Falsification 8+, Instinct de flic 7+

Possibilité de cumul : non

Pour ce stage, les officiers commenceront par passer de nombreuses heures dans les entrepôts des saisies des douanes, afin de se familiariser avec le genre de marchandises fréquemment falsifiées et acheminées jusqu'en Californie. Puis, dans un second temps, ils accompagneront les unités des douanes au sol et parfois des gardes côtes, dans leur travail quotidien, afin de se familiariser avec les techniques des passeurs et les méthodes de détection et de fouilles du CCS.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Douanier** : l'officier s'est familiarisé avec les méthodes et les cachettes utilisées par les trafiquants et les contrebandiers pour faire passer en douce leur marchandise, ainsi que sur les détails permettant d'identifier l'authenticité d'un produit. Cette connaissance lui permet de transformer un de ses dés en dé bleu lorsqu'il fait de telles recherches. 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).

NB : les tests de fouilles d'un véhicule, d'une planque ou d'une personne dans le but d'y trouver un objet délibérément caché sont des tests de Coordination/Scène de crime (Var.) Pour détecter une contrefaçon, c'est un test de Perception/Falsification (Var.) qui est nécessaire.

NB : liste des Connaissances les plus souvent utiles aux douaniers du CCS :

- Connaissance [Produit de Luxe] : parfums, montres, vêtements de marques. C'est la catégorie la plus falsifiée.
- Connaissance [Marché Gris] : alcools, cigarettes, médicaments, électroménagers, informatiques. Contrebande et falsification.
- Connaissance [Marché de l'Art] : pièces uniques ou reliques anciennes. Contrebande, falsification et recel.
- Connaissance [Marché Noir] : comme pour le marché gris, sauf que ces biens sont illicites. (Spécialisation : drogues, armes, animaux exotiques, esclavage, cybernétiques & hautes technologies, produits chimiques ou dangereux etc.).

Stage de Contrôle des biens et des contrefaçons Niveau 2 – « Recéleur »

Pré-requis : N1, Falsification 6+, Connaissance [Produits de Luxe] ou [Marché Gris] ou [Marché de l'Art] ou [Marché Noir/Spécialisation] 6+

Possibilité de cumul : oui, selon connaissances et spécialisations

Pendant ce stage, l'officier va parfaire ses connaissances sur certains produits parmi les plus souvent passés en fraude ou falsifiés. Mais cette fois, l'officier sera intégré à un groupe d'experts du CCS ce qui lui permettra de se spécialiser sur un domaine précis. Après une première semaine passée au cœur de l'Hydra à San Pedro, le stagiaire rejoindra une équipe d'intervention de la douane terrestre, maritime ou volante (au choix) et l'accompagnera durant toutes ses interventions.

Bonus : Le personnage peut donner une estimation de 0 à 20% près de la valeur d'un produit de luxe ou de sa contrefaçon sur le marché californien à partir du moment où il a un niveau de connaissance 8+ dans le domaine correspondant.

NB: un test de Connaissance [Marché spécifique]/Education (5) permet de faire une évaluation exacte. Pour chaque point de marge inférieur à 5, la marge d'erreur est de 5% cumulatifs. Aucune réussite rend le bien impossible à évaluer.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Expert** [Marché spécifique] : l'officier, de part ses connaissances initiales, son expérience personnelle, son enseignement ou ses stages, est devenu un expert dans un domaine précis. Lorsqu'il est confronté à un bien ou une contrefaçon relevant de cette catégorie, le personnage gagne un bonus d'un dé bleu pour tous ses jets en rapport avec ce produit. 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.) De plus, s'il peut estimer un bien à 10% près de sa valeur, voire encore plus précisément, il peut également connaître des informations spécifiques sur les filières concernant son trafic.

Stage de Contrôle des biens et des contrefaçons Niveau 3 – « Braziil »

Pré-requis : N2, Education 4, Bureaucratie 4+, Informatique 6+, Point d'ancienneté (1)

Possibilité de cumul : non

Le stagiaire quitte les postes de douanes et les équipes d'interventions du CCS pour s'attaquer à la partie financière des différents trafics face auxquels lutte le CCS au quotidien. Car si les saisies et leurs gestions occupent une grande part des effectifs du CCS, et représentent leur lot quotidien, leur travail consiste également à aider le L.A.P.D. et la C.I.S.A. à démanteler ces trafics. Le stagiaire passera une première semaine au sein du Bureau des Normes afin de se familiariser avec les règles complexes régissant le commerce international et faire la connaissance des différentes étapes permettant la libre circulation d'un bien ou d'un produit sur le sol californien. Les deux semaines suivantes, il les passera à remonter des filières d'importation, afin de vérifier si chaque chargement est bien passé par les intermédiaires indiqués par sa fiche de suivi, et a bien été testé, conditionné, préparé dans des conditions autorisées par les normes en vigueur. En parallèle, il apprendra à décrypter et remonter ces mêmes pistes, lorsque le produit est illégal ou que sa fiche de suivi est volontairement incomplète.

Bonus : Après 3 semaines passées à brasser intelligemment de la paperasse au sein d'un service qui n'est pas dénommé Brazil par hasard, le personnage peut maintenant transformer un de ses dés en dé bleu lors de tous ses tests de bureaucratie. 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) :

- **Démontage financier** : les biens et l'argent, même lorsqu'on essaye de les cacher et de noyer les pistes en multipliant les changement de comptes et de noms ou en passant par des contrebandiers ou des paradis fiscaux, laissent toujours des traces qu'un esprit aiguisé peut détecter. Lorsque le personnage essaye de remonter une piste financière ou étudie un montage financier ou un livre de compte truqué, il peut, pour le prix d'un point d'ancienneté et un jet de Bureaucratie / Education (2), remonter les pistes qu'on a délibérément voulu cacher. Pour chaque point de marge de réussite au dessus de 2, le personnage découvre une information concernant le chemin pris par le produit ou l'argent qu'il recherche ou une information qu'on a voulu lui cacher. La recherche prendra 2D6 heures et pourra être poursuivie le lendemain en effectuant le même test et pour le même coût. C'est aux MJ que reviennent la tâche de déterminer le nombre de pistes du montage financier et donc le nombre de réussites à obtenir pour parvenir à le démonter.

NB : un montage financier peut être de complexité et de difficulté variable. On considère qu'un montage moyen, effectué par une société cherchant à cacher une partie de ses revenus et l'origine défectueuse de ses produits est d'une difficulté de 2 et nécessite 3 points de marge. Une MR 1 permet de détecter une malversation financière. Une MR2 de comprendre, par exemple, que le produit à coûté à l'achat 3 fois moins cher et que le complément indiqué vient d'un autre compte et est en fait du blanchiment d'argent. Une MR3 permet de remonter la piste jusqu'à une usine croate fermée depuis 3 mois pour des problèmes de mise aux normes. A partir de là, remonter la piste des produits croates ou l'origine de l'argent blanchi nécessite un autre démontage financier. Selon l'origine de la fraude, le MJ est libre de majorer la difficulté du jet de Bureaucratie/Education ainsi que le nombre de point de marge à obtenir, en indiquant pour chaque point de MR le type d'information découvert.

NB : sans ce stage, il est également possible de démonter un montage financier. La difficulté du jet est alors majoré de 2 points (ou 1 point avec la dépense d'un point d'ancienneté) et le temps pour chaque jet est doublé (4D6 heures).

Stages Criminalistique

Stage de Criminalistique niveau 1 – « Crâne d'œuf »

Pré-requis : Scène de crime 6+, Perception 3

Possibilité de cumul : non

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.

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) :

- **Mémoire photographique** : il suffit au personnage de passer tranquillement cinq minutes dans une pièce pour pouvoir ensuite se souvenir des lieux dans les moindres détails. Après cinq minutes d'observation d'un lieu, le personnage peut effectuer un jet d'Instinct de flic/Perception (1). Si le jet est réussi, le personnage sera capable de se souvenir parfaitement des lieux pendant 24 heures. Chaque point de marge de réussite permettra de se souvenir parfaitement des lieux pendant des tranches de 24 heures supplémentaires.

Stage de Criminalistique niveau 2 – « Culture générale »

Pré-requis : N1, Éducation 4, Scène de crime 5+

Possibilité de cumul : non

Au cours de ce stage, le flic suit une formation accélérée dans la plupart des sciences et techniques liées à la compréhension des indices disponibles sur une scène de crime. C'est ainsi qu'en l'espace de quelques semaines, le personnage apprendra certains mystères de la balistique, de la chimie organique, de la mécanique...

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Petit génie** : le personnage est considéré comme disposant d'un niveau 7+ dans toutes les compétences scientifiques (Connaissances scientifiques, Électronique, Informatique, Mécanique, Scène de crime). Si le personnage dispose déjà d'une de ces compétences à un niveau moins bon (8+ ou 9+), il sera considéré comme ayant un niveau 7+. Si l'une de ces compétences est déjà meilleure (6+ ou plus bas), elle reste à ce niveau. Si le personnage veut développer ces compétences en dessous de 7+, il devra en payer le coût normal en partant de leur valeur de base (il doit payer pour 9+, puis 8+, etc.). A la suite de ce stage, le personnage bénéficiera d'une prime permanente de 100\$ sur son salaire mensuel.

Stage de Criminalistique niveau 3 – « Premier de la classe »

Pré-requis : N2, Perception 4, Education 4

Possibilité de cumul : non

Véritables encyclopédies vivantes, les flics sortant de ce stage sont capables de damer le pion à la plupart des grouillots laborantins du L.A.P.D.

Bonus : Lorsque le personnage effectue un jet impliquant l'Éducation, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Affaire prioritaire** : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut rendre prioritaire auprès du département scientifique une affaire sur laquelle il travaille. Il s'assure ainsi que, quel que soit l'importance politique de l'affaire, les autopsies et tests scientifiques seront réalisés au plus vite.

Stage de Découverte des multiplicités linguistiques

Stage de Découverte des multiplicités linguistiques Niveau – « Drague »

Pré-requis : Éducation 3

Possibilité de cumul : oui

Ce stage est destiné à permettre à des agents du L.A.P.D. de s'ouvrir sur les différentes populations présentes dans la ville. Différents types d'agents y participent : ceux qui viennent pour apprendre à parler la langue (il est plus facile d'interpeller un individu qui vous comprend) et ceux qui viennent pour draguer (car nombre de secrétaires de pontes du L.A.P.D. ont régulièrement droit à des remises à niveau lors de ce stage).

Bonus : Si le personnage montre une certaine assiduité à ce stage (deux à trois fois par an), on considère alors qu'il sait se débrouiller dans une nouvelle langue de son choix (le MJ peut exiger plus de stages pour les langues « complexes » telles que le japonais, le chinois...).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Linguiste** : le personnage parvient aisément à comprendre grossièrement même les langages qui lui sont les plus étrangers. Il lui suffit d'écouter un nouveau langage pendant cinq minutes pour parvenir à comprendre le sens général d'une discussion pratiquée dans une langue qui lui est inconnue. Cette capacité spéciale ne permet pas au personnage de lire les langues qu'il ne connaît pas.

Stages de Démontage

Stages de Démontage Niveau 1 – « Rammstein »

Pré-requis : Education 3, Connaissance [Explosifs] 8+

Possibilité de cumul : non

Sous la direction d'artificiers du BOSQ et de l'armée, le flic ingurgite des heures de théorie écrite et visuelle sur les différents composants explosifs, détonateurs et systèmes de mise à feu, modèles courants et rares de bombes professionnelles et I.E.D. (Improvised Explosif Devices – dispositifs explosifs improvisés), techniques basiques de désamorçage et équipements en dotation au sein du L.A.P.D. Par la suite, on regarde faire les chefs et on répète les gestes en suivant pas à pas les instructions ; pour autant, le personnage n'est pas encore autorisé à agir seul lors d'une opération de déminage.

Bonus : Lorsqu'il intervient sur un lieu supposé piégé, le flic dispose d'un dé supplémentaire sur son jet d'Instinct de flic / Perception, afin de localiser une bombe éventuelle quel que soit l'endroit – ceci reflète son aptitude à fouiller minutieusement les pièces, à réfléchir aux endroits généralement laissés de côté et à penser «comme un terroriste».

Capacité(s) spéciale(s) :

• **A mon signal** : si jamais les renforts du BOSQ viennent à tarder, le flic pourra jouer les remplaçants de dernière minute. A l'aide d'une liaison audio ou (encore mieux) vidéo, le personnage pourra mettre ses cours à contribution pour décrire précisément la bombe et éventuellement entamer son désamorçage, en suivant les ordres de son interlocuteur, avec un jet d'Electronique [armement] ou Mécanique [armement] (suivant le type de bombe)/Coordination (1 à 6, suivant la complexité de la bombe et l'outillage à disposition du personnage). En cas d'échec, «l'ange gardien» du personnage l'arrêtera à la dernière seconde, avant qu'il ne commette une bétise – mais seulement pour le premier échec, après...

Stages de Déminage Niveau 2 – « Guy Fawkes »

Pré-requis : N1, Sang-froid 4, Connaissance [explosifs] 6+, Electronique ou Mécanique [armement] 6+
Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Cette fois, on passe à la vitesse supérieure : cours intensifs puis mise en pratique dans des conditions de plus en plus malaisées (compte à rebours réduit, bruit important ou stressant, présence de terroristes non-maîtrisés, obscurité partielle puis totale, panne subite du drone de déminage, etc.) où l'erreur n'est pas permise. Ici, beaucoup d'appelés, peu d'élus : les instructeurs ne pardonnent rien, car une fois diplômés les stagiaires seront appelés à agir de manière autonome.

Bonus : Rompu à toutes les situations ou presque, le flic fait preuve d'un calme olympien et dispose d'un dé supplémentaire à tous ses jets de Sang-froid pour conserver sa concentration lors d'une opération de déminage, quoiqu'il arrive autour de lui.

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Fil bleu/fil rouge** : s'il dispose de suffisamment de temps, le flic peut examiner la bombe à son aise avant de passer aux choses sérieuses, ce qui lui permettra de remarquer d'éventuelles embûches ou complications... Pour résumer, trois jets seront utiles : Connaissance [explosifs]/Education pour discerner le type d'explosif et le système de mise à feu ; Instinct de flic / Perception pour vérifier la présence possible d'un «piège à cons» ; Mécanique ou Electronique [armement] / Coordination pour désamorcer la bombe. Au MJ de décider du nombre de réussites à accumuler, suivant la complexité de la bombe et les pièges/dérivations/trompe-l'oeil employés.

• **Câblé** : formé à l'utilisation des différents engins du BOSQ, le personnage est désormais capable de piloter drones (cf. le cahier couleur du Pilote et Hitek Lotek p121/122) et ROB (Robotic Offensive Bomb vehicles - treuils motorisés capables de soulever et déplacer des véhicules ou objets massifs suspects) à l'aide d'un casque et de gants Sentry Virtual Engine™ – le flic devient la machine, il lui suffira d'employer sa caractéristique Coordination pour manier l'engin et déployer ses outils/scanners, ses Réflexes en cas de mouvement brusque, ainsi que sa Perception pour visualiser les environs (dans les trois cas, il disposera alors d'un dé bleu, simulant l'assistance fournie par l'équipement électronique).

Stages de Déminage Niveau 3 – « Hiroshima »

Pré-requis : N2, Sang-froid 5, Education 4, Connaissance [explosifs] 4+, Electronique ou Mécanique [armement] 5+
Possibilité de cumul : non

Après plusieurs mises en situation toujours plus réalistes et éprouvantes, les stagiaires sont livrés à eux-mêmes en plein hall central du Convention Center, pour un dernier exercice. Mission : trouver et désamorcer une charge nucléaire miniature posée par un groupuscule terroriste. Délai avant explosion : inconnu. Présence de terroristes : plausible. Déploiement du SWAT : insuffisant pour à la fois couvrir tout le bâtiment et protéger les artificiers.

Ou les flics réussissent ou Los Angeles est rayée de la carte, ce n'est pas plus compliqué que cela.

Bonus : Si le personnage est accompagné de plusieurs équipiers (des artificiers maîtrisant comme lui le stage de niveau 2, et non pas de simples flics), son travail n'en sera que plus rapide et efficace. Chaque duo de collègues supplémentaires lui octroie un dé de plus à ses jets, que ce soit pour rechercher la bombe, sécuriser la zone, puis pour désamorcer l'explosif - ça c'est du travail d'équipe !

Capacité(s) spéciale(s) :

- **10 secondes avant explosion** : le compte à rebours égraine les secondes et le moment fatidique approche, uncool... Au prix du sacrifice définitif d'un point d'ancienneté (qui pourra néanmoins être racheté avec des points d'expérience), le personnage arrivera malgré tout à désamorcer la bombe à l'aide d'outils de fortune, une seconde trois centièmes avant la déflagration. Et le tout sans même suer, la classe. Veinard, Hollywood rachètera certainement votre récit pour un futur film catastrophe avec Kevin Seagal.

Stages de Frappe

Stage de frappe Niveau 1- «Punching ball »

Pré-requis : Corps à corps [coups] 6+, Carrure 3

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

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.

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) : aucune

Stage de frappe Niveau 2 – « Petit scarabée »

Pré-requis : N1, Réflexes 4, Corps à corps [coups] 5+

Possibilité de cumul : oui (trois fois)

Après avoir appris les bases lui permettant de porter des coups plus puissants, le personnage apprendra ici à mieux les placer. Le travail d'endurcissement corporel commencera aussi à véritablement se ressentir au quotidien.

Bonus : A chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +/-1 au jet de localisation lorsqu'il frappe à mains nues. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question. C'est le personnage qui choisit, après avoir effectué son jet de localisation, d'appliquer tout ou partie de ce modificateur (ainsi que sa valeur : positive ou négative).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Endurance** : lorsqu'il fait un jet de résistance (pour éviter les effets d'une drogue, pour ne pas s'endormir... mais pas pour les jets d'encaissement) avec sa Carrure ou son Sang-froid, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

- **Solide comme l'acier** : lorsqu'il fait un jet d'encaissement (avec sa Carrure ou son Sang-froid), le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Stage de frappe Niveau 3 – « Mohamed Ali »

Pré-requis : N2, Coordination 5, Corps à corps [coups] 4+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Rois des bagarres de rue, big boss du ring, les flics sortant de ce stage sont des machines de guerre capables d'abattre les plus solides truands simplement avec leurs deux poings.

Bonus : Pour chaque point de marge de réussite sur ses jets d'attaque à mains nues (uniquement les coups, pas les projections ou les immobilisations), le personnage peut cumuler les effets des bonus aux dommages et à la localisation liés aux stages de niveau 1 et 2. Ainsi un personnage disposant d'une marge de réussite de 1 pourra infliger 1 point de dommage de plus et il pourra modifier le jet de localisation de +/-1. Le personnage ne peut appliquer que les modificateurs qu'il a acquis au cours des stages de niveau 1 et 2. Ce stage ne crée pas de nouveaux bonus, il permet juste de les cumuler.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Coup de coude** : en annonçant qu'il donne un coup de coude à son adversaire, avant que le tour de corps à corps ne soit résolu, le personnage accorde un bonus de 2 dés au jet de Corps à corps e son adversaire. Mais s'il parvient tout de même à remporter le combat, il causera un nombre de points de dommages doublé (après tous les modificateurs possibles).
- **Uppercut** : en annonçant qu'il donne un uppercut à son adversaire, avant que le tour de corps à corps ne soit résolu, le personnage accorde un bonus de 2 dés au jet de Corps à corps de son adversaire. Mais s'il parvient tout de même à remporter le combat, la Force d'arrêt de son attaque sera égale à 2 (4 s'il touche la tête).

Stage de Géopolitique globale

Stage de géopolitique globale Niveau 1 – « Sucrer des huîtres, lécher des moules »

Pré-requis : Charme 4 ou Education 4

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

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).

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 de gestion des foules Niveau 1 – « Stage matraquage »

Pré-requis : Sang-froid 3, Intimidation 6+.

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

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.

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 mineurs

Stage de gestion des mineurs Niveau 1 – « Bafa »

Pré-requis : Charme 3, Perception 3, Eloquence 7+, Psychologie 8+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Au cours de ce stage, le détective apprend à travailler avec des enfants et adolescents dans le cadre de procédures policières.

Ce stage couvre aussi bien les aspects légaux et juridiques entourant les mineurs dans le cadre d'interrogatoires ou d'arrestations, que diverses méthodes utilisées par les assistantes sociales du JSD pour se mettre à leur niveau et gagner leur respect ou leur confiance.

Bonus : Le cops sait mettre en confiance et faire parler les enfants et les adolescents avec qui il passe un peu de temps. Après 10 minutes en leur compagnie, ces derniers seront prêts à l'écouter et pourraient lui révéler des secrets qu'ils ne confieraient pas à leur meilleur ami et encore moins à leurs parents. Ses nouveaux amis sont considérés comme des informateurs de niveau 1 pour tout ce qui touche à leur entourage et tant que l'officier reste en leur compagnie. S'il s'éloigne plus d'une heure, tout est à refaire.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Père fouettard** : le cops sait trouver le ton juste et ferme lorsqu'il parle avec des enfants ou des adolescents. Lorsqu'il fait un jet d'intimidation/Sang froid, 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).

- **El Professor** : l'officier sait trouver les mots justes lorsqu'il parle avec des enfants ou des adolescents. Lorsqu'il fait un jet de Rhétorique/Education, 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).

- **Disney Channel** : le personnage a appris à parler avec les enfants et les adolescents avec calme, gentillesse et douceur. Lorsqu'il fait un jet d'Eloquence/Charme, 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).

Stages de Gestion des procédures de communication au sein du LAPD

Stage de Gestion des procédures de communication au sein du LAPD Niveau 1 – « J’embrasse... »

Pré-requis : Sang-froid 3, Bureaucratie 6+
Possibilité de cumul : non

Au cours de ce stage, le flic va commencer à découvrir les rouages les plus secrets et les plus mystérieux du L.A.P.D. 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...

Bonus : A 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 L.A.P.D. (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 L.A.P.D. 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 Gestion des procédures de communication au sein du LAPD Niveau 2 – « ... J’avale ... »

Pré-requis : N1, Éducation 4, Bureaucratie 5+
Possibilité de cumul : non

Désormais considéré comme le meilleur ami de la secrétaire du boss, le personnage est aussi parvenu à se faire inviter au mariage du chef comptable du département et à l’anniversaire du responsable des stages de formation.

Bonus : A l’issue de chaque scénario, le personnage peut effectuer un jet de Bureaucratie/Éducation (4). Il gagnera alors 1 Point de stage 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. Le personnage sera le seul à pouvoir utiliser ces points (ils ne seront pas ajoutés aux points de stage de ses équipiers). Ces points ne sont pas cumulables et seront perdus si le personnage n’a pas la possibilité ou le désir de les dépenser. N’oubliez pas qu’un personnage ne peut suivre qu’un seul et unique stage après chaque scénario.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Grand maître de la paperasserie** : le personnage peut utiliser sa connaissance des rouages du L.A.P.D. afin de faciliter ses demandes d’obtention de matériel ou de crédits. Lorsque le meneur de jeu lui demande de faire un jet visant à permettre l’obtention de crédits, de matériel ou de renforts, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n’ajoute de toute manière qu’une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Stage de Gestion des procédures de communication au sein du LAPD Niveau 3 – « ... Et je souris »

Pré-requis : N2, Charme 5, Bureaucratie 4+
Possibilité de cumul : non

Le flic est désormais le meilleur ami des plus hauts pontes du L.A.P.D., l'invité de tous les cocktails internes, le bras droit du responsable des relations publiques.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Pistonné** : le personnage peut désormais choisir de participer à tous les stages qui lui sont proposés, quelles que soient les caractéristiques et compétences minimales requises. Il doit par contre dépenser normalement les points de stage requis.

Stage d'Infiltration

Stage d'Infiltration Niveau 2 – « Atelier théâtre »

Pré-requis : Sang-froid 4, Déguisement 5+

Possibilité de cumul : oui (une fois pour chaque type de criminalité – dealer, prostituée... et pour chaque type de milieu – mafia russe, yakusa, Triades...)

Si bien des flics considèrent uniquement ce stage comme un moyen de draguer les jeunes actrices qui viennent leur donner des cours, les flics habitués à travailler sous couverture ont rapidement compris tout l'intérêt qu'ils pouvaient avoir à être assidus à un tel enseignement. Au cours de ce stage qui tient autant du cours de théâtre que de la séance de psychologie et de profilage criminel, les flics apprennent à incarner des truands mais aussi à évaluer les réactions de leurs interlocuteurs de manière à pouvoir modifier leur attitude et à ainsi rester crédible dans un univers où l'erreur signifie bien souvent la mort.

Bonus : Lorsqu'il fait un jet de Connaissance du milieu qu'il a étudié (exemple : prostitution, dealers, mafia russe...), ou lorsqu'il doit faire un jet pour résister à un interrogatoire, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Béni des dieux** : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut parvenir à faire croire à un énorme mensonge. Le meneur de jeu est libre d'évaluer la relative crédibilité du mensonge en question et il lui est tout à fait possible d'interdire l'usage de cette capacité contre un PNJ particulier. Cette capacité peut affecter tout aussi bien des criminels que des civils (ou même des flics).

Stage d'Infiltration Niveau 3 – « Atelier ciné »

Pré-requis : N2, Éloquence 5+

Possibilité de cumul : non

Au cours de ce stage les flics apprennent à parfaire leur assurance.

Ils peuvent désormais plus facilement tenter de faire croire en la réalité du personnage qu'ils interprètent.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Domination** : le personnage sait habilement utiliser un mélange d'autorité et de manipulation psychologique pour parvenir à imposer certaines de ses idées. Cela permettra au personnage de passer un contrôle de sécurité sans présenter de carte d'identification, il peut se faire passer pour un officier auprès de soldats, pour un représentant de commerce auprès d'une civile afin de pouvoir entrer dans un appartement pour jeter un coup d'oeil... Il ne s'agit pas réellement d'intimidation mais plutôt d'une manière de persuader les gens que le personnage est bien celui qu'il prétend être. Le

personnage devra effectuer des jets d'Éloquence / Éducation de difficultés variables en fonction de son interlocuteur. Il est important de se souvenir que cela ne permettra pas au personnage de passer des contrôles de sécurité d'un niveau trop élevé.

Le meneur de jeu devra prendre garde à la manière dont cette capacité est utilisée, en effet si le personnage ment ouvertement pour accéder à un lieu, cela pourrait lui être reproché devant un tribunal. Il faut donc développer l'art et la manière de persuader les gens sans avoir à clairement mentir.

Stages de Législation et droit du citoyen

Stage de Législation et droit du citoyen Niveau 1 – « Pocket lawyer »

Pré-requis : Education 3, Connaissance [Droit] 8+, Ancienneté (1 pt)

Possibilité de cumul : non

Le travail d'un officier de police étant, entre autre chose, de faire respecter les lois, il est utile que tous les officiers du L.A.P.D. les connaissent. Mais force est de constater que malgré les cours de l'académie, ce n'est pas toujours le cas. Si aujourd'hui, tous les détectives et une grande partie des véhicules de patrouille sont équipés d'un pocket-lawyer, des crédits viennent d'être débloqués pour que le plus d'officiers possible passent se stage.

NB : à partir du 1er avril 2031, ce stage sera ouvert au plus grand nombre et le nombre de sessions sera doublé. Il n'y aura plus aucun pré-requis pour s'y inscrire, mais ceux qui auront malgré tout le niveau, pourront passer ce stage pour seulement 5 XP.

NB : à partir du 1er juin 2031, une prime de 50\$ sera rajoutée au salaire de tous les bénéficiaires de ce stage.

Bonus : Le stagiaire bénéficie de la grâce de son maître de jeu qui pourra tousoter discrètement lorsqu'il s'apprêtera à commettre sans s'en rendre compte une énorme bourde qui pourrait juridiquement lui planter son affaire.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Casse bonbon** : la révision des codes civils et pénaux californiens ainsi que sa jeune jurisprudence permet à l'officier, s'il utilise pour cela un point d'ancienneté et réussit un test de Connaissance [Droit]/Education (2) de trouver un petit quelque chose pour casser les noix d'un bon père de famille semblant au-delà de tout soupçon. Si bien sur, ce bon père de famille est vraiment aussi blanc qu'une colombe, rien ne pourra lui être légalement reproché.

Stage de Législation et droit du citoyen Niveau 2 – « Roi du barreau »

Pré-requis : N1, Education ou Charme (4), Bureaucratie 6+, Connaissance [Droit] 6+, Eloquence ou Rhétorique 6+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Lors de ce stage, les officiers rejoignent un célèbre cabinet angelinos et participent à la préparation des procès et plaidoiries en compagnie d'étudiantes en droit et de jeunes avocats aux dents longues et au cynisme acéré. Les bénéficiaires de ce stage sont choisis en priorité par leur hiérarchie pour représenter leurs collègues lors des procès concernant les criminels qu'ils ont arrêté.

NB : statistiquement, 40% des bénéficiaires de ce stage sont fréquemment re-contacté par le cabinet Smith & Winchester ou un autre cabinet, pour servir de spécialistes de la police judiciaire et témoigner à d'autres procès que les siens. Le hic est qu'il est plus souvent appelé à témoigner pour invalider les arguments de ses collègues que pour assurer la défense des victimes. Techniquement, un test réussit de Charme/Rhétorique (2) à la fin de ce stage, permet à l'officier de se faire remarquer et re-contacter. S'il accepte la proposition qui lui est faite, il peut s'attendre à gagner 2D6 x 1000\$ par mois supplémentaire, mais cela se saura vite et il sera pénalisé d'un dé lors de toutes ses interactions ultérieures avec le personnel et les officiers du L.A.P.D.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Accusé, levez-vous!** : une fois l'affaire bouclée et le criminel arrêté, reste à s'assurer qu'il passera bien le temps qu'il mérite derrière les barreaux. Lorsque vous êtes appelé à la barre, pour témoigner lors d'un procès, votre connaissance du droit et du dossier vous permet de vous assurer que le criminel que vous avez pourchassé purgera bien sa peine. Il vous en coûtera un point d'ancienneté. Si jamais ce procès était préalablement truqué, ou que l'accusé possède un atout capable d'indiscutablement l'innocenter, la dépense définitive de ce point d'ancienneté permet de faire basculer les jurés en votre faveur.
- **Présomption de culpabilité** : la connaissance des arcanes du droit californien permet à l'officier d'obtenir un mandat un peu douteux et précipité ou face à un D.A récalcitrant, pour le simple coût d'un point d'Ancienneté associé à un jet de Bureaucratie ou Connaissance [Droit]/Education(2)
- **I am the law** : l'officier connaît tellement bien les alinéas de chaque article de loi, qu'il peut désormais remplacer un de ses dés par un dé bleu lorsqu'il fait un test de Connaissance [Droit] ou lorsqu'il fait un test de rhétorique en utilisant le droit comme argument. 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).

Stage de Législation et droit du citoyen Niveau 3 – « Monsieur le procureur »

Pré-requis : N2, Education ou Charme (5), Sang-froid 4, Bureaucratie 4+, Connaissance [Droit] 5+, Une relation (niveau 3 ou 2, pressuré) au sein du parti majoritaire à Los Angeles, ou du bureau du procureur.

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

La loi n'a maintenant plus aucun secret pour l'officier. Il ne lui reste qu'à parfaire ses connaissances en compagnie de ceux qui font appliquer cette loi au plus haut niveau et à apprendre à mieux se servir de ses petits alinéas pour le bien-être des Californiens.

NB : ce stage, bien que présent dans le catalogue du TDD n'est pas mis en avant. Bien souvent, les officiers qui le passent ne restent ensuite pas plus d'un an au L.A.P.D. et rejoignent le bureau du procureur ou un prestigieux cabinet d'avocats. Et plutôt que d'apprendre à servir les intérêts des californiens, se sont les intérêts de l'officier qui sont les mieux servis. 6 des 7 officiers qui l'ont passé sous l'ère Mac Connroy ont démissionné du L.A.P.D. entre 4 mois et 18 mois après leur dernier stage. Ceux qui décident de rester peuvent gagner autant que les officiers titulaires du stage de niveau 2, (même ceux qui n'avaient pas décroché préalablement de contrat) s'ils acceptent de travailler pour le privé, et de subir le malus d'un dé avec leur collègue. Mais une autre alternative s'offre à eux. Celle de gagner une prime mensuelle de 30% de leur salaire globale, en tant que conseiller du L.A.P.D.

Dans ce cas, ils n'ont pas de malus avec leurs collègues et gagne même 1D6 niveaux de relation par trimestre au sein de ses collègues du L.A.P.D. qu'il a su aider lors de procès.

Bonus : Ce stage permet de se lier d'amitié avec une personne de l'entourage proche du procureur. Selon le résultat d'un unique test de Charme, 2 réussites où moins, il s'agit d'une secrétaire, 3 réussites, d'un de ses substituts, 4 réussites, d'un de ses plus proches conseillé et 5 réussites ou plus... de lui-même. Cette amitié équivaut à celle d'un informateur dévoué de niveau 3 (et passe à 4 en cas de deuxième stage.)

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Présomption d'innocence** : vous êtes l'un des rois du barreau et maintenant tout le monde le sait. Lorsque vous êtes amené à témoigner lors d'un procès, votre aura, vos compétences et vos connaissances vous permettent d'innocenter un ami dans le besoin ou d'orienter un procès dans le sens que vous désirez. Vos arguments seront même acceptés avec enthousiasme par le jury qui ira dans votre sens. Il vous en coûtera deux points d'ancienneté, et le maître de jeu sera seul juge pour savoir si cette dépense est normale ou tout ou partie définitive, en fonction des charges qui pèsent sur l'accusé et de l'amenuisement de peine que vous visez. Attention, cette capacité n'est pas définitive et si elle est répétée trop souvent elle pourrait vous faire perdre votre crédibilité.
- **Loi [Nom de l'officier]** : les lois de la république de Californie sont encore jeunes et parfois incomplètes. Mais la Californie sait qu'elle peut compter sur des hommes et des femmes comme vous pour la faire avancer sans tomber dans les travers qui ont perdu l'Union. Pour la dépense définitive de

2 points d'ancienneté, vous pouvez proposer et faire voter en accord avec votre maître de jeu, une nouvelle loi pour le bien être de la Californie.
Attention, cette loi doit être crédible.

Stages de Lutte anti-drogue (DEA)

Stage de Lutte anti-drogue (DEA) Niveau 1 – « Poussière d'ange »

Pré-requis : Education 3, Connaissance [drogues] 8+
Possibilité de cumul : non

Ce stage est destiné à former le personnel de la DEA à la collecte d'information sur les différentes drogues en circulation sur le territoire de la République de Californie.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Collecteur d'informations** : la connaissance qu'a le personnage du milieu des narcotiques lui permet de déceler les éventuels mensonges de ses informateurs ou des truands qu'il arrête et cela lui permet aussi de prendre en considération des détails apparemment anodins. Lorsqu'il cherche à obtenir des infos sur le milieu de la drogue, les interlocuteurs du personnage sont considérés comme disposant d'un bonus de +1 dans le domaine des narcotiques. Ainsi un informateur disposant d'un niveau de -2 dans le domaine de la connaissance des trafics de drogues sera considéré comme disposant d'un niveau -1 avec le personnage. Si le personnage n'avait aucune connaissance du domaine, il l'acquiert toutefois au niveau -3.

Stage de Lutte anti-drogue (DEA) Niveau 2 – « Dealer mon ami »

Pré-requis : N1, Charme 4, Connaissance [drogues] 6+
Possibilité de cumul : non

A force de «traîner» avec ses nouveaux amis de la DEA, le flic commence à connaître qui trafique quelle drogue à L.A. et quelles sont les méthodes utilisées généralement par chaque organisation.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Trombinoscope** : lorsqu'il réussit un jet d'Instinct de flic / Education(2), le personnage peut identifier l'organisation criminelle à laquelle appartient un criminel qu'il rencontre dans la rue (de manière assez précise : famille de mafia russe, gang, nom du cartel...).

Stage de Lutte anti-drogue (DEA) Niveau 3 – « Service commandé »

Pré-requis : N2, Sang-froid 4, Connaissance [drogues] 6+
Possibilité de cumul : non

Le personnage apprend à opérer en «sous-marin».

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Immunisé** : le personnage subit une série d'opérations chirurgicales destinées à lui implanter quelques discrètes poches sous-cutanées et membranes de filtrage. Le personnage suit aussi un entraînement rigoureux qui lui permet d'apprendre à utiliser ces greffes. Le personnage peut utiliser ces poches pour faire croire à des criminels qu'il prend effectivement de la drogue.

Une membrane dans le nez lui permet de récolter les drogues en poussière inhalée dans une petite poche placée au niveau des sinus. Une poche placée juste avant le début de la trachée lui permet de récolter d'éventuelles pilules et une poche située dans le creux du bras lui permet de récolter les liquides. Les poches sont hermétiquement fermées et doivent être vidées par un médecin de la police. Le personnage ne subit aucun effet des drogues stockées ainsi. Il n'est toutefois pas protégé contre les drogues volatiles ou contre les drogues de contact.

Stages de Lutte anti-drogue (NADIV)

Stage de Lutte anti-drogue (NADIV) Niveau 1 – « Dope Junky »

Pré-requis : Perception 3, Connaissance [drogues] 8+
Possibilité de cumul : non

Ce stage est destiné à former le personnel de la NADIV à la reconnaissance des différentes drogues en circulation sur le territoire de la république de Californie.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Sentir le dragon** : en réussissant un jet de Connaissance [drogues] / Perception (1) le personnage peut identifier une caractéristique d'une drogue qu'il a en main. Pour chaque point de marge de réussite, le personnage peut demander au meneur de jeu une caractéristique additionnelle (effet, nom, addiction... - reportez-vous à la fin du dossier drogue pour voir les caractéristiques des drogues).

Stage de Lutte anti-drogue (NADIV) Niveau 2 – « Dope Master »

Pré-requis : N1, Stage d'infiltration, une relation (allié ou informateur) de niveau 2 dans une organisation criminelle, Perception 3, Charme 4, Connaissance [drogues] 6+
Possibilité de cumul : non

Le personnage a passé de longs mois à parfaire ses techniques d'infiltration auprès d'anciens agents. Sa connaissance du milieu criminel lui permet désormais d'obtenir des faveurs de certains de ses anciens « amis ».

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Caïd** : en dépensant un point d'ancienneté, le personnage arrive à obtenir une information essentielle (de niveau +1) ou un service important (meurtre, forte somme d'argent, armes...) grâce aux contacts du flic dans un milieu criminel. Attention, l'utilisation de cette capacité spéciale peut facilement déclencher les alarmes du SAD.

Stage de Lutte anti-drogue (NADIV) Niveau 3 – « Dope Lord »

Pré-requis : N2, Perception 3, Charme 4, Sang-froid 5, Connaissance [drogues] 5+
Possibilité de cumul : non

Vétéran de la guerre contre les narcotrafiquants, le personnage peut désormais obtenir l'aval de sa hiérarchie pour exécuter sommairement des criminels.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Permis de tuer** : en dépensant de manière permanente un point d'Ancienneté (qui pourra ensuite être racheté avec de l'expérience), le personnage peut obtenir l'accord des pontes du L.A.P.D. pour exécuter un criminel particulier et pour ensuite maquiller cet assassinat.

Stages de Manœuvres et mouvements

Stage de Manœuvres et mouvements Niveau 1 – « Stormtrooper »

Pré-requis : Carrure 3, Coordination 3, Athlétisme 7+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

L'officier s'entraîne avec certaines unités du L.A.P.D. habituées au port de protections lourdes et encombrantes. Car si les combinaisons intégrales du SWAT, les armures anti-émeute du RISQ ou les épaisses combinaisons anti-éclats du BOSQ peuvent sauver une vie, elles peuvent aussi terriblement entraver leurs porteurs, surtout si celui-ci n'est pas habitué à les porter. Ce stage ne pourra jamais tout à fait remplacer l'entraînement régulier et rigoureux des unités spéciales du L.A.P.D., mais il permettra aux stagiaires de minimiser les gênes provoquées par une telle protection lors de certaines manœuvres.

Bonus : Le port d'une protection peut mettre en confiance les officiers pris sous le feu de l'ennemi. Lorsqu'un personnage est pris sous le feu nourri d'un tir de couverture, il n'a besoin que de 2 réussites (au lieu de 3) sur son jet de Sang-froid, pour pouvoir agir sous le feu.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **SWAT Dance** : le stagiaire apprend à minimiser la gêne procurée par sa combinaison lourde, lorsqu'il se déplace, aussi bien silencieusement qu'en courant. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test de discrétion, d'athlétisme (équilibre ou course, seulement) et lors d'une poursuite à pied.
- **Robocop** : le stagiaire apprend à minimiser la gêne procurée par sa combinaison lourde, lorsqu'il utilise une arme à feu. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test d'arme de poing, d'arme d'épaule ainsi qu'en lancer et tir en rafale.
- **Ed' Scissorhands** : le stagiaire apprend à minimiser la gêne procurée par sa combinaison lourde, lorsqu'il effectue une opération manuelle délicate. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test d'électronique, de mécanique, d'informatique ou de premiers secours.
- **Mad Max Style** : le stagiaire apprend à minimiser la gêne procurée par sa combinaison lourde, lorsqu'il est aux commandes d'un véhicule. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test de conduite ou de pilotage et lors des poursuites motorisées.
- **Gladiator** : le stagiaire apprend à minimiser la gêne procurée par sa combinaison lourde, lorsqu'il doit en venir aux mains pour se battre ou se défendre. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test de corps à corps ou d'armes de contact.

Stage de Manœuvres et mouvements Niveau 1 – « Bulldozer »

Pré-requis : Stage de Manoeuvre et Mouvement niveau 1 (x2 minimum) Carrure 4, Coordination 4, Athlétisme 5+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

L'officier continue son entraînement avec les unités du SWAT, du RISQ et du BOSQ et est maintenant capable de manoeuvrer et agir en combinaison d'intervention lourde, tout comme les officiers de ces forces spéciales.

Bonus : Le port d'une protection peut mettre en confiance les officiers pris sous le feu de l'ennemi. Lorsqu'un personnage est pris sous le feu nourri d'un tir de couverture, il n'a besoin que de 1 réussite (au lieu de 2) sur son jet de Sang-froid, pour pouvoir agir sous le feu.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **SWAT Style** : le stagiaire est maintenant parfaitement à l'aise dans ses mouvements lorsqu'il revêt une combinaison du SWAT ou une combinaison militaire équivalente. Le personnage ne subit pas le

premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test avec la Coordination ou les Réflexes pour caractéristiques.

De plus, lors d'une infiltration, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu lorsqu'il effectue un test de discrétion. Son armure est en effet destinée aux opérations commandos discrètes, et les matières et revêtements utilisés vont dans ce sens pour peu qu'on soit habitué à se mouvoir avec une telle armure. 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).

- **RISQ Style** : le stagiaire est maintenant parfaitement à l'aise dans ses mouvements lorsqu'il revêt une protection lourde, telle que celles du RISQ. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test avec la Coordination ou la Carrure pour caractéristiques. De plus, lors d'une mêlée, le personnage sait se servir des avantages de son armure et transforme donc un de ses dés en dé bleu lorsqu'il effectue un test de corps à corps (Immobilisation.) 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).

Stage de Mécanique

Stage de Mécanique Niveau 1 – « Les mains dans le cambouis »

Pré-requis : Mécanique 8+, Perception 3 ou Education 3

Possibilité de cumul : non

Les rafistoleurs du L.A.P.D. ont toujours besoin de petites mains pour leur apporter une clé de 12 ou des plaques de tôles, Le personnage vient d'avoir l'insigne honneur de participer aux basses besognes relatives à la bonne tenue d'un garage. De temps en temps, il aura le droit de jeter un coup d'oeil aux merveilleuses inventions que les magiciens de la tôle sortiront de leur esprit pour que les véhicules de la police continuent à rouler encore quelques jours.

Bonus : Après s'être démené pendant des semaines pour trouver des pièces dans les coins les plus obscurs du garage et avoir appris à remplir des tas de formulaires abscons pour trouver des boulons, le personnage obtient un dé bleu pour tous ses jets visant à obtenir des réparations ou des véhicules du service adéquat.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Mac Gyver** : le personnage a vu tellement de réparation « bout de ficelle » pendant son stage qu'il a compris comment tirer le meilleur parti du matériel disponible. Toutes les tentatives de réparation de véhicules auront leur difficulté réduite d'un point.

Stage de Menottage

Stage de Menottage Niveau 1 – « Spécial pervers »

Pré-requis : Réflexes 3, Coordination 3, Corps à corps 6+

Possibilité de cumul : non

Retour sur les tatamis de l'Académie de police pour y apprendre à menotter un suspect récalcitrant.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Menottage** : le personnage s'est entraîné à menotter un adversaire pendant un combat au corps à corps. Il doit tout d'abord réussir une manoeuvre d'immobilisation (cf. COPS p.136), si cette manoeuvre est réussie, il peut alors effectuer un jet d'opposition de Réflexes contre les Réflexes de son adversaire en bénéficiant toutefois d'un bonus de 1 dé. Si ce jet est réussi, le personnage est alors parvenu à passer une menotte autour du poignet ou de la cheville (au choix du personnage) de son adversaire. Au cours du tour suivant, il pourra tenter d'accrocher la deuxième menotte. Si on

adversaire réussit à rompre l'immobilisation, le jet d'opposition se fera alors normalement avec les Réflexes du personnage contre la Carrure ou les Réflexes de son adversaire (au choix de son adversaire). Si l'immobilisation a été maintenue, il faudra effectuer un jet d'opposition de Réflexes contre les Réflexes de l'adversaire, le personnage bénéficiant toutefois d'un bonus de 2 dés. Il est possible d'accrocher la menotte à un poignet, une cheville (ou une autre articulation : genou, coude) de l'agresseur ou du personnage (s'il veut s'accrocher à son adversaire) ou encore à un élément extérieur (grille, barreau...). Il est possible d'utiliser cette capacité en conjonction avec Enchaînement (art martial niveau 1) si le personnage en dispose.

Stage de Négociation

Stage de Négociation Niveau 3 – « Vendeur de voiture »

Pré-requis : Stage de psychologie criminelle, Sang-froid 5, Charme 5

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Après avoir appris les bases de la psychologie criminelle, le personnage apprend désormais à désamorcer les situations de crise avec tout ce que Los Angeles peut compter de preneurs d'otages, terroristes, braqueurs de banque, adolescents pré pubères...

Bonus : Lorsqu'il fait un jet d'Interrogatoire ou de Psychologie, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Empathie** : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut automatiquement calmer un individu agressif (sauf si son état agressif est provoqué par une trop forte consommation de drogue). Cette capacité ne peut être utilisée que lors d'une discussion, pas au cours d'un combat.
- **Sixième sens** : en réussissant un jet de Psychologie/Perception (3) et en dépensant un Point d'ancienneté (sans que cela l'empêche d'agir durant le tour où il utilise cette capacité spéciale), le personnage peut deviner les actions d'un individu qu'il observe durant le tour à venir.

Stages de Partenariat

Stages de Partenariat Niveau 1 – « Foot-bière-chips »

Pré-requis : Instinct de flic 7+, Psychologie 8+

Possibilité de cumul : non

Plus spécifique que le stage cohésion, ce stage ne se pratique pas seul mais avec son partenaire. On y apprend à connaître intuitivement les réactions de celui qui est destiné à devenir votre ombre, et il apprend à faire de même.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Esprit de ruche** : pour être efficace cette capacité doit avoir été prise par plusieurs (au moins deux) membres d'un même groupe. Lorsqu'ils sont au moins deux disposant de cette capacité, qu'ils agissent ensemble et qu'ils sont à portée de vue ou d'écoute, les personnages dotés de l'Esprit de ruche bénéficient d'un bonus de 2 dés sur tous leurs jets de Perception et d'Instinct de flic effectués en situation de combat (un jet d'Instinct de flic/Perception ne bénéficiera que d'un bonus de 2 dés et non pas 4).

« Pizza party »
(Niveau 2)

Pré-requis : N1, Instinct de flic 5+
Possibilité de cumul : non

Les deux partenaires apprennent à vivre ensemble, ils mangent ensemble, travaillent ensemble, emmènent leurs gosses dans la même école... Dites, vous avez pensé à en parler à un psy ?

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Janus** : cette capacité ne fonctionne que si les deux partenaires en disposent. Ils peuvent désormais échanger autant de Points d'adrénaline et d'ancienneté qu'ils le désirent chaque tour du moment qu'ils restent en contact (radio, vocal, visuel).

Stages de Partenariat Niveau 2 – « Alter Ego »

Pré-requis : N2, Instinct de flic 3+
Possibilité de cumul : non

Vous avez tout ou trop partagé, vous vous connaissez parfaitement. Le credo a changé : « mon partenaire, ma femme, ma voiture. » une affaire trop dure, une expérience trop forte. vous êtes lié à votre binôme, un quasi code d'honneur régit votre relation. Le duo d'enfer.

Bonus : A deux vous êtes invincibles, tous vos jets de sang-froid comprennent désormais un dé bleu en présence de votre partenaire. A deux vous êtes irrésistibles, tous vos jets de charme bénéficient également d'un dé bleu en présence de votre partenaire. Draguer la proc, convaincre le lieutenant, faire flipper l'indic... A deux c'est mieux.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Furie** : si votre partenaire est gravement blessé durant le scénario (dégât massif), vous disposez immédiatement d'un bonus équivalent à la totalité de ses points d'ancienneté ou d'adrénaline (la capacité maximum pas les points restants) durant toute la partie.

Ce bonus s'ajoute en surplus de vos points actuels ignorant les limites de maximum, mais ne sont pas récupérables. Ce n'est pas un transfert de points entre partenaires, mais bel et bien un bonus supplémentaire. Ex : Jim à au maximum 2 points d'ancienneté et 1 Point d'adrénaline, il a déjà utilisé 1 Point d'ancienneté mais se fait toucher grièvement. Immédiatement Sam voit s'ajouter 2 points d'ancienneté et 1 Point d'adrénaline à sa réserve actuelle mais Jim conserve ses points actuels.

- **Télépathie** : vous devinez les pensées de votre partenaire, tous les jets de psychologie afin de comprendre, ressentir les émotions, déceler le mensonge... chez votre partenaire voit le seuil de réussite réduit à 1. Toutes les actions ou paroles en aparté avec l'un des joueurs peuvent être rapportées au binôme à sa demande (à la discrétion du MJ).

Pratique pour ajuster sa version en cellule d'interrogatoire isolées face au SAD par exemple... Lorsqu'un des membres du binôme est en danger de mort (à la discrétion du MJ) l'autre le ressent immédiatement.

Enfin un simple jet de perception / 6+ avec 1 réussite vous permet de localiser votre binôme dans des conditions difficiles (au milieu de la foule, via une radio avec mauvaise réception, sous une avalanche).

- **Double Dragon** : pour toutes les séquences de combat (corps à corps, à distance) communes au binôme, les joueurs peuvent échanger leurs initiatives au mépris de leurs réflexes après que tout le monde est annoncé son attitude/initiative, avant le début du tour. Cette règle vaut également pour l'initiative particulière du tir de couverture tant que le joueur qui effectue réellement le tir de couverture remplit les conditions nécessaires (munitions, arme...). De plus, dans une fusillade, lorsque le binôme effectue un tir de couverture ensemble sur une même zone, toute personne se trouvant dans la zone d'effet ne peut agir pendant ce tour, malgré une éventuelle réussite au jet de résistance (S-F / 6+ (3 réussites).

- **Relique** : vous disposez d'un ou plusieurs objets « sacrés » appartenant ou issus d'une expérience intense avec votre partenaire (photo exclusive, balle extraite du thorax de votre binôme qui vous était destinée, médailles de l'armée ou vous n'étiez que les deux survivants d'une mission suicide...) A déterminer avec votre binôme et le MJ (encore à sa discrétion). Désormais, il vous suffit de regarder, serrer, sentir cette relique pour rappeler la force de votre duo. En terme de règle, vous disposez des

bonus du stage niveau 1, stage niveau 2 et niveau 3 SANS la présence nécessaire de votre partenaire. Néanmoins, si cette /ces reliques venaient à être détruites, perdues, vous subissez un malus temporaire d'une perte de 2dés de sang-froid et ne disposerez plus de cette capacité.

Stages de Pilotage et intervention en milieu urbain

Stage de Pilotage et intervention en milieu urbain Niveau 2 – « Supercopter »

Pré-requis : Sang-froid 4, Perception 4, Réflexe 4, Pilotage [Hélicoptère] ou Pilotage [VTOL] 6+
Possibilité de cumul : oui, selon le type d'appareil

Ce stage est réservé aux pilotes de l'ASD ou aux pilotes des autres unités du L.A.P.D., qui généralement viennent ou sont détachés de l'ASD. L'officier n'apprendra pas à piloter avec ce stage. Il est sensé avoir déjà de solides bases et de nombreuses heures de vol. Par contre, ce n'est pas parce qu'on a 1000 heures de vol et qu'on sait décoller et atterrir depuis une piste adaptée ou voler dans un beau ciel bleu, qu'on est capable de faire intervenir son hélicoptère ou son VTOL en zone urbaine ou sous le feu... Et c'est bien là le but de ce stage.

NB: si les pilotes de l'ASD ne passent pas tous ce stage (bien que rares sont les officiers de l'ASD avec plus de 3 ans d'ancienneté qui ne l'ont pas passé) un pilote, même très doué, d'une autre unité de police, ne pourra jamais avoir l'autorisation d'intervenir en zone urbaine sans ce stage.

NB: si ce stage semble réservé à l'ASD, certains capitaines encouragent ceux de leurs agents ayant de bonnes bases en pilotage à le passer. Car si encore aujourd'hui, les VTOL sont rares au sein du L.A.P.D., personne ne doute qu'ils seront de plus en plus fréquents dans les années à venir. Même si le développement d'une telle flotte profitera en premier lieu à l'ASD, les services de la METRO et de la DETD finiront également par en être équipé, surtout si des pilotes confirmés se trouvent dans leurs rangs. C'est d'ailleurs déjà le cas du SWAT qui possède 4 unités aéroportées équipées de VTOL.

Bonus : Le personnage gagne un bonus de 2 dés pour tous ses jets de sangfroid lorsqu'il est pris sous le feu d'un tir de barrage. S'il réussit son jet de Sang-froid/6+ (3), il peut continuer sa manoeuvre même si cela ne le protège en rien d'une balle. S'il rate ce jet, il souffrira d'un malus pour le prochain round équivalent en nombre de dés, à sa marge d'échec, mais il pourra éviter autant de balles qui auraient pu le toucher que cette même marge d'échec. Lors d'une poursuite, c'est un nombre de dés noir que le pilote «gagne» et non un malus à ses prochains jets de pilotage.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Sens du pilotage urbain** : le personnage peut transformer un de ses dés en dé bleu lorsqu'il fait un jet de perception ou d'instinct de flic pour repérer quelque chose d'inhabituelle ou qui pourrait le gêner dans ses manoeuvres. 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).

Stage de Pilotage et intervention en milieu urbain Niveau 3 – « Baron rouge »

Pré-requis : N1, Sang-froid 5, Pilotage [Hélicoptère] ou Pilotage [VTOL] 4+, Point d'Adrénaline (2), Points d'Ancienneté (2)
Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Au vu des tests d'aptitudes demandées pour participer à ce stage, il n'est pas donné à tout le monde d'y participer. Même les suceurs pro du HRB et autres arrivistes comptant sur leurs nombreux pistons pour leur obtenir tous les stages qu'ils désirent en seront pour leur frais. C'est l'armée qui fait passer les tests d'admission et non le TDD. Mais les pilotes qui reviennent de ce stage ne le regretteront pas et formeront l'élite des pilotes du L.A.P.D.

Bonus : Le personnage maîtrise parfaitement son appareil ce qui lui permet de transformer un de ses dés en dé bleu lorsqu'il fait un quelconque test de pilotage. 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).

NB: si le personnage venait à changer d'appareil, il lui faudrait 20H (moins Education + Perception) de pilotage pour bénéficier à nouveau de ce bonus.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Interception** : lors d'une poursuite avec un véhicule terrestre, le pilote peut tenter une manoeuvre dangereuse dans le but de pousser le véhicule visé à l'accident. Cette manoeuvre nécessite un espace suffisamment dégagé pour permettre au pilote de voler pratiquement au même niveau que le véhicule (cela ne marche pas dans un tunnel par exemple) et nécessite la dépense d'un point d'adrénaline de la part du Pilote. Ce point permet de faire un jet de Pilotage/ Sang-froid (3). Le conducteur du véhicule visé aura autant de dés noirs que le pilote aura obtenu de point de MR (auxquels se rajoute ceux préalablement accumulés lors de la poursuite) à subir, lors d'un test de Conduite/Sang-froid (3.) Même si le conducteur a déjà fait un jet de conduite/poursuite, ce round, il devra en refaire un avec ses nouveaux malus. Un échec à ce jet de conduite lui fera perdre autant de dés que de marge d'échec. En cas de possible crash test, un jet devra être fait dans la foulée sur la table adéquate.

En cas de 4 échecs et plus à ce crash test, le véhicule subit automatiquement un « crash sanglant. »

NB : si le pilote rate complètement sa manoeuvre et n'obtient aucune réussite, le VTOL ou l'hélicoptère touche le sol ou un bâtiment, faisant perdre 1D6 points de structure à son appareil et des dommages (localisés) de PU1/FA2 à lui-même et ses passagers.

NB : si cette manoeuvre est tentée sans cette capacité ou sans l'utilisation d'un point d'adrénaline, la difficulté monte à Pilotage/Sangfroid (4) mais si le test rate, le pilote provoque la perte de 1D6 plus 3 points de structures par marge d'échec, à son appareil et des dommages (localisés) pour toutes personnes embarquées, égale en PU et FA à cette même marge d'échec.

- **Crash test** : le personnage à étudier sans relâche sur des simulateurs militaires derniers cris les différentes méthodes permettant de survivre à un crash. Il ne s'agit pas là de survivre à un crash d'un avion de ligne volant à plusieurs milliers de mètres d'altitude, mais de minimiser les dégâts humains lors d'un crash urbain, ou souvent, l'hélicoptère ou le VTOL vole à basse altitude. En dépensant un point d'ancienneté de manière permanente (qui pourra être racheté avec de l'expérience) les dégâts subis par le pilote et ses passagers sont divisés par deux.

- **Top Gun Style** : le pilote est capable d'exploits normalement impossibles à réaliser (se poser en hélicoptère sur le toit d'un camion, suivre une voiture dans un tunnel tout juste assez grand pour le laisser passer, traverser une baie vitrée au 35ème étage d'une tour de Downtown pour « garer » son VTOL dans le bureau d'un Yakusa ...). Le personnage doit dépenser un Point d'adrénaline de manière permanente (il pourra bien évidemment se racheter avec des points d'expérience) pour réussir son action de manière automatique (des jets de pilotage pourront toutefois être demandés par la suite pour garder le contrôle de la situation).

Stages de Protection des personnalités et des biens publics

Stage de Protection des personnalités et des biens publics Niveau 1 – « Pot de fleurs (N1) »

Pré-requis : Charme 3

Possibilité de cumul : oui (une fois par quartier)

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.

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 Protection des personnalités et des biens publics Niveau 2 – « Pot de chambre »

Pré-requis : N1, Charme 4

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Après avoir surveillé les écoles, le personnage se retrouve maintenant affecté à la garde personnelle du charmant bambin d'une importante famille de LA. Le bambin en question peut avoir 8 ans ou être une charmante demoiselle de 18 ans. Ce stage, comme tous les autres d'ailleurs, peut parfaitement servir de base à un scénario : enlèvement, disparition....

Bonus : Lorsqu'il fait un jet d'Éloquence (même dans le cadre d'un interrogatoire), le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Anodin** : le personnage a passé tellement d'heures à suivre son protégé et à le surveiller en ville ou dans des endroits bien plus incongrus (dans une rave party, au zoo...) qu'il sait désormais comment passer inaperçu au sein d'une foule. Il est désormais un pro de la planque, un expert de la filature. Tout individu tentant de repérer le personnage dans une foule (au moins une vingtaine de personnes) verra le niveau de difficulté de son action augmenter de 2 (dans le cas d'un jet d'opposition, on considérera qu'il lui faudra donc obtenir au moins 3 réussites de plus que le personnage).
- **Physionomiste** : lorsqu'il est confronté à un criminel déjà arrêté au moins une fois par les forces de l'ordre au cours de sa carrière, le personnage peut effectuer un jet d'Instinct de flic/ Éducation (2). Si le jet est réussi, le personnage se souviendra d'un élément de la fiche de ce criminel (son nom, un délit commis, le nom d'un témoin ou d'un ami...). Chaque point de marge de réussite permettra au personnage de se souvenir d'un élément supplémentaire.

Stage de Protection des personnalités et des biens publics Niveau 3 – « Gilet pare-balles »

Pré-requis : N2, Charme 5, Sang-froid 5

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Le flic est affecté à la protection rapprochée d'un individu célèbre (rock-star, politicien, acteur...) ou d'un témoin capital dans une affaire criminelle.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Résistance au sommeil** : le personnage n'a besoin de dormir que 3 heures par jour.
- **Sacrifice** : en utilisant un Point d'ancienneté et s'il se trouve à moins de 2 mètres d'un individu (un autre cops, un civil...) qu'il souhaite protéger, il peut encaisser une attaque à distance (balle ou objet jeté ou lancé) à sa place. Le Point d'ancienneté est dépensé après que l'on sache si l'attaque est ratée ou non. Le personnage qui utilise cette capacité spéciale est donc automatiquement touché (sinon il n'utilise pas cette capacité !).

Stage de Psychologie criminelle

Stage de Psychologie criminelle Niveau 2 – « Vol au-dessus d'un nid de coucou »

Pré-requis : Perception 4, Éducation 4, Psychologie 5+

Possibilité de cumul : oui (deux fois)

Le personnage suit une formation accélérée en profilage criminel. Au cours de ce stage, il apprendra les bases de la psychologie et de la criminologie.

Bonus : Lorsqu'il fait un jet de Rhétorique (même dans le cadre d'un interrogatoire), le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Profilage** : en réussissant un jet de Psychologie/Education (3), le personnage pourra, pour chaque point de marge de réussite, obtenir des informations détaillées sur le responsable d'un crime.

En règle générale, de telles informations pourront être disponibles aux personnages au cours d'un scénario mais pas sans qu'ils aient au préalable accompli d'innombrables démarches administratives pour pouvoir disposer d'un peu du précieux temps d'un profileur du L.A.P.D.

- **Regard de flic** : lorsqu'il fait un jet d'Instinct de flic, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Stage de Relations medias

Stage de Relations medias Niveau 1 – « Je passe à la télé »

Pré-requis : Charme 3, Sang-froid 3, Eloquence 8+

Possibilité de cumul : oui (deux fois)

La belle gueule et l'intelligence du personnage lui permettent d'être désigné volontaire pour les missions de relation avec les médias. S'il y a un carnage dans un quartier, c'est lui qui sera envoyé pour calmer les journalistes et si un reportage au sein des COPS doit avoir lieu, c'est lui qui servira de guide au caméraman ou à la belle intervieweuse.

Bonus : A force de rencontrer des gens et de passer à la télé on fait des rencontres. Le personnage peut ajouter 3 points de relations (max 2 points dans une relation) avec des journalistes, techniciens médias à la télé ou dans un service de presse quelconque.

Attention toutefois à ce que dira le personnage lors de ses diverses interventions ou lorsqu'il se fait interroger par ses «amis»...

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Bonne présentation** : lorsqu'il est en uniforme, le personnage en jette un max. Il est toujours impeccable et ses dents blanches se voient de loin et éblouissent les mamies. Lorsqu'il fait un jet de Charme envers une personne qui l'a reconnu (au gré du MJ ou 6+/Education ou Perception(2)) il remplace un de ses dés par un dé bleu.

Stage de Ressources humaines

Stage de Ressources humaines Niveau 1 – « Rond-de-cuir »

Pré-requis : Bureaucratie 6+, Charme 3

Possibilité de cumul : non

Au cours de toute la durée de ce stage, le personnage va travailler au département des ressources humaines du L.A.P.D. 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.

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 L.A.P.D, 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 a la vie en milieu confiné

Stage de Sensibilisation a la vie en milieu confiné Niveau 1– « Zen »

Pré-requis : Sang-froid 3, Psychologie 7+, 1 Point d'ancienneté

Possibilité de cumul : non

En une session théorique de cinq jours puis trois sessions de trois, cinq, et quinze jours, les cops reçoivent au Biome une préparation psychologique à la vie en milieu confiné. A l'issue du stage, ils sont capables de vivre durablement coupés de la civilisation et de gérer les crises liées au confinement au sein d'une petite communauté.

Bonus

Pour tout jet de Sang-froid lié au stress en milieu confiné, le personnage transforme l'un de ses dés en dé bleu (non cumulable avec le stage «Armageddon») et la difficulté est diminuée de 1 (pas de jet si la difficulté passe à 0). Pour bénéficier de cet avantage, le personnage doit passer quinze jours au Biome tous les six mois.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Gestion de crise** : lorsqu'il séjourne dans un milieu confiné, le personnage peut essayer de calmer une ou plusieurs personnes en train de sombrer dans la psychose suite à une isolation de longue durée ; il dispose alors d'un bonus de +1 à son Charme ou à sa Carrure (au choix) pour les calmer par l'éloquence ou l'intimidation (la rhétorique ne fonctionne pas dans ces cas-là).

Stages de Sensibilisation culturelle

Stage de Sensibilisation culturelle Niveau 1 – « Serrer des mains... »

Pré-requis : 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)

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.

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 Sensibilisation culturelle Niveau 2 – « Et caresser les chiens »

Pré-requis : N1, Charme 4, Connaissance appropriée [une culture particulière dans un quartier spécifique] 5+

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à deux fois sur un même domaine d'application, et il est possible de le prendre plusieurs fois pour découvrir de nouveaux quartiers et cultures de la ville)

Désormais bien intégré dans une communauté, le personnage en connaît les personnalités les plus notables et les plus influentes.

Bonus : A chaque fois qu'il participe à ce stage, le personnage gagne 3 alliés (une de niveau 1, une de niveau 2 et une de niveau 3) et 1 informateur (niveau 2) choisies en accord avec le milieu où se déroule le stage. Il est important de noter que le milieu choisi pour ce stage de niveau 2 doit obligatoirement être le même qu'un milieu déjà choisi pour le stage de niveau 1. Si le même stage est pris deux fois, le personnage gagne à nouveau le même nombre de relations (3 alliés et 1 informateur).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Culture populaire** : 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.

Stages de Space Cops

Stage de Space Cops Niveau 1 – « Armageddon »

Pré-requis : Carrure 3, Sang-froid 3, Athlétisme 7+

Possibilité de cumul : non

Le personnage passe une semaine au centre d'entraînement d'Arès à préparer le voyage spatial (théorie & préparation en piscine...). Il rejoint alors la Lune où il passe une deuxième semaine à apprendre in situ à maîtriser les mouvements en apesanteur et à gérer le stress spatial.

Bonus : Pour tout jet de Sang-froid lié au stress en milieu confiné et à l'environnement spatial, le personnage transforme l'un de ses dés en dé bleu (non cumulable avec le stage «zen»). Le bonus disparaît au bout de six mois après le dernier séjour dans l'espace et ne sera réactivé qu'avec un nouveau stage d'une semaine au centre spatial ou sur la Lune.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Space cow-boy** : lorsqu'il effectue une action (hors combat) en apesanteur, le personnage peut relancer un dé indiquant un échec (sauf sur un dé relancé après un 10).

Stage de Space Cops Niveau 2 – « Star Wars »

Pré-requis : N1, Sang-froid 4

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Le personnage passe une semaine sur la Lune pour parfaire ses techniques d'évolution en apesanteur et acquérir les réflexes de survie.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Moonwalker** : le personnage reçoit un bonus de +1d aux actions en apesanteur, qui compense le malus de milieu extrême.
- **Astropilot** : un personnage possédant Pilotage [avion] ou Conduite [chenillé] peut utiliser sa compétence pour piloter une navette spatiale ou un véhicule d'exploration planétaire.
- **Space Marine** : lorsqu'il se bat en apesanteur, le personnage transforme un de ses dé de Coordination en dé bleu. De plus, son Initiative n'est pas affectée par le malus de milieu et reste donc normale.

Stages de Sport extrême

Stage de Sport extrême Niveau 1 – « Urban street runner »

Pré-requis : Réflexes 3, Athlétisme 7+

Possibilité de cumul : non

Le stagiaire s'entraîne à sauter d'immeubles en immeubles, à s'accrocher à des cages d'escaliers, à se déplacer prestement en s'aidant d'éléments du paysage urbain.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Urban runner** : en situation de poursuite à pied, le personnage peut choisir de gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les deux tours (au tour 2, au tour 4, ...). Attention, ce dé sera toujours un dé noir.

Stage de Sport extrême Niveau 2 – « Base jumper »

Pré-requis : N1, Sang-Froid 4, Réflexes 3, Athlétisme [course] 6+, Athlétisme[saut] 6+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Le personnage passe quelques week-ends en compagnie de fanatiques de sports extrêmes. Au menu : saut en parachute, saut à l'élastique, vomi, descente de collines en VTT...

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Yamakasi** : en dépensant 1 Point d'adrénaline lors d'une chute le personnage peut décaler les valeurs de dommages de la table des chutes (Pilote p136) de un cran vers le bas et il se réceptionnera toujours correctement (valeur de dommages de réception sur les pieds). Il est possible de dépenser jusqu'à 3 Points d'adrénaline de la sorte sur une même chute.
- **Casse-cou** : le personnage peut dépenser un Point d'adrénaline pour relancer un jet d'Athlétisme raté. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où un personnage peut relancer un même jet (si ce n'est son nombre de Points d'adrénaline).

Stage de Sport extrême Niveau 3 – « Free rider »

Pré-requis : N2, Sang-Froid 5, Réflexes 4, Carrure 3, Athlétisme[course] 6+, Athlétisme[saut] 5+, Athlétisme [escalade] 6+

Possibilité de cumul : non

Le personnage n'a plus peur de rien. Il est en quête permanente de la montée d'adrénaline, du frisson d'angoisse.

Bonus : Lorsqu'il effectue un crash test lors d'une poursuite à pied, le personnage peut ignorer le premier dé noir indiquant un échec. Ainsi s'il n'avait qu'un seul dé noir indiquant un échec, le personnage n'aura pas de crash test à faire, s'il en avait deux, il effectuera son jet de crash test sur la première table...

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Mac Lane Style** : le personnage est capable d'exploits physiques normalement impossibles à réaliser (sauter d'un hélicoptère sur l'aile d'un Boeing s'apprêtant à décoller, se suspendre à une sangle de MP5 dans un puit d'ascenseur, réussir à avoir et maintenir une érection en présence de Brigitte Bardot...). Le personnage doit dépenser un Point d'adrénaline de manière permanente (il pourra bien évidemment le racheter avec des points d'expérience) pour réussir son action de manière automatique (des jets d'Athlétisme pourront toutefois être demandés par la suite pour garder le contrôle d'une position précaire).

Stage de Sportif

Stage de Sportif Niveau 1 – « Gonflette »

Pré-requis : Carrure 3

Possibilité de cumul : oui (deux fois)

Ahaner poussivement en soulevant de la fonte deviendra votre nouvelle raison de vivre. Découvrez le Rêve Californien version tablettes de chocolat (bio, 0% de matières naturelles), épaules de camionneur, cuisses de kangourou et régime hyper protéiné.

Bonus : Le personnage gagne un bonus permanent de 3 points de vie (jusqu'à un maximum de +6 pour deux stages) en plus des points conférés par l'augmentation de Carrure.

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.

Stages de Survie

Stage de Survie Niveau 1 – « Traverser la rue »

Pré-requis : Sang-froid 3, Premiers Secours 7+

Possibilité de cumul : oui

Au cours de ce stage théorique, le fonctionnaire apprend les gestes de base du secourisme hors du milieu urbain (inutile d'éloigner la foule, par exemple). Il apprend aussi comment se préparer à passer une nuit à l'extérieur et comment économiser ses réserves. Le stage se conclut par une balade autour de Barstow, aux portes du désert Mojave (crème solaire obligatoire).

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Sens de l'orientation** : le personnage sait désormais dans quelle direction se trouve le nord (à quelques degrés près).
- **Sens du temps** : le personnage sait toujours la date et l'heure approximative (plus ou moins cinq minutes).

Stage de Survie Niveau 2 – « Rambo »

Pré-requis : N2, N1, Carrure 4, Premiers Secours 6+

Possibilité de cumul : non

Le personnage suit un nouveau stage de survie qui s'étend sur plusieurs semaines. Au cours de ce stage, le personnage passe successivement quelques jours en montagne, en haute mer, dans le désert, en forêt... En bref, il apprend à se familiariser avec différents environnements hostiles.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Robinson Crusoe** : en situation de détresse (et quel que soit le milieu) le personnage sait comment signaler au mieux sa position. Toute personne qui tente de le retrouver obtient 2 dés supplémentaires lors de ses jets de Perception (simples ou assistés par du matériel électronique).

Stage de Survie Niveau 3 – « Prédateur »

Pré-requis : N2, N1, Carrure 4, Premiers Secours 6+

Possibilité de cumul : non

On ne rigole plus. Ce stage est organisé par l'armée et dure une semaine complète. Une semaine durant laquelle le personnage se retrouve seul, dans un paramètre défini, avec une série de missions à remplir. Il a une radio dont il ne peut se servir qu'en cas de grand danger mais dont l'utilisation invalide le stage. Durant la mission, il sera pourchassé par ses entraîneurs qui tireront au paint ball. Ce stage est spécifique à chaque milieu. Il est possible de le suivre à plusieurs reprises de manière à se spécialiser à chaque fois dans un milieu différent (haute montagne, mer, étendues arctiques, désert, forêt...).

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Jeremiah Johnson** [milieu spécifique] : lorsqu'il se trouve dans son milieu de prédilection et qu'il fait un jet d'une compétence apparaissant dans la liste suivante : Athlétisme, Discrétion, Instinct de flic, 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).

Stages de Technique d'interrogatoire

Stage de Technique d'interrogatoire Niveau 1 – « Le Bon, la Brute et le Truand »

Pré-requis : 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)

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.

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) :

aucune

Stage de Technique d'interrogatoire Niveau 2 – « Bott in »

Pré-requis : N1, Psychologie 5+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Les flics apprennent à parfaire leur compréhension de la psychologie et la manière d'influencer des individus.

Bonus : Lors du jet de Psychologie/Perception (2) initial effectué au moment d'une rencontre, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme deux réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Duettiste** : pour être efficace cette capacité doit avoir été prise par deux membres d'un même groupe. Si ces deux individus participent ensemble à l'interrogatoire d'un suspect, ils réduiront alors les bonus de résistance de ce dernier de 1 (cela n'affectera que les bonus de résistance, cela n'affectera pas les malus, ni une valeur nulle).

Stages de Technique de l'informatique

Stage de Technique de l'informatique Niveau 1 – « Beta pianist 0.1 »

Pré-requis : Education 3, Informatique 6+, Connaissance [droit] 7+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Le personnage va passer des jours entiers avec des binoculaires à lunettes rivés à leurs écrans et d'anciens hackers et va découvrir les joies du no-life. Ce stage considère que la compétence Informatique permet une spécialisation à partir du niveau 5, en Technique et Utilisateur.

Bonus : Lorsque le personnage fait un jet d'informatique (technique) il transforme un de ses dés en dés bleu (non cumulable avec le stage crâne d'oeuf, ce sont les mêmes cours!).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **LAPD Software** : possibilité d'utiliser le logiciel qui permet, avec un mandat, de s'introduire dans un système ou un réseau de manière discrète afin de prélever des preuves recevables devant un tribunal.

NB : le logiciel LAPD Software permet, avec un mandat, de s'introduire dans un système ou un réseau de manière discrète (utiliser les règles de piratage - Hitek Lotek p114) afin de prélever des preuves recevables devant un tribunal. Ce logiciel n'aide en rien mais archive toutes les manipulations de l'agent et surtout permet de copier des documents présents sur le réseau espionné. Le logiciel crypte sous HYL les documents ainsi archivés avec tout un tas d'informations afin d'être sûr qu'ils ne seront pas modifiés ultérieurement. L'ordinateur du suspect n'est pas perquisitionné et celui-ci ne sait pas que la police fouille gentiment les informations qui s'y trouvent à la recherche d'une preuve. Attention, ce logiciel ne permet en aucun cas de casser un clef HYL !

- **Google Geek** : le personnage possède un vaste réseau social à travers les forums et autres. Cette capacité se gère comme un contact de niveau 1 (non augmentable) ayant une connaissance "Web". De même, pour toute recherche informatique impliquant des mots-clés dans une base de données ou sur le net, le temps nécessaire est réduit de 2.

Stage de Technique de l'informatique Niveau 2 – « DOS master 1.0 »

Pré-requis : N1, Education 4, Sang Froid 3, Informatique (spécialité au choix) 5+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Bonus : En faisant un jet d'Education / Informatique (plus mauvais score entre Technique et Utilisateur) le personnage peut analyser un signal informatique correspondant à une image, un son ou une vidéo. Cette analyse permet de détecter tout trucage ou information cachée ; ou bien de soi-

même y insérer un trucage ou une information. Ce bonus réclame de connaître aussi bien la théorie sur le traitement de signal que les logiciels effectuant ces traitements.
Le temps nécessaire à l'analyse correspond à la difficulté en heure moins la marge de réussite.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Scanner** (Informatique [technique] 5+ et capacité LAPD software obligatoires) : en dépensant 1 point d'ancienneté le joueur peut évaluer le niveau de sécurité du système informatique.
- **Scan FaceBook Master** (Informatique [utilisateurs] 5+ et capacité Google Geek obligatoire) : le joueur connaît tous les réseaux AIR efficaces. Il dispose d'entrée VIP et d'un crédit certain auprès de grandes communautés (Meetic, etc.). Cela lui permet d'obtenir le même effet que la capacité oreille de la rue (oreille du web ici). Les informations sont considérées aussi fiables que des informateurs niveau 2 mais ne se limitent à aucun milieu. Néanmoins, pour conserver ses liens sociaux, le joueur doit désormais passer 1h par jour sur son ordinateur. Le contact correspondant au forum et réseau social virtuel passe à 2.

Stage de Technique de l'informatique Niveau 3 – « Keyboard maestro 2.0 »

Pré-requis : N2, Sang Froid 4, Informatique (spécialité au choix) 4+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Trojan** (Informatique [technique] 4+ et capacité Scanner obligatoire) : le personnage connaît tous les protocoles et les façons de ne laisser aucune trace de son passage. Le personnage désirant s'infiltrer dans un système / réseau ne pourra pas être tracé si jamais il déclenche une alerte.
- **Big Brother** (spécialité utilisateur 4+ et capacité FaceBook Master obligatoire) : contre 1 point d'ancienneté, le personnage mobilise toutes ses ressources et son savoir faire afin de trouver une information sur une personne. En 3 heures, utilisant toutes les possibilités d'AIR, webcam de rue, réseau de jeux vidéo, recherche sur Friends from Past, blogs, etc. il peut précisément retracer les activités d'une personne sur le réseau AIR et obtenir toutes les informations disponibles sur ces réseaux (sexe, pseudo, communautés, religion, goûts musicaux, hobbies, idées politiques, histoire personnelle, etc.). Attention il s'agit d'informations laissées publiques en aucun cas de hack d'informations. Mais de nos jours tout étant virtuel, il sera toujours possible de trouver un minimum de choses. Le contact correspondant aux forums et réseaux sociaux passe à 3 (il ne pourra jamais être augmenté pour passer à 4).

Stages de Space Cops

Stage de Space Cops Niveau 1 – « Armageddon »

Pré-requis : Carrure 3, Sang-froid 3, Athlétisme 7+

Possibilité de cumul : non

Le personnage passe une semaine au centre d'entraînement d'Arès à préparer le voyage spatial (théorie & préparation en piscine...).

Il rejoint alors la Lune où il passe une deuxième semaine à apprendre in situ à maîtriser les mouvements en apesanteur et à gérer le stress spatial.

Bonus : pour tout jet de Sang-froid lié au stress en milieu confiné et à l'environnement spatial, le personnage transforme l'un de ses dés en dé bleu (non cumulable avec le stage «zen»). Le bonus disparaît au bout de six mois après le dernier séjour dans l'espace et ne sera réactivé qu'avec un nouveau stage d'une semaine au centre spatial ou sur la Lune.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Space cow-boy** : lorsqu'il effectue une action (hors combat) en apesanteur, le personnage peut relancer un dé indiquant un échec (sauf sur un dé relancé après un 10).

Stage de Space Cops Niveau 1 – « • Star Wars »

Pré-requis : Réflexes 3, Athlétisme 7+
Possibilité de cumul : non

Le stagiaire s'entraîne à sauter d'immeubles en immeubles, à s'accrocher à des cages d'escaliers, à se déplacer prestement en s'aidant d'éléments du paysage urbain.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Urban runner** : en situation de poursuite à pied, le personnage peut choisir de gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les deux tours (au tour 2, au tour 4, ...). Attention, ce dé sera toujours un dé noir.

Stages de Sport extrême

Stage de Sport extrême Niveau 1 – « Urban street runner »

Pré-requis : Réflexes 3, Athlétisme 7+
Possibilité de cumul : non

Le stagiaire s'entraîne à sauter d'immeubles en immeubles, à s'accrocher à des cages d'escaliers, à se déplacer prestement en s'aidant d'éléments du paysage urbain.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Urban runner** : en situation de poursuite à pied, le personnage peut choisir de gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les deux tours (au tour 2, au tour 4, ...). Attention, ce dé sera toujours un dé noir.

Stage de Sport extrême Niveau 2 – « Base jumper »

Pré-requis : N1, Sang-Froid 4, Réflexes 3, Athlétisme[course] 6+, Athlétisme[saut] 6+
Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Le personnage passe quelques week-ends en compagnie de fanatiques de sports extrêmes. Au menu : saut en parachute, saut à l'élastique, vomi, descente de collines en VTT...

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Yamakasi** : en dépensant 1 Point d'adrénaline lors d'une chute, le personnage peut décaler les valeurs de dommages de la table des chutes (Pilote p136) de un cran vers le bas et il se réceptionnera toujours correctement (valeur de dommages de réception sur les pieds). Il est possible de dépenser jusqu'à 3 Points d'adrénaline de la sorte sur une même chute.

- **Casse-cou** : le personnage peut dépenser un Point d'adrénaline pour relancer un jet d'Athlétisme raté. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où un personnage peut relancer un même jet (si ce n'est son nombre de Points d'adrénaline).

Stage de Sport extrême Niveau 3 – « Free rider »

Pré-requis : N2, Sang-Froid 5, Réflexes 4, Carrure 3, Athlétisme[course] 6+, Athlétisme[saut] 5+, Athlétisme [escalade] 6+
Possibilité de cumul : non

Le personnage n'a plus peur de rien. Il est en quête permanente de la montée d'adrénaline, du frisson d'angoisse.

Bonus : lorsqu'il effectue un crash test lors d'une poursuite à pied, le personnage peut ignorer le premier dé noir indiquant un échec. Ainsi s'il n'avait qu'un seul dé noir indiquant un échec, le personnage n'aura pas de crash test à faire, s'il en avait deux, il effectuera son jet de crash test sur la première table...

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Mac Lane Style** : le personnage est capable d'exploits physiques normalement impossibles à réaliser (sauter d'un hélico sur l'aile d'un Boeing s'appêtant à décoller, se suspendre à une sangle de MP5 dans un puit d'ascenseur, réussir à avoir et maintenir une érection en présence de Brigitte Bardot...). Le personnage doit dépenser un Point d'adrénaline de manière permanente (il pourra bien évidemment le racheter avec des points d'expérience) pour réussir son action de manière automatique (des jets d'Athlétisme pourront toutefois être demandés par la suite pour garder le contrôle d'une position précaire).

Stage de Sportif

Stage de Sportif Niveau 1 – « Gonflette »

Pré-requis : Carrure 3
Possibilité de cumul : oui (deux fois)

Ahaner poussivement en soulevant de la fonte deviendra votre nouvelle raison de vivre. Découvrez le Rêve Californien version tablettes de chocolat (bio, 0% de matières naturelles), épaules de camionneur, cuisses de kangourou et régime hyper protéiné.

Bonus : Il le personnage gagne un bonus permanent de 3 points de vie (jusqu'à un maximum de +6 pour deux stages) en plus des points conférés par l'augmentation de Carrure.

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.

Stages de Survie

Stage de Survie Niveau 1 – « Traverser la rue »

Pré-requis : Sang-froid 3, Premiers Secours 7+
Possibilité de cumul : oui

Au cours de ce stage théorique, le fonctionnaire apprend les gestes de base du secourisme hors du milieu urbain (inutile d'éloigner la foule, par exemple). Il apprend aussi comment se préparer à passer une nuit à l'extérieur et comment économiser ses réserves. Le stage se conclut par une balade autour de Barstow, aux portes du désert Mojave (crème solaire obligatoire).

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Sens de l'orientation** : le personnage sait désormais dans quelle direction se trouve le nord (à quelques degrés près).
- **Sens du temps** : le personnage sait toujours la date et l'heure approximative (plus ou moins cinq minutes).

Stage de Survie Niveau 2 – « Rambo »

Pré-requis : N2, N1, Carrure 4, Premiers Secours 6+

Possibilité de cumul : non

Le personnage suit un nouveau stage de survie qui s'étend sur plusieurs semaines. Au cours de ce stage, le personnage passe successivement quelques jours en montagne, en haute mer, dans le désert, en forêt... En bref, il apprend à se familiariser avec différents environnements hostiles.

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Robinson Crusoe** : en situation de détresse (et quel que soit le milieu) le personnage sait comment signaler au mieux sa position. Toute personne qui tente de le retrouver obtient 2 dés supplémentaires lors de ses jets de Perception (simples ou assistés par du matériel électronique).

Stage de Survie Niveau 3 – « Prédateur »

Pré-requis : N2, N1, Carrure 4, Premiers Secours 6+

Possibilité de cumul : non

On ne rigole plus. Ce stage est organisé par l'armée et dure une semaine complète. Une semaine durant laquelle le personnage se retrouve seul, dans un paramètre défini, avec une série de missions à remplir. Il a une radio dont il ne peut se servir qu'en cas de grand danger mais dont l'utilisation invalide le stage. Durant la mission, il sera pourchassé par ses entraîneurs qui tireront au paint ball. Ce stage est spécifique à chaque milieu. Il est possible de le suivre à plusieurs reprises de manière à se spécialiser à chaque fois dans un milieu différent (haute montagne, mer, étendues arctiques, désert, forêt...).

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Jeremiah Johnson** [milieu spécifique] : lorsqu'il se trouve dans son milieu de prédilection et qu'il fait un jet d'une compétence apparaissant dans la liste suivante : Athlétisme, Discrétion, Instinct de flic, 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).

Stages de Technique d'interrogatoire

Stage de Technique d'interrogatoire Niveau 1 – « Le bon, la brute et le truand »

Pré-requis : 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)

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.

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 spéciale : aucune

Stage de Technique d'interrogatoire Niveau 2 – « Bottin »

Pré-requis : N1, Psychologie 5+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Les flics apprennent à parfaire leur compréhension de la psychologie et la manière d'influencer des individus.

Bonus : lors du jet de Psychologie/Perception (2) initial effectué au moment d'une rencontre, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme deux réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Duettiste** : pour être efficace cette capacité doit avoir été prise par deux membres d'un même groupe. Si ces deux individus participent ensemble à l'interrogatoire d'un suspect, ils réduiront alors les bonus de résistance de ce dernier de 1 (cela n'affectera que les bonus de résistance, cela n'affectera pas les malus, ni une valeur nulle).

Stages de Techniques de l'informatique

Stage de Techniques de l'informatique Niveau 1 – « Beta pianist 0.1 »

Pré-requis : Education 3, Informatique 6+, Connaissance [droit] 7+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Le personnage va passer des jours entiers avec des binoculaires à lunettes rivés à leurs écrans et d'anciens hackers et va découvrir les joies du no-life. Ce stage considère que la compétence Informatique permet une spécialisation à partir du niveau 5, en Technique et Utilisateur.

Bonus : lorsque le personnage fait un jet d'informatique (technique) il transforme un de ses dés en dés bleu (non cumulable avec le stage crâne d'oeuf, ce sont les mêmes cours!).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **LAPD Software** : possibilité d'utiliser le logiciel qui permet, avec un mandat, de s'introduire dans un système ou un réseau de manière discrète afin de prélever des preuves recevables devant un tribunal.

NB : le logiciel LAPD Software permet, avec un mandat, de s'introduire dans un système ou un réseau de manière discrète (utiliser les règles de piratage - Hitek Lotek p114) afin de prélever des preuves recevables devant un tribunal. Ce logiciel n'aide en rien mais archive toutes les manipulations de l'agent et surtout permet de copier des documents présents sur le réseau espionné. Le logiciel crypte sous HYL les documents ainsi archivés avec tout un tas d'informations afin d'être sûr qu'ils ne seront pas modifiés ultérieurement. L'ordinateur du suspect n'est pas perquisitionné et celui-ci ne sait pas que la police fouille gentiment les informations qui s'y trouvent à la recherche d'une preuve. Attention, ce logiciel ne permet en aucun cas de casser un clef HYL !

- **Google Geek** : le personnage possède un vaste réseau social à travers les forums et autres. Cette capacité se gère comme un contact de niveau 1 (non augmentable) ayant une connaissance "Web". De même, pour toute recherche informatique impliquant des mots-clés dans une base de données ou sur le net, le temps nécessaire est réduit de 2.

Stage de Techniques de l'informatique Niveau 2 – « DOS Master 1.0 »

Pré-requis : N1, Education 4, Sang Froid 3, Informatique (spécialité au choix) 5+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Bonus : en faisant un jet d'Education / Informatique (plus mauvais score entre Technique et Utilisateur) le personnage peut analyser un signal informatique correspondant à une image, un son ou une vidéo. Cette analyse permet de détecter tout trucage ou information cachée ; ou bien de soi-même y insérer un trucage ou une information. Ce bonus réclame de connaître aussi bien la théorie sur le traitement de signal que les logiciels effectuant ces traitements.

Le temps nécessaire à l'analyse correspond à la difficulté en heure moins la marge de réussite.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Scanner** (Informatique [technique] 5+ et capacité LAPD software obligatoires) : en dépensant 1 point d'ancienneté le joueur peut évaluer le niveau de sécurité du système informatique.

- **Scan Facebook Master** (Informatique [utilisateurs] 5+ et capacité Google Geek obligatoire) : le joueur connaît tous les réseaux AIR efficaces. Il dispose d'entrée VIP et d'un crédit certain auprès de grandes communautés (Meetic, etc.). Cela lui permet d'obtenir le même effet que la capacité oreille de la rue (oreille du web ici). Les informations sont considérées aussi fiables que des informateurs niveau 2 mais ne se limitent à aucun milieu.

Néanmoins, pour conserver ses liens sociaux, le joueur doit désormais passer 1h par jour sur son ordinateur. Le contact correspondant au forum et réseau social virtuel passe à 2.

Stage de Techniques de l'informatique Niveau 3 – « Keyboard Maestro »

Pré-requis : N2, Sang Froid 4, Informatique (spécialité au choix) 4+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Bonus : aucun

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Trojan** (Informatique [technique] 4+ et capacité Scanner obligatoire) : le personnage connaît tous les protocoles et les façons de ne laisser aucune trace de son passage. Le personnage désirant s'infiltrer dans un système / réseau ne pourra pas être tracé si jamais il déclenche une alerte.

- **Big Brother** (spécialité utilisateur 4+ et capacité Facebook Master obligatoire) : contre 1 point d'ancienneté, le personnage mobilise toutes ses ressources et son savoir faire afin de trouver une information sur une personne. En 3 heures, utilisant toutes les possibilités d'AIR, webcam de rue, réseau de jeux vidéo, recherche sur Friends from Past, blogs, etc. il peut précisément retracer les activités d'une personne sur le réseau AIR et obtenir toutes les informations disponibles sur ces réseaux (sexe, pseudo, communautés, religion, goûts musicaux, hobbies, idées politiques, histoire personnelle, etc.). Attention il s'agit d'informations laissées publiques en aucun cas de hack d'informations.

Mais de nos jours tout étant virtuel, il sera toujours possible de trouver un minimum de choses. Le contact correspondant aux forums et réseaux sociaux passe à 3 (il ne pourra jamais être augmenté pour passer à 4).

Stages de Technologie

Stage de Technologie de Niveau 1 – « Couteau suisse »

Pré-requis : Mécanique 7+, Electronique 7+

Possibilité de cumul : non

Au cours de ce stage touche à tout, le flic va s'immerger dans le monde merveilleux (mais souvent graisseux) des rafistoleurs du MSD. Au programme : montage de boosters kéro-hydro sur les voitures de service avec les mécanos, travaux pratiques sur le matériel de surveillance et de communication puis mise en place et neutralisation des systèmes de sécurité avec les électrotechs, entretien et customisation des armes et des balles chez les armuriers, et pour les plus curieux, explosions garanties lors des expériences des phychims.

Bonus : lorsqu'il fait un jet de mécanique ou d'électronique, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Réquisition** : les difficultés de réquisition de matériel auprès du MSD sont réduites de 1.

Stage de Technologie de Niveau 2 – « Passe partout »

Pré-requis : N1, Coordination 3, Mécanique 6+, Electronique 6+

Possibilité de cumul : oui

Après avoir touché à tout les domaines du MSD lors du précédent stage, le cops peut maintenant devenir un expert en la matière (systèmes de sécurité ou sur customisation du matériel). Lors de l'expertise « sécurité », le flic va pratiquer les deux faces de la même pièce : mettre en place des systèmes de sécurité et les déjouer. A ce titre, le coût de ce stage n'est rien quand on pense à la tête du narco-trafiquant qui vient d' assister à la neutralisation de son système de sécurité à 1 million de dollars sodisant inviolable. Et en cas de reconversion de l'autre côté de la barrière, le flic est assuré d'être recruté par le vieil Ocean pour le quinzième casse du siècle à Las Vegas. Lors de l'expertise « customisation », le flic va apprendre à bidouiller et à améliorer toutesorte de matériel : voiture, arme, masque de cops,... La précision ou le matériel nécessaires aux modifications effectuées les rend par contre assez éphémères. En cas de reconversion, la CISA sera ravie d'équiper ses agents de vos meilleurs gadgets.

Bonus : « Je viens de trouver ca dans ma poche ! » : X fois par scénario (X = nombre de fois où ce stage a été pris), le personnage peut « sortir de sa poche » du matériel qu'il n'avait pas prévu à l'avance. Par exemple : « Personne n'a pris de micro ? Pas de soucis, les électrotechs m'ont justement donné ce nouveau modèle à tester ce matin ».

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Barney Collier - expertise Sécurité** : la difficulté des jets de sécurité est réduite de 1. La performance des systèmes de sécurité mis en place par le personnage est augmentée de 1.
- **Q - expertise Customisation** : au début de chaque scénario, le personnage peut choisir un équipement (quelconque) qui bénéficiera d'un bonus spécial pour toute la durée du scénario. Ce bonus spécial permet la relance de 3 jets lors de l'utilisation de l'équipement customisé.

Stage de Technologie de Niveau 3 – « Etat de l'Art »

Pré-requis : N2, Coordination 4, Education 4, Mécanique 5+, Electronique 5+

Possibilité de cumul : non

Le personnage est sélectionné par les pontes du L.A.P.D. qui négocient les contrats avec les entreprises High-Tech comme testeur sur le terrain.

Bonus : le personnage dispose d'un équipement expérimental ou/et high tech (socyb, nano,...) qu'il peut changer au début de chaque scenario.

Capacité spéciale
aucune

Stages de Technologie de surveillance

Stage de Technologie de surveillance Niveau 1 – « Grandes oreilles »

Pré-requis : Electronique 7+, Perception 3

Possibilité de cumul : non

Ce stage est une bonne occasion pour le flic d'abandonner son régime bio. Des heures de planque dans un sous-marin ou dans un local de surveillance, à se nourrir de donuts et de big mac bien gras attendent le stagiaire. En récompense, il va devenir un expert des mille et une manières d'espionner son prochain. Un bonheur pour les accrocs au voyeurisme ou les nostalgiques des U.S.A.

Bonus : une fois par scénario, le personnage peut obtenir automatiquement une mise sur écoute et une surveillance par sous-marin. La durée initiale est de 24h + 24h par succès sur un jet de Charme/Bureaucratie(1). L'électrotech qui pilote l'opération de surveillance est considéré comme étant équivalent au personnage au niveau des caractéristiques, compétences et dés bleus de stages. Cependant, si le personnage pilote lui-même l'opération, il transforme un dé supplémentaire en dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites. Attention, cette capacité ne permet pas d'obtenir le mandat autorisant la surveillance. Celui-ci devra être obtenu par un autre moyen et sans mandat, les preuves obtenues par ce moyen seront irrecevables.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **C'est dans la boîte** : en dépensant un point d'ancienneté et en réussissant un jet d'instinct de flic de difficulté variable (selon le stress induit par la situation), le personnage peut annoncer qu'il a filmé une scène a posteriori.

Stage de Technologie de surveillance Niveau 2 – « Astiqueur de joystick »

Pré-requis : N1, Electronique 6+, Pilotage [drone] 6+, Coordination 4

Possibilité de cumul : non

Au cours de ce stage, le flic va suivre les cours de l'élite des électrotechs sur la robotique et sur l'entretien des petites merveilles technologiques que sont les drones. Puis il pourra s'éclater à contrôler ces joujoux lors d'une formation avec les opérateurs drones de l'ASD. Enfin, le Bomb Squad lui montrera qu'il est plus drôle de voir un drone démineur perdre ses jambes plutôt qu'un coéquipier.

Bonus : lorsqu'il fait un jet en rapport avec les drones ou avec la robotique (contrôle, réparation, programmation, etc.) le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Réquisition de drone** : une fois par scénario, le personnage peut tenter de réquisitionner un drone de surveillance de l'ASD ou un drone démineur du Bomb Squad. Il doit alors effectuer un jet de Charme / Bureaucratie de difficulté variable selon la pertinence de ses besoins et de son argumentaire. Si le jet est réussi, le drone est réquisitionné pour 6h plus 6h par point de marge. Attention cependant, cette capacité ne permet pas d'obtenir le mandat autorisant la surveillance par drone. Celui-ci devra être obtenu par un autre moyen et sans mandat, les preuves obtenues par le drone seront irrecevables.

Stages de Tir

Stage de Tir Niveau 1 – « Pat Garrett »

Pré-requis : 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)

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.

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.

• **Tir incapacitant** : le personnage peut décider d'augmenter de 2 la difficulté de son jet de tir. Si le tir réussit, le personnage touche automatiquement une localisation incapacitante de son choix (entre : bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche).

Stage de Tir Niveau 2 – « Wyatt Earp »

Pré-requis : N1, Coordination 4, compétence d'arme appropriée (à préciser) 5+

Possibilité de cumul : oui (trois fois)

Après avoir appris à faire de petits trous dans une cible, le personnage apprend enfin à mieux grouper ses tirs.

Bonus : à chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +/-1 au jet de localisation lorsqu'il frappe à mains nues. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question. C'est le personnage qui choisit, après avoir effectué son jet de localisation, d'appliquer tout ou partie de ce modificateur (ainsi que sa valeur : positive ou négative).

Capacité(s) spéciale(s) :

• **Tir sûr** : le personnage reçoit un bonus de -2 sur tous ses jets sur la table de dommages collatéraux (il a donc moins de chances de toucher un innocent ou des biens publics lorsque ses tirs ratent leur cible).

• **Rechargement rapide** : le personnage peut recharger son arme deux fois plus vite qu'indiqué dans la description de l'arme en question (arrondi à l'entier inférieur, minimum 1).

• **Double détente** : le personnage peut utiliser deux armes de poing simultanément. Avec chacune de ces armes il a la possibilité de tirer des rafales courtes (et il peut aussi faire feu plusieurs fois si la cadence de tir de l'arme, ou des armes, le permet avec les malus habituels - c'est à dire -1 dé par balle tirée, dès la première). Il peut tirer simultanément avec les deux armes. S'il tire sur une même cible, il ne subit aucun malus spécifique à chacun de ses jets d'attaque (tir normal ou rafale courte). S'il tire sur deux cibles différentes, il subit un malus de -2 dés sur chacun de ses jets d'attaque (tir normal ou rafale courte). En cas de tir raté lors de l'utilisation de deux armes simultanément, le jet sur la table de dommages collatéraux (Pilote, p135) est affecté d'un modificateur de + 2. Si le personnage effectue un tir de couverture en utilisant ses deux armes. Il bénéficie d'un bonus de 2 dés sur chacun de ses deux jets de tir (en plus du bonus normal de 2 dés pour les tirs de couverture) et il cumule les réussites de ses deux jets.

Stage de Tir Niveau 3 – « Lee Harvey Oswald »

Pré-requis : N2, Coordination 5, compétence d'arme appropriée (à préciser) 4+

Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Le flic apprend à tirer des « balles magiques », une balle pour trois impacts. C'est les rond-de-cuir du service comptable qui vont apprécier les économies.

Bonus : pour chaque point de marge de réussite sur ses jets de tir, le personnage peut cumuler les effets des bonus aux dommages et à la localisation liés aux stages de niveau 1 et 2. Ainsi un personnage disposant d'une marge de réussite de 1 pourra infliger 1 point de dommage de plus et il pourra modifier le jet de localisation de +/- 1. Le personnage ne peut appliquer que les modificateurs qu'il a acquis au cours des stages de niveau 1 et 2. Ce stage ne crée pas de nouveaux bonus, il permet juste de les cumuler.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Tir rapide** : lorsque le personnage tire plusieurs fois par tour avec la même arme, il ne subit pas de malus lors de sa première attaque (ce qui donne : pas de malus pour la première, malus de 1 dé pour la deuxième, de 2 dés pour la troisième, etc.)
- **Point faible** : «dépenser» 2 points de marge de réussite (c'est-à-dire ne pas les utiliser pour faire fonctionner un autre pouvoir ou une autre capacité spéciale) permet d'annuler la protection apportée par une armure portée par la cible de l'attaque (aussi bien les dés de protection que la valeur fixe).
- **Sniper** : si le personnage passe un tour complet à viser (pas d'autre action) et qu'il choisit d'augmenter la difficulté de son jet de tir de 2, il peut alors toucher une localisation de son choix s'il réussit son jet.

Stage de Tonfa

Stage de Tonfa Niveau 1 – « Tonton bâton »

Pré-requis : Réflexes 3, Arme de contact [matraque] 6+

Possibilité de cumul : oui (trois fois)

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.

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).

Stages de Udu

Stage de Udu Niveau 1 – « Glou glou »

Pré-requis : Carrure 3, Sang-froid 3, Athlétisme 7+

Possibilité de cumul : non

En une semaine, les flics apprennent les bases théoriques et pratiques de la plongée. Le personnage est capable de descendre jusqu'à 20m et de s'orienter de façon autonome.

Bonus : pour tout jet de Sang-froid à effectuer au cours d'une plongée, le personnage transforme l'un de ses dés en dé bleu. De plus, il n'a pas à faire de jet de stress lié à la plongée tant qu'il reste dans les limites des 20m.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Dauphin** : lorsqu'il effectue une plongée, le personnage peut relancer un dé indiquant un échec (sauf sur un dé relancé après un 10) sur ses jets d'Athlétisme [natation] ou de Coordination.

Stage de Udu Niveau 2 – « Big Blue »

Pré-requis : N1, Sang-froid 4, Athlétisme [natation] 6+,
Corps à corps 7+
Possibilité de cumul : oui (capacités spéciales)

Après quatre sessions d'une semaine, le personnage a appris à plonger avec des mélanges gazeux et maîtrise les plongées jusqu'à 60m. Il a également appris à se battre sous l'eau.

Bonus : le personnage ne subit pas l'effet de stress lié à la plongée tant qu'il reste dans la limite des 60m.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Navy Seal** : lorsqu'il se bat sous l'eau, le personnage transforme un de ses dés de Coordination en dé bleu. De plus, son Initiative n'est pas affectée par le malus de milieu et reste donc normale.
- **Jacques Maillot** : le personnage reçoit un bonus de +1d aux actions (hors combat) qu'il effectue sous l'eau (compense le malus de milieu extrême).

Stage de Udu Niveau 3 – « Abyss »

Pré-requis : N2, Carrure 4, Sang-froid 5, Athlétisme [natation] 5+
Possibilité de cumul : non

Après quatre nouvelles sessions d'une semaine passées à Big Shell en compagnie d'instructeurs des Navy Seals, le personnage maîtrise la plongée en grande profondeur et la technique de respiration de fluides respiratoires.

Bonus : le personnage a été formé à la plongée avec des mélanges spéciaux comme l'Hydréliox et le DeepBlue. Pour ce dernier, il a appris les techniques de relaxation permettant de supporter la «noyade» et la difficulté de son jet de Sang-froid n'est plus que de 1,

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Scaphandre** : le personnage sait manier un scaphandre. Il peut utiliser toutes ses compétences normalement et ne subit que les pénalités liées au scaphandre. Il peut également piloter les bathyscaphes et drones comme s'il possédait la compétence Pilotage [sous-marin] à 7+ (s'il souhaite acquérir la compétence, il devra l'acheter à 9+ et la développer normalement).

1.7. **Finition : matériel 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 genou. 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 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/Bureaucratie (6)].

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...

2. Système de Jeu

2.1. Jet de compétence

On lance autant de dès 10 que son score dans la **caractéristique** ;

Le résultat à obtenir sur chaque dès 10 doit être supérieur ou égal aux score de sa **compétence (ou seuil)** ;

Pour chaque jet il faut obtenir un certain nombre de dès 10 **supérieur ou égal à la compétence (ou seuil)**. Ce nombre appelé **difficulté ou niveau de difficulté**, est donné par le MJ.

Chaque jet réussi s'appelle une **réussite**.

Jet de Compétence :

[Compétence ou seuil] / [Caractéristique] (difficulté)

La différence entre le nombre de réussite à obtenir et le nombre de réussite obtenu est appelée **Marge de réussite (MR)** s'il y en a plus ou **Marge d'échec (ME)** s'il y en a moins.

Si, sur le dès 10, le joueur obtient un 10, il réalise une **réussite critique**. Le joueur relance alors le dé pour essayer d'obtenir une réussite de plus.

2.2. Jet de caractéristiques

Le principe est le même, mais le **seuil** est de 6 à la base (toutefois ce chiffre est modifiable).

Jet de Caractéristique :

6+ / [caractéristique] (difficulté)

2.3. Jet d'opposition

Pour réaliser un jet d'opposition, chaque protagoniste effectue son jet normalement et c'est celui qui réalise le plus grand nombres de réussite qui l'emporte.

2.4. Niveau de difficulté

A partir du moment où le niveau de difficulté d'un jet est de un (1), tout point de modificateur qui devrait diminuer le niveau de difficulté se transforme aussitôt en point de marge de réussite supplémentaire si le jet est réussi.

3. Système de Combat

Il est relativement simple et il peut vous sauver la vie ... Il est possible de se défendre face à un gangsta furieux et sous l'emprise d'une drogue quelconque, de 2 manières : avec un flingue (ou apparenté) à distance ou à poing nu (ou apparenté) au corps à corps.

Décomposition du combat:

1. "Jet de récupération"
2. Attitude,
3. Initiative,
4. "Tir de couverture"
5. Résolution des attaques
6. Jet de Localisation & de dommages
7. Jet d'Encaissement (en prenant en compte la localisation) **même si pas de dommages infligés après soustraction de l'armure.**

Exemple: si Momo se prend une bastos en pleine tronche mais qu'il porte un casque et qu'aucun dommage ne passe, il devra toutefois effectuer un jet d'encaissement basé sur la FA de l'arme et majoré par la localisation tête.

3.1. Déplacements

Il est possible, pour un personnage, de se déplacer de 5 mètres dans un tour, en plus de son action, sans malus avec une attitude normal.

Attitude	Déplacement sans malus	Déplacement avec malus (-1D)
Planqué	3 Mètres	6 Mètres
Prudent	4 Mètres	8 Mètres
Normal	5 Mètres	10 Mètres
Agressif	6 Mètres	12 Mètres
Ultra-violent	7 Mètres	14 Mètres

Il peut aussi bouger du double, mais il subira alors un malus de **-1 dès sur ses actions du Tour**. Pour une distance supérieure au double, voir les **règles de poursuite**.

3.2. Combat à Distance

Le combat est décomposé en « **Tour de combat** » d'une durée de 3 secondes environ.

3.2.1. Choisir son attitude

C'est important de savoir comment on va se jeter dans la bataille : comme un chien fous ou avec le plus grand respect pour les règles apprises à l'académie ou encore avec prudence...

L'**Attitude**, c'est ce qui va déterminer l'ordre dans lequel vous allez annoncer votre initiative (et non l'initiative). Ainsi plus vous serez chien fous, plus vous annoncerez vite l'initiative que vous avez choisie.

Mais attention, nul n'est invincible, et toute attitude à sa contrepartie.

Il y a 5 attitudes possibles en combat à distance :

Attitudes		Effets
Planqué	Le personnage profite pleinement de l'environnement pour se protéger. C'est à peine s'il osera bouger pour voir ce qui se passe.	=> -2 dés à toutes les actions du tour (min. 0) ; => +2 au niveau de Difficulté aux jets d'attaques adverses.
Prudent	Le personnage utilise le terrain pour se couvrir. Il ne s'expose pas inutilement aux attaques de ses adversaires.	=> -1 dés à toutes les actions du tour (min. 0) ; => +1 au niveau de Difficulté aux jets d'attaques adverses.
Normal	Le personnage progresse comme on le lui à appris à l'académie. Il se pose de façon à être planqué mais reste dispo pour riposter.	Pas de modifications
Agressif	Le personnage sort de sa réserve pour avoir un meilleur angle de tir. Il progresse plus à découvert et préfère se mettre debout et de face ou genou à terre pour tirer.	=> +1 dés à toutes les actions du tour ; => -1 au niveau de Difficulté aux jets d'attaques adverses (min. 1)
Ultra-violent	Le personnage se précipite au combat et fait face au danger (et aux balles). C'est le style « je cours au milieu de la rue en tirant sur tout ce qui bouge ». En espérant que le gilet pare-balles tienne le coup ...	=> +2 dés à toutes les actions du tour ; => -2 au niveau de Difficulté aux jets d'attaques adverses (min. 1)

ATTENTION : l'attitude est importante, car en plus de déterminer qui donne son initiative en premier, elle modifie le jet de toucher du Joueur (voir "**§ Faire feu**" ci-dessous).

Chaque joueur (ceux qui sont assis autour de la table) a 3 secondes réelles pour décider de leur attitude.

Si au bout de ces 3 secondes un joueur ne s'est toujours pas décidé, alors le MJ a le droit de pointer sur lui un doigt accusateur en lui disant "*planque ton cul connard !*" et il héritera de l'attitude "planqué" pour son tour. Sympa, non ?

3.2.2. Déterminer son initiative

Une fois votre attitude choisie, il va falloir déterminer votre initiative. L'ordre dans lequel les joueurs vont donner au MJ leur initiative dépend de l'attitude choisie.

L'ordre est le suivant : Ultra-violent ; Agressif ; Normal ; Prudent et Planqué.

A chaque tour, les joueurs doivent CHOISIR leur initiative dans une fourchette donnée. Celle ci est plus ou moins importante en fonction de la caractéristique REFLEXE du joueur (voir tableau ci dessous) :

Réflexe	Initiative Possible	Meilleure initiative	
1	+2	+2	Circonspect
2	+1 à +2	+1	Posé
3	0 à +2	0	Alerte
4	-1 à +2	-1	Prompt
5	-2 à +2	-2	Rapide

Chaque joueur devra choisir dans la fourchette proposée l'initiative qu'il souhaite avoir.

TOUTEFOIS, il sera limité dans l'initiative minimale (la meilleure) qu'il aura à choisir s'il doit sortir son arme d'un holster :

Armes ...	Initiative Minimale
Dans le pantalon.	+0
Dans un holster de ceinture dans le dos.	-2
Dans un holster de ceinture à la hanche.	-1
Dans un holster, à la cheville.	+1
Dans un holster, sous le bras.	-2
Dans une poche de veste ou de blouson.	+0 *
En bandoulière, à l'épaule.	+2
En bandoulière, sur la poitrine.	+0

* :-1 si le personnage tire à travers la poche, sans sortir l'arme.

ATTENTION : l'initiative est importante, car en plus de déterminer qui commencera en premier, elle modifie le jet de toucher du Joueur (voir "**§ Faire feu**" ci-dessous).

Le truc à savoir : Si vous ne voulez pas vous prendre la tête avec les Bonus / Malus, considérez votre attitude comme "normal" avec une initiative de zéro.

Chaque joueur (ceux qui sont assis autour de la table) a 3 secondes réelles pour décider de son attitude.

Si au bout de ces 3 secondes un joueur ne s'est toujours pas décidé, alors le MJ a le droit de pointer sur lui un doigt accusateur en lui disant "*T'es qu'une larve !*" et il héritera de l'initiative de +2 pour son tour. Sympa, non ?

A Savoir :

- Si un personnage, qui a agit à -1 et qui a effectué un tir à distance, se fait ensuite attaquer en corps à corps à 0, il a toujours la possibilité de faire son jet normalement pour se défendre
- Si un personnage qui se fait tirer dessus par un autre personnage à -2 et qui doit subir un malus de 1d à toutes ses actions alors qu'il agissait à 0 ou encore à + 2, il subit effectivement le malus immédiatement.

3.2.3. Faire feu : résolution des actions

Ou dégommer le (ou les) gars en face ou phase de résolution des actions de combat.

Chaque personnage agit dans l'ordre de son initiative dans l'ordre croissant de -2 (très bon) à +2 (franchement pas terrible).

Initiative		
+2	Circonspect	Tu peux aller moins vite ?
+1	Posé	
0	Alerte	NORMALE
-1	Prompt	
-2	Rapide	ENORME de vitesse

Si plusieurs personnages ont la même initiative, c'est celui qui à la caractéristique REFLEXE la plus élevé qui agit en premier.

Si les REFLEXES sont identiques, c'est celui qui à l'attitude la plus agressive qui agit en premier. S'il n'est toujours pas possible de les départager, les actions sont simultanées.

Il faut ensuite déterminer la compétence et la caractéristique approprié à l'action.

3.2.4. Utiliser la Bonne compétence

Il faut utiliser la compétence qui va bien avec la bonne caractéristique (noté "compétence [spécialisation] / caractéristique") :

- Flingue (hors rafale) :
"**Arme de poing** / Coordination"
- Fusil (à pompe, de précision ou fusil d'assaut) (hors rafale) :
"**Arme d'épaule** / Coordination"
- Mitrailieuse (ou lance roquette ou lance flamme) :
"**Arme lourde** / Coordination"
- TIR EN RAFALE (arme de poing) :
"**Tir en rafale [arme de poing]** / Coordination"
- TIR EN RAFALE (arme d'épaule) :
"**Tir en rafale [arme d'épaule]** / Coordination"

Pour rappel : On lance autant de dés 10 que son score dans la **caractéristique** ;

Le résultat à obtenir sur chaque dés 10 doit être supérieur ou égal aux score de sa **compétence** ;

Pour chaque jet, il faut obtenir un certain nombre de dés 10 supérieur ou égal à la compétence. Ce nombre appelé **difficulté**, est donné par le MJ.

Chaque jet réussi s'appelle une **réussite**.

3.2.5. Nombre de dès à lancer

Le nombre de Dés lancés sera égal à la caractéristique concernée modifiée par un certain nombre de paramètres :

Initiative du tireur : Circonspect (+2)	+2 dès
Initiative du tireur : Posé (+1)	+1 dé
Initiative du tireur : Alerte (0)	Pas de modification
Initiative du tireur : Prompt (-1)	-1 dé
Initiative du tireur : Rapide (-2)	-2 dès
Attitude tireur : Planqué	-2 dès
Attitude tireur : Prudent	-1 dé
Attitude tireur : Normal	Pas de modification
Attitude tireur : Agressive	+1 dé
Attitude tireur : Ultra-violent	+2 dès
Précision de l'arme (PR)	+ / - X dès
Bout Portant	+ 1 dé
Tir de Couverture	+ 2 dès

Si le nombre de dès à lancer est réduit en dessous de 1, le tir n'a aucune chance de toucher sa cible.

3.2.6. Nombres de réussite pour toucher

Le nombre de réussite (le ou les dès 10 supérieur ou égal à la compétence), à obtenir pour réussir sont déterminés de la façon suivant :

Portée Courte (moins de 10 mètres)	1 Réussite
Portée Moyenne (jusqu'à la portée de l'arme)	2 Réussites
Portée Longue (jusqu'au double de la portée de l'arme)	3 Réussites
Modificateur :	
Attitude Cible : Planqué	+2 Réussites
Attitude Cible : Prudent	+1 Réussite
Attitude Cible : Normal	Pas de modification
Attitude Cible : Agressive	-1 Réussite
Attitude Cible : Ultra-violent	-2 Réussites
Facteurs Diverses : luminosité, temps, etc... (au bon vouloir du MJ)	+ / - X Réussites

ATTENTION : pensez à prendre en compte les modificateurs liés aux différents stages.

IMPORTANT : le nombre de Réussite ne peut pas être inférieur à 1 ! Et oui c'est dur la vie ...

3.2.7. Localisation et visé

Une fois que l'on est sur d'avoir touché le gars en face, il va falloir déterminer où. Pour ça lancer 1 dés 10 et regarder le tableau ci dessous :

Résultat dès 10	Partie Touchée	Modificateur jet d'encaissement
1-2	Jambes	Aucun
3-4	Abdomen	1
5-7	Torse	2
8-9	Bras	Aucun
10	Tête	3

Les modificateurs affectent les jets d'encaissement (§3.2.9) et de dommages (§3.2.8).

Viser : Pour viser, il faut avoir effectué les stages adéquats (voir le supplément « 10.99 », p.53 et au-delà).

On peut aussi considérer que lors d'un braquage à moins de 3 mètres, le tireur touche automatiquement la localisation qu'il vise s'il obtient une Marge de Réussite de 1.

3.2.8. Dommage et Point de vie

Dommage :

Les dégâts des armes sont calculés avec des dés 6. Ils sont représentés par la valeur de Puissance de l'arme (PU = Nombre de dés à lancer).

Pour connaître les dommages infligés, effectuer le calcul ci-dessous :

Jet de Dommage :

Lancer "puissance de l'arme" dés – jet de protection de l'armure = X

Si X > à zéro ; faire X + modificateur de localisation (voir §3.2.7, ci-dessus)

Si X < ou = à zéro ; pas de dommages

Points de vie :

Un cops a le nombre de points de vie suivant :

Point de vie :

20 + (CARRURE x 3) points de vie

Les autres personnages du jeu ont [10 + (CARRURE x 3) points de vie].

Dès qu'un personnage arrive à zéro point de vie, il tombe inconscient et perd 1 point de vie par tour.
Un personnage est mort lorsqu'il atteint son nombre maximal de point de vie en négatif.

Si un personnage dispose de moins de la moitié de ses points de vie, il subit un malus de -1 dés sur tous ses jets.

3.2.9. Force d'Arrêt et Jet d'Encaissement

Ou Force d'Arrêt (FA) des armes et leurs effets.

Chaque personnage qui est touché (qu'il ait perdu des points de vie ou non) doit réaliser un jet de SANG-FROID ou de CARRURE (au choix du joueur) : c'est le **jet d'encaissement (c'est un jet de caractéristique)**.

Il doit obtenir un nombre de réussite supérieur ou égal à la Force d'Arrêt de l'arme **majoré** du modificateur de localisation (§ 3.2.7, ci dessus).

Jet d'Encaissement :

**6+ / SANG-FROID ou CARRURE "dés" > ou =
(Force d'Arrêt de l'arme + modif. Localisation)**

Trois situations sont possibles :

- **Si le jet d'encaissement est réussi :**
le personnage peut agir normalement, mais **son initiative ne peut pas être négative** lors du prochain Tour de combat : la violence de l'impact l'empêche d'agir trop rapidement.
- **Ou si le jet d'encaissement est raté, mais qu'il y a au moins une réussite :**
le personnage est légèrement secoué (mais debout !). Sa prochaine action subira un malus de -1 "dés" et son initiative ne peut pas être négative lors du prochain Tour de combat.
- **Ou si le jet d'encaissement est raté et qu'il n'y a aucune réussite :**
le personnage est hors de combat. Il subit un recul d'un mètre environ avant de tomber.

Si le personnage souhaite reprendre le combat, il devra réussir un jet de récupération au début de chaque tour (à faire avant le choix de l'attitude et de l'initiative du tour).

Jet de Récupération :

**6+ / SANG-FROID ou CARRURE "dés" > ou =
(Force d'Arrêt de l'arme + modif. Localisation - 1 par tour après le premier)**

Si le jet de récupération est réussi, le personnage reprend conscience totalement et peut agir à nouveau et se relever (n'est pas une action).

Son initiative ne peut toutefois pas être négative lors du prochain Tour de combat et il subit un malus de -1 dé sur la prochaine action. Ces malus disparaîtront si le personnage ne fait rien pendant le tour prochain.

Si le jet de récupération est raté, le personnage doit attendre le tour suivant pour essayer à nouveau.

3.2.10. Tir de couverture (Rafale Longue) :

Il existe une méthode, assez efficace, pour obliger ces adversaires à se mettre à couvert, c'est le tir de couverture. On ne tire pas pour toucher mais pour obliger l'adversaire à se planquer.

Un tir de couverture est l'action d'envoyer un certain nombre de projectiles dans une zone déterminée de manière plus ou moins précise.

Le tireur ne vise pas une cible particulière mais une zone (dans laquelle se trouve des cibles potentielles).

Il faut annoncer le Tir de Couverture à l'étape "initiative".

Le jet de "Tir de couverture" est effectué une fois que tous les protagonistes ont annoncé leurs initiatives mais avant les actions du tour.

Si 2 protagonistes annoncent un "tir de couverture" simultanément, on les résout par ordre décroissant d'attitude.

On ne peut effectuer un tir de couverture que s'il reste au moins 4 balles dans le chargeur.

Faire un tir de couverture vide entièrement (ou presque) son chargeur.

On utilise le tableau suivant pour déterminer le modificateur du nombre de dés à lancer (**le Tir de couverture apporte 2 dés supplémentaires**) :

Tir de couverture : Nombres de dés à lancer	Caractéristique + / -
Attitude tireur : Planqué	-2 dés
Attitude tireur : Prudent	-1 dé
Attitude tireur : Normal	Pas de modification
Attitude tireur : Agressive	+1 dé
Attitude tireur : Ultra-violent	+2 dés
Précision de l'arme (PR)	+ / - X dés
Bout Portant	+ 1 dés
Tir de Couverture	+ 2 dés

On ne prend pas en compte le bonus / malus d'initiative, parce que le personnage n'en a pas.

Le niveau de difficulté de cette action de combat est déterminé par la Valeur de tir de Couverture (VC) de l'arme.

Jet Tir de Couverture (VC) :

**On lance ([caractéristique] + / - modificateurs + 2) dés.
On doit faire des résultats > ou = à sa compétence en arme.
Nombres de réussite = VC de l'arme.**

Le « Tir de Couverture » doit donc bien être différencié de la compétence « Tir en Rafale » pour laquelle on utilise la compétence de l'arme concerné (arme de poing ou arme d'épaule) : Cf. § 3.2.11 et 3.2.12.

La ou les cibles d'un tir de couverture doivent réaliser un jet de **SANG-FROID** avec un **niveau de difficulté de 3**. On considère que le **seuil à atteindre est de 6+**.

Jet SANG-FROID pour la cible du Tir de couverture :

6+ / SANG-FROID (3)

Si le jet de SANG-FROID est raté, le personnage est OBLIGE de se mettre à couvert, de se planquer pendant toute la durée du tour (son attitude est égale à "planqué").

Si le jet de SANG-FROID est réussi, le personnage peut continuer de progresser. Le MJ devra alors lancer 1d10 + 1d10 par point de marge de réussite obtenu par le tireur + 1d10 si la cible à une attitude Agressive ou + 2d10 si l'attitude de la cible est Ultra-violent.

IMPORTANT : Le MJ ne peut pas lancer plus de D10 qu'il y a de balle dans le chargeur (4 balles minimums pour un tir de couverture).

Les dés 10 ainsi lancés ne peuvent pas faire de critique (on ne relance pas sur un 10) et ils ne peuvent pas être modifiés par des points d'anciennetés ou d'adrénalines.

La cible est touchée sur un (ou plusieurs) 10 (uniquement) qui représente une balle. La localisation se fait pour chaque balle.

3.2.11. Tir en Rafale Courte Contrôlée (cible unique)

Une arme peut tirer en rafale longue ou en rafale courte. Les rafales longues sont les tirs de couvertures.

Pour utiliser une rafale courte et contrôlée, il doit utiliser la bonne compétence :

- TIR EN RAFALE (arme de poing) :
"Tir en rafale [arme de poing] / Coordination"

- TIR EN RAFALE (arme d'épaule) :
"Tir en rafale [arme d'épaule] / Coordination"

Les jets de tir en rafale sont traités de la même manière qu'un tir normal (sauf que l'on utilise la compétence "tir en rafale").

Si le jet est réussi, une balle touche la cible. Pour chaque point de marge de réussite, une balle supplémentaire touche sa cible (il est impossible de toucher avec plus de balle que n'en a tiré l'arme !).

Une fois que le nombre de projectile touchant à été déterminé, il faut effectuer un jet de localisation. Le jet de localisation est normal pour le premier projectile.

Pour le deuxième projectile, on ajoute 1 au jet de localisation. Pour le troisième projectile, on ajoute 2.

Et ainsi de suite. Si le jet de localisation dépasse 10, les projectiles ne touchent pas.

Le nombre maximum de balle que peut tirer une arme en rafale courte est précisé dans la valeur VRC (Valeur de Rafale Courte) de la description de l'arme.

3.2.12. Tir en Rafale Courte Contrôlée (cibles multiples)

Les jets de tir en rafale sont traités de la même manière qu'un tir normal (sauf que l'on utilise la compétence "tir en rafale").

Faire la somme des niveaux de difficulté nécessaires pour toucher chaque cible. Si le jet est réussi (marge de réussite = zéro), pour chaque points de marges de réussite en plus, une cible supplémentaire est touché.

La première balle est localisée normalement.

Pour le deuxième projectile, on ajoute 1 au jet de localisation. Pour le troisième projectile, on ajoute 2.

Et ainsi de suite. Si le jet de localisation dépasse 10, les projectiles ne touchent pas.

Pour pouvoir effectuer une rafale courte sur des cibles multiples, il faut que les cibles soient suffisamment rapprochées.

Attention toutefois, car cette manœuvre entraîne aussi facilement des balles perdues.

3.2.13. Plusieurs attaques par tour

Certaines armes ont une cadence de tir (CT) supérieur à 1, ce qui signifie que ces armes peuvent tirer plusieurs fois par tour de combat (ATTENTION ceci n'est pas une rafale !). Si un personnage choisi de tirer plusieurs fois par tour (et si son arme lui permet bien sur), chaque tir subira un malus de 1 dés par balle (y compris la première) : -1 dé pour la première balle, -2 dés pour la seconde etc.

Tous ces tirs sont résolus par le personnage à son tour d'initiative.

3.2.14. Dommages collatéraux

Qu'arrive-t-il aux balles qui ratent leur cible ? Où vont-elles ? Voilà des questions qui ne sont pas sans réponses.

Pour chaque balle perdue (jet de tir raté, balle d'une rafale qui ne touche pas, tir de couverture, ...), le MJ lance 1d10 auquel il rajoute le modificateur d'Attitude du tireur :

Attitudes	Effets
Planqué	=> -2
Prudent	=> -1
Normal	Pas de modification
Agressif	=> +1
Ultra-violent	=> +2

Pour constater le résultat, le MJ consulte la table suivante :

Résultat du dés + Modificateur d'Attitude	Effets
3 et moins	"Dans le mur" . Le (ou les) projectile heurte violemment un arbre ou un mur, ...
4-6	"dans la voiture" . Le (ou les) projectile s'encastre dans un bien publique, dans une voiture, dans la vitrine d'un magasin, etc ... Préparez votre chéquier et / ou l'avocat du syndicat.
7-8	"Dans le chien" . Le (ou les) projectile détruit une chose de grande valeur (le caniche de mamie, une œuvre d'art de grande valeur dans la vitrine, une statue célèbre ornant un carrefour, etc ...). Ca va chier ...
9 et plus	"Dans le bébé" . Le (ou les) projectile fini sa course dans un être vivant (autre flic, un passant, enfant qui joue au ballon, poussette, etc ...). Il ne reste plus qu'à prier pour faire un mauvais score au jet de dommage.

3.2.15. Tirer sur un adversaire qui frappe au contact

Lorsqu'un personnage désire tirer sur un adversaire qui est en train de lui porter un coup au contact (main nue ou avec une arme), la procédure de résolution du combat devient du corps à corps normal.

3.2.16. Tirer sur des combattants engagés au corps à corps

Si un tireur ouvre le feu sur un adversaire engagé dans un combat au corps à corps, il bénéficie d'un nombre de dés de bonus égal à son Attitude (comme d'hab.) plus 1 dé par protagoniste engagé dans le combat (à la discrétion du MJ).

Cette somme est un bonus au nombre de dé au jet d'attaque du tireur (maximum 5 dés).

La difficulté du jet (§ 3.2.6 : *nombre de réussite pour toucher*), prend en compte la distance, les événements extérieurs (luminosité, ...) MAIS PAS l'attitude de la cible (pris en compte dans le bonus).

Si le jet d'attaque est réussi, le tireur doit effectuer un jet de localisation (chapitre 3.2.7 : *localisation et visé*) avec les modificateurs appropriés.

Ensuite on détermine quel protagoniste du corps à corps est touché de la manière suivante : On classe les cibles potentielles par ordre décroissant d'attitude (de Ultra violent à planqué) et de CARRURE (par Attitude).

Le tireur effectue un jet pour chaque cible dans cet ordre sur le tableau suivant :

Attitude	Chance d'être touché sur 1d10
Ultra Violent	1 à 6
Agressif	1 à 5
Normal	1 à 4
Prudent	1 à 3
Planqué	1 à 2

Le premier jet réussi et la cible touchée est la bonne (et surtout la seule) et l'on effectue les jets de dégâts et de protection.

3.2.17. Mettre en joue / Braquer

Lorsqu'un personnage met en joue une cible, il bénéficie d'un avantage d'initiative si cette cible tente d'agir. Pour tirer, dans ce cas, le personnage agira à l'initiative -2 sans malus de dès (on considère le tireur comme étant ultra violent et ayant un bonus de réflexe de +1).

Si un personnage braque son arme sur une zone précise et limitée (une porte, un encadrement de fenêtre, etc ...), il devra effectuer un **jet de 6+/SANG-FROID (1)** pour avoir le choix de tirer ou non si quelque chose jaillit dans cette zone.

- **Si le jet est réussi** avec une marge de réussite de zéro (à obtenue le nombre de réussite nécessaire, en l'occurrence 1), le personnage ouvre le feu sans distinction.
- **Si le jet est réussi** avec une marge de réussite de un ou plus (à obtenue plus que le nombre de réussite nécessaire (1)), personnage a le choix de tirer ou non.
- **Si le jet est réussi**, et quelle que soit la marge, on considère le tireur comme ayant une initiative de -2, Ultra Violent et un bonus de REFLEXE de +1.
- **Si le jet est raté**, le tour de combat se déroule normalement.

On peut aussi considérer que lors d'un braquage à moins de 3 mètres, le tireur touche automatiquement la localisation qu'il vise s'il obtient une MR de 1.

3.3. Combat au Contact

Le combat au corps à corps est décomposé en « **Tour de combat** » d'une durée de 3 secondes environ. Le combat au corps à corps comprend le combat à main nues et le combat avec une arme de contact.

3.3.1. Combat au Contact : Choisir son attitude

Au contraire du combat à distance, l'attitude ne détermine pas l'ordre d'initiative (il n'y a pas d'initiative dans le combat au corps à corps, voir ci dessous).

Il y a 5 attitudes possibles en combat au corps à corps :

Attitudes	Effets
Planqué	=> -2 dés à toutes les actions du tour (min. 0) pour tous les participants au combat.
Prudent	=> -1 dés à toutes les actions du tour (min. 0) pour tous les participants au combat.
Normal	Pas de modifications
Agressif	=> +1 dé à toutes les actions du tour pour tous les participants au combat.
Ultra-violent	=> +2 dés à toutes les actions du tour pour tous les participants au combat.

Chaque joueur (ceux qui sont assis autour de la table) a 3 secondes réelles pour décider de leur attitude.

3.3.2. Initiative

L'initiative en combat au corps à corps est toujours de zéro (0). Les actions de corps se résolvent à la fin de la phase zéro.

3.3.3. Cogner : Résolution des actions

Les combats au corps à corps sont résolus par des **jets d'oppositions**. Chaque personnage lance les dés en fonction de la compétence appropriée.

Si un seul des deux joueur **réussi son jet ou si l'un des deux fait plus de réussite que l'autre**, il est le seul à toucher.

Si les deux joueurs obtiennent un **nombre de réussite égale mais au moins une**, ils se touchent simultanément.

La marge de réussite en combat au corps à corps est égale à la différence entre le nombre de réussite obtenue entre chaque participant.

Pour rappel : On lance autant de dés 10 que son score dans la **caractéristique** ;

Le résultat à obtenir sur chaque dés 10 doit être supérieur ou égal aux scores de sa **compétence** ;

Pour chaque jet il faut obtenir un certain nombre de dés 10 supérieur ou égal à la compétence. Ce nombre appelé **difficulté**, est donné par le MJ.

Chaque jet réussi s'appelle une **réussite**.

3.3.4. Utiliser la Bonne compétence

Il faut utiliser la compétence qui va bien avec la bonne caractéristique (noté "compétence [spécialisation] / caractéristique").

Pour le corps à corps, il faut impérativement choisir une spécialisation (coups ou immobilisation ou projection) dès le niveau 7 de la compétence.

- Corps à Corps (niveau 7 ou +) : "**Corps à corps** / Réflexe"
- Corps à Corps (niveau 7 ou -) : "**Corps à corps [coups]**/ Réflexe"
- Corps à Corps (niveau 7 ou -) : "**Corps à corps [immobilisation]**/ Réflexe"
- Corps à Corps (niveau 7 ou -) : "**Corps à corps [projection]**/ Réflexe"

Pour les armes de contact, il faut impérativement choisir une spécialisation (couteau ou matraque ou armes exotique) dès le niveau 6 de la compétence.

- Arme de contact (niveau 6 ou +) : "**arme de contact** / Réflexe"
- Arme de contact (niveau 6 ou -) : "**arme de contact [couteau]**/ Réflexe"
- Arme de contact (niveau 6 ou -) : "**arme de contact [matraque]**/ Réflexe"
- Arme de contact (niveau 6 ou -) : "**arme de contact [armes exotiques]**/ Réflexe"

3.3.5. Nombres de dés à lancer

Le nombre de Dés lancé sera égal à la caractéristique concernée modifiée par certains paramètres :

Précision de l'arme (PR)	+ / - X dés
Par adversaire en plus du premier	+ 1 dé

Si le nombre de dés à lancer est réduit en dessous de 1, le coup n'a aucune chance de toucher sa cible.

3.3.6. Localisation

Règle Optionnelle : Pour chaque coup porté, il est possible de majorer tous les jets de localisation de 1 point. Un résultat de 11 indique toujours la tête.

3.3.7. Dommage et Point de vie

Les armures protègent pleinement contre toutes les armes de contact.

Elles ne protègent de leur valeur fixe seule que contre les attaques à mains nues portées par un être humain (poing, pied, coude, genou, poing américain, botte ferrée...).

Les armes perforantes (stylet, tournevis, etc ...) réduisent de 1 dé la valeur de protection d'une armure.

3.3.8. Spécialisation combat à main nues

En fonction de la spécialisation, la finalité du coup porté ne sera pas la même.

Coups : Le coup porté infligent un nombre fixe de point de dommage égal à la valeur dans la caractéristique CARRURE de l'attaquant.

Les coups sont localisés normalement mais le modificateur de localisation est compté comme un nombre de points de dommages supplémentaires (et non en nombre de dés supplémentaires). L'armure protège peu : on ne prend en compte que le modificateur fixe et non le nombre de dés. La force d'arrêt de ce type d'attaque est de 1 (ou de 2 si le coup est porté à la tête).

Immobilisations : Sur un jet d'attaque réussi avec une marge de réussite de 1 au minimum (donc 1 point d'écart entre le nombre de réussite de l'attaquant et de la cible), l'attaquant immobilise son adversaire (aucun dommage et pas de Force d'Arrêt).

Chaque tour suivant, le personnage immobilisé peut décider de perdre 2 points de vie pour pouvoir tenter de se dégager. On effectue alors un nouveau jet d'opposition de corps à corps (comme s'il s'agissait d'une attaque au corps à corps). Pour se dégager, la cible doit réaliser un nombre de réussite supérieur à celui de l'attaquant (en cas d'égalité, la prise est maintenue).

Projections : Sur un jet d'attaque réussi avec une marge de réussite de 2 au minimum (donc 2 points d'écart entre le nombre de réussite de l'attaquant et de la cible), l'attaquant projette son adversaire. Ce dernier subit alors un nombre de points de dommage égal à sa propre caractéristique CARRURE (pas de protection d'armure et les dommages ne sont pas localisés). La cible peut se relever à la fin du tour en réussissant un jet de COORDINATION (diff. 3). Si ce jet est raté, il se relève à la fin du tour suivant.

La Force d'arrêt de la projection est de 2.

3.3.9. Force d'Arrêt et Jet d'Encaissement

Ou Force d'Arrêt (FA) des armes et leurs effets.

Chaque personnage qui est touché (qu'il ait perdu des points de vie ou non) doit réaliser un jet de SANG-FROID ou de CARRURE (au choix du joueur) : c'est le **jet d'encaissement (c'est un jet de caractéristique)**.

Il doit obtenir un nombre de réussite supérieur ou égal à la Force d'Arrêt de l'arme **majoré** du modificateur de localisation (§ 3.2.7, ci dessus).

Jet d'Encaissement :

**6+ / SANG-FROID ou CARRURE "dés" > ou =
(Force d'Arrêt de l'arme + modif. Localisation)**

Trois situations sont possibles :

- **Le jet d'encaissement est réussi :**
le personnage peut agir normalement, mais **son initiative ne peut pas être négative** lors du prochain Tour de combat : la violence de l'impact l'empêche d'agir trop rapidement.
- **Le jet d'encaissement est raté, mais qu'il y a au moins une réussite :**
le personnage est légèrement secoué (mais debout !). Sa prochaine action subira un malus de -1 "dès" et son initiative ne peut pas être négative lors du prochain Tour de combat.
- **Le jet d'encaissement est raté et qu'il n'y a aucune réussite :**
le personnage est hors de combat. Il subit un recul d'un mètre environ avant de tomber.

Si le personnage souhaite reprendre le combat, il devra réussir un jet de récupération au début de chaque tour (à faire avant choix de l'attitude et de l'initiative).

Jet de Récupération :

**6+ / SANG-FROID ou CARRURE "dés" > ou =
(Force d'Arrêt de l'arme + modif. Localisation - 1 par tour après le premier)**

Si le jet de récupération est réussi, le personnage reprend conscience totalement et peut agir normalement à nouveau et se relever (n'est pas une action).

Son initiative ne peut toutefois pas être négative lors du prochain Tour de combat et il subit un malus de -1 dé sur la prochaine action. Ces malus disparaîtront si le personnage ne fait rien pendant le tour prochain.

Si le jet de récupération est raté, le personnage doit attendre le tour suivant pour essayer à nouveau.

3.3.10. Combat à plusieurs

Lorsque 2 combattants (les assaillants) ou plus, attaquent un même adversaire (le défenseur), ils bénéficient d'un effet de masse (si l'environnement le permet, sinon c'est un combat classique).

Le **défenseur** doit choisir l'assaillant qu'il attaque plus précisément. Ensuite il devra faire un jet d'attaque contre chacun des assaillants de manière individuelle et normale.

Défenseur face à l'adversaire qu'il a choisi, la résolution d'attaque se fait de manière normale (jet d'opposition).

Lors de la comparaison des jets :

- S'il y a égalité du nombre de réussite, les deux touchent ;
- Si l'un des deux a un nombre de réussite supérieur à son adversaire, il touche et évite l'attaque adversaire.

Défenseur face à un adversaire non choisi, la résolution d'attaque se fait de manière normale (jet d'opposition), mais en fait le défenseur ne fait que se protéger.

Lors de la comparaison des jets :

- s'il y a égalité du nombre de réussite ou si l'assaillant fait un nombre de réussite supérieur au défenseur, l'assaillant touche ;
- si le défenseur fait un nombre de réussite supérieur à l'assaillant, le défenseur évite l'attaque.

Chaque **assaillant** effectuera son jet d'attaque normalement avec un bonus de 1 dé au-delà d'un adversaire (+1 pour 2, +2 pour 3, etc ...).

3.3.11. Tirer sur un adversaire qui frappe au contact

Lorsqu'un personnage désire tirer sur un adversaire qui est entrain de lui porter un coup au contact (main nue ou avec une arme), la procédure de résolution du combat devient du corps à corps normal.

3.4. Guérison

3.4.1. Soigner

On ne peut **soigner une victime que si elle possède un nombre de points de vie positif** (sinon il faut d'abord la stabiliser).

Un personnage blessé (ou victime) sur le terrain peut être soigné par un jet de "**premiers secours/COORDINATION**" avec un niveau de difficulté de 1, si le soigneur possède une trousse de premiers secours ; avec un niveau de difficulté de 2, si le soigneur possède un équipement de fortune ; avec un niveau de difficulté de 3 si le soigneur n'a rien (pas de matériels).

Un jet réussi permet de faire récupérer à la victime un nombre de point de vie égal à la marge de réussite (différence entre le nombre de réussite à obtenir et le nombre de réussite obtenu) et jamais plus que le nombre de point de vie perdu durant les dix dernières minutes !

Un jet unique est possible à la fin de chaque combat pour chaque victime.

Il n'est pas possible de soigner les 5 premiers points de dommages subis par la victime.

3.4.2. Stabiliser

Pour stabiliser une victime « en négatif », le soigneur peut tenter un jet de "**premiers secours/SANG-FROID**" ou de "**médecine/COORDINATION**" avec un niveau de difficulté de 1, si le soigneur possède une trousse de premier secours ; avec un niveau de difficulté de 2, si le soigneur possède un équipement de fortune ; avec un niveau de difficulté de 3 si le soigneur n'a rien (pas de matériels).

Un jet réussi pour stabiliser une victime avec "**premiers secours/SANG-FROID**" permet de faire récupérer à la victime un nombre de point de vie égal à la marge de réussite (différence entre le nombres de réussite à obtenir et le nombre de réussite obtenu) et jamais plus que le nombre de point de vie perdu dans les dix dernière minutes !

Si la victime repasse en positif, elle reprend conscience et peut agir à nouveau normalement.

Si la victime est toujours en négatif, son état est stabilisé et elle ne **perd plus qu'un point de vie tous les 10 tours (30 secondes)** au lieu de perdre un point de vie par tour !

Un jet réussi pour stabiliser une victime avec "**médecine/COORDINATION**" permet juste de stabiliser l'état de la victime, elle ne lui redonne aucun point de vie mais la victime ne **perd plus qu'un point de vie tous les 40 tours (2 minutes)** au lieu de perdre un point de vie par tour !

3.4.3. Hospitalisation

Une victime hospitalisée récupère entre 2 et 12 points de vie (en fonction de la qualité de l'hôpital et des soins) par jour de repos complet en milieu hospitalier.

Un patient qui est encore blessé (10 points de dommages ou plus restant) ne peut quitter l'hôpital (COPS ou pas !).

3.4.4. Guérison naturelle

Le rythme de guérison naturel d'un personnage est de 1 point de vie récupéré tous les deux jours. Ce rythme peut varier en fonction des conditions extérieures.

3.4.5. Quel jet pour quel état ?

Santé du personnage		Soins		
PdV	Effets	Jet	Effets	
Moitié	- 1D à tous les jets	+ MR PdV*		
		Jet Premiers secours / Coo. (diff. 1 à 3 suivant matériel)		
≤ 0	Inconscient - 1 PdV / tour	Jet Premiers secours / SgF. (1 à 3 suivant le matériel)	+ MR PdV* Victime stabilisée	Stabilisation Si PdV ≤ 0, - 1 PdV /10 tours
		Jet Médecine / Coo. (1 à 3 suivant le matériel)	Victime stabilisée	- 1 PdV /40 tours
- Max.	décédé	n/a		

* : Pour connaître les limitations, se reporter au § 3.4.1.

4. Poursuite

Pour le système de poursuite, chaque participant (y compris le MJ), doit avoir des dés d'une couleur (ou dés Blancs) et des dés d'une autre couleur (ou dés Noirs).

Un tour de poursuite se déroule de la manière suivante :

1 - Le MJ distribue 4 dés blancs à chaque participant.

Ce nombre de dés peut être modifié par le MJ en fonction des conditions météo, par la puissance des véhicules (+ 1 dés si la vitesse d'un des 2 véhicules est supérieure de 50 km à celle de son adversaire uniquement sur une route déserte), etc ...

2 - Détermination du niveau de difficulté des jets de poursuite.

a) Le joueur qui a la plus haute compétence (conduite, pilotage ou athlétisme) ou qui a remporté le tour précédent, choisit d'annoncer le nombre de réussite qu'il souhaite réaliser avant ou après son adversaire. En cas d'égalité de compétence (ou de match nul au tour précédent), c'est le poursuivant qui choisit.

b) l'autre protagoniste choisit le nombre de réussite qu'il vise mais il doit être égale à celle de son adversaire ou varier de +1/-1.

3 - Jets des participants

- Modification du nombre de dés de chacun participant
- Evaluation de la distance entre les protagonistes.

4 - Crash test et résolution des incidents

5 - Actions secondaires (accrochage, actions des passagers, ...)

4.1. Généralité et Distance

4.1.1. Généralité

La durée du tour de poursuite est comprise entre 10 secondes et 2 minutes (au lieu de 3 secondes pour le tour de combat). Il n'y a pas de détermination d'attitude et l'ensemble des "passagers" intervient en même temps.

4.1.2. Distances

La distance entre le poursuivant et le poursuivi est déterminée par la différence entre le nombre de dés lancé par le premier et le deuxième.

Il faut faire le calcul suivant :

(Nombre de dés poursuivant) - (nombres de dés poursuivis)

Différence	Distance
+ 2 dés	Courte
-1, 0 à +1 dés	Intermédiaire
- 2 dés	Longue

La distance sert à déterminer les actions possibles entre le poursuivant et le poursuivi (voir résolution des actions ci-dessous).

4.2. Résolutions des actions

Au début de chaque tour le protagoniste avec la plus haute compétence dans la compétence appropriée (**conduite** pour poursuite automobile, **pilotage** poursuite sur l'eau ou dans les airs, **Athlétisme** pour poursuite à pieds) choisi d'annoncer combien de réussite il espère réussir sur son jet (niveau de difficulté).

Ensuite les autres participants annoncent à leur tour leur niveau de difficulté.

Les jets sont effectués simultanément (dés blanc et noir).

Le seuil à atteindre est déterminé par le niveau de la compétence concernée.

Si les deux jets sont réussis :

- * Si le poursuivant a choisi plus de réussite que le poursuivi, ce dernier perd 1 dé de poursuite.
- * Si le poursuivi a choisi plus de réussite que le poursuivant, ce dernier perd 1 dé de poursuite.
- * Si les deux protagonistes ont choisi le même nombre de dés, rien ne change.

Si un seul des deux protagonistes a réussi son jet :

- * Celui qui rate son jet perd automatiquement un nombre de dés égal à (marge d'échec +1) nombre de dés de poursuite.

Si les deux jets sont ratés :

- * Les deux protagonistes perdent aussitôt 1 dès de poursuite.

La poursuite s'arrête lorsqu'un protagoniste casse leur véhicule ou lorsqu'ils arrivent à zéro dès de poursuite.

Si c'est le poursuivant qui tombe à zéro dès de poursuite, il s'est fait semer.

Si c'est le poursuivi, il a été contraint de s'arrêter (panne moteur, ...) et il se fait rejoindre (si c'est possible) par le poursuivant.

4.2.1. Dés noirs

Au lieu de perdre des dés blancs lors de la résolution d'action de poursuite (voir ci-dessus), les protagonistes peuvent transformer ses dés perdus en dés noirs.

Si lors d'un jet de poursuite, un dès noir indique une réussite, il s'agit bien d'une réussite.

Mais s'il réalise un échec sur un dès noir, le joueur devra réaliser un jet sur la table des Crash Test (se reporter au § 4.5 ou au Livre de règles de COPS, p.144 et +)

4.2.2. Résistance des véhicules

Chaque véhicule à des points de structure.

Véhicules	Points de structure
Vélo	1
Moto	2 à 4
Voiture	5 à 10
Camionnette	6 à 15
Camion	10 à 20

A chaque tir réussi d'un poursuivant, le MJ lancera 1d10 modifié comme suit :

Modificateur Jet d'impact	Effets
Par tranche pleine de 10 points de dommages causé (10-19, 20-29, ...)	+ 1
Après un tir de couverture sur le véhicule	+ 1 (mais un seul jet d'impact par tir)
Après un tir en rafale courte	Pas de modif. Mais un jet par balle qui touche
Balle perce blindage	+ 1
Balle choc	- 1

Une fois le chiffre d'impact final obtenu, le MJ va lancer les dés sur la table d'impact des véhicules :

Jet d'Impact	Effets
1	Aucun effet, le projectile ricoche sur la carrosserie (Faire un jet de dommages collatéraux (P.13 du présent manuel ou P.134 des règles).
2	Le projectile perce une portière et vient frapper un passager (dégâts normaux - 2). Aucun effet s'il n'y a pas de passager.
3	La balle perce un pneu. Le conducteur doit réussir un jet avec la compétence approprié (conduite pour poursuite automobile, pilotage poursuite sur l'eau ou dans les airs, Athlétisme pour poursuite à pieds)/Coordination (3) pour garder le contrôle du véhicule. Si réussi, le véhicule peut continuer mais le seuil des jets de conduite, pilotage ou athlétisme sera augmenté de 1 point. Si raté le véhicule part dans le décor : 1d6 + 2 points de dommage aux occupants et 1d6 points de structure en moins pour le véhicule.
4	Le projectile fait exploser le pare-brise avant. Tant que le pare-brise n'est pas réparé le seuil des jets de conduite, pilotage ou athlétisme sera augmenté de 1 point.
5	Impact dans une durite de frein : le véhicule perdu du liquide de frein. Si le véhicule continue de rouler 2 tours après ce résultat, le seuil des jets de conduite, pilotage ou athlétisme sera augmenté de 2 points.
6	Le projectile perce une vitre latérale et vient toucher le conducteur. L'attaque se résout de manière classique (localisation, dégât, protection, etc ...).
7	Impact dans le bloc moteur. Perte immédiate de 1d6 point de structure.
8	Impact dans une durite d'essence. Le véhicule s'immobilise dans 1d6 tour de poursuite.
9	Perforation du tableau de bord. Perte de 1d6-2 points de structure.
10	Impact dans la boîte de vitesse. Tant que la boîte de vitesse n'a pas été réparée le seuil des jets de conduite, pilotage ou athlétisme sera augmenté de 1 point.
11	Impact dans le bloc moteur. Perte immédiate de 1d6+2 points de structure.
12	Impact dans le coffre. Le projectile ricoche à plusieurs reprises et finit sa course dans le coffre. Aucun effet si le coffre est vide. 30% de chance de toucher un passager au passage de sa course (voir 13).
13	Le projectile touche un passager après avoir éclaté une vitre. L'attaque se résout de manière classique (localisation, dégât, protection, etc ...).
14	Le projectile perce une portière et vient frapper le conducteur (dégâts normaux - 2).
15 et +	Balle magique. Explosion du véhicule dans un joli feu d'artifice. Les occupants subissent 8d6 +10 points de dommages (18 à 58 points de dommages).

4.3. Actions secondaires

En fonction de la distance, plusieurs actions sont possibles.

4.3.1. Distance Courte

Lors d'une action à courte distance, ce sont les poursuivants qui agissent en premier.

Percussion :

Le protagoniste principal peut tenter de percuter le véhicule de son adversaire (ou le plaquer au sol). Il effectue alors un jet d'opposition avec la compétence approprié (**conduite** pour poursuite automobile, **pilotage** poursuite sur l'eau ou dans les airs, **Athlétisme** pour poursuite à pieds).

Si l'un des deux protagonistes perd son jet d'opposition, il perd aussitôt un dé de poursuite (ne peut être transformé en dés noir).

Lancer 1D6 + Points de Structure du véhicule par tranche de 10Km/h au-dessus de 10 pour déterminer les dommages structurels dus à un choc (sur véhicule ou sur piéton).

Tir :

Les passagers d'un véhicule ou des passants peuvent tirer au cours de la poursuite. La difficulté du jet est de (1 + dés noirs du conducteur).

Le conducteur peut tenter de tirer. La difficulté du jet est de (2 + dés noirs du conducteur).

Dans les deux cas l'attitude et l'initiative ne s'appliquent pas (attitude normale et initiative zéro).

4.3.2. Distance Intermédiaire

Lors d'une action à distance intermédiaire, les actions sont résolues simultanément.

Tir :

Les passagers d'un véhicule ou des passants peuvent tirer au cours de la poursuite. La difficulté du jet est de (2 + dés noirs du conducteur).

Le conducteur peut tenter de tirer. La difficulté du jet est de (3 + dés noirs du conducteur).

Dans les deux cas l'attitude et l'initiative ne s'appliquent pas (attitude normale et initiative zéro).

4.3.3. Distance Longue

Lors d'une action à longue distance, ce sont les poursuivis qui agissent en premier.

Tir :

Les passagers d'un véhicule ou des passants peuvent tirer au cours de la poursuite. La difficulté du jet est de (3 + dés noirs du conducteur).

Le conducteur peut tenter de tirer. La difficulté du jet est de (4 + dés noirs du conducteur).

Dans les deux cas l'attitude et l'initiative ne s'appliquent pas (attitude normale et initiative zéro).

4.4. Poursuite à plusieurs

Partons donc du principe que deux poursuivants cherchent à rattraper un fuyard (dans le cas de deux fuyards pour un poursuivant, l'un des deux pourra aisément disparaître en choisissant une direction différente de celle de son partenaire).

Deux possibilités :

- la simple : on considère que les deux poursuivants forment un seul et même groupe (grosso modo, gentils contre méchants) et le meilleur des pilotes fait les jets de dés.

Dans le cas d'un crash, le véhicule qui se trouve derrière le véhicule actif pourra avoir droit à un jet de Conduite/ Réflexes (nombre de dés noirs de la table de crash) pour éviter de devoir effectuer un jet sur la même table que son pote.

- la plus compliquée : chaque protagoniste choisit un niveau de difficulté pour son jet de poursuite du tour avec une difficulté variant de +/-1. Chacun effectue son jet.

Si tous les jets sont ratés : tout le monde perd un dé blanc.

Si un protagoniste rate son jet : il perd un nombre de dés blancs, égal à marge d'échec +1.

Enfin, le protagoniste qui réussit le jet avec la plus haute difficulté fait perdre à tous les autres protagonistes qui ont réussi leurs jets (moins difficiles) un dé blanc.

Et oui, à force de se tirer la bourre et de se passer et se repasser devant, deux flics poursuivants un même truand risquent de se foutre mutuellement dans le décor... Personne n'a jamais dit que la vie était juste

4.5. Tables des crashes

4.5.1. Tables des crashes en voiture

Table Crash Test en voiture : 1 échec

1D6		Effets
1 dé noir		
1	Le véhicule part en léger dérapage (compétence utilisée/Coordination (2))	Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : perte d'un dé de poursuite (qui ne peut être transformé en dé noir)
2	Un véhicule s'interpose entre les protagonistes et la poursuite (compétence utilisée/Réflexes (2))	Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : perte d'un d de poursuite (qui ne peut pas être transformé en dé noir)
3	Un camion est en train de fermer la voie (compétence utilisée/Sang-froid (2))	Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : la poursuite cesse. Le personnage se fait semer ou perd le poursuivi
4	Heurt d'un obstacle (pot de fleur, poteau...) (compétence utilisée/Réflexes (2))	Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : le véhicule fait une violente embardée. Perte d'un dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir et les occupants subissent 1d6+1 de dommages (l'armure ne compte pas). Le véhicule perd 1 Point de Structure (-1PS)
5	Incident mécanique (Mécanique/Perception (2))	Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : le conducteur ne perçoit pas le problème. A partir de maintenant, chaque dé perdu ne peut plus être transformé en dé noir. Le véhicule perd 1 Point de Structure
6	Le pare-brise est touché par un projectile. S'il n'est pas blindé, il vole en éclats	Le conducteur doit désormais ajouter 1 au niveau de difficulté de tous les jets de compétences déclenchés par un crash test ultérieur

Table Crash Test en voiture : 2 échecs

1D6		Effets
2 dés noirs		
1	Vous ne trouvez pas que ça sent l'essence ici ? Un projectile quelconque (ou un obstacle) vient de percer le réservoir.	Le véhicule s'immobilisera automatiquement dans 1d6 tours, que la poursuite soit terminée ou non (ne dévoilez pas aux joueurs le temps qu'il reste)
2	Ouverture inopinée du capot avant. Le conducteur doit piloter en sortant la tête par la fenêtre...	Il doit ajouter 2 au niveau de difficulté de tous les jets de compétence déclenchés par un crash test ultérieur. Il est possible de faire sauter le capot en tirant sur les attaches de manière à annuler ce malus de conduite (compétence de tir/Coordination (2)) à réussir 2 fois
3	Travaux sur la voie. Les ouvriers parviennent à esquiver le véhicule (compétence utilisée/Coordination (3))	Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : les pneus avant crèvent. Le conducteur perd aussitôt 2 dès de poursuite qui ne peuvent pas être transformés en dés noirs. Le véhicule perd 2 PS
4	Traversée de carrefour. Juste devant le véhicule, les feux d'un grand carrefour passent au rouge. Si le conducteur s'arrête, la poursuite cesse aussitôt. S'il s'engage, il court le risque de terminer rapidement sa prometteuse carrière de pilote (compétence utilisée/Sang-froid (3))	Jet réussi : quelques percussions légères. Un peu de tôle froissée (c'est le chef qui ne va pas être content), le conducteur perd 1 dé de poursuite qui ne peut être transformé en dé noir. Jet raté : choc avec un autre véhicule. Les occupants des deux véhicules subissent 2d6 points de dommages et les deux véhicules perdent 1d6+3 PS. La poursuite cesse aussitôt.
5	Plus de freins	Ajouter 1 au niveau de difficulté de tous les jets de compétences déclenchés par un crash test ultérieur. Désormais les dés perdus ne peuvent plus être transformés en dés noirs. Le véhicule perd 1PS
6	Bienvenido a la casa ! Suite à une embardée violente ou à une esquive délicate, le véhicule se précipite vers la devanture d'un resautant mexicain (compétence utilisée/Réflexes (3))	Jet réussi : le véhicule démolit la terrasse du restaurant tout en parvenant miraculeusement à éviter des heurs intempestifs avec des morceaux de viande encore vivants. Le véhicule perd 2 PS Jet raté : visite des cuisines après découverte de la terrasse et de la salle principale. Vous parvenez à ne blesser aucun client. Pour vous la poursuite s'arrête ici, bravo vous venez de gagner un tacos... Et toute la considération du chef qui se dirige vers avec pitbull et hachoir. Le véhicule perd 1d6+1 PS

Table Crash Test en voiture : 3 échecs et +

1D6	Effets
3 dés noirs et +	
1 Oh le joli chien ! Un chien traverse le véhicule (selon les quartiers, il pourra s'agir d'un simple chien errant ou de l'animal de compagnie d'un chef de gang, d'une star du cinéma ou d'un ami personnel du maire) (compétence utilisée/Sang-froid (4))	<p>Jet réussi : bravo ! Le véhicule réduit le pauvre animal en une bouillie sanglante. La poursuite continue.</p> <p>Jet raté : bravo ! Vous percutez l'animal qui vient terminer sa course dans le pare-brise. S'il n'est pas blindé, le chien termine son vol plané dans le véhicule. Il ne reste plus qu'à prier pour que l'animal soit mort, autrement il risque d'être sacrément en colère... Si le pare-brise vole ainsi en éclat, le conducteur doit désormais ajouter 1 niveau de difficulté à tous les jets de compétence déclenchés par un crash test ultérieur</p>
2 Fumer c'est pas bon pour la santé. Soudainement, un impressionnant nuage de fumée noire envahit le véhicule, la poursuite s'arrête aussitôt tandis que la voiture vient doucement agoniser sur le bord de la route.	Le véhicule perd aussitôt l'intégralité de ses PS
3 Avec ou sans choucroute. Un vendeur de hot-dogs vient traverser devant le véhicule (compétence utilisée/Réflexes (4))	<p>Jet réussi : le véhicule percute le chariot. Effectuez un jet sur la table de dommages collatéraux pour savoir où il termine sa folle course. Tous les occupants subissent 2d6 points de dommages. Le véhicule perd 1d6 PS. La poursuite peut continuer mais le conducteur perd 1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir</p> <p>Jet raté : le véhicule percute le vendeur. Le véhicule perd 1PS. La poursuite peut continuer mais le conducteur perd 1 dé de poursuite qui ne peut être transformé en dé noir.</p>
4 Bouge de là mamie ! (compétence utilisée/Coordination (4))	<p>Jet réussi : vous accrochez le déambulateur, bravo vous venez de gagner un tour de manège gratuit. La poursuite continue</p> <p>Jet raté : c'est pas grave de toute manière elle n'en avait probablement plus pour très longtemps. Le véhicule perd 1 PS. La poursuite continue</p>
5 Ballon, ballon, ballon... Un gamin traverse devant le véhicule (compétence utilisée/Réflexes (4))	<p>Jet réussi : perte de 3 dés de poursuite qui ne peuvent être transformés en dés noirs</p> <p>Jet raté : percussion infantile. Le gamin vient s'éparpiller sur le véhicule en une superbe gerbe de sang, de cervelle et d'entrailles. La poursuite peut continuer... Les personnages peuvent aussi préférer tenter de se prendre un mur plutôt que de frapper le môme de plein fouet. Dans ce cas : compétence utilisée/Sang-froid (4) ; Si le jet est réussi, voir ci-dessous</p>
6 Crash sanglant. Arrêt violent dans un mur (compétence utilisée/Sang-froid (4))	<p>Jet réussi : le véhicule pivote légèrement avant de taper le mur, 2d6+4 de dommages à tous les occupants du véhicule. Il perd quand à lui 1d6+3 PS</p> <p>Jet raté : le véhicule percute le mur de front, le résultat du précédent jet de dommages sur les occupants est doublé. Le véhicule perd 1d6+6 PS. Dans les deux cas, la poursuite cesse pour ce véhicule</p>

4.5.2. Tables des crashes à pieds

Table Crash Test à pieds : 1 échec

1D6		Effets
1 dé noir		
1	<i>Holiday on ice.</i> Le personnage trébuche sur une bordure de trottoir, dans un escalier, sur une racine dans un parc... (Athlétisme /Coordination (2))	<p>Jet réussi : rattrapage réussi, la poursuite continue normalement</p> <p>Jet raté : le personnage trébuche et perd 1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir</p>
2	Attention les vieux sont de sortie. Un vieux bonhomme gêne le passage devant le personnage (Athlétisme /Réflexes (2))	<p>Jet réussi : esquive réussie, la poursuite continue normalement</p> <p>Jet raté : percussion avec le vieux monsieur. 1d6 de dommages pour chacun des deux protagonistes de l'impact. Le personnage perd 1 dé de poursuite</p>
3	Crotte de chien (Athlétisme /Sang-froid (2))	<p>Jet réussi : le personnage marche dans la crotte mais il ne perd pas de temps sur son adversaire, il est juste bon pour se faire chambrer par ses potes</p> <p>Jet raté : le personnage esquive la petite chose marron mais il perd 1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir</p>
4	Avez-vous bien fermé vos poches ? Le personnage perd un objet de son équipement (une paire de menottes, sa radio, son tonfa, son portefeuille (...)) mais pas une arme à feu) (Athlétisme /Réflexes (2))	<p>Jet réussi : il récupère l'objet au vol mais il perd quand même 1 dé de poursuite qui ne peut être transformé en dé noir.</p> <p>Jet raté : le personnage perd l'objet. S'il désire le récupérer au sol, il perd 2 dés noirs. Si non, il peut continuer normalement</p>
5	Rencontre explosive. Une jeune femme belle comme s'il n'en existe que dans les magazines croise la route du personnage (Corps à corps / Réflexes (2))	<p>Jet réussi : le personnage percute la jeune femme mais parvient à amortir le choc et à la retenir dans sa chute. S'il accepte de perdre quelques secondes (et 2 dés de poursuite qui ne peuvent pas être transformés en dés noirs), il peut tenter de la charmer d'un simple regard et d'une petite phrase accrocheuse avant de lui laisser son numéro de téléphone ou de lui prendre sa carte de visite. Dans ce cas, le personnage doit effectuer un jet de 6+ /Charme (4). Si le personnage décide de laisser la jeune femme en plan pour continuer la poursuite, il ne perd aucun dé</p> <p>Jet raté : le personnage inflige 1d6 points de dommages à la jeune femme qui portera sans doute plainte contre lui. Le meneur de jeu déterminera qui est la belle jeune femme (une célébrité, la copine d'un mafiosi, une fille payée pour piéger le flic, l'assistante du chef du LAPR, une avocate renommée...)</p>
6	Oh le joli toutou ! Soudainement un yorkshire déboule entre les jambes du personnage (Athlétisme /Réflexes (2))	<p>Jet réussi : le personnage shoote le chien mais sans lui infliger de réels dommages. Il s'expose toutefois aux assauts de la vindicative propriétaire (mémé acariâtre, femme du plus célèbre reporter de la ville, mère du juge le plus intransigeant de L.A. etc.</p> <p>Jet raté : le personnage écrase le chien comme une vulgaire crotte avant de continuer sa route. Attention au procès</p>

Table Crash Test à pieds : 2 échecs

1D6		Effets
2 dés noirs		
1	Spécial Carlos Sotomayor. Pour pouvoir continuer la poursuite, le personnage doit sauter du haut d'un pont, d'une fenêtre, d'un balcon... (Athlétisme /Carrure (2))	<p>Jet réussi : aucun effet, la poursuite continue</p> <p>Jet raté : le personnage subit 1d6+3 points de dommages et il perd 1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir</p>
2	Rencontre avec une borne en béton ((Athlétisme /Coordination (3))	<p>Jet réussi : choc mineur à la jambe, 1d6+2 points de dommages</p> <p>Jet raté : percussion violente, 2d6+4 points de dommages</p>
3	Collision, collision. Un vendeur de rue de fruits et légumes arrête sa charrette de produits devant le personnage (Athlétisme /Réflexes (3))	<p>Jet réussi : le personnage esquive et en perd qu'1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir</p> <p>Jet raté : le personnage vient s'affaler dans la charrette en une magnifique explosion de pastèques, oranges et autres tomates... Si le personnage parvient à esquiver la colère du petit commerçant (bon courage !) il pourra reprendre la poursuite après avoir perdu 2 dès qui ne peuvent pas être transformés en dés noirs</p>
4	Monsieur Propre. Un adepte de la musculation énorme et chauve croise la route du personnage (Corps à corps / Réflexes (3))	<p>Jet réussi : le personnage percute Monsieur Propre mais il parvient à le retenir dans sa chute. Si le personnage dispose d'un Charme de 3 ou plus, il recevra les avances de ce beau jeune homme musclé quelque peu sensible. Sans forcément aller jusqu'à une relation sexuelle, entretenir de bons contacts avec cet individu pourra offrir d'intéressantes opportunités au personnage (contact). Bien évidemment, dans un tel cas, la poursuite cesse immédiatement</p> <p>Jet raté : le personnage percute de plein fouet un adepte de la musculation pas forcément aimable. Les deux protagonistes du choc subissent 1d6+1 points de dommages et le personnage devra savoir faire preuve de diplomatie pour éviter que la situation ne dégénère en bagarre de rue. La poursuite cesse.</p>
5	Claquage (Athlétisme /Carrure (3))	<p>Jet réussi : légère élongation, le personnage subit 1d6+2 points de dommages. Il ne peut désormais plus transformer les dés de poursuite perdus en dés noirs jusqu'à la fin de la poursuite. Il perd immédiatement 1 dé de poursuite</p> <p>Jet raté : claquage grave, le personnage tombe au sol et subit 2d6+2 points de dommages. La poursuite cesse. Le personnage ne peut plus participer à d'autres poursuites à pied pendant une semaine.</p>
6	Traversée de la cantine asiatique ((Athlétisme /Réflexes (3))	<p>Jet réussi : non seulement vous réussissez à traverser le restaurant sans rien bousculer mais en plus vous récupérez quelques pâtés impérieux au passage.</p> <p>Jet raté : la poursuite cesse et vous vous retrouvez recouvert de poulet au curry et canard laqué au milieu d'une horde de clients et de cuisiniers furieux (et armés ?)</p>

Table Crash Test à pieds : 3 échecs et +

1D6		Effets
3 dés noirs et +		
1	Oups ! L'arme principale du personnage lui glisse des mains ou tombe du holster après quelques percussions mineures avec des passants ou des objets inanimés (Athlétisme/Réflexes (4))	<p>Jet réussi : vous perdez 1 dé de poursuite (qui ne peut pas être transformé en dé noir) à rattraper l'arme récalcitrante.</p> <p>Jet raté : l'arme tombe au sol. Selon les désirs du meneur de jeu, elle peut alors être volée par un passant, faire feu au moment du choc au sol (voir dommages collatéraux), tomber dans un endroit inaccessible (bouche d'égout, camion en train de rouler)... Quoi qu'il en soit, la poursuite continue normalement si le personnage se désintéresse du sort de l'arme. Autrement elle cesse aussitôt.</p>
2	Palissade. Le personnage se retrouve face à une palissade, un mur ou un grillage (Athlétisme/Carrure (4))	<p>Jet réussi : passage sans problème de l'obstacle.</p> <p>Jet raté : le personnage subit 1d6 + 2 points de dommage et perd 2 dès de poursuite qui ne peuvent pas être transformés en dès noirs.</p>
3	War party. Le personnage arrive sur une zone de combat entre deux gangs ou croise la route d'un groupe de guerre d'un gang du coin. Le meneur de jeu est libre de gérer cette situation comme il l'entend, il toutefois probable que la poursuite se termine en fusillade générale	-
4	Traversée de carrefour (Athlétisme/Coordination (4))	<p>Jet réussi : le personnage parvient à éviter les véhicules (éventuellement en montant sur certains d'entre eux... attention au procès)</p> <p>Jet raté : le personnage est violemment percuté par un véhicule et il subit 3d6+6 points de dommage. Pour lui, la poursuite s'arrête ici en attendant la venue de l'ambulance</p>
5	Plaque de verre. Deux vitriers portant une grande plaque de verre croisent la route du personnage. Le personnage peut décider de s'arrêter pour éviter de percuter la vitre. Dans ce cas, la poursuite cesse immédiatement. Le personnage peut aussi décider de passer à travers pour pouvoir la continuer (Athlétisme/Sang-froid (4))	<p>Jet réussi : le personnage ne perd pas de temps mais il subit aussitôt 2d6+4 points de dommage.</p> <p>Jet raté : le personnage trébuche, s'éclate dans la vite, subit 3d6+6 point de dommage et doit aussitôt interrompre la poursuite.</p>
6	Momo et Médor. Le personnage percute un chef de gang (ou un malade ultra-violent, un junkie en manque...) accompagné de son tout fétiche (un rottweiler de la taille d'un poney, un pitbull shooté aux hormones de croissance...). La poursuite cesse immédiatement, il est temps de laisser parler les cœurs ou les armes.	-

5. Adrénaline et Ancienneté

IMPORTANT : la somme des points d'Adrénalines et d'Ancienneté ne peut dépasser 5.

5.1. Utilisation des points d'Adrénalines

Lorsqu'un personnage tente une action spectaculaire ou cruciale pour l'aventure, il peut choisir de dépenser 1 point d'Adrénaline **AVANT** de jeter les dés. Cela aura pour effet de lui donner le droit de lancer 1 dès supplémentaire.

On ne peut utiliser qu'un point d'Adrénaline par jet.

5.2. Utilisation des points d'Anciennetés

Lorsqu'un personnage tente une action spectaculaire ou cruciale pour l'aventure, il peut choisir de dépenser un (ou plusieurs) points d'Adrénaline **APRES** avoir lancé les dés dans le but d'obtenir une (ou plusieurs) réussite de plus. Un point d'Ancienneté dépensé égale une réussite. En utilisant des points d'Ancienneté, **on ne peut pas dépasser le nombre minimum de réussite** (niveau de difficulté) demandé par le MJ (marge de réussite = zéro).

Les points d'Anciennetés permettent donc de réussir une action de justesse mais sans plus.

5.3. Récupérations des points d'Anciennetés et d'Adrénaline

Chaque personnage récupère 1 point d'Ancienneté **ou** d'Adrénaline par nuit de repos. Si un personnage en a perdu 1 (ou plus) de chaque, il devra choisir lequel il récupère.

6. Interactions Sociales

Les interactions sociales se découpent en quatre étapes :

- Rencontre et premier contact ;
- Choix de l'attitude et méthode d'interrogation ;
- Résolution des jets ;
- Fin de l'entretien.

6.1. Rencontre et Premier contact : évaluation Psychologique

Pour jouer les interactions sociales (et ici plus spécialement les interrogatoires), il faut faire un jet de psychologie.

Jet de Psychologie : interrogatoire :

Jet de Psychologie / Perception (2)

Chaque point de marge de réussite permet d'apprendre l'une des infos suivantes :

- Sang Froid de l'interlocuteur
- Charme de l'interlocuteur
- Education de l'interlocuteur
- Réaction à une attitude particulière de l'interlocuteur

NE PAS REVELER LA VALEUR CHIFFREE MAIS DONNER UNE APRECIATION

6.2. Attitudes et méthodes d'interrogatoire

Choix de l'attitude parmi Agressif, Inquisiteur, Froid et Détaché, Polis ou Amical.
Choix de la méthode d'interrogatoire parmi Eloquence, Intimidation et Rhétorique.

Il est important de respecter cet ordre (voir P.146 pour plus de précision).

6.3. L'Interrogatoire

- Suite au roleplay, l'interrogateur principal effectue alors un **jet de la compétence d'interrogatoire** choisie en opposition au jet de résistance de son interlocuteur.

- **Jet de compétence de l'interrogateur** : compétence/caractéristique.

(Le roleplay peut rajouter un ou plusieurs d10 à la caractéristique de l'interrogateur).

- **Jet de résistance de l'interlocuteur** : le seuil sera de 6 moins son éventuel Bonus/Malus de résistance :

- si le personnage bénéficie d'une résistance de +2, ses jets de résistance se feront à 4+
- si le personnage est affligé d'un malus de -1, ses jets de résistance se feront à 7+

En résumé :

Jets d'interrogatoire :

Intimidation/Sang-froid contre (6-Attitude)/Sang-froid

Éloquence/Charme contre (6-Attitude)/Charme

Rhétorique/Éducation contre (6-Attitude)/Éducation

6.4. Résultat de l'interrogatoire

Le nombre de réussites le plus élevé gagne la confrontation :

Si c'est l'interrogé qui gagne, il se contente de garder le silence ou d'injurier l'interrogateur.

L'interrogateur ne pourra utiliser la même compétence d'interrogation, mais il pourra en utiliser une autre. De plus après chaque échec, les niveaux de résistance de l'interrogé augmentent de 1.

Si des éléments nouveaux apparaissent, l'interrogateur pourra à nouveau utiliser la même compétence d'interrogatoire, mais les bonus à la résistance de l'interrogé restent.

Si c'est l'interrogateur qui gagne, il obtient des informations en fonction de sa marge de réussite :

- Marge de 0 => Infos essentielles pour le scénario ;
- Marge de 1 => Infos essentielles + annexe pour étoffer le dossier et se mettre sur de nouvelles pistes ;
- Marge de 2 => Infos utiles qui consolideront un dossier d'enquête par l'apport de preuves ou témoignages ;
- Marge de 3 => Infos particulièrement pertinentes permettant d'ouvrir de nouvelles perspectives et de solidifier un dossier pour le grand jury.

Affinité et déficience peuvent permettre à l'interrogateur s'il correspond à l'une d'entre elle de bénéficier d'une marge de réussite supplémentaire ou d'une info supplémentaire de la part de l'interrogé.

7. Progression des personnages

Une séance de jeu moyenne d'une durée de 4 heures rapporte entre 3 et 7 points d'expériences.

Rappel : Une caractéristique s'échelonne de 1 à 5 et une compétence de 9+ à 2+.

Expérience sur le tas

- Augmentation d'une caractéristique d'un point (Maximum 5) : Valeur actuelle x 6 points d'expérience ;
- Baisser une compétence d'un point : $(10 - \text{Niveau actuel}) \times 2$ points d'expérience ;
- Nouvelle compétence (niveau 9+) :
 - 5 points de compétences
 - Si la nouvelle compétence est une spécialisation, il lui en coûtera 5 points quand même.

Points d'adrénaline et d'ancienneté

- 1 point supplémentaire coûte 15 points d'expérience
- Max. de 5 points (adrénaline + ancienneté) en tout
- Transformer un point d'adrénaline en un point d'ancienneté coûte 5 points d'expérience

Partenaire

5 points pour choisir un nouveau partenaire

Relation

- Nouvelle relation de Niveau 1 : 4 points d'expérience.
- Augmenter de 1 niveau une relation : $3 \times$ l'ancien niveau de la relation en points d'expérience.

Stages

Le meneur peut octroyer jusqu'à 1 point de stage par personnages. Les points non-utilisés sont perdu.

- Stage de Niveau 1 = 10 points d'expérience et 1 point de stage
- Stage de Niveau 2 = 15 points d'expérience et 2 points de stage
- Stage de Niveau 3 = 20 points d'expérience et 3 points de stage

Attention plusieurs critères sont à prendre en compte pour l'obtention des stages :

- Accord de la hiérarchie (seul les mieux notés ou ceux qui sucent bien peuvent avoir accès aux différents stages) ;
- 1 seul COPS par groupe a le droit à un stage (ils se partagent les points) ;
- Le COPS doit posséder les niveaux de caractéristiques et de compétences requises ;
- Pendant que le COPS est en stage, il n'est pas en service.

8. La Loi

8.1. Procédure Pénal : En Live

8.1.1. Infraction

- Reconnaître l'infraction
- Appréhender l'individu
- Vérifier son identité
- Verbaliser en fonction de l'infraction
- Laisser repartir l'individu

8.1.2. Délit

- Reconnaître le délit
- Arrêter l'individu ou son véhicule
- Mettre l'individu dans une position où il ne présente aucun danger
- Fouiller l'individu
- Lui lire ses droits (Miranda)
- Vérifier son identité
- Appeler un fourgon ou l'amener au dépôt le plus proche

8.1.3. Flag (procédure sur individu dangereux et / ou armé)

- Sortir son arme
- S'identifier en tant que policier
- Ordonner à l'individu de lever les bras
- Lui ordonner de croiser les bras sur la nuque
- Lui ordonner de s'agenouiller
- Lui passer les menottes
- Fouiller l'individu
- Lui lire ses droits (formulaire Miranda)
- Vérifier son identité
- Appeler un fourgon ou l'amener au dépôt le plus proche

8.1.4. Perquisition

- Sans mandat :
 - dans le cadre d'une procédure de flagrant délit ;
 - chez la victime d'un meurtre ;
 - sur les lieux d'un sinistre (incendie criminel, etc.) ;
 - dans le cadre d'une procédure liée au terrorisme ou à la sûreté de l'état.
- Avec mandat (délivré par le juge sur demande du bureau du procureur) dans tous les autres lieux.

Pour obtenir un mandat il faut une bonne raison (voir chapitre 7.4 pour l'attribution d'un mandat), étayée par un rapport solide (ou alors, il faut de bonnes relations avec le juge, mais ceci est une autre histoire...).

Les perquisitions effectuées dans ce cadre ne peuvent l'être qu'entre 06h00 du matin et 21h00 et les agents doivent être accompagnés d'un témoin extérieur (généralement un substitut du procureur, le propriétaire, un voisin...) si le locataire des lieux n'est pas présent

(un témoin est d'ailleurs souvent recommandé même si le locataire est présent pour dissiper tout doute devant un jury).

Il existe une petite **règle importante** : si les flics aperçoivent un élément important, ils peuvent le constater et le récupérer sans mandat.

Explications : deux COPS réussissent à se faire inviter chez un suspect (par un subtil mélange d'intimidation, d'amabilité et de tromperie), tandis que l'un d'entre eux profite de ce que son pote discute avec le suspect, le deuxième s'éclipse pour aller aux toilettes. Bien évidemment en chemin, il en profite pour se balader un peu.

Imaginons maintenant qu'il trouve un t-shirt plein de sang traînant en évidence sur une chaise. Il peut le faire constater par son collègue et se saisir de cet élément. Il peut même en profiter pour arrêter le suspect, une fois au commissariat c'est le District Attorney qui décidera de prolonger la détention ou de le relâcher.

Imaginons maintenant que notre flic un peu indélicat se mette à fouiller dans les tiroirs et y découvre le fameux t-shirt. Il a alors deux possibilités :

La version légale : il ne dit rien, repart tranquillement avec son pote et tente d'obtenir au plus vite un mandat de perquisition en espérant que le t-shirt n'aura pas disparu d'ici là.

La version illégale : il sort le t-shirt du tiroir et le pose sur une chaise avant d'appeler son copain.

ATTENTION, si l'avocat du suspect réussit alors à prouver la manipulation le résultat sera certainement un constat d'irrecevabilité de la preuve devant un tribunal (ce qui peut facilement plomber un procès) et une enquête du SAD sur notre gusse.

8.1.5. Arrestation

Sans mandat dans le cadre d'une procédure de flagrant délit ;

Avec mandat (même conditions que "7.1.4 Perquisition") dans tous les autres cas ;

Un mandat peut aussi servir à convoquer "énergiquement" un témoin.

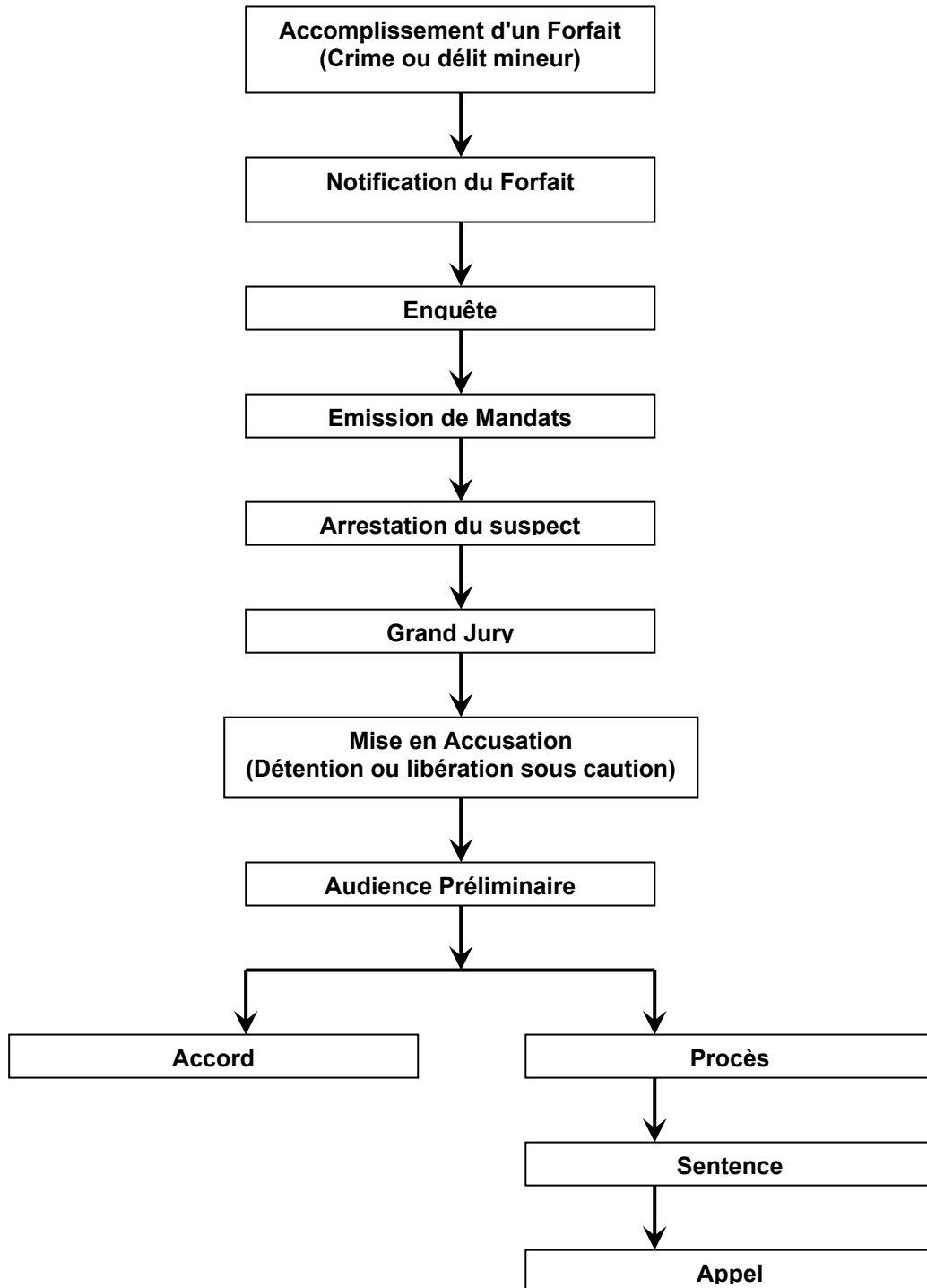
8.1.6. Niveau d'engagement

NIVEAU A : le suspect refuse passivement d'obtempérer (sans violence). Utiliser un ton ferme et le raisonner suffit en général à se faire obéir. Violences et insultes sont proscrites.

NIVEAU B : le suspect se défend (sans armes visibles). Utiliser les techniques de contrôle sans armes ou à l'aide du tonfa. Appeler des renforts si besoin.

NIVEAU C : le suspect est armé et menaçant. L'usage de l'arme de service n'est possible qu'en légitime défense ou pour protéger les tiers.

8.2. Procédure Judiciaire : dans les coulisses



8.2.1. Accomplissement d'un Forfait (Crime ou délit mineur)

Il y a 2 catégories de forfait, les crimes et les délits mineurs.

Les délits mineurs sont les contraventions, les infractions légères au code de la route, le non-versement de pension alimentaire, etc ... Les accusés sont représentés et la justice par un adjoint (ou substitut) du procureur. Il n'y a pas de jury, et le juge écoute les deux parties puis il choisit la sentence (amende, travaux d'intérêt généraux, etc ...).

Les crimes sont différents. Pour qu'un crime "existe" il faut qu'il y ait les 2 éléments : **l'acte** (l'élément physique du crime : meurtre d'une personne, l'incendie d'un bâtiment, ...) et la **volonté** de commettre cet acte (il faut la volonté de commettre un acte illégal pour qualifier un crime). De même quelqu'un qui à juste l'intention de commettre un acte criminel, n'a pas commis de crime.

La procédure débute en théorie lors de l'accomplissement du forfait (le crime) et en pratique lors de la notification (par un officier de police ou un civil) du crime.

8.2.2. Enquête, mandats et arrestation

Dans la justice le personnage central est le procureur (ou Attorney). Ce sont les officiers du LAPD qui décident, une fois le procureur avertis, quel service de police va s'occuper du dossier. La plupart du temps, c'est le service cops qui se voit attribuer le plus d'affaires.

Au début d'une enquête, le bureau du procureur la confie à un adjoint (ou substitut) ou au procureur lui-même.

Le substitut suivra chaque étape de l'enquête quitte à transmettre ses directives aux enquêteurs. C'est lui qui servira de lien entre les enquêteurs et le juge d'instruction pour l'obtention des mandats par exemple.

Enfin c'est lui qui décidera d'arrêter ou non un suspect et de poursuivre la procédure devant les tribunaux (s'il estime avoir une chance).

Le but de l'enquête est de réunir suffisamment de fait, d'indices et d'éléments à charge susceptible d'identifier un ou des responsables, de justifier des arrestations et de permettre le déroulement d'un procès.

8.2.3. Grand Jury et mise en accusation

Une fois le dossier bouclé, le bureau du procureur décide du chef d'inculpation. Parfois ils détermineront un chef d'inculpation inférieur afin d'avoir plus de chance de remporter le procès.

En cas de crime et avant le procès, le procureur doit prouver à 12 jurés conseillés par un juge, que cela vaut la peine (assez de raison) de faire un procès. Ce grand jury délibère en huis clos et seul le procureur présente son dossier.

Une fois que le grand jury accorde la poursuite de la procédure d'inculpation, l'accusé, son avocat et un adjoint du procureur se retrouvent devant le juge pour que ce dernier décide ou non de la mise en détention (sous caution ou non) ou de la mise en liberté contrôlée de l'accusé jusqu'au jugement.

Cette décision est prise par le juge en fonction de la gravité des faits, des moyens financiers et du danger que peut représenter l'accusé pour les autres ou pour lui-même.

8.2.4. Audience préliminaire & Accord / Jugement

Après la mise en accusation, il est usuel que l'accusation et la défense (avec l'accusé) se rencontrent pour discuter d'un possible arrangement.

Si un accord est conclu, la procédure de jugement prendra fin. L'accusé plaidera coupable en échange d'une réduction de peine ou d'un rapprochement géographique, d'une facilité de visite par exemple. C'est le cas de 60% des dossiers. S'il y a accord, le dossier est classé.

Si un accord n'est pas conclu, un procès criminel à lieu. Les éléments du dossier à charge et à décharge ainsi que les différents témoignages seront présentés à un juge et à douze jurés indépendants (différent du grand jury ; voir 7.2.3). Le juge guide les débats et conseille les jurés mais ce sont ces derniers qui décident de la culpabilité ou non de l'accusé.

8.2.5. Sentence et Appel

Une cour de justice peut déclarer un accusé coupable, non coupable ou être incapable de prendre une décision.

Dans le cas d'une affaire criminelle la décision doit être prise à l'unanimité.

Dans le cas d'une procédure civile la décision doit être prise à la majorité des trois-quarts.

Si les jurés se montrent incapable de prendre une décision, l'affaire reste ouverte et pourra être rejugée si de nouveaux éléments apparaissent (et que ces éléments sont jugés recevables par le grand jury. La procédure reprend au début.

Si un accusé est reconnu coupable, il est alors condamné par le juge qui préside la cour. Les sentences sont diverses et variées. Cela peut être une amende, une période de probation ou une période de prison.

L'une des deux parties, une fois la sentence annoncée, peut faire appel de la décision devant une autre juridiction (supérieure).

La cour d'appel statuera sur la forme du procès et non sur le fond. Elle déterminera si le procès c'est dérouler de manière légale ou non. Si la cour d'appel considère la demande comme recevable, un nouveau procès s'ouvre alors avec un nouveau jury et les éléments jugés illégaux en moins.

8.3. Sommation d'usage (FAQ)

Texte de référence : mardi 2 décembre 2003, 17h49

WASHINGTON (AP) - **Vingt secondes et pas une de moins.** La Cour suprême des Etats-Unis a statué mardi qu'un délai de 20 secondes était largement suffisant entre les sommations de la police et son irruption chez un trafiquant de drogue présumé n'ayant pas répondu à l'ordre.

La plus haute juridiction américaine s'est appuyée sur une affaire remontant à 1998 pour rendre son arrêt : Lashawn Banks prenait une douche lorsque des policiers lourdement armés avaient fait irruption dans son appartement de Las Vegas à la recherche de stupéfiants.

La Cour a statué par neuf voix contre zéro que le suspect aurait pu se débarrasser de sa marchandise dans les toilettes si la police avait attendu au-delà de 20 secondes. Dans cette affaire, les policiers avaient frappé à la porte, s'étaient annoncés, puis avaient attendu entre 15 à 20 secondes avant d'enfoncer la porte.

La police avait retrouvé plus de 300 grammes de cocaïne et trois revolvers lors de l'opération. Banks a effectué quatre ans en détention, avant que sa condamnation à onze ans de prison ne soit annulée par une cour d'appel. Cette dernière avait statué que les policiers auraient dû attendre plus longtemps avant d'entrer sans autorisation. AP

8.4. Mandats et Motif plausible : Ne pas commettre d'impair

Le quatrième amendement de la constitution américaine (et ici californienne) protège les citoyens contre les fouilles non motivées.

Pour demander un mandat, il faut avoir un "motif plausible", c'est à dire (définition de la cour suprême) **"(...) pas encore un élément à charge susceptible d'entraîner une condamnation mais plus qu'une simple suspicion. Un motif plausible concerne les circonstances dans lesquelles une personne raisonnablement prudente pourrait estimer qu'un crime ou un délit à été ou est en train de se commettre"**.

Une fois que l'enquêteur à établi une liste de motif plausible susceptible de justifier sa demande (dans un rapport joint à la demande), il doit remplir le mandat de manière très précise : nom, adresse et surtout ce qui peut être fouillé.

Par exemple, si le mandat précise que toute la maison peut être fouillée, la poubelle à l'extérieur ne pourra pas l'être. De la même manière, si le mandat précise que la perquisition doit avoir lieu au 4B, alors que le suspect habite au 4C, les agents ne pourront rien faire (pas fouiller au 4B parce que le nom ne correspond pas et pas au 4C parce que le mandat précise 4B).

Le domaine de recherche sera limité par la taille de l'objet recherché.

Dans le cas d'un meurtre par exemple, les enquêteurs pourront avoir assemblé assez d'éléments pour pouvoir rechercher une voiture mais pas une arme.

Dans ce cas le juge leur permettre de fouiller la maison, le jardin et le garage, mais les agents doivent se limiter à fouiller ces zones. Si un agent venait à fouiller dans la cuisine ou dans un tiroir de bureau, ils outrepasseraient les limites de recherche fixées par le mandat.

Enfin en plus du domaine de recherche (ou zone de fouille), les éléments recherchés doivent être détaillés de manière précise. Ainsi s'il cherche un ordinateur suite à un cambriolage, ils devront donner la marque et le numéro de série de l'ordinateur recherché.

Si un agent outrepassé les limites fixées pas le mandat, il risque l'annulation des preuves constatées ou trouvées et de fait l'annulation de la procédure. Une engueulade de première au rendez-vous.

Bref les enquêteurs devront bien faire attention ... le mandat n'est pas forcément la meilleure manière d'attraper quelqu'un. Le pousser à faire une faute (flagrant délit) est parfois plus long mais les risques d'annulation sont moindres.

Il ne faut pas oublier que les flics ont la possibilité d'agir sans en référer au District Attorney lorsqu'ils agissent en cas de flagrant délit.

Pour ce qui est des arrestations, les flics peuvent facilement faire venir des gusses au poste pour discuter amicalement avec eux, ce n'est que lorsqu'ils veulent le garder plus longtemps qu'ils doivent obtenir l'accord du DA. Les flics doivent savoir jouer finement pour faire peur à leurs suspects sans forcément avoir les moyens de les mettre en tôle.

9. La Ville

9.1. Les principaux quartiers de L.A.

- **Pueblo** est un quartier résidentiel assez vieillot, où se côtoient commerçants, bourgeois et immigrants hispaniques mal insérés,
- **Civic Center** est le quartier politico administratif de Los Angeles, bourrés de bureaucrates et de personnel judiciaire. On y trouve également :
 - **Little Tokyo**, qui abrite la plus grande partie de la population (aisée) d'origine japonaise.
 - **Historic Core** est un quartier populaire et touristique, plus animé que réellement dangereux.
 - **New Downtown** est le quartier des affaires, du business et des sièges des Multinationales.
 - **Little Korea**, malgré son nom, ne laisse rien apparaître de ses origines asiatiques, si ce n'est sa population. Il est surtout réputé pour être un véritable paradis pour n'importe quel détraqué sexuel.
 - **Chinatown**, par contre, vous propose une réelle immersion dans un Pékin miniature.
Ce quartier, rempli de restaurants et de boutiques typiquement chinoises, est en effet très marqué par son identité.
- **Skid Row** est en quelque sorte le ghetto de Los Angeles. Bourré de racailles, de junkies et de prostituées, ce quartier sera bien entendu l'un des lieux les plus fréquemment visités par les COPS.
- **Fashion District** est le quartier communautaire homosexuel de Los Angeles, qui regroupe surtout des artistes et le monde de la mode.
- **South Park**, enfin, est un quartier calme, qui abrite une population de petits bourgeois blancs, et ont les différents bâtiments répondent aux normes « humaines » que nous connaissons en 2004.

10. Fourre Tout – Foire Aux Questions (FAQ)

10.1. Droit de conduire, de voter et de boire

- droit de conduire 16 ans,
- droit de voter 18 ans,
- droit de boire 21 ans.

10.2. Véhicule des COPS

Les cops peuvent utiliser leur véhicule personnel (autant dire que les primes d'assurance montent en flèche pour un tel usage et que rouler sans être assuré c'est un délit...).

De plus les COPS ont le droit de faire installer une radio et un petit gyrophare à plaquer sur le toit pour les poursuites comme sur les voitures banalisées.

Il est assigné au Cops un véhicule chaque jour dans le parc de véhicule. Il suffit ensuite d'être pote avec les mecs du garage pour garder le même véhicule.

10.3. Dissimuler une arme

Pour voir une arme dissimulée sur un individu (en admettant qu'il porte une tenue qui lui autorise une telle dissimulation, c'est à dire au minimum une veste pour un gros flingue, un trench-coat pour un fusil...), on effectue le jet suivant :

"6+ ou Instinct de flic" (meilleur des deux) / Perception (1)

"6+ ou Instinct de flic" est modifié de la manière suivante :

- PU de l'arme 0-1 : +1
- PU de l'arme 2 : -
- PU de l'arme 3 : -1
- PU de l'arme 4+ : -2
- Munitions de l'arme 8 et moins : +1
- Munitions de l'arme 9 à 12 : -
- Munitions de l'arme 13 et plus : -1
- à la discrétion du MJ, suivant la spécificité de l'arme : +/- 1 ou 2

10.4. Le SAD

Le croque mitaine des COPS, peut infliger diverses sanctions, qui se divisent en deux catégories :

- Celles qui permettent de continuer à jouer avec le personnage : amende, mise à pied temporaire, réduction d'échelon voire de rang.
- Celles pour les grosses conneries ou ceux qui continuent les petites : mise à pied permanente, emprisonnement... En gros le personnage devient un PNJ et le joueur n'a plus qu'à recommencer un nouveau cops... Les joueurs jouent des flics tout de même.

Le SAD doit rester une menace plus qu'un coup de bâton. C'est le moyen pour que les flics ne sortent pas trop loin de rails. Il ne doit toutefois pas les empêcher de prendre quelques latitudes avec les règles de temps à autre.

Dans le cas d'une maladresse inopinée, le personnage peut donc perdre un peu de salaire (échelon ou rang).

10.5. Rapport suite à un tir

Il s'agit d'une formalité administrative. La recrudescence de violence à LA fait que les flics utilisent bien plus souvent leur arme de service. Il suffit ensuite de remplir un rapport.

Les problèmes n'arrivent que lorsque vous touchez un civil ou que vous êtes sous les projecteurs du SAD qui peut alors vous prendre la tête pour chaque balle tirée. Une fois encore, il s'agit d'une menace pour empêcher vos personnages de défourailler à tout va.

Les autorités du LAPD n'ont ni le temps ni l'argent de faire une enquête sur chaque balle tirée. Après il suffit juste d'éviter d'être celui qui aura le manque de bol de se trouver sous les projecteurs.

Les utilisations d'autres armes que celles de service sont par contre regardées avec plus d'attention. Des flics qui défouraillent au Benelli à tout va, ça fait pas très propre !

10.6. Direction des enquêtes

L'unité COPS fonctionne comme toutes les unités d'enquêteurs californiennes. Le détective qui décroche le téléphone ou qui arrive le premier sur les lieux d'une affaire est considéré comme le premier enquêteur et il est ensuite épaulé par son partenaire habituel.

En fait chaque enquêteur suit simultanément de 2 à 6 enquêtes sur lesquelles il est premier et il aide son partenaire sur ses affaires.

Dès qu'une affaire devient délicate, le lieutenant détache des investigateurs supplémentaires pour aider le premier enquêteur. Il est ainsi possible de faire travailler des dizaines de détectives sur une même affaire.

En pratique, lorsqu'ils commencent une affaire, chacun des cops devrait avoir quelques affaires en attente (en attente d'exams techniques, d'autopsie, ou simplement sur une voie de garage). De plus le fonctionnement du COPS fait que les membres de ce service ont pris l'habitude de bosser en groupe sur leurs affaires de manière à les boucler plus vite et à mettre en commun les différentes capacités de chacun.

Enfin, les scénarii qui sont joués par les personnages doivent être considérés comme des enquêtes un peu exceptionnelles. Entre chaque aventure, les cops ne cessent pas de bosser mais ils se contentent d'expédier des affaires moins délicates.

10.7. Autopsie

Il y a des files d'attente avant que l'autopsie ne soit réalisée (un mort n'est plus pressé... surtout une fois congelées !).

Si un cas n'est pas prioritaire, il faut compter entre deux et six jours d'attente.

Bien évidemment, si le cas devient prioritaire, une autopsie peut être obtenue dans les heures qui suivent le décès (il faudra probablement faire jouer ses relations pour cela).

10.8. Fusil à canon Scié

Contrairement aux idées reçues, un canon scié ne fait pas plus mal qu'un fusil normal... c'est juste que la dispersion est plus importante dans le cas d'un fusil à cartouches...

Donc les seules différences c'est :

- à balle : portée courte, faible précision
- à cartouche : portée courte, précision plus importante...

10.9. Flic de base

Pour faire un flic de base :

- 19 points de caractéristiques (min 2) ;
- Points de vie : 10+(Carrurex3) ;
- 1 point d'adrénaline ou d'ancienneté (pas de possibilité d'en gagner plus avec la création) ;
- Même compétences de base sauf Informatique 9+, Scène de crime 8+, la compétence d'interrogatoire au choix à 8+ (au lieu de 7+) ;
- 6 points de compétences à répartir ;
- Choix de 1 stage de niveau 1.

10.10. Portée Maximum d'une arme

On peut considérer qu'au-delà du double de la portée indiquée, la puissance de l'arme baisse de 1 pour chaque tranche d'une distance égale à la portée.

10.11. Identités - CMU

Tous les citoyens de Californie possèdent une Carte Mémoire Universelle (CMU), à la fois carte d'identité, carte de transport, de bibliothèque, carte bancaire, etc ...

Les CMU ont la forme et la taille d'une carte de crédit du vingtième siècle.

Les policiers (COPS et LAPD) ont en plus une plaque de police pour justifier de leur fonction.

10.12. Argent

Economies des PJs : les cops débutent avec un pécule d'économies s'élevant à 10-20% de leur salaire mensuel.

Les citoyens de Californie utilisent principalement leur CMU pour payer et effectuer des transactions financières entre individu.

Toutefois il existe des bons monétaires d'une valeur fixe. Ces bons ont la taille d'une CMU et une valeur fixe (10\$, 50\$, 100\$, 500\$, 1000\$, 5000\$ et 10000\$). Une fois l'argent transféré d'un bon monétaire à une CMU, le bon monétaire ne sert plus à rien.

L'argent liquide n'a pas disparu. Depuis deux ans des pièces de monnaies circulent en Californie. Officiellement elles n'ont aucune valeur (même si elles sont frappées de l'emblème de la République), sauf qu'elle garde quand même la valeur du métal dont elles sont faites, Or et Argent. Il existe donc des pièces de 1\$, 5\$, 10\$, 50\$ et 100\$ indistinctement d'Or ou/et d'Argent.

10.13. Suivi du dossier par la hiérarchie

Sur les affaires sensibles, les rapports avec le bureau du procureur sont quotidiens. Le lieutenant vérifie les rapports de ses enquêteurs avant même qu'ils soient rédigés.

Sur des affaires moins sensibles, les rapports sont journaliers et on ne transmet le dossier au procureur que lorsque l'enquête sera bouclée (il pourra ensuite demander un complément d'enquête). La transmission des dossiers est confiée à des agents du bureau du procureur ou à des agents du LAPD.

10.14. Discuter avec quelqu'un

En dehors d'un interrogatoire classique, pour discuter avec quelqu'un il faut utiliser les compétences suscitant en suivant du type de discussion :

- **Charme** : dans les négociations purement sociales, amicales...
- **Rhétorique** : dès qu'entre en jeu une argumentation logique, technique, scientifique...
- **Intimidation** : dès qu'entrent en jeu des rapports de force, des luttes d'influence plus ou moins délicats (cela peut être très fin l'intimidation...)

10.15. Formulaire MIRANDA

« Vous avez le droit absolu de garder le silence.

Tout ce que vous direz ou écrirez pourra être retenu contre vous devant un tribunal.

Vous avez le droit de parler à un avocat à n'importe quel moment, avant un interrogatoire, avant de répondre à une question ou au cours d'une question.

Si vous désirez la présence d'un avocat et que vous ne pouvez en engager un, il ne vous sera alors posé aucune question et la cour vous en assignera un d'office. »

10.16. Modification des Compétences

Désormais les compétences suivantes exigent une spécialisation :

- **Athlétisme** : dès le niveau 6.

Spécialisation possible : course d'endurance, course de vitesse, épreuve de force, escalade, nage, saut, sport spécifique (au choix).

- **Electronique** : dès le niveau 6.

Spécialisation possible : armement, Hi-fi vidéo, informatique, sécurité, surveillance.

- **Mécanique** : dès le niveau 6.

Spécialisation possible : armement, automobile, machinerie, mécanique de précision, sécurité.

10.17. Les Cops et leur argent

- Salaire de base (détective I de rang 2) : 1500 \$
- Prime de langue : de 30 à 70 \$ selon la caractéristique EDU
- Autres primes : 30 à 40 \$

Argent initial :

Sauf background original, je considère que les COPS débutent avec un pécule d'économies s'élevant à 10 + 1 dé de 10 % de leur salaire mensuel.

Loyer et coût de la vie :

Il en sera probablement à nouveau question dans le quatrième supplément. Pour l'instant il suffit simplement de reporter les loyers français. En gros, un studio coûte de 400 à 900\$ selon la taille et le lieu, un F1 de 600 à 1200, un F2 de 700 à 1500...

Pour les autres frais, nourriture, électricité ..., deux solutions :

On peut faire le détail, en considérant le coût actuel de la vie en France dans une grande ville (Paris quoi, sans vouloir vexer !) en remplaçant seulement les \$ par des €.

Si le MJ ne veut pas faire le détail des dépenses mensuelles, **on considère qu'il reste 30 + 1 dé de 10 % du salaire mensuel** pour faire des conneries (acheter de la zique, aller au restau, payer les indics...)

11. Remerciements

Tout cet ouvrage est tiré du livre de règles de COPS « Pilote » ; de l'écran de COPS, des suppléments « Amitiés de Los Angeles », « 10.99 », « Ligne Blanche », « HITEK LOTEK » tout ça parut chez Asmodée Editions.

Sauf **chapitre 1 "création de personnage joueur"**, tiré d'un document du LTN HEINZ dont je ne me souviens de l'origine, et complété par Shughuy sur **www.central-cops.net**.

Sauf chapitre 1 "liste des Stages", tiré du document « La Liste des Stages du LAPD », réalisé par Shughuy et mis en page par BouCH sur **www.central-cops.net**.

Sauf **chapitre 6 "interactions sociales"**, tirés d'un document réalisé par "Jams (dolendae@hotmail.com)" sur **www.cops-co.passion-jdr.com**.

Sauf **chapitre 8.1 "Procédure Pénale"**, tiré d'un document obtenu du site de COPS sur **www.SDEN.org** par "Loki (loki@sden.org)".

Sauf **chapitre 9 "La Ville"**, tiré du document d'introduction à cops réalisé par "ANGI-<http://www.angiweb.com>" édité en février 2004.

Sauf **chapitre 10 "Fourre tout – Foire Aux Questions (FAQ)"**, tiré de la FAQ du site d'Asmodée Editions.

Remerciement au Détective Jet Black, alias Mister T, qui est l'initiateur de ce Manuel pour COPS. Sans lui, ce document n'aurait jamais existé.

Remerciement aussi à l'inventeur de la maxime suivante : « les flics c'est comme les escargots, c'est à la bavure qu'on les reconnaît » dont je ne connais malheureusement pas le nom.

Un grand merci à la FAQ du site d'Asmodée Editions pour leur éclaircissement qui m'a permis de compléter ce guide en parsemant les réponses et suggestions apportés.

12. Pour maître de Jeu UNIQUEMENT

12.1. Maître de Jeu : Création de Personnages Non-Joueur

Les PNJ à COPS sont définis par 6 catégories : caractéristiques, compétences, résistance aux interrogatoires, styles, informations possédées et matériels.

Pour chacune de ses catégories, vous devrez déterminer une **valeur relative** représentant les capacités du PNJ (ainsi un PNJ peut être novice dans les compétences mais expérimenté dans la résistance aux interrogatoires).

Ces 5 niveaux d'importance sont les suivants :

- Novice (1)
- Entraîné (2)
- Expérimenté (3)
- Aguerri (4)
- Vétéran (5)

Pour le déterminer au hasard, utiliser ce tableau :

1d10	Valeur relative
1-2	Novice
3-5	Entraîné
6-8	Expérimenté
9	Aguerri
10	Vétéran

12.1.1. PNJ : Caractéristiques

Les caractéristiques des PNJ sont déterminées de la même manière que celle des COPS (voir Chapitre 1.1 et 1.2 de ce manuel) si ce n'est dans le nombre de point qui sont répartis :

Valeur relative	Nombres de points de caractéristiques
Novice	12-15
Entraîné	16-18
Expérimenté	19-21
Aguerri	22-24
Vétéran	25 et +

A la différence d'un COPS, il n'y a pas de limite basse imposée à 2 : un PNJ peut donc avoir une caractéristique allant de 1 à 5.

Point de Vies : Les PNJ ont [10 + (CARRURE x 3) points de vie].

12.1.2. PNJ : Compétences

Pour les compétences, il suffit de répartir un certain nombre de compétences (liste des compétences au chapitre 1.4) en fonction de la valeur relative du PNJ :

Valeur relative	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
Novice	--	--	--	--	1	2	2
Entraîné	--	--	--	1	2	2	2
Expérimenté	--	--	1	1	1	2	2
Aguerri	--	1	1	1	2	2	2
Vétéran	1	1	1	2	2	2	2

Ainsi un PNJ Aguerri aura 1 compétence à 3+, 1 compétence à 4+, 1 compétence 5+, 2 compétences à 6+, 2 compétences à 7+ et 2 compétences à 8+.

12.1.3. PNJ : Résistance aux interrogatoires

Même principe que pour les compétences :

Valeur relative	+2	+1	0	-1	-2
Novice	--	--	1	2	2
Entraîné	--	1	1	2	1
Expérimenté	1	1	1	1	1
Aguerri	1	2	1	1	--
Vétéran	2	2	1	--	--

Ainsi un personnage aguerris du point de vue de la résistance aux interrogatoire disposera d'un bonus de +2 à affecter à un des modes d'interrogatoire (chapitre 6.2), de deux bonus de +1 à affecter à deux autres mode d'interrogatoires et enfin d'un malus de -1 au dernier mode d'interrogatoire.

12.1.4. PNJ : Styles

La valeur relative du tableau ce dessous déterminera le nombre de style auxquels le PNJ aura accès (plus de précision sur les styles P.124 et suivante de "10.99") :

Valeur relative	
Novice	0
Entraîné	1-2
Expérimenté	2-3
Aguerri	4
Vétéran	5+

12.1.5. PNJ : Informations détenues

Pareil que les compétences, on dispose d'un certains nombre de valeur à attribuer aux différentes informations que le PNJ peut connaître:

Valeur relative	-3	-2	-1	0	+1
Novice	1	--	--	--	--
Entraîné	1	1	--	--	--
Expérimenté	1	1	1	--	--
Aguerri	1	1	1	1	--
Vétéran	1	1	1	1	1

12.1.6. PNJ : Matériels

Cette caractéristique permet de déterminer rapidement le type matos auxquels à accès le PNJ :

Valeur relative	Disponibilité
Novice	1
Entraîné	2 et -
Expérimenté	3 et -
Aguerri	4 et -
Vétéran	5 et -

12.2. Maître de Jeu : Fourre Tout

12.2.1. PNJ : Fourre Tout : caractéristiques du Lupara Bianca

Les caractéristiques de la Lupara Bianca sont les suivantes :
153 VRC- Portée 10m VC 3 CT 2 M 2b Prix 600\$

12.2.2. PNJ : Fourre Tout : Tableau des Sentences

L'échelle d'histoire criminelle correspond au passé judiciaire de l'accusé, à l'importance de son casier judiciaire. Ainsi un gus connu déjà fiché pour des actes violents (braquages, coups et blessures) sera jugé sur la colonne C ou D. Un mec qui n'a que des contraventions pour des petits excès de vitesse sera jugé sur la colonne A. Un type déjà condamné pour meurtre ou viol pourra directement être jugé sur la colonne D ou E.

12.2.3. PNJ : Fourre Tout : Informations et informateurs

On considère que chaque information disponible dans l'univers de COPS se voit attribuer un niveau de rareté :

- 0 tout le monde le sait
- 1 la plupart des gens qui s'intéressent au sujet le savent
- 2 a
- 3 a
- 4 seuls les initiés sont au courant, et encore...

Ensuite chaque informateur à des modificateurs du type drogue +1, putes -1, ...

Cela signifie qu'en fonction de son niveau de relation avec le PJ il sera à même de lui fournir des informations d'un niveau égal à **(niveau de relation de l'informateur +/- modificateurs)**.