

## Mode d'emploi :

Pour utiliser cette méthode, il vaut mieux que vous soyez habitué à la méthode classique du livre de base.

**Tous les persos commencent avec 2 dans toutes leurs caractéristiques et les compétences de base.**

## Compétences de base :

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

On ajoute ensuite les divers bonus donnés grâce aux situations. N'oubliez pas de compter à part les points de compétence et de caractéristique donnés par le questionnaire. **Pour les caracs un seul 5 est permis à la création.**

S'il manque des points sur la feuille (normalement 2 stages, +7 pts de Carac et +10 pts de Compétences – **dont 5max pour améliorer les compétences de base ci-dessus**) on demande au joueur de les rajouter lui-même.

Normalement, il n'est pas possible de diminuer une compétence (nouvelle ou de départ) de plus de 2 points.

C'est l'occasion de parler brièvement des règles hors roleplay. Si le questionnaire donne des bonus à des compétences qui ne sont pas des compétences de base alors le Pj les rajoute sur sa feuille. Un bonus de -1 donnant une compétence de 9+ et un bonus de -2 donnant une compétence de 8+.

On ajoute les contacts en discutant avec lui. La question 11 n'a pas d'autres buts que de déterminer si le Pj est solitaire, honteux, voyeur ou exhibitionniste. En plus ça me fait rire.

Si vous ne trouvez pas les termes proposés dans le questionnaire concernant l'origine sociale et l'éducation, c'est normal c'est pour faire couleur locale. Voici les correspondances.

### Origine Sociale

**Lower class** : Enfant du ghetto

**Lower middle class** : Fils d'ouvrier

**Middle class** : Fils a papa

**Upper class** : Gosse de riche

### Education

**Pré scolaire** : La rue

**Graduate** : Education minimale

**High school** : Lycée

**Collège** : Etudes supérieures

Pour m'écrire ou m'insulter : [orlanthi@free.fr](mailto:orlanthi@free.fr) ou la ML de cops.

Mise en page par Yodamister, à retrouver sur la ML.

Table de résultat du Test de personnalité

Situation	CARACTERISTIQUE	COMPETENCE	Stage
1.a	Sang-froid +1		
1.b	Charme +1		
1.c		Bureaucratie -1	
1.d			Stage J'embrasse
1.e		Corps à corps -1	
2.a		Arme de poing -1 ou Arme d'épaule -1 ou Tir en Rafales -1	
2.b	Perception +1		
2.c		Premiers secours -1	
2.d		Discretion -1	
3.a		Rhétorique -1	
3.b		Premiers secours -1	
3.c		Instinct de flic -1	
3.d		Athlétisme -1	
3.e		-	
4.a		Bureaucratie -1	
4.b		Education +1	
4.c			Stage rond de cuir
4.d		Rhétorique -1	
4.e		Instinct de flic -1	
4.f		-	
5.a	Sang-froid +1	Intimidation -1	
5.b	Réflexes +1	Instinct de flic -1	
5.c	Carrure +1	Arme de contact -1	
5.d		Eloquence -1	
6.a		-	
6.b		Conduite -1	
6.c		Corps à corps -1	
6.d		Eloquence -1	
7.a	Coordination +1	Arme de poing -1 ou Arme d'épaule -1	
7.b		Scène de crime -1 ou Mécanique -1	
7.c	Charme +1	ou Déguisement -1	
7.d			Stage grande gueule
8.a		Mécanique -1, Conduite voiture -1	
8.b	Coordination +1		
8.c		Athlétisme -1	
8.d	Carrure +1		Stage musculation
8.e		Lancer -1	
8.f		Education +1, Informatique -1	
9.a		Intimidation -1	Stage de gestion des foules
9.b	Perception +1	Premiers soins -1	
9.c	Perception +1,	Scène de crime -1	
9.d	Réflexes +1	Déguisement -1	
10.a		-	
10.b	Sang-froid +1		
10.c	Charme +1		
10.d	Education +1		
11		RAS	
12.a		Discretion -1	
12.b		Informatique -1	
12.c		Arme de contact -1	
12.d		Arme d'épaule -1 ou Arme de Poing -1 ou Tir en Rafales -1	
<b>Total :</b>			
<b>A répartir</b>	7	10 (5)	2

Il ne reste plus qu'à comptabiliser les bonus apportés par vos réponses en prenant bien soin de différencier caractéristiques, compétences et stages (respectez les colonnes !). S'il manque des points, rajoutez-les vous-même pour atteindre la valeur « A répartir » tout en respectant les limitations :

- Pour les Caractéristiques, 1 seul « 5 » à la création
- Pour les Compétences, 5 points max pour augmenter les compétences de base. Les 5 autres points sont à dépenser dans de nouvelles compétences.