

Bon alors les gars, je vous préviens on engage pas n'importe qui chez les COPS. Chez nous c'est la crème de l'élite du dessus du panier. Alors pour savoir de quel bois vous êtes fait, je vous ai concocté un petit questionnaire de derrière les fagots. Répondez-y sérieusement. Le premier qui me rajoute des cases à la main je l'envoie faire un stage pot de fleur du côté de *Skid Row*, il m'en dira des nouvelles. Si vous avez des questions n'hésitez pas.

Allez c'est parti.

Nom :

Prénom :

Origine Sociale (c'est d'où vous venez les enfants)

- **Lower class** : enfant des ghettos, gangers, bad boys. Vous avez décidé de quitter la rue pour nous rejoindre. Bon point pour vous.
- **Lower middle class** : fils d'ouvrier vous venez des quartiers pauvres de votre ville d'origine.
- **Middle class** : fils à papa, vos parents sont des modèles de réussite sociale. Vous avez sans doute vécu correctement. Préparez-vous à avoir un choc les gars.
- **Upper class** : gosse de riche, petit-fils de star de cinéma du 20^{ème} siècle, enfants de capitaine d'industrie. Je sais pas pourquoi vous êtes là mais vous allez en chier.

Etudes (c'est juste un niveau général. Ca compte aussi pour l'avancement)

- **Pré scolaire** : la rue, vous avez quitté l'école juste après avoir appris à lire et à compter. Cochez juste les cases et tout ira bien.
- **Graduate** : éducation minimale
- **High school** : lycée, dans les lointaines contrées de la fédération Europa on parlerait du niveau bac. Et arrêtez de rigoler.
- **Collège** : études supérieures, c'est bien vous irez loin.

Parcours policier (comment vous êtes entrés chez les COPS)

- **Académie de police** : très bon point pour vous. Vous avez suivi les cours et êtes sortis suffisamment bon pour entrer chez nous.
- **Armée ou force spéciale** : Marine, vétéran de la guerre de Corée ou Amérique centrale, y'a de quoi faire. Faites attention, j'ai détesté Rambo.
- **Concours ou Recrutement de terrain** : ça implique que vous étiez déjà flic avant de venir ici et que vous êtes là par promotion.
- **Equivalence fédérale** : vous avez fait parti d'un ancien organisme de l'union avant la sécession. Je vous rappelle que ce questionnaire reste personnel et n'entravera pas vos possibilités de carrière.
- **Sportif** : nous recrutons de temps en temps des sportifs de haut niveau dont la carrière n'a pas décollé.
- **Piston** : si vous cochez cette case, n'oubliez pas d'aller remercier Hawkins, vous êtes certainement un de ses neveux.

Maintenant que la base est faite voici le questionnaire de personnalité. Il s'agit de mises en situations nous permettant de déterminer vos capacités. Les réponses étant données par ordinateur, je vous prierais de ne pas saloper les cases et de ne rien écrire à côté sous peine de graves sanctions.

Situation 1

C'est votre premier jour chez les COPS. Les anciens ont prévu de vous bizuter en vous envoyant devant le lieutenant Hawkins en survet' jaune entouré de papier toilette.

- ☐ 1A C'est votre premier jour, il serait mal vu de refuser alors vous le faites bon gré mal gré.
- ☐ 1B En plus ça vous fait marrer.
- ☐ 1C Vous refusez catégoriquement et vous faites un rapport en trois exemplaires au lieutenant avec copie au SAD en dénonçant les meneurs.
- ☐ 1D Vous le faites mais assurez au lieutenant que vous n'y êtes pour rien et qu'en échange vous acceptez de lui porter son café tous les matins pendant un mois.
- ☐ 1E Vous vous battez.

Situation 2

Vous êtes appelés en renfort sur une intervention musclée dans une crackhouse latino sur olvera street.

- ☐ 2A Vous ne comprenez pas ce qu'est une crackhouse mais les ordres sont les ordres alors vous pénétrez dans le bâtiment avec les autres membres de votre équipe en allumant tout ce qui porte une arme.
- ☐ 2B Vous vous placez sur un toit d'immeuble situé derrière le bâtiment et vous visez les issues dans l'intention de bloquer tout éventuel fuyard.
- ☐ 2C Vous êtes situés en renfort à l'arrière de l'équipe d'assaut pour sortir les blessés si quelque chose venait à mal tourner.
- ☐ 2D Des contacts vous ont prévenu qu'il pouvait exister une sortie dissimulée. Vous vous y rendez puis pénétrez rapidement dans le bâtiment prenant à revers les gangers.

Situation 3

Vous interrogez en pleine rue un suspect manifestement drogué.

- ☐ 3A Vous lui expliquez calmement ce qui lui est reproché et pourquoi il ne s'en sortira pas sauf s'il vous balance le nom de son dealer.
- ☐ 3B Constatant que vous ne tirerez rien de lui dans cet état, vous lui administrez un calmant et l'emmenez dans un hôpital avec l'intention de l'interroger plus tard.
- ☐ 3C Votre instinct vous prévient que quelqu'un vous observe au bout de la rue. Emmenant le suspect avec vous, vous vous dirigez vers la personne qui vous observe avant de reconnaître le dealer que vous recherchez.
- ☐ 3D Entendant des bruits de course dans la rue, vous lâchez votre drogué et mettez à profit votre entraînement sportif en poursuivant le dealer qui s'enfuit.
- ☐ 3E Vous le frappez pour qu'il balance.

Situation n° 4

On vous demande d'investiguer les agissements d'un cybercriminel, mais vous ne connaissez strictement rien à l'informatique, ni aux réseaux.

- ☐ 4A Vous demandez une formation de 3 mois en informatique à votre supérieur hiérarchique.
- ☐ 4B Vous achetez l'intégrale des bouquins d'informatique pour les nuls et vous les lisez le soir et le week-end pour être au top en un temps record.
- ☐ 4C Vous faites acheter par la brigade l'intégrale des bouquins d'informatique pour les nuls en détournant une demande de matériel et vous les lisez au bureau les pieds sur la table.
- ☐ 4D Vous arrêtez un adolescent dans votre immeuble, sous la charge d'échange de fichiers divx sur le net, et vous lui donnez le choix entre 5 ans de prison, ou faire le travail à votre place.
- ☐ 4E Vous utilisez vos indicateurs dans la rue pour savoir si un nouveau venu s'est mis à dépenser un gros paquet d'argent en voiture, drogue, fille, etc. La vieille école !
- ☐ 4F Vous vous en foutez et laissez les intellos faire leur boulot.

Situation 5

Vous allez enquêter dans une boîte de nuit sur Hollywood boulevard lorsque des jeunes viennent vous chercher des ennuis en vous insultant.

- ☐ 5A Ca ne vous arrivera jamais, vous faites peur et personne n'a jamais osé vous insulter de cette manière.
- ☐ 5B Vous fuyez et appelez des renforts.
- ☐ 5C Vous sortez votre matraque et assommez rapidement le plus vindicatif avant de les arrêter pour trouble de l'ordre public.
- ☐ 5D Vous calmez le jeu et arrivez à devenir potes avec eux en leur payant des coups à boire.

Situation 6

Une bande de motards manifestement imbibés se lâchent dans les rues de LA.

- ☐ 6A Vous demandez des renforts et allez arrêter tout le monde.
- ☐ 6B Sur de vous, vous lancez un défi au chef des motards dont l'enjeu est leur départ de LA si vous gagnez une course contre lui.
- ☐ 6C Au lieu d'une course vous demandez un combat de boxe.
- ☐ 6D Vous allez directement négocier une portion de territoire pour eux auprès du gang Crips de la zone dans l'intention d'éviter une guerre des gangs.

Situation 7

Votre mère vient de débarquer voir son enfant chéri, sans prévenir. Que trouvera-t-elle dans votre appartement.

- ☐ 7A Une collection de pièces détachées d'armes à feu.
- ☐ 7B Un laboratoire mobile.
- ☐ 7C Un tas de sous-vêtements féminins dépareillés
- ☐ 7D Une collection de livres de management de groupe et "faites vous respecter" par le colonel Sdovington.

Situation 8

Le meeting annuel du LAPD se tient en ce moment même. Vous savez que vous allez gagner une des épreuves.

- ☐ 8A Le stock-car, car votre voiture est particulièrement blindée et lourdement modifiée.
- ☐ 8B Les concours de tir, car vous êtes sortis premier de l'école de police en tir.
- ☐ 8C Le marathon, car vous faites du sport depuis tout petit,
- ☐ 8D L'haltérophilie, car vous êtes bâtis comme une montagne.
- ☐ 8E Le basket car vous vous entraînez depuis des années avec vos potes derrière le garage.
- ☐ 8F Rien du tout cela, vous êtes en train de localiser Rootroot le célèbre hacker depuis les ordinateurs de la police et n'avez pas le temps pour ces enfantillages.

Situation 9

Vous vous retrouvez au milieu d'une foule hostile devant les grands magasins trois minutes avant l'ouverture des soldes.

- ☐ 9A Vous êtes menaçant et jouez du tonfa pour vous faire respecter.
- ☐ 9B Vous êtes près du camion d'assistance au cas où quelqu'un ferait un malaise.
- ☐ 9C Vous encadrez particulièrement bien la foule et veillez à ce que tout le monde soit calme en arrêtant les meneuses que vous repérez rapidement.
- ☐ 9D Vous vous déguisez en mère de famille pauvre et tentez de vous frayer un chemin à coup de coude pour arriver près de la porte et vous servir en premier.

Situation 10

En patrouille du côté de Venice Beach, on vous appelle car un grand blanc est en train de croquer un surfer.

- ☐ 10A Vous ne tuez pas les animaux. Vous appelez la division chargée de ce genre de problèmes.
- ☐ 10B Vous plongez le couteau entre les dents. Ce n'est pas un squalo de 3 mètres de long plein de muscles et de dents qui va vous faire peur.
- ☐ 10C Vous consolez la copine du surfeur. De toute manière c'est trop tard pour lui.
- ☐ 10D Vous vous rappelez de vos cours de zoologie marine et sortez de votre voiture un canon répulsif à ultrasons fabriqué sur vos heures libres et le week-end.

Situation 11

De retour au poste de police, les douches des hommes sont en panne. Conséquence, un jeu de douche pour tout le poste, mixte.

- ☐ 11A Vous rentrez à la maison tout sale pour prendre une douche tout seul.
- ☐ 11B Vous prenez une douche rapidement, tourné vers le mur, sans regarder personne.
- ☐ 11C Vous profitez de l'occasion pour inspecter vos collègues du sexe opposé sous un nouveau jour.
- ☐ 11D Vous profitez de l'occasion de faire profiter à vos collègues du sexe opposé de vous inspecter sous un nouveau jour.

Situation 12

Vous êtes perdus dans une tour gigantesque pleine de terroristes armés et dangereux. Vous êtes pieds nus et en T-shirt sale. Ils ont pris tout le monde en otage sauf vous.

- ☐ 12A Vous êtes particulièrement discret et parvenez à vous enfuir par une issue secrète.
- ☐ 12B Vous piratez l'ordinateur central à partir d'un terminal et envoyez les plans au SWAT pour intervention.
- ☐ 12C Vous vous faites les terroristes un par un, en solitaire grâce au couteau de combat que vous portez toujours sur vous.
- ☐ 12D Vous attrapez le fusil d'assaut d'un terroriste et descendez tout le monde en hurlant.

Si vous êtes arrivés jusque là, c'est que vous savez lire... C'est déjà ça. Maintenant, on va voir si vous savez aussi compter !

Reportez vos réponses dans ce tableau pour découvrir ce qu'elles vous apportent.

Cochez là

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

Pour les méticuleux ou les moins forts en calcul mental, reportez vos bonus ici bas ;

Caractéristiques :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Compétences :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Reste à comptabiliser ces bonus. Au final, votre personnage doit totaliser :

- + 7 points de Caractéristiques
- + 10 points de Compétences
- 2 stages

Les points manquants sont à répartir librement en respectant les limitations suivantes :

- Pour les Caractéristiques, 1 seul « 5 » à la création.
- Pour les Compétences, 5 points max pour augmenter les compétences de base (voir ci-contre). Les autres points sont à dépenser dans de nouvelles compétences.
- Impossible de diminuer une compétence (nouvelle ou de départ) de plus de 2 points.

Trop de points ? Vous souhaitez porter réclamation ?!

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

Tous les personnages commencent avec 2 points dans toutes leurs caractéristiques et les compétences de base

Voilà les gars, c'est terminé. N'oubliez pas de remettre ce document à l'instructeur qui se chargera de vous donner votre profil aussitôt que possible.