

STAGES

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

1. Stages

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

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

2. 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.

3 Les stages de niveau 1

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

Stage d'art martial niveau 1 - « Aware de ton body »

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

Caractéristique(s) et compétences) minimale(s) : Corps à corps 6+, Carrure 3.

Possibilité de cumul : non

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.

Capacités spéciale(s)

- **Évasion** : le personnage sait débloquent 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 happant 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 DEA niveau 1 – « Poussière d'ange »

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.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Education 3, Connaissance [drogues] 8+

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacité spéciale : -

- **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 cohésion – « Grande gueule »

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

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

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacité(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 combat de localité niveau 1 – « Des yeux dans le dos »

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.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Sang-froid 3, Athlétisme 6+, Instinct de flic 6+

Possibilité de cumul : oui (pour les capacités spéciales uniquement).

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.

Stage de communication médiatique niveau 1 - « Respect du culte »

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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : 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, Education 3, Rhétorique 7+.

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

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.

Stage de conduite niveau 1 – « Auto-tamponneuse »

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

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

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacité(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 criminalistique niveau 1 – « Crâne d'œuf »

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

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

Possibilité de cumul : non.

Bonus : lorsqu'il fait un jet de compétence scientifique ou de connaissance (Connaissance [au choix], Électronique, Informatique, Mécanique, Scène de crime), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **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 découverte des multiplicités linguistiques « Drague »

Ce stage est destiné à permettre à des agents du LAPD 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

LAPD ont régulièrement droit à des remises à niveau lors de ce stage).

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

Possibilité de cumul : oui pour le bonus.

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...).

Capacités 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.

Stage de frappe niveau 1- « Punching ball »

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

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

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

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

Capacité(s) spéciale(s) :-

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

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

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

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

Bonus : lorsqu'il fait un jet de Connaissance du milieu spécifique (culture spécifique : haute finance, politique, showbiz...), le personnage transforme un de

ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

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

Stage de gestion des foules – « Matraquage »

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

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

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

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

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

Capacité(s) spéciale(s) :

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

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

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

formations les plus intéressantes (cours de tir, de conduite...), comment obtenir du matériel de meilleure qualité...

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

Possibilité de cumul : non.

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

Capacité(s) spéciale(s) :

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

Stage de menottage - « Spécial pervers »

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

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Réflexes 3, Coordination 3, Corps à corps 6+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacités 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 manœuvre d'immobilisation (cf. COPS p. 136), si cette manœuvre 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 son 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 navigation niveau 1 – « In the Navy! »

Des spécialistes du CCS, de l'UDU, du RCSD et du CFWS (qui n'ont rien d'autre à faire) apprennent à manier des embarquations 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.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Coordination 3, Pilotage [bateau] 8+

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

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 partenariat niveau 1 « Foot-bière-chips »

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.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimales(s) : Instinct de flic 7+, Psychologie 8+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

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).

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

Ce stage est bien souvent considéré comme une sanction plus que comme une réelle opportunité

d'avancement. Le flic qui suit ce stage va se retrouver plusieurs jours durant à faire le pot de fleur devant un bâtiment administratif, une école ou la demeure d'un homme important.

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

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

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

Capacité(s) spéciale(s) :

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

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

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

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

Possibilité de cumul : non.

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

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Carambole :** le personnage a appris à utiliser au mieux les rouages de l'administration. Lorsqu'un autre PJ parvient à obtenir du matériel ou une promotion du LAPD, le personnage peut effectuer un jet de Bureaucratie/Sang-froid contre un niveau de difficulté variable choisi par le meneur de jeu (généralement entre 3 et 5) afin de bénéficier du matériel ou de la promotion. L'autre personnage se verra simplement signifier une fin de non recevoir en ce qui concerne sa ou ses demandes. Le meneur de jeu est libre d'apprécier la possibilité ou l'impossibilité d'utiliser cette capacité lors d'une

demande particulière. Il a enfin la possibilité d'autoriser le personnage à utiliser cette capacité contre un flic PNJ notable de la campagne. Cette capacité peut aussi être utilisée pour « subtiliser » un stage de niveau 1 ou 2 à une autre équipe de flics (autant dire que le personnage ne s'en fera pas des amis) mais il est tout de même nécessaire de dépenser les points d'expérience nécessaires à l'obtention du stage.

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

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

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

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

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

Capacité(s) spéciale(s) :

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

Stage de sport extrême niveau 1 – « Urban Street Runner »

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.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) :
Réflexes 3, Athlétisme 7+

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

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 survie niveau 1 – « Traverser la rue »

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).

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) :
Sang-froid 3, Premiers Secours 7+

Possibilité de cumul : oui

Bonus : -

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

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

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

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

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

Capacité(s) spéciale(s) : -

Stage de tir niveau 1 – « Pat Garrett »

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

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

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

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

Capacité(s) spéciale(s) :

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

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

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

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

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

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Immobilisation** : sur un jet d'attaque réussi avec son tonfa (donc avec une marge de réussite au moins égale à 1), l'attaquant immobilise son adversaire (aucun dommage, pas de Force d'arrêt). Pour réaliser cette attaque, le personnage reçoit un

bonus de 1 dé. Chaque tour suivant, le personnage immobilisé peut choisir de perdre 2 Points de vie pour pouvoir tenter de se libérer. On effectue alors un nouveau jet d'opposition de Arme de contact [matraque]/Corps à corps (avec un bonus de 1 dé pour l'utilisateur du tonfa). Il faut vaincre le personnage qui maintient la prise pour se libérer (en cas d'égalité, la prise est donc maintenue).

- **Parade** : lorsque le personnage combat au corps à corps avec un tonfa et que son adversaire remporte l'opposition avec une marge de réussite de 1 ou de 2 on estime que l'attaque a été parée : elle ne cause aucun dommage (mais le personnage ne peut pas causer des dommages à son adversaire pour autant).

Stage sportif – « Gonflette »

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.

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

Possibilité de cumul : oui (deux fois).

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

Stage NADIV niveau 1– « Dope junky »

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.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Perception 3, Connaissance [drogues] 8+

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

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).

4 Les stages de niveau 2

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.

Stage commando niveau 1 - « Opération ninja »

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 encombrés de LA.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Coordination 4, Réflexes 4, Athlétisme 5+.

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

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

- **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.
- **Esquive acrobatique** : le personnage a appris à se déplacer rapidement et en effectuant des sauts plongeant afin d'éviter de présenter une cible trop facile lorsqu'il se fait tirer dessus. Lorsque le personnage se déplace (cela ne fonctionne pas s'il se trouve dans l'impossibilité de bouger), il pourra alors adopter une attitude Ultra-violente mais il ne subira qu'un malus de -1 (le bonus de + 2 ne change pas) ou une attitude Agressive sans subir de malus (le bonus de +1 ne change pas).

Stage d'art martial niveau 2 « Jacky chan »

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].

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage d'art martial niveau 1, Corps à corps 5 +, Réflexes 4.

Possibilité de cumul : oui pour les capacités spéciales.

Bonus : -

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'infiltration - « Atelier théâtre »

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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : 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...).

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 DEA niveau 2 – « Dealer mon ami »

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

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Stage de DEA niveau 1, Charme 4, Connaissance [drogues] 6+

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacité spéciale : -

- **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 combat de localité niveau 2 – « Monsieur Propre »

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

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Stage de combat de localité niveau 1, Réflexes 4, Sang-froid 4, Discrétion 5+

Possibilité de cumul : non

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 « Frapper 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.

Stage de communication médiatique niveau 2 - « Expert en communication »

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 ?

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : stage de communication médiatique niveau 1, Education 3, Rhétorique 6+, Connaissance [sectes] 6+ ou Connaissance [religions] 6+

Possibilité de cumul : non

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 son 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).

Stage de conduite niveau 2 - « Stock car »

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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Stage de conduite niveau 1, Réflexes 4, Conduite [voiture] 5+.

Possibilité de cumul : non

Bonus : en cas de crash, les dommages infligés aux personnes (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 criminalistique niveau 2 - « Culture générale »

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...

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Stage de criminalistique niveau 1, Éducation 4, Scène de crime 5+.

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

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 frappe niveau 2 - « Petit scarabée »

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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Stage de frappe niveau 1, Réflexes 4, Corps à corps [coups] 5+.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximal de +/-3).

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) :

- **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 gestion des procédures de communication au sein du LAPD niveau 2 - « ... J'avale ... »

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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Stage de gestion des procédures de communication au sein du LAPD niveau 1, Éducation 4, Bureaucratie 5+.

Possibilité de cumul : non

Bonus : à 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 LAPD 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 navigation niveau 2 – « Oh mon bateau ! »

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.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Stage de navigation niveau 1, Pilotage [bateau] 6+, Coordination 3, Réflexes 4

Possibilité de cumul : non.

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 spéciale : -

- **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 !

Stage de partenariat niveau 2 - « Pizza party »

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 ?

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de partenariat niveau 1, Instinct de flic 5+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacités 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).

Stage de protection des personnalités et de surveillance des biens publics niveau 2 - « Pot de chambre »

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....

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) :
Stage de protection des personnalités et de surveillance des biens publics niveau 1, Charme 4.

Possibilité de cumul : oui (pour les capacités spéciales)

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 psychologie criminelle - « Vol au dessus d'un nid de coucou »

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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) :
Perception 4, Éducation 4, Psychologie 5+.

Possibilité de cumul : oui (deux fois).

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/Éducation (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 LAPD.

- **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 sensibilisation culturelle niveau 2 - « ... Et caresser les chiens »

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

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) :
Stage de sensibilisation culturelle niveau 1, 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)

Bonus : à 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.

Stage de sport extrême niveau 2- « Base Jumper »

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...

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) :
Stage de sport extrême niveau 1, Sang-Froid 4, Réflexes 3, Athlétisme[course] 6+, Athlétisme[saut] 6+

Possibilité de cumul : oui (pour les capacités)

Bonus : -

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 (COPS page 136) 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 survie niveau 2 – « Rambo »

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. *Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s)* : Stage de survie niveau 1, Carrure 4, Premiers Secours 6+

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

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 technique d'interrogatoire niveau 2

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

Caractéristique(s) et compétence(s) minimales(s) : stage de technique d'interrogatoire, Psychologie 5+.

Possibilité de cumul : oui pour les capacités

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).

Stage de tir niveau 2 - « Wyatt Earp »

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

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Stage de tir niveau 1, Coordination 4, compétence d'arme appropriée (à préciser) 5+.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximal de +/-3).

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 (COPS, page 135) 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 NADIV niveau 2- « Dope master »

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 ».

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Stage NADIV niveau 1, 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

Bonus : -

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.

4 Les stages de niveau 3

Les stages de ce niveau sont rares et/ou très recherchés et permettent aux personnages qui les effectuent de se spécialiser dans un champ de compétence très limité. La plupart des membres du LAPD n'ont pas accès à ces stages de toute leur carrière. Ce n'est toutefois pas le cas des cops.

Stage commando niveau 2 - « Opération ninja blanc »

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 le physique ou la volonté puissent venir à lui faire défaut.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Stage de commando niveau 1, Perception 4, Sang-froid 4, Tir en rafales 5+.

Possibilité de cumul : non.

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.

Stage d'adaptation au comportement animal - « Toutous & serpents »

Force est de constater que ce stage reste l'un des moins fréquentés par les flics de LA 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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Sang-froid 5.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à deux fois).

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 rencontre 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.

Stage d'art martial niveau 3 « vida »

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

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage d'art martial niveau 2, Coordination 5.

Possibilité de cumul : oui pour les capacités spéciales.

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.

Capacités 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.
- **Paralyse** : 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.

Stage DEA niveau 3 – « Service commandé »

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

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Stage de DEA niveau 2, Sang-froid 4, Connaissance [drogues] 6+

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacité spéciale : -

- **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.

Stage de combat de localité niveau 3 – « Galette des rois »

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.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Stage de combat de localité niveau 2, Instinct de flic 4+, Tir en rafales [armes d'épaule] 4+

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

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 p. 131) ; 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.

Stage de communication médiatique niveau 3 - « Mass guru »

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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : stage de communication médiatique niveau 2, Relation au sein de l'OCOB de niveau 2, Education 3, Rhétorique 5+, Connaissance [sectes] 4+ ou Connaissance [religions] 4+

Possibilité de cumul : non

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.

Stage de conduite niveau 3 - « Safety car »

Ce stage marque le zénith de la carrière de pilote d'un flic. Il fait partie de ces rares membres du LAPD 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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Stage de conduite niveau 2, Sang-froid 5, Conduite [voiture] 4+.

Possibilité de cumul : non

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.

Stage de criminalistique niveau 3 - « Premier de la classe »

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

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Stage de criminalistique niveau 2, Perception 4, Education 4

Possibilité de cumul : non.

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 frappe niveau 3 - « Mohamed Ali »

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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Stage de frappe niveau 2, Coordination 5, Corps à corps [coups]4+.

Possibilité de cumul : oui (mais cela ne permet que de sélectionner une nouvelle capacité spéciale).

Bonus : pour chaque point de marge de réussite sur ses jets d'attaque à mains nues (uniquement lescoups, 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 de 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 gestion des procédures de communication au sein du LAPD niveau 3 - « ... Et je souris »

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

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : Stage de gestion des procédures de communication au sein du LAPD niveau 2, Charme 5, Bureaucratie 4+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

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 de négociation - « Vendeur de voitures »

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...

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) : stage de psychologie criminelle, Sang-froid 5, Charme 5.

Possibilité de cumul : oui (pour disposer des deux capacités, pas de modification du bonus).

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.

Stage de protection des personnalités et de surveillance des biens publics niveau 3 - « Gilet pare-balles »

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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) :
Stage de protection des personnalités et de surveillance des biens publics niveau 2 Charme 5, Sang-froid 5.

Possibilité de cumul : oui (pour disposer des deux capacités spéciales).

Bonus : -

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 sport extrême niveau 3- « Free Rider »

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

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) :
Stage de sport extrême niveau 2, Sang-Froid 5, Réflexes 4, Carrure 3, Athlétisme[course] 6+, Athlétisme[saut] 5+, Athlétisme[escalade] 6+

Possibilité de cumul : non

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 se 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 survie niveau 3 - « Predator »

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...).

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) :
Stage de survie niveau 2, Perception 4, Sang-froid 4, Premiers Secours 5+

Possibilité de cumul : oui

Bonus : -

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).

Stage de tir niveau 3 - « Lee Harvey Oswald »

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.

Caractéristique(s) et compétences minimale(s) :
Stage de tir niveau 2, Coordination 5, compétence d'arme appropriée (à préciser) 4+.

Possibilité de cumul : oui (mais cela ne permet que de sélectionner une nouvelle capacité spéciale).

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 d'infiltration niveau 2 « Atelier ciné »

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.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage d'infiltration, Éloquence 5+.

Possibilité de cumul : -

Bonus : -

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.

Stage NADIV niveau 3 – « Dope lord »

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

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Stage NADIV niveau 2, Perception 3, Charme 4, Sang-froid 5, Connaissance [drogues] 5+

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

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 LAPD pour exécuter un criminel particulier et pour ensuite maquiller cet assassinat.

En cas de manque / erreur / réclamation éventuelle, me contacter : Rolapin(zulianit@free.fr)