

Modification ou précision de règle

Règle d'arrêt

Jet d'arrêt	Effet
Réussi	Pas d'initiative négative
Raté de 1	Malus de -1D au prochain tour pas d'initiative négative
Raté de 2	Projeté au sol (Dégâts chute en vrac : 1D6-1) Attitude Prudent et malus -1D au prochain tour Pas d'initiative négative
Raté de 3+	Projeté au sol (Dégâts chute en vrac : 1D6-1) Sonné (Attitude Planqué, ne peut agir) Jet Sang-froid / 6+ (FA-2) réussites cumulées pour agir au tour suivant

Règle d'adrénaline / ancienneté

Usage :

En aucun cas, il n'est possible de dépenser plus d'un point (ancienneté et/ou adrénaline) par jet.

- **Adrénaline** : Les points d'adrénaline peuvent s'utiliser sur tous les jets à l'exception des jets de nécessitant de la réflexion (et des jets de dégâts), mais peuvent notamment être utilisé pour les jets de résistances à l'arrêt ou poison, maladie, interrogatoire, etc... Un point d'adrénaline est dépensé avant un jet et permet de lancer un dé supplémentaire.
- **Ancienneté** : Les points d'ancienneté peuvent s'utiliser sur tous les jets liés à une compétence (y compris des connaissances) mais pas pour les jets de caractéristiques, résistances (et dégâts évidemment). Un point d'ancienneté est utilisé après un jet sans succès et permet de considéré que le résultat du jet est d'un succès.

Don :

- **Partenaire** : Entre partenaires, les personnages peuvent se donner des points d'adrénaline ou d'ancienneté tant qu'ils sont en contact (visuel, auditif ou radio). Cela se limite à un point par tour.
- **Chef d'équipe** : Le chef d'équipe peut donner ces points d'adrénaline ou d'ancienneté à n'importe quel membre de son équipe tant qu'il est en contact avec lui (visuel, auditif ou radio). Cela ne permet pas de dépenser plus de point par tour ou par jet.

Récupération :

La récupération est d'un point au choix du joueur par bonne nuit de sommeil.

Contacts

Le personnage est limité à un nombre d'allié égal à son Charme. Pour les informateurs, la limitation est liée aux finances du personnage.

Niveau

Le niveau d'un contact est compris de 1 à 4.

Le nombre de compétences d'un contact est limité à 3.

La meilleure compétence du contact est son niveau en négatif. Une seule compétence à ce niveau par contact.

Compétences

Les compétences du contact sont des connaissances de quartier, milieu, organisation.

Les compétences vont de 0 à -4.

Appel au contact

Pour chaque contact auquel il fait appel, le personnage ajoute un dé à votre jet de connaissance.

De plus, il modifie sa compétence du bonus à la compétence du meilleur contact.

Contact de niveau 1

Un contact de niveau possède 1 compétence à -1 et 1 ou 2 compétence(s) à 0 (à la discrétion du MJ)

Progression de contact

Si un personnage augmente le niveau d'un contact avec des points d'expériences, le personnage peut réduire de 1, deux compétences différentes qu'il possède déjà.

Le contact peut acquérir une nouvelle compétence ou améliorer l'une d'elles (dans les limites citées) au cours d'une opportunité de scénario ou autre.

Premier contact : évaluation Psychologique

Pour jouer les interactions sociales (et ici plus spécialement les interrogatoires) et jauger les gens a priori, le personnage peut faire un jet de psychologie / Perception (2)

La réussite permet d'apprendre l'une des infos suivantes plus une info par marge de réussite sur l'interlocuteur:

- Sang Froid
- Charme
- Education
- Réaction à une attitude particulière :
 - Agressif
 - Inquisiteur
 - Froid et Détaché
 - Poli
 - Amical

Soutien scientifique

Les contacts dans un service du LAPD peuvent bonifier un jet de bureaucratie si on fait appel à eux.

Médecin légiste

On considère que le médecin légiste après une autopsie réalise 4 succès (en plus d'information spécifique)

Rapport en 24h – 4h par succès minimum : 4h Sang-Froid / Bureaucratie

Technicien de scène de crime

On considère que le technicien de scène de crime après une analyse poussée réalise 4 succès.

Rapport en 6 jours – 1 jour par succès minimum : 24h, Sang-Froid / Bureaucratie

Généticien

Permet de donner une description physique vague (Sexe, Ethnie, handicap ou maladie d'origine génétique) à partir de trace ADN.

Rapport en 2 jours, Sang-froid / Bureaucratie (4) pour y avoir accès (+1 si la victime n'est pas citoyen californien, -1 si la victime une personnalité importante)

Profileur / Criminologue / Victimologue

Permet de donner une description psychologique (Sexe, Culture, type de travail, croyance, groupe d'appartenance) d'un agresseur ou d'une victime.

Rapport en 2 jours, Sang-froid / Bureaucratie (2) pour y avoir accès (+1 si la victime n'est pas citoyen californien, -1 si la victime une personnalité importante)

Promotion

Un personnage peut demander une fois par an une promotion pour monter d'un rang. Pour cela, il doit justifier d'au moins 2 fois le rang voulu par niveau d'exigence.

Le personnage peut effectuer un jet de bureaucratie / 1 D. Chaque succès permet de compenser un niveau d'exigence manquant.

Les personnages *pistonnés* ont droit d'ajouter un D rouge sur ce jet.

Niveau d'exigence

- Scène de crime (5+)
- Connaissance Droit (6+)
- Arme de poing (5+)
- Premier secours (7+)
- Médecine [Légale] (7+)
- Athlétisme (6+)
- Intimidation (5+)
- Rhétorique (5+)
- Éloquence (5+)
- Corps à corps [Immobilisation] (5+)
- Psychologie (5+)
- 12 stages
- 3 stages de niveau 2
- 1 stage de niveau 3
- N'importe quelle compétence (3+)

Avantage des vétérans

Frôler la mort

Alias tout ce qui ne te tue pas te rend plus fort.

Quand vous êtes grièvement blessé (<-10 PV) et que vous survivez, généralement après un long séjour à l'hôpital.

Votre niveau maximum de PV est augmenté définitivement de 1.

Perdre un partenaire

Après une évocation larmoyante de son défunt partenaire, qui était comme un père/frère/fils/conjoint (rayez les mentions inutiles en fonction de la situation), vous gagnez un dé sur les jets d'interactions sociales avec des victimes ou des proches de victimes en état de choc.

Signature

Retrouver Aide jeux et autres scénarios de COPS ou autre sur mon blog :

<https://ledecharne.home.blog/>

Pour tout commentaire ou question : ledecharne@gmail.com

