



the Dude's

HEAVY



Sujet : création de perso version longue...

Auteur : Cyrhill aka the Dude [mail]

Date de création : 10.2007

» Donner votre avis : [ici]



HEAVY



1ère partie

Historique

Cette aide de jeu pour COPS ne remet pas en cause la méthode de création de personnage, présentée dans le Pilote, mais la complète. Les détectives du COPS ont toujours 21 points à répartir entre leur 7 caractéristiques et 10 points pour modifier leurs compétences de base. En outre, ils commencent leur carrière avec deux stages de Niv.1. Mais c'est au niveau de l'historique des COPS que les différences interviennent. Les règles du Pilote sont indispensables pour utiliser cette aide de jeu.

Celle-ci n'est pas à prendre au pied de la lettre. Elle offre juste des pistes aux joueurs et MJ pour étoffer le background des personnages. Si un joueur a une idée précise pour son personnage, tant mieux. C'est même préférable. Il pourra toujours suivre ou s'aider des tables suivantes pour l'étoffer. Certaines informations, d'ordres démographiques, donneront un aperçu du métissage culturel de la Californie de 2030 aux maîtres de jeu.

J'ai commencé un premier brouillon de ce dossier lorsque je me suis aperçu que tous mes COPS étaient célibataires, fils ou filles uniques et orphelins. Pourquoi s'embarrasseraient-ils d'une famille, alors qu'ils savent très bien que je n'attends que ça pour les faire chanter, les torturer... S'ils savaient. J'ai bien d'autres cordes à mon arc. Mais j'aime bien l'esprit « feuilleton policier » de COPS et faire vivre leur famille en fait partie. Si je les laisse créer le personnage qu'il désire, j'aime aussi l'idée qu'ils ne soient pas maîtres de leur entourage.

Ceux qui possèdent le jeu de rôles Cyberpunk 2020 pourront se rendre compte que je me suis librement inspiré du chapitre 3 de ce jeu pour ce dossier. Toutes les informations contenues dans ces tableaux sont suffisamment vagues pour permettre aux joueurs et au MJ de préciser son personnage. C'est même nécessaire. Cette aide de jeu ne se suffit pas à elle seule. Elle

vous donne juste certaines pistes pour vous aider dans vos backgrounds.

Pour illustrer cette méthode, les backgrounds de Dude et Luna, deux jeunes COPS, seront donnés en exemple.

1 Origine Ethnique

C'est au joueur de choisir l'origine ethnique de son personnage. Cette table (table 1) peut servir s'il préfère toutefois laisser faire le hasard. Le MJ peut également s'en servir pour déterminer l'origine de ses PNJ ou pour se donner une idée de la répartition ethnique de la population californienne.

INFOS :

- La population californienne est excessivement métissée, et c'est d'autant plus vrai dans les grandes métropoles. Au cas où l'origine d'un personnage est déterminée au hasard, un jet de métissage est

demandé. Si le résultat est inférieur à l'indice de métissage indiqué, une deuxième origine est possible. C'est au MJ de décider si le métis possède ou non deux langues maternelles. L'indice familial peut l'aider dans ce choix (voir section suivante.) En cas de métissage, on considère que la première origine est celle de sa mère et la seconde celle du père.

- Depuis 2026, la loi californienne autorise les parents à donner à leur enfant le nom de famille du père ou de la mère, voire les deux, sans soucis d'ordre. Le terme patronyme disparaît des documents officiels. On considère que 60% des enfants portent le nom du père, 10% le nom de la mère et 30% l'association des deux noms.

- Le Centre d'étude démographique de Sacramento classe la population californienne en 585 groupes ethniques. Il serait inutile de faire se genre de division pour les besoins de COPS. Pour ceux que cela intéresse, voici quelques liens sur ce sujet.

D100	Ethnie	Mét.	Détails (D100)
01 - 40	Hispanique	70%	Mexique (01-55), Salvador (56-65), Espagne (66-70), Brésil (71-75), Cuba (76-80), Portorico (81-84), Colombie (85-87), Honduras (88-89), Nicaragua (90-91), Pérou (92-93), Equateur (94), Argentine (95), Autres (96-00)
41 - 63	Européen (non latino)	40%	Allemagne (01-25), Irlande (26-45), Grande Bretagne (46-60), Italie (61-70), Russie (71-75), France (76-80), Autres (81-00) Europe (occidentale, de l'Est, baltique, méditerranéenne), Etats-Unis, Afrique du Sud, Australie et Océanie, etc. (NB : moins d'1% chacun)
64 - 75	Black	50%	Noir Américain (01-80), Afrique (81-95), Antilles (96-00)
76 - 86	Asiatique	20%	Chine (00-45), Vietnam (46-65), Corée (66-80), Japon (81-90), Divers (91-00) : Thaïlande, Laos, Cambodge, Hongkong, Taiwan...
87 - 89	Indien (Inde)	30%	Inde (00-60), Pakistan (61-75), Sri Lanka (76-85), Bangladesh (86-90), Divers (91-00) : Népal, Tibet, Mongolie...
90 - 99	Autres	50%	Philippines (00-15), Indonésie (16-25), Afrique du nord et Moyen-Orient (26-35), Micronésie (36-40), Malaisie (41-45), Divers (46-00)
100	Amérindien	60%	Uto-Aztekien (01-30), Penutian (31-55), Hokan (56-70), Athabaskan (71-80), Yukian (81-85), Algonkin (86-90), Autres (91-00), du Sioux aux Apaches, en passant par les Navarros. Cf lien : [lien]

Table 1 : Origine ethnique

- <http://www.dof.ca.gov/HTML/DE-MOGRAP/Data/DRUdatafiles.php>
 - <http://www.dof.ca.gov/HTML/DE-MOGRAP/SDC/SDC-Products.php>
- Données démographiques de la Californie, ville par ville, par âge et par sexe...

EXEMPLES :

Avec 49 sur son D100, Dude sera d'origine européenne. Un deuxième D100, avec un résultat de 34, indique qu'il est métissé et un 86 lui donne des origines indiennes. En précisant d'avantage, nous apprenons que Dude est d'origine italienne par sa mère et indienne par son père. Il porte le nom de son père et s'appellera Enzo « Dude » Harishandra.

Avec un 26, Luna sera d'origine hispanique. Elle est également métissée, née d'un père black (64 puis 71). En précisant d'avantage, nous apprenons qu'Emma est d'origine salvadorienne par sa mère et africaine (disons ghanéenne), par son père. Elle porte le nom de son père et s'appellera Lucia-Natalia « Luna » Kubane.

2 Origine Sociale

Chaque COPS est issu d'une classe sociale. Chaque joueur doit en choisir une (ou en déterminer une au hasard) pour son personnage, parmi les choix de la table 2. Les catégories demeurent volontairement très vagues pour couvrir le plus de domaines possibles. Ça ne correspond pas au niveau de vie

des COPS, mais à celui d'où ils sont issus et celui où vit leur famille et leurs proches. L'origine sociale donne une idée de la profession du soutien de famille. Même si ça reste le rôle du père dans 70% des cas, se sont les femmes qui ramènent le plus gros salaire dans un tiers des foyers californiens. Qui plus est, rare sont les femmes/hommes aux foyers. Une personne aux foyer est considérée comme un chômeur. Un troisième D10 peut être lancé pour connaître le domaine d'activité du second parent du personnage, au sein de la même origine sociale.

INFOS :

Le chômage touche 50% des habitants des ghettos, 30% des ouvriers et 10% des fils à papa. Les gosses de riche ne savent souvent pas ce que « chômage » veut dire. Par contre, les « Exotiques », sont souvent sociologiquement classés parmi les chômeurs, vu que bien souvent leur activité n'est pas légale, pas déclarée, voir même parfois, pas reconnue.

BONUS :

En fonction de son environnement social, chaque personnage obtient une relation (ami ou indic) de Niv.2 (ou deux de Niv.1) ainsi qu'un bien ou objet de valeur, de son choix. Des exemples vous sont donnés dans le Pilote (pages

INFOS

Les COPS de ma campagne, ont commencé leur carrière avec 22 points de caractéristiques et 15 points de compétences. J'ai également complété la liste de leurs compétences de bases par :

- Connaissances (lieu de résidence)/7+,
- Connaissances (forme de criminalité)/8+.

La première correspond à la localité qu'ils connaissent le mieux à L.A. (qu'ils y habitent, qu'ils y aient habité longtemps, ou qu'ils y aient travaillé longtemps) et la seconde au service où les COPS ont fait leur premières armes au sein du LAPD (drogues et drogués pour les stups, gangs latino de Norwalk, etc.)

Pour finir, j'ai également octroyé les niveaux 7+, 8+ et 9+ à répartir entre les trois compétences d'interrogatoire, plutôt qu'un unique 7+, car même si chaque détective à sa méthode, cela ne veut pas dire qu'il est incapable d'en utiliser une autre.

123 à 125) pour chaque origine sociale. Rappelez-vous que ces listes sont loin d'être exhaustive.

DÉTAIL TABLEAU 2 :

• **Enfant du ghetto :**

Rue : clochard, vagabond, clandestin, réfugié politique ;

Déshérité : cadre ou ouvrier ayant tout perdu suite au Little One ou à la pression sociale ;

Chômeur : chômeur de longue durée, famille entièrement tributaire des aides sociales, etc. ;

Indésirable : cafard, dustlander, greens-ter ou clans nomades : (longue marche, Nation Nomade, Réserve indienne, etc.) ;

Gang Urbain : blood, dieciocho, posse, et autres gangs ethniques ou culturels ;

• **Fils d'Ouvrier :**

Ouvrier : usine, bâtiment, etc. (métiers physiques) - employé : secrétaire, entretien, etc. (métiers du tertiaire) - service : assistant sociale, éducateur sportif, taxi driver, etc. ;

Fonctionnaire : grade inférieur pour l'armée, la police, la mairie, l'éducation, etc. ;

Criminel : petit dealer, escroc, prostitué, etc. ;

• **Fils à papa :**

Artisan : plombier, boulanger, commerçant... (généralement indépendant) ;

D10	Origine sociale	N.S.	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
1-2	Enfant du ghetto	-2	Rue	Déshérité	Chômeur	Indésirable	Gang Urbain
3-6	Fils d'ouvrier	0	Ouvrier	Employé	Service	Fonctionnaire	Criminel
7-8	Fils à papa	+1	Artisan	Cadre moyen	Commerçant	Ingénieur	Intellectuel
9	Gosse de riches	+2	Artiste	Corporate	Politique	Libérale	Inventeur
10	Exotique	Var.	Communauté	Etranger	Cobaye	Religieux	Pègre

Table 2 : Origine sociale

La valeur indiquée dans la colonne NS (Niveau Sociale) est une valeur facultative qui peut entrer en compte dans certains des tableaux ci-dessous. Si le MJ le souhaite, il peut additionner cette valeur, ou son inverse à certains jets de dés. Lorsque le NS pourrait s'appliquer à un tableau, il en sera fait mention. Des exemples seront également donnés lorsque cela semblera nécessaire.

Cadre moyen : cadre ou contremaître d'une corporation, d'une entreprise ou de la fonction publique ;

Commerçant : commerce de biens ou de services divers ;

Ingénieur : technicien supérieur et ingénieur d'un domaine de pointe ;

Intellectuel : professeur diplômé, journaliste, chercheur mal payé (pléonasme, je sais bien...), etc. ;

• **Gosse de riches** :

Artiste : star du milieu artistique, des médias, architecte de renom, sportif de haut niveau, etc. ;

Corporate : cadre supérieur d'une multinationale ou PDG d'une PME ;

Politique : personnalité influente (politique, lobby...), diplomate ;

Libérale : chirurgien, avocat ;

Inventeur : Fils à papa ayant réussi : ingénieur réaliste du HTL, commerçant d'un domaine novateur, etc. ;

• **Exotique** :

Communauté : groupe culturel ou ethnique marginalisé ;

Etranger : vient de loin, et d'une culture très différente de la culture californienne ;

Cobaye : enfance sur San Clemente aux mains de l'armée US, dans une arcologie sous-marine, etc. ;

Religieux : élevé dans le dogme d'une religion ou d'une secte ;

Pègre : mafia, yakusa, triade, etc. On ne choisit pas toujours sa famille...

EXEMPLES :

Avec un 6 et un 7 sur 2D10, Dude est un fils d'ouvriers/fonctionnaire. Son père, Bachchan Harishandra, travaille pour le LAPD, mais en tant qu'homme d'entretien. Tous les matins, il a la lourde tâche de nettoyer les tâches de café de la salle de réunion de Pico Center. Sa mère, Maria-Angelina née Perezoni, (avec un 6, mais 21% au test de précarité) était serveuse pour la chaîne de Pizzeria Vezuvio, mais elle est aujourd'hui au chômage.

Avec un 9 et un 7, Luna est une gosse de riches/Libérale. Son père, Anatole Kubane est un psychologue de renom auprès des stars de Burbank. Quant à sa mère, Camelia née Gonzales, elle s'est investie en politique auprès des Compagnons et travaille beaucoup pour la défense des droits des ressortissants de son pays d'origine.

3 Les Parents

Ce chapitre permet de détailler la famille du personnage. Pour connaître la composition de sa famille, le COPS doit suivre la procédure suivante.

Si le joueur avait déjà une idée précise concernant sa famille, il est sans doute préférable de lui laisser déterminer lui-même son environnement familial.

D10	Parents
1-4	Les deux sont vivants.
5-8	Quelque chose est arrivée à l'un d'eux (1 à 5 au père, 6 à 10 à la mère).
9-10	Quelque chose est arrivé à vos deux parents.

Table 3 : Parents

Si les deux sont vivants, passez à la table 5 : Statut Familial. S'il est arrivé quelque chose à au moins l'un d'eux, passez d'abord par la table 4 : Problèmes. Lancez 1D10 pour voir ce qu'il leur est arrivé. (les tables sont rédigées au singulier et au masculin, mais sont à adapter si le problème touche la mère ou les deux parents).

D10	Problème
1	Il a été tué lors d'une guerre, un attentat, un drive-by-shooting, etc.
2	Il est mort dans un accident.
3	Il est parti à votre naissance et vous ne l'avez jamais connu.
4	Il est atteint d'une maladie grave (SPID, syndrome de Morrow, cancer, sida...).
5	Il est amnésique et ne se souvient plus de vous.
6	Unioniste convaincu, il a quitté la Californie et vous a renié.
7	Il est en prison et continu de crier son innocence.
8	Il est en prison, et vous avez eu honte le jour où vous avez appris pourquoi.
9	Il est handicapé suite à un accident du travail et n'a jamais été remboursé.
10	Il a été assassiné sans que vous n'ayez jamais su pourquoi.

Table 4 : Problèmes familiaux

EXEMPLES :

Avec un 2, les parents de Dude sont toujours en vie.

Par contre, avec deux 5, il est arrivé quelque chose au père de Luna. Un 4 indique qu'il est malade. Après concertation avec la joueuse de Luna, il est décidé qu'Anatole vient de découvrir qu'il était atteint par le virus du Sida. Par chance, il n'a pas contaminé son épouse. Disons que leur vie sentimentale est au point mort depuis quelques années. Mais Anatole semble ne pas rester de marbre face aux jeunes starlettes venues évoquer leurs problèmes sentimentaux sur le canapé en cuir du bon docteur...

4 Statut Familial

Cette partie présente le statut familial de votre famille. Si les couples mariés californiens restent unis dans 36% des cas, le divorce n'est pas le seul problème que peut traverser une famille...

D10	Statut
1-4	Votre statut familial est convenable (malgré les problèmes de la table 2).
5-6	Vos parents sont divorcés ou séparés.
7-9	Votre statut familial est menacé. Voir table 4 : tragédie familiale.
10	Vos parents sont morts ou ont disparu depuis quelques années.

Table 5 : Statut familial

La table 6 donnent quelques exemples de tragédies familiales. Bien sûr, ces tragédies demandent à être précisées. Le joueur peut le faire maintenant, ou attendre la fin du background familial pour le faire.

EXEMPLES :

Avec un 8 suivi d'un 7, la famille de Dude (au hasard... impair : celle de sa mère) poursuit une vendetta personnel vis-à-vis de la famille Granbinio depuis l'arrivée de ces deux familles sur le nouveau monde, il y a de ça près de 150 ans. Et depuis que Giuseppe a su que son petit-fils entraînait dans la police, et encore plus chez les COPS, il n'a plus jamais cessé de l'appeler pour lui parler de tous les fait divers du quartier

de Little Italy, qu'il impute bien sûr à Granbinio et ses équipiers. Mais depuis, Dude a réussi à convaincre le Don familial qu'il allait s'occuper légalement de Granbinio. Surtout depuis le jour où il a dû sortir son cousin Carlo du poste, après que ce dernier ait ouvert le feu sur un petit neveu de Granbinio. Ah, la famille !!!

Encore un 5 pour Luna. L'annonce de la séropositivité d'Anatole n'a décidément pas plu à son épouse. Nous avons déterminé que les parents de Luna ne vivaient plus « le grand amour » depuis quelques années, mais restaient ensemble pour la galerie. On peut maintenant facilement en déduire que le divorce n'est pas loin. Et comme nous avons indiqué que la maladie du père était récente, disons que la procédure de divorce est en cour et que ce dernier devrait être jugé dans les mois qui viennent.

D10	Problème
1	Votre famille a tout perdu suite à l'Indépendance ou au Little One.
2	Vous avez été adopté peu après votre naissance.
3	Vous avez vécu dans un orphelinat après que vos parents aient perdu votre garde.
4	Ils vous battaient, vous maltraitaient et bien pire, et personne ne l'a su.
5	Vous viviez comme des fugitifs pour échapper à une vengeance criminelle.
6	Votre famille est dispersée aux quatre vents suite à un destin funeste.
7	Votre famille perpétue une vendetta qui perdure depuis des générations.
8	Votre famille s'est endettée vis-à-vis d'une organisation criminelle qui la fait chanter.
9	Votre famille a tout perdu suite à son entrée dans une secte.
10	Votre famille compte sur vous pour que vous les réhabilitiez.

Table 6 : Tragédie familiale

INFOS :

Il est tout à fait possible en cas de tirage aléatoire du background d'un personnage que certains éléments se contredisent ou s'annulent. Rien de grave en cela. Ces tables ne donnent que des pistes qui peuvent aisément ne pas être suivies. De plus, si ces différents chapitres de création de background sont classés dans un certain ordre, celui-ci n'a rien d'immuable ou chronologique. Si par exemple, sur le background de Dude, la table des événements familiaux indiquait le décès du père dans un accident de voiture alors que juste avant nous apprenions qu'il travaillait dans une société d'entretien s'occupant du central de police de Pico, il suffit juste de mettre le tout au passé. Le père travaillait bien dans cette société, mais plus depuis 2 ans, date à laquelle il fut tué lors d'un carambolage monstre sur la Pasadena Frwy. Il peut aussi avoir péri dans cet accident il y a 20 ans. Le père en question, peut très bien dans ce cas être son beau-père. Il est donc conseillé de prendre des notes au fur et à mesure pour ensuite faire la synthèse du background de son personnage.

D10	Nombre de frères/sœurs	D10	Age par rapport au PJ	D10	Disposition à votre égard
1-3	Aucun, fils ou fille unique	1	Beaucoup plus jeune*	1-2	Ne vous aime pas
4-5	1 frère ou 1 sœur	2-4	Plus jeune	3-4	Il vous aime bien
6-7	2 frères ou sœurs	5-7	Plus vieux	5-6	Il vous est indifférent
8-9	1D6 frères ou sœurs	8	Beaucoup plus vieux*	7-8	Vous êtes son héros
10	2D6 frères ou sœurs	9-10	Presque jumeau**	9-10	Il vous hait de tout son cœur

Table 7 : fratrie

(*) Beaucoup plus vieux/jeune. Il y a une grande différence entre ce frère ou cette sœur et le reste de la fratrie (4 ans).

(**) Il y a un an d'écart tout au plus entre le personnage et son frère/sœur. Ils ont été élevés ensemble. Un deuxième D10 est lancé. Entre 1 et 4, il est un peu plus jeune. Entre 5 et 8, il est un peu plus vieux. Avec un deuxième résultat de 9 à 10, ils sont vraiment jumeaux.

5 Frères et Sœurs

Pour déterminer votre nombre de frères et sœurs, lancer 1D10 (table 7). Pour chacun d'eux, lancer un autre dé. Un résultat pair correspond à un frère, impair à une sœur.

Lancer ensuite pour chacun d'eux, un D10 pour connaître son âge, et un autre pour connaître sa disposition à votre égard.

EXEMPLES :

Avec un 8, suivi d'un 2 sur le D6, Dude a (8 et 7) un frère et une sœur. Son frère est beaucoup plus jeune que lui et l'aime bien. Sa sœur est un peu plus vieille que lui et ils s'indiffèrent. Si Dude à 30 ans, on peut aisément imaginer que sa grande sœur Cécilia en a 33, et qu'elle est mariée, peut-être mère de famille à son tour et ne comprend pas son frère un peu casse-cou. Sans se détester, ils se sont peu à peu perdus de vue, sauf pour les fêtes familiales. Quant à Fabio, il a aujourd'hui 15 ans et est né sur le tard, un peu par accident. Par contre, les deux frères s'entendent bien, même si Fabio ne parle plus aujourd'hui de devenir policier, comme lorsqu'il était plus petit.

Avec un 4 suivi d'un résultat impair, Luna a une sœur. Un 2 indique que c'est sa sœur cadette et un 10, que cette dernière hait sa sœur de tout son cœur... Mais comment en est-t-on arrivé là ? Disons qu'Anna, de deux ans sa cadette, reproche amèrement à sa sœur de ne pas avoir usé de son « pouvoir de COPS » pour sortir Julio, l'ex. d'Anna de prison au moment où celui-ci se faisait arrêter pour trafic de quetz avec ses amis ? Mais peut-être que Luna est sortie avec Julio alors qu'Anna lui tournait autour ou que leur père a toujours montré une nette préférence pour l'aînée de ses filles, au point qu'Anna en veut à toute la famille... C'est à creuser en commun accord avec le joueur de ce personnage.

6 Indice Familial

Indice Familial (IF) : qu'on le veuille ou non, certaines familles sont plus envahissantes que d'autres. Cet indice représente les liens existants aujourd'hui entre le COPS/PNJ et sa famille. Il n'a rien à voir avec le nombre de cousins ou de frères et sœurs de celui-ci, mais

D10	IF	Notes
1	0	Plus aucune famille ou plus aucun contact avec elle.
2-4	1	Famille distante. Une réunion par an, un appel par mois. Il ne connaît même pas ses cousins.
5-7	2	Famille ordinaire. Ils se réunissent pour les grandes occasions et prennent des nouvelles.
8-9	3	Famille envahissante. Week-end et vacances en famille. Doit donner des nouvelles régulièrement.
10	4	Sa mère appelle toutes les dix minutes pour savoir ce qu'il fait ou lui raconter ce que fait sa sœur.

Table 8 : Indice familial

concerne la manière dont ceux-ci se comporte avec le personnage. Le cadet d'une famille nombreuse peut ne plus avoir de lien avec les siens, alors qu'un fils unique pourrait avoir du mal à semer sa mère pour aller travailler.

L'IF d'un personnage varie de 0 à 4. Il peut être choisi par le joueur ou déterminé aléatoirement (la valeur inversée du N.S peut être ajoutée au résultat de ce D10. Les familles pauvres ont tendance à être soudées, ce qui n'est pas toujours le cas des familles aisées.)

Il intervient dans le jeu de différentes façons, mais c'est avant tout une donnée de « role-play » déterminant l'ingérence familiale dans la vie du COPS. Le MJ a tout loisir d'harcéler son joueur avec les appels de sa grande sœur, si celui-ci dispose d'un IF élevé. Mais l'IF apporte également quelques bonus. Si un personnage doit/veut refuser une demande de sa famille, il doit réussir un jet de charme ou de sang-froid avec un nombre de réussite égal ou supérieur à son IF.

- La Famille fonctionne comme un allié d'un niveau équivalent à celui de l'IF, disposant des domaines suivants : Histoire familiale +1, Culture « Ethnie Familiale » à 0 et Milieu socioprofessionnel à -1. Il dispose également de deux domaines à -2, aux choix du MJ. Tout comme un allié normal, la famille peut demander un renvoi d'ascenseur.

- En contrepartie, le personnage dispose également de 2 (+ IF) points de compétences gratuits à dépenser en connaissances culturelles (ethnie, religion, quartier...) ou en compétences vraisemblablement liées au background familial. Ces points correspondent aux connaissances acquises sur son « milieu ». La ou les langues familiales du COPS peut être apprise pour 2 de ces points (1 point pour l'espagnol, vu la

diffusion de cette langue à L.A.).

BONUS :

À partir d'un IF de 3, une langue maternelle est gratuite. De plus, l'anglais est toujours connu d'office par les COPS.

EVOLUTION :

Cet Indice peut, au gré du MJ et des événements de sa campagne, baisser au fils des ans. Il est plus rare qu'il progresse. Difficile de créer une règle pour rendre compte de cela, mais finalement, même un COPS avec un IF élevé peut refuser de décrocher son portable, quand il y voit apparaître le visage anxieux de sa mère. Si l'IF baisse, les bénéfices de celui-ci baissent d'autant. Il est vrai que l'IF apporte plus de désagréments que de réels avantages. C'est au MJ de récompenser ses joueurs en fonction de leur « role-play. » Ces récompenses peuvent aussi bien être des XP, pour avoir sorti un membre de sa famille d'une merde noire, que des avantages en nature (la vieille Aston Martin du papy qu'il ne peut plus conduire) ou des informations capitales (la sœur du COPS est sortie avec le frère du témoin principale de l'affaire.)

EXEMPLES :

Avec un 8, l'IF de Dude est de 3. Sa mère est trop italienne pour le laisser filer comme ça. D'ailleurs, avec cet IF, Dude a appris l'anglais à l'école et l'italien à la maison. Il a également 5 points de compétences culturelles à dépenser. Son père venant d'une obscure province de nord du Rajasthan, Dude n'a pas appris son dialecte. Par contre, il a :

- Connaissance « Religion » Hindouiste 8+
 - Connaissance « Quartier » Bharat Mall 9+
 - Connaissance « Quartier » Little Italy 8+
- Qui plus est, Dude peut rajouter à ses contacts :*
- Famille Harishandra (Allié Niv.3).

Les liens familiaux de la famille Harishandra sont tels, qu'ils sont prêts à prendre des risques pour lui. Les informations disponibles sont :

- Histoire familiale (+1)
- Population Hindoue (0)
- Sociétés d'entretien de la mairie de L.A. (-1)
- Mafia Italienne (-2)
- Prostitution (-2)

Dude aura ainsi facilement accès à toutes les informations qu'il désire sur sa famille, aussi loin que peut remonter son arbre généalogique (Niv.4). Comme sa mère à finalement suivi son père et non l'inverse (simple pile ou face), Dude pourra obtenir des infos de Niv.3 sur la population hindoue de Gardena (choix ou hasard). Son père, syndiqué de longue date à fait rentrer de nombreux frères et cousines au sein des sociétés d'entretien sous contrat avec les institutions de la ville de L.A. Si Dude enquête sur la mort de l'officier Garrison en plein little Italy (supplément Les Affranchis), il pourrait avoir des informations de Niv.2 sur la société Cleanscape. Il se peut même que sa mère se mette à parler (N1) de l'époque où les Granbinio menaçaient son grand-père de payer, pour la protection de sa pizzeria de la 7^e rue. Pour finir, un oncle maternel pourrait lui lâcher deux ou trois noms de prostituées illégales (N1) si Dude promet de parler au substitut du procureur, pour atténuer la peine d'un si bon père de famille, ayant « dérapé » juste une fois, jusque dans le lit d'une sino-russe de 16 ans, mais qui disait en avoir 21.

Avec un 3, la famille de Luna est plus distante (IF 1). C'est à peine s'ils s'appellent plus d'une fois par mois. Ça fait même 4 ans qu'elle n'a pas vu sa sœur, et si elle a vu trois fois son père cette année, c'est qu'elle vient juste d'apprendre qu'il était malade. Luna rajoute malgré tout dans ses contacts :

- Famille Kubane : Allié Niv.1
- Les informations sur sa famille sont de l'ordre de :*
- Histoire familiale +1
 - Culture salvadorienne 0 (son père avait coupé les ponts avec sa culture)
 - Parti des Compagnons à -1 (il faut vraiment qu'elle harcèle sa mère si elle veut avoir des infos sur son parti)
 - Potins du Show-biz
 - Cartels salvadoriens à -2
- Inutile de préciser que Luna n'apprendra jamais rien sur les potins racon-*

tés par les patients de son père ou sur l'enfance de sa mère à *Sensuntepeque*, passée sous la menace du cartel de *Cabanas*. Il aurait fallu que l'IF familial soit plus élevé pour que ces choses là se racontent... L'IF rapporte à Luna également 3 points de compétences. Pour 1 point, elle choisit l'espagnol. Pour un autre point, elle obtient connaissance (Afrique) à 9+, suite à certaines recherches sur ses origines paternelles. Avec le dernier point, elle prend Psychologie à 9+, après avoir passé son adolescence dans la bibliothèque paternelle... Mais même avec ce point, elle n'a toujours pas réussi à percer le mystère de son père si distant et mystérieux.

7 Environnement d'enfance

Où donc a-t-il passé son enfance ? Pour interpréter au mieux la table 9, il faut préciser ce que l'on entend par environnement typique. Celui-ci dépend de l'origine sociale du personnage.

- **Enfant du ghetto** : un HLM vétuste à South Central ou un mobil home près de Tijuana ;
- **Fils d'ouvrier** : un appartement à Temple City ou une petite maison à Bakersfield ;
- **Fils à papa** : une maison dans un condominium d'Orange County ou un appartement à South-Park ;
- **Gosse de riche** : une grande maison à Beverly Hills ou un luxueux duplex à New Downtown ;
- **Exotique** : aucun environnement ne peut être à la fois typique et exotique...

D10	Provenance
1	Vos arrières grands-parents étaient déjà à L.A.
2	Vos deux parents sont originaires de L.A.
3-4	Vos parents sont installés à L.A. depuis 20 ans*
5-7	Vous êtes né en Californie, mais pas à L.A.
8-9	Né dans l'union, vous êtes devenu californien
10	Vous venez de très loin.

Table 9 : Localité d'origine

(*) Lancer 1D10. Plus le chiffre obtenu est proche de 10, plus la famille vient de loin. Si vous êtes né en dehors de Californie, il y a 9 chances sur 10 pour que votre famille ne vous ait pas suivis.

La table 9 détermine la localité d'origine de vos parents ou l'ancienneté de leur installation en Californie. La table 10 sert à compléter l'environnement typique de la famille du personnage.

D10	Environnement
1-2	Plein centre ville, dans un immeuble
3-5	Quartier résidentiel classique
6	Quartier huppé ou touristique
7	Quartier en ruine, autrefois de standing
8-9	Petite ville, presque la campagne
10	Maison au milieu de nulle part

Table 10 : Environnement d'enfance

Événements d'enfance : cette table représente le détail qui vous a marqué de votre enfance. Ce jet est facultatif. Votre enfance a bien pu être parfaitement normale.

D10	Événement
1	Toujours dans la rue, vous êtes un gosse des villes ou des champs
2	Difficile de sortir, vous étiez toujours chez vous
3	Vous déménagez souvent et ne restiez jamais plus de 2 ans quelque part
4	Vous avez vécu pendant quelques années dans un pays étranger
5	Vos parents vous ont entraîné quelques années dans une communauté
6	Ils partaient souvent en vous laissant chez une vieille tante à la campagne
7	Vous avez passé la majorité de vos études dans un pensionnat
8	Vous n'alliez pas à l'école, vos parents ayant d'autres vues sur l'éducation
9	Vous deviez toujours être le meilleur, quoi qu'il advienne
10	À 5 ans, vous avez décidé de vivre votre passion*, et vos parents ont suivi

Table 11 : Événements d'enfance

(*) Votre passion n'était certainement pas d'entrer au COPS, ni même dans la police, mais généralement le sport ou la musique. Peut-être étiez-vous doué et reconnu, mais allez savoir pourquoi, vous avez décidé un beau jour de tout lâcher. Sinon, ce personnage ne jouerait pas à COPS mais à StarAc RPG.

Lancer un D10. Avec un résultat de 1 à 5, votre enfance fut normale pour un enfant de votre milieu. Entre 6 et 10, lancer un nouveau D10 sur la table 11 des Événements d'enfance.

EXEMPLES :

Avec un résultat de 2 sur la table 9, nous apprenons que *Dude* a toujours vécu à L.A. Sa famille y est même certainement encore. Avec un 3, et au vu de son statut social et de ses origines ethniques, il a même vécu toute son enfance à Downtown, dans le sud du Fashion district, dans le quartier de Little Italy, et à deux pas du Bharatt Mall de Skid Row. Avec un 6 sur la table 11, *Dude* se rappelle que ses parents n'étaient pas toujours à la maison. Petit, sa mère le laissait à la garde d'un vieil oncle maternel, qui vivait à deux blocs de chez eux et tenait une petite épicerie. Le sio n'était pas très surveillant. Le jeune *Dude* pouvait en faire qu'à sa tête et partir en virée avec ses cousins dans les ruelles du quartier. Le chef de la jeune bande qu'il retrouvait alors, s'appelait *Luigi Luciani*, une forte tête déjà.

Avec un 3, la famille de *Luna* est récemment arrivée à Los Angeles. *Luna* avait alors 8 ans lorsque ses parents, originaire de la côte est (6 au D10 de proximité), ont décidé de venir s'installer en Californie. La famille s'est alors installée dans une zone résidentielle assez chic de West Hollywood. Concernant les événements de son enfance, un premier jet de 8 indique une éducation hors du système scolaire... Comme cela ne cadre pas du tout avec ce qu'on pourrait attendre de parents ayant fait de hautes études, un autre jet est autorisé. Cette fois, avec un 7, c'est dans un pensionnat que *Luna* a fait une grande partie de sa scolarité. D'ailleurs, sa joueuse annonce que *Luna* en a conservé une défiance envers ce genre d'institution.

8 Adolescence

Notre COPS commence à s'émanciper. C'est l'âge des premiers choix d'importance et des premières expériences. À cet âge, le personnage ne savait probablement pas qu'il allait rentrer dans la police, mais il fallait déjà qu'il construise les bases de son avenir en suivant ses

études. C'est l'âge des tentations aussi. Sexe, drogues & rock'n'roll... Et pour les jeunes des quartiers défavorisés et issus de minorités ethniques, il faut aussi faire face à l'appel si attirant des gangs.

A. Sexe

Commençons par le sexe. En fait si cette catégorie cherche à déterminer les premiers émois de l'adolescent elle permettra aussi de mieux cerner son côté relationnel et son cercle d'amis. Commençons pour cela par un test de Charme/6+. Le nombre de réussites donne un bonus équivalent aux deux jets qui suivent. Ces tables donnent des indications sur le caractère possible du personnage et n'ont que peu ou pas d'incidence sur la fiche du personnage.

INFOS :

L'orientation sexuelle du personnage est bien entendu laissé au libre choix du joueur. Pour information, la Californie

a légalisé l'homosexualité, autorisant le mariage entre personnes de même sexe et même l'adoption pour les couples homosexuels. Chez les hommes comme chez les femmes, l'homosexualité refoulée est devenue une rareté. Gays et lesbiennes s'affichent et la bisexualité n'est pas rare au point que même les « straights » s'y tourne parfois, juste pour tenter l'expérience au moins une fois. On estime que 20% de la population californienne est homosexuelle ou à de fréquents rapports homosexuels et que 15% supplémentaires ont de fréquents rapports bisexuels.

EXEMPLES :

Dude à un charme de 4. Un premier jet de charme donne 3 réussites. C'est certainement quelqu'un d'ouvert. Avec un autre 4 sur la table des amitiés, et donc un résultat final de 7, on s'aperçoit que malgré certaine facilité, il n'était pourtant pas parmi les personnalité les plus populaires du lycée. Il avait bien quelque amis solides, qu'il revoit encore

aujourd'hui pour la plus part, mais ne cherchait pas à se montrer davantage. Mais avec un 8 en Amours, et un résultat final de 11, c'est une toute autre affaire. Depuis que cette fille de 3 ans son aînée lui a fait découvrir l'amour le soir de ses 15 ans sur une plage de Malibu, il a tout fait pour séduire toutes les filles qui lui plaisaient. Et force est de constater que ça marchait. Dude est un séducteur né. Et lorsqu'on dit « filles », c'est pour simplifier. Dude a découvert une autre forme d'amour dans les bras virils de Kirk et ne dit pas non depuis, lorsqu'il croise un beau garçon. Sa pauvre mère désespère de le voir marier un jour. Luna a un charme de 3. Elle est pourtant belle comme un ange peint par Manara, mais reste parfois un peu distante et manque de chaleur. D'ailleurs, elle ne fait aucune réussite sur son jet de charme préalable. Pourtant, avec un 8 sur la table des amitiés, Luna a un groupe d'amies solides avec lesquelles elle traîne depuis le collège. Même l'université, puis plus tard les maris et les enfants n'ont pas réussi à les séparer. Une bande de fille à la Sex & the City... Avec un 5 en amour, et un jet de pourcentage de 98 clamant haut et fort son hétérosexualité, Luna a eu peu d'aventures. Ce n'est pourtant pas les soupirants qui manquaient. Mais par peur, pudeur, désintérêt, elle a tardé avant d'accepter de sortir avec Nathan. Elle a encore plus tardé avant d'accepter de passer la nuit dans son lit. Elle a tellement tardé que 4 ans plus tard il est parti. Depuis, il y a eu Luis, avec qui elle est restée 3 ans, puis Sénégal qui lui a montré qu'il pouvait aussi y avoir du plaisir en amour. Il y a également eu cet amant brésilien de passage et ce jeune officier pendant l'académie, mais depuis c'est le calme plat, et ça lui convient comme ça.

B. Drogues

Comment échapper aux drogues lorsqu'on vit en Californie ? Même en maternelle, le petit José avait réussi à ramener du joker piqué à son frère et 3 ans plus tard, Dalton revendait les cachetons d'Ice de sa dépressive de mère pour s'acheter les doses de Quetz qui lui donnait tant d'énergie pendant les match de basket-ball inter-classes. La drogue est partout. Dur de ne pas succomber à la tentation sans une mère

D10	Amitié	D10	Amours
1-2	Seul et aucun ami. Le PJ perd le contact normalement accordé à la partie « Etudes » de la création de personnage. Il a tendance à travailler seul et à se méfier des autres.	1-2	C'est le désert et ça a toujours été le désert dans ce domaine. Même les filles refusaient de s'asseoir à côté de lui en classe ou à la cantine. Il est certainement encore vierge aujourd'hui.
3-4	Amis rares, mais amitié solide. Le PJ a été trahi et s'en souvient encore. Il demeure méfiant vis-à-vis des personnes trop sociables, mais ne perd pas une chance de gagner un nouvel ami.	3-4	Ce premier baiser, il l'a attendu longtemps. C'était presque inespéré. Il n'oubliera jamais cette inconnue de la fête des roses de Pasadena. Mais depuis, il y a Jane. Le mariage est pour le 13.
5-7	Quelques bons amis. Pas de problème pour lier connaissance, mais ce n'est pas un besoin. C'était l'élève moyen, ni spécialement populaire, ni tête de turc des leaders du lycée.	5-7	Premier baiser à 13 ans. Première copine à 15 ans. Il l'a plaqué 3 ans plus tard pour une fille de San Diego, qui en avait déniaisé plus d'un, mais qui des le lendemain était déjà partie voir le voisin.
8-9	Cercle d'amis solides. Il les voit encore pour une partie de cartes ou de JdR. De nature sociable, l'amitié est pour lui une valeur importante. Sa relation d'étude augmente d'un niveau.	8-9	Première copine à 10 ans, mais ce n'est devenu sérieux que 6 ans plus tard. Puis il y a eu Jane, mais la fin du lycée nous a séparé. Mais il y a eu Maria. Puis 3 mois plus tard Shirley et...
10-11	Charismatique et populaire. Il attire toujours la sympathie et on est souvent bien disposé à son égard. Le PJ Dispose d'une relation de niveau 2 supplémentaire.	10-11	Déniaisé à 13 ans par une cheerleader dans les vestiaires du stade de foot. Il enchaîne ensuite les aventures. Séducteur, il a du mal à s'engager et certaine le voit comme un beau salaud.
>11	Leader né. Quoi qu'il dise, on le suit, on l'écoute. On veut être son ami. Bonus de 1 niveau sur toutes ses relations, tant qu'on l'admire. Mais les niveaux baisseront de 2 en cas de « trahison. »	>11	A 4 ans, il regardait déjà sous les jupes des filles mais il a dû désespérément attendre 10 ans de plus pour son premier gang bang sado-maso. Le sexe est toute sa vie et il a tout essayé.

Tables 12 & 13 : Amitié et amours

D10-IF	Relation aux drogues
-1 et moins	N'a jamais pris de drogues et n'en prendra jamais, même pas une cigarette. Même l'alcool est mauvais... On devrait l'interdire ! Grande chance que le PJ soit Mormon ou très sportif.
0	N'a jamais pris de drogues, mais a peut-être, soit fumé, soit bu quelques verres ou suivi un traitement à l'Ice pendant 3 semaines. Mais tout ça ne le l'intéresse vraiment pas.
1-2	Il a testé une fois... Comment dire non ou en parler si on n'a pas soi-même essayé ? Il peut prendre des produits légaux par contre, mais la drogue, c'était plutôt une mauvaise expérience.
3-5	Prend certainement régulièrement une drogue légale, mais sans excès (Camel ou Budweiser). A déjà essayé un ou deux produits, mais sans envie d'en faire une habitude. C'était juste pour essayer.
6-7	Intrigué... Mais attention, pas par n'importe quoi ni n'importe comment. Mais lorsque les Oni sont sortis, c'était cool d'en avoir en soirée. Il a du en tester quelques-uns pour faire comme les autres, mais n'est jamais devenu accroc.
8-9	Intéressé... Pourquoi mourir idiot ? Et qui dit que c'est mal la drogue ? Encore ces adultes moralisateurs. Ça dit que ça a fait la révolution du 4 juillet, mais ça a vite oublié.
10	Au matin, un rail de Quetz pour le moral. A midi, un peu d'Ice pour assurer. Le soir, un Oni pour faire la fête et un Venus en plus pour ma copine. Ensuite... un fix, et au lit. Toxicomane, moi ?

Table 14 : Drogues

Certains ont du faire la totalité de ces 400 coups alors que d'autres n'ont pas du dépassé la 3^e petites bêtises. Chacun son chemin diraient certains. Bien sûr, si certains COPS ont eu un comportement criminel par leur passé, celui-ci n'est certainement pas connu du LAPD. Si tel était le cas, soit le COPS a finalement été blanchi de ses erreurs de jeunesse, soit il a réussi à monnayer son entrée au LAPD par piston ou suite à certaines circonstances exceptionnelles. Que ces éléments, ainsi que ceux relatifs à sa vie sentimentale et son penchant pour certaines substances, soient connus ou non de son entourage, est laissé à l'appréciation du joueur.

BONUS :

Tout comme pour les drogues, l'IF est ôté au résultat du D10. Par contre, l'inverse du NS peut également majorer ce test.

Cette table est à relativiser selon l'origine sociale du personnage et ne s'adresse qu'au COPS ou agent du LAPD. Elle ne tient pas compte de la moyenne de la

fouillant vos poches à chaque sortie de classes. En effet, l'Indice familiale est à retrancher du jet à venir. Plus la famille est soudée, moins l'adolescent est laissé à lui-même, et moins il court le risque de se laisser entraîner par ses petits camarades déjà toxicomanes à 13 ans.

EXEMPLES :

Avec un 7 (moins 3 d'Indice familial), Dude à la mauvaise habitude de fumer des cigarettes. C'est certes un-cool et un-safe, mais il s'en tape. Il ne boit pas par contre ou alors rarement, lorsqu'il sort chez Mamy Moon avec quelques collègues en fin de service, mais rarement dans d'autres circonstances. Coté drogue illégale, il a bien sur fumé un peu d'herbe qu'il faisait pousser avec sa sœur dans le jardin d'un pote, et pris quelques Oni lors d'une soirée étudiante, mais rien de plus. Cela ne l'attire pas. Sa drogue, c'est ses Camels qu'il fait venir en fraude du Mexique.

Luna aurait pu tomber dans la came que son entourage ne s'en serait peut-être pas aperçu, mais avec un 1 sur le D10, moins son IF également de 1, il n'en est rien. Elle ne fume même pas, et c'est à peine si elle prend une bière lorsqu'elle se retrouve avec ses collègues. Avec Sénégal, un de ses ex., elle a par contre pris un Joker, que ce dernier consommait régulièrement, mais elle n'en garde pas un bon souvenir. Ce n'est pas son truc, c'est tout.

C. Rock'n'roll

Dans cette catégorie se trouve les 400 coups de l'enfances de nos COPS.

D10-IF	Rock'n roll
0 et moins	Aucune. C'était un ange. S'il sortait de chez lui, ce n'était pas pour flâner, mais pour aider une vieille dame à porter ses courses. Dans un autre JdR il aurait pu devenir Paladin, mais il est devenu COPS.
1	Un jour, il a écrit FUCK THE PIGS au marqueur dans les toilettes du lycée. Encore aujourd'hui, il a toujours peur que quelqu'un l'apprenne et que ça lui coûte son badge.
2	Quelques bêtises, mais rien de grave. Un fait marque sa tumultueuse jeunesse. Cela peut aller du vol d'un UVD au mall du coin, jusqu'à la fabrication en chaîne de faux bulletins d'absence entre avril et mai 2015.
3	Souvent dehors pour flâner et parfois faire des bêtises. Il a pu faire une fugue, ou quelques actes de vandalisme (tags compris) et peut-être même voler quelques UVD musicaux de son groupe favori.
4	L'année de sa 9 ^e fut un calvaire pour ses parents. Mauvais résultats, mauvaises fréquentations... Il a été viré 3 jours du lycée pour y avoir apporté une poupée gonflable ou s'être battu avec un camarade.
5	Son adolescence fut tumultueuse. Il a commencé à sortir tard et à traîner avec les gangstas du quartier. Il a du faire quelques conneries pour imiter ses nouveaux camarades, mais rien de trop grave.
6	Il a fait son entrée dans un gang, ou un groupe d'amis aux activités peu chrétiennes. Ca a pu aller du vol de voiture au cambriolage du voisin, jusqu'au deal d'Oni ou d'UVD volés. Mais il s'est vite rangé.
7	Membre junior d'un gang, il a fait son initiation dans la cour des grands en braquant la superette tenue par un vieillard de l'ethnie rivale. Le LAPD l'a arrêté. En sortant du poste, il devenait officiellement un <i>homie</i> .
8	Membre d'un gang actif pendant quelques années (vol, violence, recel, deal, racket, etc.) ou a commis un crime ou plusieurs délits (de la prostitution au viol en passant par le racket de ses grands parents sur 4 ans).
9	C'était un dur. Il a fait plusieurs séjours au poste et certainement un stage en maison de redressement. Ou alors il a commis un crime pour lequel il n'a jamais été inquiété ou de nombreux délits.
10 et +	C'est un miracle qu'il soit aujourd'hui dans la police. Et si son passé refaisait surface, nul doute qu'il perdrait la confiance de ses collègues. Ou alors c'est un repentir. Un ancien criminel s'étant racheté une conduite.

Table 15 : Erreurs de jeunesse

population. Selon les autres éléments du background, le résultat de cette table peut être majoré de plus ou moins quelques points.

EXEMPLES :

Dude, avec un 9, aurait pu faire une bonne partie de ces 400 coups si ça mère n'avait pas été toujours présente. Mais finalement, avec un résultat final de 6 (9 – IF(3) – NS(0)) il a su se tenir dans le droit chemin. Mais comme le précisait les événements de sa tendre enfance, Dude a eu le malheur de traîner avec Luigi Luciani et sa petite bande de Siciliens. Il a continué à les voir pendant ses années de collèges et de lycée et a vu Luigi s'enfoncer dans le crime jusqu'à prendre les couleurs des Néo-Corléonais qu'on lui connaît aujourd'hui. Par chance, mis à part quelques vols à l'étalage de fringues ou d'UVD, Dude n'a pas suivi bien loin ses petits camarades...

Luna avec un 4 (4 – IF(1) – NS (2) fut une demoiselle bien sage. La pire chose qu'elle est faite fut de voler 300\$ à son père pour s'acheter un scooter d'occasion. A la maison, elle a dit qu'on lui avait donné, mais quand ses parents se sont aperçus du vol (en regardant les archives vidéo de la sécurité domotique de la maison), Luna a du abandonner son scooter et rembourser son père jusqu'au dernier cents en faisant des petits boulots. Une fois la somme remboursée, son père lui a acheté un scooter neuf que son abruti de mec à crasher deux semaines plus tard en revenant bourré d'une soirée.



Voyons jusqu'où le futur COPS a poursuivi ses études. Ce tableau récapitule la partie « Etudes » de la création de personnage du COPS. Le niveau d'étude donne droit à 2 points de compétences à répartir parmi la liste proposée à côté de chaque entrée. Si le joueur peut choisir le niveau d'étude de son personnage, il peut aussi le déterminer au hasard en faisant un jet d'1D10 + Education.

Il est préférable de choisir son niveau d'étude plutôt que de le déterminer au hasard.

D10+Edu	Niveau d'études	Compétences
1-3	La rue	Arme de contact, Arme de poing, Athlétisme et Mécanique.
4-5	Education minimale	Athlétisme, Conduite, Connaissance et Corps à corps.
6-8	Lycée	Athlétisme, Connaissance, Informatique et Rhétorique.
9 et +	Etudes supérieures	Connaissances, Electronique, Informatique, Médecine et Psychologie.
10	Exotique	Variables

Table 16 : Niveau d'études

• La rue :

Le futur COPS a séché les cours. Il a juste appris à lire et écrire avant de prendre la tangente. Ce n'est pas anodin comme passé scolaire. Il avait certainement mieux à faire et cela dépend en grande partie de son milieu. La raison principale est l'entrée dans un gang ethnique. Toutes les classes sociales sont menacées, même s'il y a plus de chances qu'un petit black de Compton s'y retrouve qu'un petit blanc de Bel Air. Mais même ce dernier peut se perdre dans cette voie, surtout avec un IF faible ou nulle. L'autre raison est l'obligation de travailler. Mais ce problème ne touche que les classes sociales les plus basses ou les plus exotiques. Il est rare qu'un gosse de riches devienne soutien de famille à 8 ans et soit obligé de bosser dans les maquilladoras. D'autres raisons pourraient être : un engagement sportif ou artistique obligeant l'enfant à quitter l'école, un choix familiale délibéré de ne pas envoyer son enfant à l'école ou de réelles difficultés à suivre le programme scolaire au-delà de la maternelle.

• Education minimale :

Le système scolaire californien se divise de la façon suivante :

- Preschool : 2 à 6 ans. L'équivalent de la garderie (Daycare) et de la maternelle ;
- Elementary school : 6 à 11 ans. Du 1st Grade (CP) au 5th Grade (CM2), équivalent au primaire ;
- Junior High School : 11 à 14 ans. Du 6th Grade (6^e) au 8th Grade (4^e), équivalent au collège.
- High School: 14 à 18 ans. Du 9th Grade (3^e) au 12th Grade (Terminal), équivalent au Lycée.

Avec une éducation minimale, le personnage n'a pas du aller plus loin que la Junior High School. Certains se sont même arrêtés à l'Elementary School.

En général, les raisons de l'abandon scolaire sont les mêmes que pour ceux ayant fait leur éducation dans la rue. Il s'agit de problème de gangs ou d'obligation de travail. Mais il y a encore plus que dans la catégorie précédente de personnes en échec scolaire ou s'orientant vers une autre voie.

• Lycée :

Cursus normal pour élève moyen. Il a été jusqu'au Lycée (High School) mais quelque soit ses résultats il n'a pas pu ou voulu poursuivre sa scolarité à l'université. A noter que le diplôme du baccalauréat n'existe pas en République de Californie, tout comme il n'existait pas à l'époque de la Californie fédérale. L'admission aux études supérieures se fait sur dossier, et est donc relatif à un contrôle continu. L'entrée dans certaines universités prestigieuses peut passer par des concours d'entrée. Au dernier semestre de son 12th Grade, un lycéen doit remplir les dossiers d'inscriptions des universités auxquelles il postule, et adjoindre à ces dossiers une attestation de ces résultats et appréciations scolaires. En fin d'année, il recevra la confirmation de son acceptation dans la ou les universités choisies et devra faire son choix parmi celles-ci.

• Etude Supérieures :

Le personnage a mené à bien de brillantes études et a certainement obtenu un diplôme de haut niveau. En Californie, les études supérieures se divisent comme telles :

- Undergraduate Studies :

Cycle universitaire de 4 ans se concluant par un Bachelor Degree. Quatre Bachelors Degrees peuvent être obtenus. Chacun de ces diplômes est complété par une spécialisation.

BA – Bachelor of Arts (ex. : BA d'histoire, BA de psychologie, BA de russe moderne, etc.)

BS – Bachelor of Sciences (ex. : BS d’informatique, BS de biologie, BS d’astrophysique, etc.)

BBA – Bachelor of Business Administration (ex. : BBA de droit, BBA de sciences politiques, etc.)

BTS – Bachelor of Technicals Studies (ex. : BTS d’électronique, BTS de résistance des matériaux, etc.)

- Graduate Studies :

Le Bachelor Degree ouvre les portes des études dites « graduates ». C’est un nouveau cycle de 2 ans, validé par un Master. Les divisions sont les mêmes que pour les Bachelors Degrees, mais les spécialisations sont plus précises.

MA – Master of Arts (ex. : MA d’histoire médiévale germanique, MA de sociologie de l’Oural rural du 19^e siècle, etc.)

MS – Master of Sciences (ex. : MS de biomécanique neurale, MS de physique quantique appliquée, etc.)

MBA – Master of Business Administration (ex. : MBA en droit pénal californien, MBA en économie kurde, etc.)

MTS – Master of Technicals Studies (ex. : MTS en domotique sécuritaire, MTS en Aéronautique, etc.)

- Doctorat :

Le Master en poche, l’étudiant peut poursuivre ses études par un doctorat. Ce troisième cycle, qui comprend une période d’approche pratique et professionnelle du sujet s’étend normalement sur 5 ans. Il est validé par deux diplômes distincts :

Ph. D – Doctor of Philosophy. Malgré le titre, il n’est pas réservé aux titulaires d’un MA de Philosophie, mais à tout titulaire d’un MA, MS, MBA ou MTS. Il octroie le titre de Doctor dans la spécialité concernée.

Ed. D – Doctor of Education. Ce diplôme s’adresse aussi à toutes les disciplines universitaires. Il octroie le titre de Professor dans la spécialité concernée.

Maintenant que le système éducatif californien vous a été présenté, revenons à nos officiers de police. Même parmi les « crânes d’œufs » titulaires d’un diplôme d’études supérieures, rares sont ceux ayant un Master, et encore plus rare, si ce n’est aucun, sont ceux que l’on peut appeler docteur ou professeur. Certains officiers du LAPD sont néanmoins titulaires d’un Bachelor Degree.

INFOS :

D’un point de vu statistique, le LAPD considère tout officier ayant échoué au Bachelor Degree comme titulaire d’un niveau Lycée. Pourtant, entre un niveau fin de lycée et un niveau études supérieures, il y a de la marge, mais celle-ci a peu d’incidence concernant la création d’un personnage COPS. Pourtant, elle en a sur la feuille de paye vu que le LAPD verse une prime de 1% du salaire de base, pour un officier ayant été jusqu’en 12th grade, 3% pour un officier pouvant prouver quelques années d’études undergraduates et 5% du salaire pour les titulaire d’un Bachelor Degree. Cette prime peut monter jusqu’à 7% pour un Master et 10% pour un Ph. D ou Ed. D.

Chaque COPS ayant fait un saut par les études supérieurs doit faire un jet de : Compétence (spécialité concerné)/Education (2) pour obtenir son diplôme. Avec 4 réussites, il peut obtenir son Master et avec 6 être appelé docteur ou professeur par ses collègues en salle de pause.

• Exotique :

Que dire ! Tout et n’importe quoi peut rentrer dans cette catégorie. Ceux qui en sont issus n’ont probablement pas le moindre diplôme, mais ils ont appris à d’autres écoles. Et si certains ont fait l’école de Ninja de la rue Popincourt en prenant des cours du soir de sciences naturelle dans l’école coranique locale, d’autres ont peut-être reçu une éducation sportive de haut niveau, des cours dans le conservatoire du vieux mime Marceau, obtenu un baccalauréat dans un lycée français en Ukraine, ou suivit une scolarité normale, mais donné par un vieux profs chinois ne parlant qu’en Urdu ancien ou avec les mains... Au choix ou à déterminer.

EXEMPLES :

Dude a 3 en éducation. Avec un résultat de 10 sur un premier D10, on découvre que Dude a eu un cursus éducatif qualifié d’exotique. Mais à y réfléchir, le joueur de Dude, trouve que rien dans le passé de son personnage ne justifie une telle éducation. Il sera donc décidé que Dude à poursuivi ses études jusqu’au lycée. Il n’a donc pas fait d’études supérieures, mais comme il n’est pas trop con, il a peut-être préféré de lui-même arrêter ses études, et non échouer dans

celles-ci. La suite nous le dira.

Luna a 4 en éducation. Avec un 7 sur cette même table, nous savons qu’elle a fait des études supérieures, ce qui semble cette fois convenir au personnage. La joueuse détermine, au vu des compétences de Luna, que celle-ci à probablement fait des études de psychologie où elle à 7+. Un jet de Psychologie/Education (2) est nécessaire pour l’obtention de son BA. Elle obtient 3 réussites à ce test. C’est suffisant pour obtenir son BA de psycho, mais pas assez pour le master. Luna fait néanmoins parti de « l’élite » universitaire du LAPD.

2^e partie

To Protect & to Serve

Maintenant que notre personnage connaît sa famille, ses amis et qu’il s’est rappelé des petits tracas qui ont marqué son adolescence, il nous reste une chose à voir avec lui, mais qui n’est pas des moindres : comment et pourquoi a-t-il rejoint le LAPD, et plus particulièrement le COPS ? Si nous reprenons l’histoire de Dude et Luna, on peut aisément dire que peu de personnes dans leur entourage auraient pu prévoir qu’ils rentrent un jour au LAPD. Mais il est également vrai que le COPS, ce n’est pas que le LAPD. C’est bien plus que ça.

S’il peut être plaisant de déterminer au hasard la composition de sa famille, il y a un point sur lequel le joueur devrait pouvoir décider lui-même pour son personnage : son entrée au COPS. Mais s’il tient à laisser le hasard choisir pour lui, il peut également se référer à la table suivante (à noter que ce tableau n’est valable que pour les membres du COPS, qui bien souvent, les statistiques le montrent, viennent d’horizons bien plus divers que le reste des officiers du LAPD).

2D10	Origines	ANC	ADR
2-7	Académie de police	2	0
8-9	Armée ou Forces spéciales	1	1
10-12	Concours ou recrutement de terrain	1	1
13-15	Equivalence fédérale	1(2)	1(0)
16-17	Sportif	0	2
18-19	Piston	2	0
20	Exotique	Var.	Var.

Table 17 : Origines professionnelles

1 Académie de police

Si plus de 90% des officiers du LAPD sont passés par l'Académie de Barstow ou de Parker Center (pour les plus jeunes), c'est le cas de seulement 30% des détectives du COPS. Ils n'étaient encore que 6% en 2029, mais c'est maintenant plus souvent le cas chez les nouvelles recrues. Rien que cette donnée place cette unité bien à part des autres unités de la Métropolitaine et du LAPD en général. L'entrée dans cette école se fait sur concours et y sont admissibles tous citoyens californiens âgés de 18 à 33 ans, au casier judiciaire vierge. Il y a plusieurs concours selon le grade et le poste visé par le futur officier de police.

- Examen écrit : c'est la première étape de sélection du candidat. C'est un test de culture générale sous forme de QCM, et d'anglais sous forme de petites rédactions. Le LAPD organise 3 examens par semaine en des lieux différents de Los Angeles. En cas d'échec, le candidat doit attendre 6 mois avant de le repasser.
- Les Cops qui sont passés par l'académie de police ont souvent une plus grande expérience de leur nouveau métier. Cela se traduit par 2 points d'ancienneté.
- Selon leur niveau d'études à leur entrée à l'académie, les futurs policiers en sont ressortis avec le grade d'officier I, rang 1 ou de détective I, rang 1. Les règles du Pilote indiquent que les PJ Cops débutent leur carrière en qualité de Détective I, rang 2. Ils ont donc au moins 1 an d'ancienneté au LAPD s'ils ont un niveau d'étude supérieur et ont commencé comme détectives, ou 2 à 4 ans d'ancienneté s'ils sont sortis de l'académie comme officier, avant de progresser via les concours internes. Les

PJ ont rarement plus d'ancienneté, car sinon, ils auraient un rang plus élevé. Si un joueur a pourtant décidé d'incarner un Cops plus expérimenté, c'est qu'il a du avoir un parcours difficile et chaotique, l'ayant privé de cette promotion, qui pourtant, à l'opposé des échelons, se gagne plus à l'ancienneté qu'au mérite.

2 Armée ou Forces spéciales

Près de 10% des détectives du Cops proviennent de l'armée ou des Forces spéciales Américaines ou Californiennes. Ils ont souvent entre 3 et 7 ans de service derrière eux, et si 38% d'entre eux viennent des unités d'élites, les autres faisaient souvent partis des sous-officiers de l'armée ou de la Navy. Pour rester dans les statistiques, 20% de ces hommes sont des vétérans des guerres d'Amérique centrale pour le drapeau des US avant d'être démobilisés lors de l'indépendance. C'est aussi dans cette catégorie de Cops que l'on retrouve le plus grand nombre de détectives mariés, et parents. C'est d'ailleurs souvent pour leur famille que ces officiers n'ont pas re-signés.

- Même si ces officiers sont classés à part, la plupart d'entre eux sont repassés par l'académie de police pour pouvoir entrer au LAPD (voir ci-dessus), on n'est pas venu les chercher. Il y a des exceptions au Cops, ou dans des unités très spécialisées. C'est le cas des chasseurs de combat des Navy Seals pour l'UDU, mais il existe d'autres exceptions.
- Les détectives qui ont effectué ce genre de passage par l'armée arrivent au Cops avec 1 point d'ancienneté, et 1 point d'adrénaline. Le joueur peut, en accord avec son MJ, répartir ces points autrement. Un ancien Seals n'étant pas passé par l'académie, avant d'entrer à l'UDU, puis au Cops, aura sans doute

conservé son adrénaline au dépend de l'ancienneté. Au contraire, un ancien sous-officier du Génie étant passé par l'école de police a sans doute bien plus d'ancienneté.

3 Concours et terrain

En général, on rencontre dans cette catégorie des policiers venus de la rue, qui sans l'effet du hasard, n'auraient sans doute jamais poussé les portes de l'académie. Même s'ils sont eux aussi passés par là, le HRB préfèrent les différencier des recrues plus « traditionnelles », même s'il est parfois difficile de les différencier. Néanmoins, ces officiers sont souvent plus âgés, et il n'est pas rare qu'ils soient entrés à l'académie à l'âge limite de 33ans, après avoir longuement hésités. Ils viennent des classes sociales les plus populaires, et sont souvent originaires des minorités. Ils ont souvent fréquemment changé d'activités professionnelles. Principalement des boulots difficiles, précaires et mal payés, et sont à la recherche de stabilité.

Le HRB classe également dans cette catégorie ceux que le LAPD est vraiment allé chercher. Là, on ne parle plus des banales opérations de séduction menées dans South Central et les autres ghettos. Ces futurs officiers de police ont été recrutés dans la rue à la manière dont les corpo prospectent et chassent leurs futurs cadres dès l'école. On les retrouve ensuite principalement chez les UMA de la Detective division, ou dans certaines sections de la Métropolitaine. C'est d'ailleurs le cas de plus d'un tiers des détectives du Cops. Ce sont des ex-voleurs de voitures recrutés par la BAT, des ex-gangstas récupérés par le CRASH ou la NADIV, etc.

- Les Cops qui entrent dans cette catégorie ne sont probablement pas passés par l'académie, mais ce n'est pas une obligation. Ceux qui ne l'ont pas fait ont souvent plus de mal à s'intégrer que les autres. Ils doivent se battre contre la suspicion des officiers en uniforme, la jalousie de leur collègue, et l'attention toute particulière du SAD qui guette le moindre de leur écart. Ne dit t'on pas « voleur un jour, voleur toujours » ? Le meneur s'en rappellera lorsque le SAD

viendra tourner autour de ces joueurs. S'il doit y'en avoir au moins un qui trinque, ce sera sûrement lui.

- Les détectives recrutés de cette manière arrivent au Cops avec 1 point d'ancienneté, et 1 point d'adrénaline. Le joueur peut, en accord avec son MJ, répartir ces points autrement. Il y a une différence entre un ancien toxico haïtien bossant pour le NADIV afin de faire tomber Toussaint et sa bande, et un ancien travailleur social de Duarte, engagé pour la même raison.

4 Equivalence fédérale

Ils sont rares au LAPD. Les officiers quittent bien plus souvent la police pour rejoindre une agence fédérale que l'inverse. Mais avec l'indépendance, le LAPD a vu arriver une vague d'ex-fédéraux californiens qui ont dû choisir entre leur boulot et leur nouvelle nation.

Si la nouvelle République de Californie à ouvert grand ses portes à qui voulait vivre le rêve californien, elle s'est montrée plus prudente avec ces hommes et femmes, qui bien souvent, étaient pourtant de fervents californiens. Leurs années passées au CIA ou au FBI n'étaient pas la meilleure carte de visite possible pour postuler dans les agences de la nouvelle république. La peur de l'espionnage fait d'ailleurs toujours aussi peur, et même si l'Etat le dément, les anciens fédéraux restent particulièrement surveillés par la CISA. Si les fonctionnaires des agences civiles ont pu retrouver une place dans leur équivalent californien, les agents de terrain se sont souvent vu fermer les portes avant de finalement retrouver une place dans une agence de sécurité privé. 90% des ex-fédéraux aujourd'hui au LAPD sont entrés au Cops et même là, ils ne sont que 17% de l'effectif global, soit 35 détectives. Ils sont originaires d'agences diverses, et aucun d'eux ne se connaissait avant de rentrer au Cops. L'agence la plus représentée est le FBI, suivi de près par la NSA et le BATF. Viennent ensuite la CIA et le CCS, car parmi ces ex-fédéraux, on classe aussi ces 2 ex-rangers du CCS californien, entrée au LAPD depuis.

- Si les plus jeunes ont dû repasser par

l'académie de police, les plus expérimentés ont bénéficié d'un recrutement de terrain, motivé par leur connaissance et contacts, dont voulait bénéficier leur nouvel employeur. Au moindre écart, le SAD ne les ratera pas.

- Les détectives recrutés de cette manière arrivent au Cops avec 1 point d'ancienneté, et 1 point d'adrénaline ou 2 points d'ancienneté, selon leur expérience et leur ancienne affectation.

5 Sportif

Ces officiers auraient pu être classés par le HRB avec les recrutements de terrain, voire dans l'armée ou l'académie de police, mais le LAPD aime les sportifs, porteur de valeurs appréciées de la jeunesse angelinos, et il les range dans une case à part. Au Cops, ils sont 8%.

Ces hommes et ces femmes ont obtenu une certaine forme de célébrité, généralement local, de par le sport. Cette célébrité date souvent un peu. Entre temps, ils ont essayé de capitaliser leur renommée, mais bien souvent, ce n'est pas allé très loin et il a fallu se reclasser. Certains finissent par s'engager dans l'armée, d'autre à l'académie. Si certains ont un niveau d'étude supérieur, c'est sûrement qu'ils ont eu leur gloire en temps que sportif universitaire, et que les médailles gagnées ont pu leur obtenir le *bachelor* désiré. (Pour connaître leur niveau universitaire exact, le joueur peut faire un test de sport, avec Carrure, Réflexe ou Coordination, plutôt que tester une compétence académique). Ceux qui ne sont pas allés aussi loin passent en général par l'académie et commencent au plus bas de l'échelle. Les sportifs les plus médiatiques peuvent aussi être recrutés sans passer par l'académie, mais ils sont rares. Et c'est une fois engagé que les choses changent.

Le CMOC les prend en main. Une campagne de pub relance leur notoriété. On leur paye un stage ou deux de communication, et les voilà partis faire le tour des écoles pour prendre la parole devant des gamins de plus en plus durs et de plus en plus jeunes, pour leur dire que le sport, et le LAPD, c'est bien...

- Les détectives recrutés de cette manière commencent leur carrière avec 2

points d'adrénaline, bien que des exceptions restent possibles.

- S'ils ont en plus un charisme élevé, ces Cops auront la faveur des médias et de leur hiérarchie, lorsqu'il faudra passer devant une caméra. Il se pourrait même qu'ils aient des réductions en XP pour ce genre de stages, alors que les stages de tir (ou tout autre stage qu'il voudrait) se verront curieusement à chaque fois reporter tant que le stage choisi par le CMOC pour bien représenter l'uniforme ne sera pas choisi.

- Au Cops, qui décidément, cultive les différences, le HRB range aussi dans cette catégorie des célébrités de la musique ou du spectacle, souvent des « fils de », que l'on ne retrouve qu'ici. Le CMOC essaye également de tout faire pour utiliser leur popularité et s'attirer les faveurs des médias.

6 Piston

Officiellement, au HRB, cette catégorie n'existe pas. Mais les syndicats savent bien que 20% des postes les plus convoités sont obtenus par piston. Au Cops, ils sont près de 9%, mais cette statistique est en baisse constante.

A la formation de l'unité en 2026, les 50 premiers Cops faisaient parti des meilleurs de chaque unité, mais après la crise de Watts, ou l'éclatante réussite des hommes du Capitaine Noone fit passer le Cops de 50 à 200 hommes, près d'un quart d'entre eux y entrèrent par piston. Depuis, si on a du piston, on l'utilise pour ne plus entrer au Cops. C'est ainsi... L'unité a perdu de son aura, et on murmure qu'elle ne passera pas l'hiver. Mais curieusement, certains font encore tout pour porter l'uniforme du Cops.

- Cette catégorie est particulière, car l'officier appartient avant tout, et officiellement, à une autre catégorie qu'il conviendra de déterminer. Certains sont donc passés par l'académie, d'autre par le sport ou l'armée... les expériences sont variables.

- Les détectives pistonnés commencent souvent leur carrière avec 2 points d'ancienneté, mais cela peut varier selon leur parcours.

- Il y a au final peu de changement en comparaison de leurs collègues « non-pistonnés » ; ces Cops ont simplement

la possibilité de choisir certain de leur indic/allié au sein de la classe dirigeante. C'est même d'ailleurs conseillé, car sans cet allié de Niv.2 ou 3 au sein du bureau du COP ou de celui du maire, son piston ne pèsera finalement pas lourd.



Exotique

Ben oui... Près de 5% des Cops n'entrent pas dans ces catégories... Par défaut, on les classe souvent dans la catégorie « recrutement de terrain ». Qu'on soit un ancien prêtre catholique, une star du porno, ou un capitaine de la police montée canadienne, tout le monde a sa place au Cops...

EXEMPLES :

Revenons à Dude et Luna. Nous savons déjà que Dude avait arrêté ses études avant d'entrer à l'université. Avec un 11, nous apprenons qu'il est entré au LAPD suite à un recrutement de terrain. C'était en avril 2026, peu de temps avant l'indépendance. Au début, on était simplement venu le chercher pour l'interroger sur la montée en puissance des gangs néo-corléonais de son quartier. Il était alors éducateur de rue au centre social Mission Cross et connaissait bien ces jeunes gangstas gominés d'un genre nouveau. Il avait même grandi avec certains de leurs leaders, avant que ces derniers ne se mettent à semer la terreur en rackettant les commerçants de Little Italy.

Avec un 14, nous décidons que Luna faisait parti du FBI lorsque la Californie a déclaré son indépendance. Elle sortait tout juste de Quantico et venait de rejoindre son premier poste à Austen, au Texas. Le discours du Gouverneur Millius venait d'assommer l'Amérique. Elle ne réalisa pas tout de suite la situation, et encore moins sa délicate situation, mais son supérieur mis moins d'une heure pour la lui rappeler. Elle venait à peine d'arriver au Texas et sur sa CMU, sa famille et sa dernière adresse connue étaient en Californie... L'Agence Fédérale ne voulait pas prendre de risque avec d'hypothétiques sympathisants californiens. Elle serait suspendue jusqu'aux résultats de la commission devant statuer sur son cas.

Elle ne l'a pas attendue et est retournée en Californie.

3^e partie

La vie n'est pas un long fleuve tranquille

Bon... Finissons-en avec notre Cops. Nous avons maintenant une meilleure idée de lui. Nous connaissons sa famille et son environnement d'enfance. Nous l'avons suivi dans ses études, et sa crise d'adolescence. Nous savons même comment il a fini par débarquer au Cops. Alors que nous reste-t-il ? Et bien il nous reste à décortiquer sa vie d'adulte.

Les tables qui suivent sont encore plus facultatives que les premières, qui rappelons-le, l'étaient déjà. Elles vous permettront de mettre en lumière certains événements qui seraient arrivés à votre futur Cops ces dernières années... Et après, et bien plus rien... On pourra commencer à jouer.



Mes amours, mon amour

Votre Cops vit-il seul ? Est-il marié ? Où en est-il sentimentalement parlant... Vous le savez ? Tant mieux. Mais si par hasard vous aviez un doute, ces tables peuvent peut-être vous aider.

Sur ce point, nous savons déjà au moins deux choses le concernant. Nous connaissons son orientation sexuelle et nous avons quelques informations sur son appétit sexuel et ses premières amourettes (cf. table 13). La table 13 apporte peut-être déjà des réponses à cette question (surtout si vous savez déjà que vous allez vous marier avec Jane), mais peut-être que cela nécessite quelques précisions. Avec la table suivante, nous allons découvrir où tout cela l'a mené.

D10	Situation
1-2	Jane... Pfuui... Ça fait tellement longtemps, et depuis, plus rien, nada...
3-4	Avec Jane, ça vient juste de se terminer. Que ce soit de la veille, ou il y a 5ans, pour vous, c'est encore frais.
5-6	Vous vivez avec Jane... Et cela fait longtemps que vous êtes ensemble. Bien sur, tout cela est relatif. Pour certain, longtemps, c'est plus de 3 semaines, pour d'autres, tant que ça n'a pas dépassé les 5 ans, ce n'est qu'une amourette.
7-8	Vous venez tout juste de rencontrer Jane... C'est tout beau, c'est tout nouveau.
9-10	Tout est allé tellement vite hier, que vous avez oublié de lui demander son nom, mais elle vous a laissé son numéro... A moins que ce soit le numéro de Bob ??

Table 18 : Jane, mon amour...

Bon, maintenant on sait... Mais en réalité, vous-vous sentez comment. (Les résultats sont à adapter à votre situation).

D10	Sentiment
1-2	Pour tout dire, ça va pas du tout, mais alors pas du tout (soit vous déprimez d'être seul, soit vous déprimez de voir sa gueule, mais dans tous les cas, ça ne va pas).
3-4	Faut que ça change... Mais en aurez-vous le courage ?
5-6	Tout va bien... Ça se passe normalement...Presque la routine.
7-8	Ça se passe super... Vous ne vous prenez même pas la tête.
9-10	Il est temps d'avancer (soit vous-vous inscrivez sur California-babes.com, soit vous rattrapez Jane qui vient de se barrer, ou alors vous l'épousez... Et pourquoi ne pas faire un enfant ?

Table 19 : Ma vie avec Jane...

Pour ceux qui sont seuls, peut-être voulez-vous savoir pourquoi ? Même pour ceux qui sont toujours avec Jane, ils sont peut-être curieux et voudraient savoir ce qui est arrivé avec leur ex. On a tous une ex... On en a même souvent plusieurs.

D10	Situation
1	Vous vous aimiez, mais soudain... le drame. (cf. table 21)
2	Elle s'est barrée avec bob, et toi, t'es resté comme un con.
3	C'était devenu très tendu, et puis elle est partie en claquant la porte.
4	Un jour, elle t'a dit que ça ne pouvait plus marcher. T'as rien vu venir.
5	Ce n'était pas elle, voilà tout, et sur ce poin là au moins, vous étiez d'accord.
6	Ca ne pouvait plus marcher... Même si pour Jane, t'es un con d'avoir lâché.
7	Un jour, t'en a eu marre et tu es parti. Jane n'a rien vu venir.
8	T'en pouvais plus... Un soir, tu n'es pas rentré.
9	Tu as rencontré Jane, alors soudain, ton ex., tu l'avais oublié.
10	Vous vous aimiez, mais c'est soudain devenu très problématique (cf. table 21)

Table 20 : On s'aimait, et puis un jour...

Mais qu'à t'il bien pu se passer (table 21) ?

INFOS :

Si la table 13 annonçait une vie sentimentale tumultueuse, il y a fort à parier que le Cops ait un jour connu une histoire à problème, voir un drame sentimental dans sa vie. Le MJ est libre de voir ça avec son joueur...

D10	Drame	Problème
1	Elle a été tuée, alors que vous étiez la cible.	Victime d'un accident (paralysie, défigurée...).
2	Elle est morte (meurtre, accident...).	Grave crise dépressive.
3	Elle s'est suicidée, ou a essayé.	Tentative de suicide (vous êtes arrivé à temps).
4	Victime d'un accident (amnésie, coma...).	Elle glisse dans la drogue (ice, alcool, quetz).
5	Sa dépression vous a séparé.	Vos différences culturelles apparaissent
6	Elle a été arrêtée et incarcérée.	Arrêtée pour un délit (vol de rouge à lèvres...).
7	Elle a disparu (kidnappée ? fugue ?).	Elle est partie prendre l'air chez sa sœur.
8	Votre boulot l'a fait craquer.	Elle n'en peut plus de ce Bob qui squatte chez vous.
9	Vous avez dû l'arrêter.	Vos proches ne la supportent plus.
10	Vous avez failli la tuer (accident, violence...).	Elle est malade (Sida, Gob...)

Table 21 : Drame et problème

Mais en fait : qui est Jane (table 22) ? Une petite table pour essayer d'y voir plus clair.

Ensuite, les tables 1 à 16, qui ne sont finalement pas réservées qu'aux Cops, peuvent vous servir à nouveau pour détailler votre Jane si besoin, mais n'en abusez pas... Y'en a qui voudrait bien commencer à jouer !

D10	Origine
1	Une amie de longue date que vous avez retrouvée.
2	Une fille de votre communauté qui a tout pour plaire à maman.
3	Une fille d'une tout autre classe sociale que la vôtre.
4	Vous avez fait les même études, mais pas forcément ensemble.
5	C'est une collègue... Etonnant non ? Avec un autre 5, elle est même du Cops...
6	Une fille qui vient d'arriver en Californie... Repartira-t'elle ?
7	Un de ses parents est connu du LAPD (Gang, mafia, criminel divers...).
8	Elle n'était pas vierge, et son casier aussi. (voleuse, gangsta, prostituée...).
9	Sans être une collègue, vous la croisez souvent (proc, légiste, private...).
10	Une voisine, ou une fille partageant une activité avec vous.

Table 22 : Jane ? C'est...

Mais au fait, question annexe ? Vous avez des enfants ?

Non, rassurez-vous. Les antis IVG sont restés en Union et avec tous les contraceptifs modernes, si vous ne le voulez pas, on ne va pas vous forcer... Mais si vous en voulez avec Jane, ou avec une ex., c'est le moment de se décider. Et non, ne cherchez pas... Pas de table pour ça !

EXEMPLES :

Nous savons déjà que Dude s'était découvert assez jeune un grand appétit sexuel, et qu'il ne comptait plus depuis longtemps le nombre de ses conquêtes. Avec un premier 7, nous apprenons qu'il vient tout juste de rencontrer quelqu'un. Dude étant ouvert, mais avec une préférence pour les femmes, nous lui avons attribué une tendance homosexuelle de l'ordre de 30%, mais un 4 sur un second D10 nous apprend qu'il s'agit cette fois d'une femme que nous décidons de prénommer Jill. Nous savons que c'est sans doute une voisine, et que c'est tellement tout beau, tout nouveau, qu'il n'y a finalement pas grand-chose à en dire. Quelques jets sur les tables 1 à 12, nous enseignent que Jill Fitzpatrick est d'origine irlandaise, fille d'un couple de commerçants à Pasadena et qu'elle est aujourd'hui enseignante dans une école primaire. Vu que Jill ne sera peut-être plus dans la vie de Dude dès la fin de la première session de jeu, inutile de détailler d'avantage sa situation familiale et sa jeunesse. Nous aviserons si besoin.

Quant à Luna, nous savions déjà que cette dernière était aujourd'hui célibataire, et sa joueuse trouve que c'est très bien comme ça. Mais comme il serait dommage de ne pas utiliser de si belles tables, nous allons au moins nous intéresser au cas de ce jeune officier de l'académie avec qui elle avait eu une aventure... Oh, c'est juste par curiosité, rien de plus... Un 7 nous apprend qu'un jour, Luna en a simplement eu assez et s'est cassée... Que dire de plus. Peut-être recroisera-t'elle son chemin ?



Ga, c'est mon karma

Comme le titre de ce chapitre l'indique, la vie n'est pas toujours un long fleuve tranquille. Le joueur et son MJ peuvent s'ils le désirent utiliser cette table pour déterminer 1 à 3 événements l'ayant profondément marqué. A noter que ces éléments ce sont déroulés avant que votre PJ n'entre dans la police, où, s'ils sont plus récents, ils vous sont arrivés lors d'un congé, et n'ont rien à voir avec votre activité.

D10	Karma
1-2	On peut dire que ce jour là, vous auriez mieux fait de rester couché (Table 23A).
3-5	La vie n'est pas un long fleuve tranquille... au cas où vous en doutez (Table 23B).
6-8	La vie peut être agréable... comment pouvez-vous en douter (Table 23C) ?
9-10	Et bien ce jour là, vous avez bien fait de vous lever (Table 23D).

Table 23 : Luck ou bad luck...

EXEMPLES :

Dude n'est pas du genre à avoir eu une vie monotone, et nous décidons de lui attribuer trois événements. Avec des scores de 6 et 8 sur les deux premiers jets, nous commençons par un événement heureux. La table indique qu'il s'est fait un nom dans un domaine n'ayant rien à voir avec la police. Hum... difficile... Son joueur n'avait pas pensé à ça... La musique ? Pourquoi pas... Mais non... Après réflexion, ce sera la politique. Dude choisi les Compagnons, et c'est avec eux, et pour eux qu'il a participé à la dernière campagne pour les municipales qui ont vu les Démocrates Visionnaires de Nowemba l'emporter. Ce n'est pas un chef de file, mais il est sur les listes, et donne de son temps pour son parti lors des échéances électorales. Nulle doute qu'on reviendra le solliciter pour les prochaines élections de 31. Ensuite, avec un 3 et un 5, Dude apprend que son ami d'enfance, un allié de Niv:2 qui faisait parti de leur bande de potes à Little Italy, lui en veut. Il est facile d'imaginer que ce dernier aura sans doute très mal pris la trahison de

Dude, qui rappelons-le, à vendu aux flics ses potes de bac à sable devenus un peu trop dangereux, avant de rentrer au LAPD... Pas de quoi en être fier. Pour finir, avec un 9 et un 6, Dude gagne une nouvelle compétence à 8+. Restons sur la politique. Ce sera une Connaissance [politique angelinos]8+, de quoi connaître quelques noms et diverses rumeurs, même chez les Républicains et le NOM.

Luna ne veut pas laisser trop le hasard influencer sur sa vie... Elle choisi de ne prendre qu'un événement. Avec un 9 suivit d'un 4, elle apprend qu'un homme influent lui doit une faveur... La joueuse de Luna n'imagine pas cette dernière couvrir une sale affaire, et encore moins se vendre à un politicien véreux. Avec un sourire, son MJ lui annonce que c'est pas grave... lui, il sait de qui il s'agit, même si Luna ne s'en était jamais rendu compte... Gardons donc l'anonymat sur ce bon samaritain. Il révélera son identité le moment venu.

En fait, pour être franc, le MJ n'en a

D10	23A : Bad luck, man...	23B : Problème
1	Coma : hospitalisé 2D6 mois après un grave accident. Avec la chance que vous avez, un nombre de mois impair indique certaines séquelles (cf. annexe 5).	Encore une histoire d'amour à problème. C'est peut-être la seule de votre vie, du moins, je l'espère. (cf. table 21). Et avec Jane, tout va bien ?
2	Viol : est-ce vraiment utile de développer ? Vous seul savez ce qui s'est vraiment passé. Et ça vous a sans doute marqué.	Au tribunal : appelé à la barre pour un délit, à moins que ce soit pour un crime commis par un proche.
3	Encore une histoire d'amour dramatique (cf. table 20). Mais depuis, vous avez Jane. Bien sûr, s'il n'y a eu que Jane dans votre vie, oubliez donc ce jet.	Hospitalisé : c'était un bête accident, mais vous avez passé 2D6 semaines sans bouger. Par chance, aucune séquelle n'est à déplorer.
4	Catastrophe financière : rajoutez un 0 au problème ci-contre. Que ce soit le jeu, une assurance ou une arnaque, vous n'aurez pas trop de votre vie pour rembourser.	Problème d'argent : vous commencez la campagne avec 1D6x10 000\$ de dettes. (NB : ajoutez un 0 pour les gosses de riches, sinon, vous allez les faire rire).
5	Vous vous faites un ennemi puissant qui fera tout pour nuire à votre carrière. En lançant un autre D10, plus le chiffre sera élevé, plus il aura le bras long. Le reste est à votre discrétion.	Vous perdez un ami d'enfance (et oui, celui de votre origine social). En fait, c'est même pire, car aujourd'hui, il vous en veut...
6	Un de vos proches à été assassiné sous vos yeux. C'est peut-être depuis ce jour que vous avez voulu rentrer au LAPD...	Mort accidentelle d'un proche parent : un frère, une sœur... quelqu'un que vous aimiez beaucoup en tout cas.
7	Que vous ayez passé votre jeunesse sous amphet' ou au jus de pomme, vous devenez soudain accro à une saloperie... Si votre MJ est gentil, c'est peut-être «seulement» le tabac.	La soirée commençait pourtant bien, mais elle s'est avérée devenir la pire soirée de votre vie. Qu'on vous ait vomi dessus, tabassé, volé votre voiture, etc., vous vous en souvenez toujours.
8	Infirmité : accident, maladie ou hérédité, vous souffrez d'une terrible infirmité. Par chance, la science vous a soigné, mais parfois, le mal revient (greffe d'un membre ou organe cloné, traitement lourd, psychose... c'est au choix).	Blessé dans une catastrophe : que ce soit le little one, un cyclone, un attentat d'Al Qaeda ou des 3 Stooges, vous avez eu la peur de votre vie et peut-être gagné une petite phobie.
9	Prison : vous avez fait 1D10 mois de prison, mais ce n'était certainement pas en Californie, sauf si vous avez eu du piston pour le COPS.	A cause d'une fausse accusation, vous avez été viré de votre ancien boulot (ce n'est pas vous qui cherchiez comment vous aviez fini au Cops? Et ben voilà qui devrait vous éclairer).
10	Une puissance vous en veut : un ancien employeur corpo ? Un politicien ? Un service secret étranger ? L'armée ?	La grosse honte : bon, je ne vais pas en rajouter, mais ce jour là, vous avez eu la honte de votre vie... (Allez! Racontez-nous ;-))

Table 23 : La vie... Les hauts et des bas...

également aucune idée, mais en faisant croire le contraire, il se garde un joker pour tirer les personnages d'un futur mauvais pas. Il ne lui restera plus qu'à trouver une raison à cela, mais entre le FBI, ses études supérieurs, sa riche famille et son père influent, ça ne devrait pas être difficile à trouver.

D10	23C : Avantages	23D : La baraka !
1	Vous avez gagné un séjour de rêve dans un endroit que vous n'auriez jamais pu vous payer. Comment oublier...	Vous avez gagné le gros lot : une Ferrari, une maison, de l'argent ? (si c'était de l'argent, il vous en reste 1D6x10.000\$).
2	Epargne : que vous soyez économe ou que vous ayez gagné récemment aux courses, vous commencez la campagne avec 3 fois plus d'économies que vos collègues (cf. annexe 1).	Héritage : vous pouvez choisir un deuxième élément matériel dans la liste de votre origine sociale (Pilote p124).
3	Vous sortez miraculeusement indemne d'un attentat ou d'un accident d'une rare violence...	Vous avez sauvé des vies lors d'une catastrophe et eu votre quart d'heure de gloire. Un vieux chinois s'en souviendra peut-être un jour...
4	Ce fut une rencontre banale, mais il est devenu votre ami. A vous de voir qui il est. C'est devenu un allié de niveau 2.	Un homme puissant vous doit une faveur. A vous de voir s'il s'agit d'un notable, d'un haut fonctionnaire ou d'un cadre sup' de CaSaPha.
5	Votre rêve s'est réalisé : que ce soit nager avec les dauphins, sauter en parapente du haut du Golden Gate, ou rencontrer Tiger Wood, on a exhaussé votre vœux. Reste à en trouver un autre.	Même si vous n'en avez pas eu conscience, vous avez aidé la bonne personne (trouvé un travail au père d'un méchant Crips, sauvé la peau d'un jeune «Old Ones» lors d'un raid de votre unité en Colombie, etc.).
6	Heureux changement familiale : vous n'aimiez pas votre famille trop présente, ils vous lâchent. Votre père criminel est soudain blanchi, ou les liens de votre famille se ressert enfin... C'est selon ce qui vous arrange.	Stage profitable : même si ce n'était pas vraiment un stage, vous avez eu une activité dans un domaine éloigné du vôtre, mais dans lequel vous avez beaucoup appris. Vous gagnez une Connaissance [xxx] 8+ sur ce domaine.
7	Vous avez rencontré la femme de vos rêves, mais vos vies se sont séparées. Aujourd'hui, elle revient. Si vous êtes seul ou malheureux en couple, ça tombe bien. Si vous êtes heureux avec Jane, elle le comprendra... Mais elle ne restera pas loin.	Vous êtes devenu propriétaire. Si vous aviez déjà un logement de part votre origine social, vous héritez d'une résidence secondaire de votre milieu (ça peut être une tente si vous venez de la rue).
8	Que votre passion soit la philatélie mexicaine, la danse tecktonit-classique, l'engagement politique auprès des Nouveaux Libéraux ou la photo d'art, vous vous êtes fait un petit nom.	Seconde chance : la chance vous sourit, et vous trouvez un moyen inespéré de contrer un événement des tables 23A&B (si bien sur c'est possible...).
9	Vous êtes un jour tombé sur un secret qui bien utilisé, pourrait vous rendre un fier service... Reste à oser l'utiliser, car ce à quoi vous pensez n'est certainement pas très honnête...	Piston : vous avez un piston à la mairie ou au LAPD. S'il ne vous a pas fait entrer au Cops, il vous sera certainement un jour d'une grande aide.
10	Un jour, on vous a offert la possibilité de changer de vie. Toute la vie que nous venons de déterminer ensemble n'est qu'une illusion... Mais qu'avez-vous donc à cacher ?	Célèbre : que vous ayez remporté un grand tournoi d'échec, gagné cinq fois de suite Questions pour un Champion, sauvé le président d'un attentat ou été le dernier amant de Paris Hilton, on vous reconnaît dans la rue.

Table 23 : La vie... Les hauts et des bas...

3

Votre vie d'avant

Entre votre sortie de l'école et votre entrée au LAPD, il s'est certainement passé quelques années. Non ? Ah bah dans ce cas, oublions ce point... Mais si vous êtes de ceux qui ont eu une carrière sportive, une activité civile, voire qui ont passé quelques années dans une administration fédérale, cette table est faite pour vous.

EXEMPLES :

En quittant son rôle social et associatif à Mission Cross pour entrer dans la police, avant de finalement endosser l'uniforme du Cops, Dude en a surpris plus d'un. Un 6 sur la table 24 nous en apporte confirmation. Si ses proches amis et sa famille lui sont restés fidèles (mis à part son ami d'enfance), il ne sera certainement pas accueilli à bras ouvert à Mission Cross et dans son ancien quartier... Avec le même résultat, Luna a également surpris son entourage. Entrer au FBI n'avait déjà pas été du goût de tout le monde, mais quitter le FBI pour le LAPD, alors là, personne n'a compris pourquoi.

4

Né un 4 juillet

Rappelez-vous : c'était le 4 juillet 2026. S'il est difficile de se rappeler de ce qu'on a bien pu faire l'année dernière à la même date, ce jour là, tous les Californiens s'en rappelle : le jour où Karen Hall et Dexter Millius ont déclaré l'indépendance de la Nouvelle République de Californie, voici où vous étiez (table 25).

EXEMPLES :

Ce samedi 4 juillet 2026, avec un 5, Dude était dans une planque du LAPD dans un motel d'Altadena. C'était quelques jours après les premières descentes chez les néo-coriéonnais, et depuis, on avait par deux fois essayé d'attenter à sa vie d'une décharge de Lupara Bianca. Il a suivi les informations via la télé, sans vraiment y croire, et sans pouvoir sortir.

Nous avons déjà déterminé que Luna était chez elle, au Texas, où elle venait tout juste de s'installer. A peine avait-elle compris ce qu'il se passait, que

D10	Situation
1	Vous avez été viré comme un malpropre après une grosse bêtise, que vous en ayez été le responsable ou seulement le bouc émissaire. Qu'on ne vous parle plus de cette période là de votre vie.
2	Une petite carrière pépère et sans bruit, à un poste moyen, pour une vie tranquille et sans histoire... C'est peut-être d'ailleurs pour ça que vous êtes parti.
3	Votre carrière s'est arrêtée sur un accident, un attentat, une bavure, un échec cuisant, etc. Et vous n'avez pas osé reprendre.
4	Vous avez conservé un usage restreint d'un local de votre ancienne activité (un accès libre en bibliothèque, l'usage d'une salle de sport, une ancienne cache de votre unité, etc. à la discrétion de votre MJ).
5	A cause de votre ancienne activité, l'un de vos proches a beaucoup morflé, et vous n'avez pas voulu prendre le risque que ça recommence.
6	Depuis que vous avez changé de métier, vos proches vous regardent de travers et on du mal à vous comprendre... Sauf vos meilleurs amis, il va sans dire.
7	Depuis que vous avez changé de métier, certains de vos proches se sont rapproché de vous, que ce soit par appât du pouvoir que vous exercez, ou parce que votre ancienne activité les dépassait.
8	Vous avez gardé de bonnes relations et de nombreux contacts dans votre ancienne activité. Cela vous offre l'équivalent d'un niveau d'allié et d'informateurs Niv2 dans ce milieu (au gré du MJ).
9	On ne comprend pas pourquoi vous avez arrêté. Que ce soit vos études, une carrière professionnelle de roller-ball, votre job d'attaché culturel à l'ambassade de Colombie, votre grade de lieutenant de la Navy ou d'agent spécial du FBI, vous aviez tout pour faire une brillante carrière.
10	Vous étiez doué pour faire ce que vous faisiez, mais cela dérangeait quelqu'un de puissant. Il vous a fait plier, ou vous avez du vous retirer... Mais c'est peut-être pour pouvoir un jour le plier.

Table 24 : Votre ancien job...

D10	Situation
1	Vous étiez chez vous, seul, devant la télé, et vous avez longtemps cru à un canular.
2	C'était un samedi, et vous faisiez vos courses. Lorsque la nouvelle s'est propagée, un vent de panique a soufflé sur les ménagères qui ont dévalisé le mall.
3	Vous étiez en famille, ou avec vos meilleurs amis lorsque la nouvelle est tombée et vous avez passé la journée à en débattre.
4	Lorsque Jane (ou votre ex.) a appris la nouvelle alors que vous étiez sous la douche, elle a absolument voulu vous entraîner dehors pour participer à la liesse populaire.
5	Vous étiez au beau milieu de nulle part (en retraite bouddhiste, en voilier, en mission secrète...) et vous avez appris la nouvelle longtemps plus tard.
6	Ce jour aurait du être l'un des plus important de votre vie (mariage, concert, première perm' depuis 6 mois, rencontre du président) et l'indépendance à tout bousculé.
7	Vous étiez à l'étranger, et vous avez eu peur de ne pas pouvoir rentrer.
8	Vous en avez profité pour faire quelque chose d'extraordinaire et à jamais inoubliable.
9	Vous-vous êtes retrouvez au milieu de personnes qui ne pensaient pas du tout comme vous, et ça a failli mal se terminer.
10	Pour des raisons qui me dépassent et sur lesquelles vous feriez bien aujourd'hui de vous expliquer, vous n'avez pas semblé surpris de la nouvelle.

Table 25 : Le 4 juillet 2026

ses ex-nouveaux collègues venaient la mettre aux arrêts pour interrogatoire. Elle passa le reste de la journée à essayer de justifier son absence d'implications dans les événements de la journée. Rien ne pu être retenu contre elle,

mais dégoûtée par la suspicion de ses collègues, elle quitta le soir même le FBI pour rentrer en Californie.

5 To protect & to serve

Ça y est : nous y sommes. Vous êtes enfin entré au LAPD. Mais même les plus chanceux et pistonnés d'entre nous ont du faire leurs armes (ou leur stage) dans un autre service avant d'arriver au Cops. Qu'en était-il ? Bien sûr, si vous pensez que le résultat indiqué n'est pas logique, à vous de décider de le relancer. Mais n'oubliez pas que si vous pensez que votre Cops n'est pas indiqué pour un poste au SWAT, que c'est peut-être dans un de leurs bureaux que sa carrière a pu commencer (table 26).

INFOS :

Dans ma campagne, j'ai accordé 2 niveaux de compétences à mes Cops pour rendre compte de leur spécialité policière. Ils ont aussi obtenu des bonus « relationnelle » avec leurs anciens collègues, ce qui parfois, peut être bien utile. Ce bonus est facultatif. Votre MJ est seul juge pour accepter de vous accorder ces bonus.

EXEMPLES :

Avec un 5 et un 3, Dude pourrait commencer directement sa carrière au Cops. Hum... C'est tentant, mais un peu irréaliste compte tenu du personnage. Dude est un futur Cops atypique. Il n'a certainement pas le profil pour rentrer

au Cops dès 2026... En 2030, pourquoi pas. De toute façon, il finira bien par y rentrer, mais certainement pas parmi les premiers de cette unité d'élite. Le BSIU, le SWAT, l'UDU... non plus. Dude n'a mis aucun point en conduite auto ou moto, pas plus qu'en arme d'épaule et discrétion, et n'a pas l'âme ni la carrure pour devenir un plongeur de combat. Finalement, la Metro, ce n'est pas trop dans l'esprit du personnage. Même si c'est moins glorieux, le joueur décide que Dude a simplement commencé comme simple officier jusqu'en 2029, date à laquelle il a réussi le concours pour devenir détective et entrer au RHD de West Hollywood, comme le héros du dernier roman de Connelly qu'il a lu.

L'idée d'un joueur primant sur l'aspect aléatoire de ce background, le MJ l'accepte. Le joueur lance juste un dernier dé sur la table de l'annexe 2 pour déterminer où son personnage a commencé sa carrière comme officier : ce sera Van Nuys et Dude rajoute à sa fiche les connaissances [Van Nuys] et [Milieu du X] à 9+

Avec un 6, suivi d'un 10 sur l'annexe 3, Luna est entrée directement à la TER-DIV, dès son arrivée au LAPD. Rien à redire sur ce jet. Luna sortait tout juste de Quantico, où elle avait travaillé sur le

recensement des différents groupes terroristes menaçant de frapper les Etats-Unis sur son sol. Cette connaissance, à l'heure où la Californie indépendante perdait son accès aux bases de données fédérales, alors que de nombreux groupes terroristes en profitaient pour se réorganiser, déménager ou disparaître, était des plus appréciables. Luna participe dès la fin de l'année 2026 à plusieurs programmes visant à infiltrer des UMA dans les groupes jugés les plus dangereux, et participa à la formation des agents de la CISA et de l'OCOB qui allaient bientôt reprendre en charge ces dossiers. On lui fit une offre pour rejoindre la CISA, mais après avoir collaboré avec le Capitaine Andrew Noone, lors de ce qu'on appellera la crise de Watts, elle leur préféra le COPS.

Et puis vient l'époque où vous avez endossé le précieux uniforme... Celui du Cops bien sûr, mais vous avez peut-être longuement été au Crash ou au BSIU avant de nous rejoindre. Les tables 27, à la manière de celles sur les événements marquant de votre vie, vont nous permettre de mieux cerner les événements clés de votre carrière.

Je conseil d'accorder entre 1 et 3 événements à chaque Cops, selon qu'ils aient

D10	Situation	Compétences
1	Vous avez commencé fort. Votre parcours et vos origines vous ont orienté sur une mission d'infiltration de 1D10 mois en tant qu'UMA dans une organisation ou un groupe correspondant à vos origines.	Connaissance [culture], Connaissance [criminalité], Déguisement
2	Alors que vous ne l'avez certainement pas voulu, c'est dans les bureaux de l'ICB, du HRN ou du FSB (cf. PIL42) que vous avez commencé votre carrière au LAPD.	Bonus de 1D bleu pour demande administrative à ce service.
3	Vous avez débuté par la TRANDIV, partageant votre temps entre les patrouilles dans le métro, ou dans les bus, et les veilles aux postes de contrôle vidéo.	Connaissance [réseaux de transport], Intimidation, Instinct de flic.
4	Comme la plus part de vos collègues, vous avez commencé votre carrière comme officier de patrouille au sein d'un des precincts du LAPD (cf. annexe 2 pour le site).	Connaissance [quartier], Connaissance [culture], Conduite [auto], Instinct de flic
5	C'est au sein d'une des unités de la METRO que vous avez eu la chance de commencer votre carrière au LAPD (cf. annexe 3).	Variable (cf. annexe 3)
6	C'est au sein d'une des unités de la Detective division ou de la Veille Criminelle que vous avez eu la chance de commencer votre carrière au LAPD (cf. annexe 4).	Variable (cf. annexe 4)
7	Votre carrière commence dans les bureaux des huiles du LAPD, soit parce que vous présentez bien, soit parce qu'on croit en vous. Mais la rue, vous ne la connaissiez toujours pas.	Bureaucratie + Bonus de 1D bleu pour demande administrative au HRB
8	Dans les premiers de votre promotion, vous avez commencé comme sergent dans un des postes de police de l'annexe 2.	Connaissance [quartier], Connaissance [culture], Bureaucratie
9	Dans les premiers de votre promotion, vous avez pu choisir l'affectation qui vous plaisait.	Variable + Bonus de 1D bleu pour demande administrative au HRB
10	Vous faites parti des très rares officiers à être entrés directement au COPS sans faire de passage dans une autre unité... Qui a dit piston ? Même si c'est faux, c'est difficile à croire.	Choisir une connaissance sur une culture, une criminalité ou un quartier.

Table 26 : Stage de fin d'année

déjà passé plusieurs années au LAPD où qu'il vient tout juste d'y rentrer.

D10	Karma
1-2	Parfois, le métier est très dur... (Table 25A)
3-5	La vie de flic n'est pas un long fleuve tranquille... (Table 25B)
6-8	La vie de flic à ses petits avantages, aussi (Table 25C)
9-10	No comment... Vous êtes le plus fort (Table 25D)

Table 27 : Luck ou bad luck...

EXEMPLES :

La jeune carrière de Dude sera marquée par 2 événements. Le premier, alors qu'il était officier en patrouille à « All X Wood » fut un drame qui mal-

heureusement touche au moins un flic sur 5 dans sa carrière (un 3 suivi d'un 5). Ce fut la mort de Jack Tyrell, son premier coéquipier, et l'homme qui lui avait tout appris dans le métier. Il est mort le 6 novembre 2027 à 7:14pm de 8 balles dans le torse et l'abdomen alors qu'il rentrait chez lui pour découvrir que sa femme et sa fille venaient d'être violées, torturées et tuées... 3ans plus tard, l'affaire sur ce triple homicide est toujours classée sans-suite. Pourtant, Dude connaît le meurtrier : Allen Spenj, aka Burning Motor, le charismatique et psychopathe leader des Sombreros, l'un des chapitres Bandidos de Van Nuys, connu pour son trafic de Venus. Tyrell avait envoyé Spenj en prison pour 8 ans et pratiquement mis un terme aux agissements de sa bande. Spenj avait promis

de se venger et il était sorti la veille de Saint Quentin... Dude n'a juste aucun élément pour le prouver.

Le deuxième fait vraiment marquant de sa carrière (4, 7, puis 9 sur 3D10) fut vraiment une putain de petite bavure à la con, lors d'une banale enquête, dans le milieu gay de West Hollywood. Avec Archi, son collègue, ils interrogeaient chez lui, le fils d'un riche homme d'affaires qui à maintes reprises avait été pointé du doigt dans cette affaire. Le jeune homme jouant au dur, Dude avait cherché à le surprendre en faignant une grosse colère. Après l'avoir attrapé par le col pour lui postillonner au visage quelques vérités, il le repoussa suffisamment fort pour le faire trébucher, et, d'un revers brusque e la main, il donna

D10	27A : Bad luck... Again !	23B : Dur métier
1	Depuis ce jour là, y en a un qui vous a dans le nez (1 : un procureur, 2 : un technicien du SID, 3 : un lieutenant, 4 : un leader communautaire, 5 : un agent de la CISA, 6 : une star) et grâce à son pote le MJ, il s'arrangera pour vous le faire payer...	Putain de stage! 6 mois que vous l'attendez. Vous commencez votre carrière avec un stage de moins que vos camarades, mais comme on est sympa, on vous laisse les 10xp pour vous le payer à la prochaine session. D'ici un scénar ou deux, vous devriez enfin pouvoir le passer.
2	Vous avez découvert que vous aviez un sosie (un jumeau, un doppelganger fou, un fou qui vous ressemble, etc.) et que malheureusement pour vous, ses actions vous font du tort.	Pour une broutille que vous avez encore du mal à comprendre, un cadre du HRB ne vous à pas à la bonne. La prochaine fois que vos collègues recevront une prime ou une citation, vous risquez d'être oublié.
3	Vous avez été suspendu pendant 2D6 semaines suite à une faute grave, ou à une petite erreur très médiatisée. Vous avez été blanchi de toutes accusations, mais le SAD l'a encore en travers de la gorge et ne se privera pas pour vous le rappeler.	Votre capitaine vous a suspendu 1D6 semaines après que vous ayez dérapé verbalement face aux proches d'une victime qui vous avaient poussé à bout. Ca n'a pas eu d'incidence sur votre carrière, mais quelqu'un pourrait s'en souvenir.
4	Un de vos proches à été tué à cause de votre métier. Soit c'est vous qu'on visait, soit on a voulu vous faire souffrir en s'en prenant à ceux que vous aimiez.	Un de vos proches à été menacé ou blessé à cause de votre métier, ce qui a ébranlé quelque peu vos relations.
5	Vous avez, volontairement ou non, fait beaucoup de tort à un de vos anciens coéquipiers. Vos anciens collègues ne sont pas près de l'oublier.	Votre coéquipier à été tué dans l'exercice de ses fonctions. Vous avez des doutes sur l'identité de son meurtrier, mais celui-ci n'a jamais pu être arrêté ou inculpé.
6	Un de vos anciens indics à été tué par un criminel notoire pour vous avoir renseigné. L'info à circulée, et si vos vieux indics vous sont restés fidèles, il vous faut payer deux fois plus cher pour leur service.	Vous avez volontairement ou non, oublié de déposer une preuve ou une saisie à l'ED et le SAD vous a tout de suite choppé. Dans le doute, on a cru à votre bonne fois, mais on espère tous que cela ne se reproduira plus.
7	Une méchante balle vous a envoyé au repos pendant 2D6+6 semaines. Vous en avez gardé d'ennuyeuses séquelles (cf. annexe 5).	Suite à un accident pour lequel on vous a jugé responsable, vous devez à la municipalité une amende de 1D10x10.000\$ de dommages et intérêts.
8	Ce jour là, vous avez failli tout plaquer. C'était l'horreur la plus totale. Vous avez même perdu le contrôle et ce fut à deux doigts de virer à la catastrophe. Mais que vous est-il donc arrivé (cf. annexe 6) ?	Les collègues vous surnomment « la cible ». C'est la (1+1D3)ème fois que vous êtes touché par une balle cette année. Par chance, vous ne souffrez d'aucune séquelle.
9	La putain de bavure... Ce n'était vraiment pas de chance... Mais depuis que vous avez accidentellement tué cette fillette (ce vieux, la femme du patron de CNN, etc.), même si le SAD vous à blanchi, la presse ne cessera pas de vous le rappeler.	Ce jour là, vous auriez mieux fait de rester couché, car depuis, un sale surnom vous colle à l'uniforme (perdre son arme, arrêter par erreur la femme du patron, confondre l'aspirine de sa femme avec l'Oni de sa fille, surpris sans caleçon avec le sergent Bertha, mis KO par un grand-mère, mordu par un canard, etc.) par chance, au Cops, normalement, ils ne le savent pas.
10	Après une mise à pied de 1D6 semaines, on vous a retiré vos rangs, citations et échelons chèrement gagnés (si vous en aviez gagné) où vous avez été rétrogradé au grade de Détective I, rang 1.	Putain, la poisse... Vous avez perdu (1 : votre arme, 2 : votre badge, 3 : votre masque, 4 : votre portable, 5 : vos clés avec votre adresse, 6 : une preuve dans une grosse affaire) et vous n'avez pas encore osé en parler.

Table 27 : La vie au LAPD... Les hauts et des bas...

une tapette dans un vase à côté de lui, qui alla se briser aux pieds du jeune homme qui surpris, en resta coi jusqu'à l'arrivée de ses avocats. 3 semaines plus tard, le père du jeune homme trainait Dude en justice. Une camera du système de domotique avait filmé la scène, mais ce qu'il fut surtout retenu de cette affaire, c'est le vase Qing que le détective fut accusé d'avoir volontairement brisé par jalousie pour cette riche famille californienne, comme le souligna leur avocat... Par chance, un Qing, ce n'est pas un Ming, mais Dude, à raison de 360\$ par mois, mettra encore 18 ans pour rembourser les 90.000\$, sans

compter les intérêts, de franchise pour sa petite connerie. Vivement la prochaine prime...

Avec un 2 suivit d'un 7, Luna se souviendra sans doute toute sa vie de sa première et dernière fusillade sous les couleurs de la TERDIV. Avec son coéquipier, ils suivaient depuis plusieurs semaines une piste qui devait les mener à un repentir de cette obscure et toute nouvelle organisation mafieuse nommée Baba Yaga. Même si les membres de la Baba Yaga North Road avaient tous débutés leur carrière au sein d'une des différentes branches de la Mafia Russe,

la TERDIV les soupçonnait d'avoir des visées hautement plus politique que leurs confrères, et de vouloir utiliser le terrorisme sur le sol californien pour pouvoir y arriver. L'homme que Luna devait rencontrer à ce sujet étaient surnommer « le Kazakh » mais Luna comprit un peu trop tard qu'elle n'était pas la seule à le rechercher. Hors, les détectives de la TERDIV ne sont pas des habitués des fusillades qui sont le lot de leurs collègues du COPS ou du CRASH. Ils effectuent un travail de recherche et d'analyse, et n'interviennent jamais sans le soutien du SWAT ou d'unités plus spécialisées. C'est sans

D10	27A : Avantages du métier	23B : La baraka... Again !
1	Vous avez gardé de bon contact avec vos anciens collègues, à moins que ce soit avec le lieutenant d'une escouade du SWAT si ces derniers font parti de ceux qui apprécient le Cops. Le niveau de collaboration entre ce service et votre unité augmente d'un cran.	Vous avez gagné un stage (Niv1) suite à une brillante intervention. Mais c'était un cadeau un peu empoisonné, vu que ce dernier a été choisi par vos supérieurs (votre MJ), et même si vous étiez qualifié pour l'obtenir, vous ne l'auriez certainement jamais choisi. Ah le joli stage pot de fleur auprès du fan club des défenseurs du caniche abricot...
2	Vous avez eu une aventure (sexuelle, ou très amicale) avec une collègue (pair) ou une substitut du procureur (impair). Même si c'est du passé, elle pourra un jour vous aider comme le ferait un allié niveau 2 à usage unique.	Vous avez eu la chance de faire vos premiers pas dans la police aux côtés d'un vieil officier hors du commun qui vous a transmis une grande part de son expérience. Cela vous a rapporté un point d'ancienneté.
3	Vous avez mis la main sur une arme non fichée, ou découvert une cache dans une pool-town, à moins que ça ne soit 1D10x1.000\$ de matériel volé. Le rendre ou le déclarer ne vous aurait servi à rien, alors, vous l'avez gardé.	Vous obtenez un transfert dans le poste de police ou le service de votre choix. Si votre MJ vous accorde des points de compétence suite à vos anciennes affectations, vous gagnez 2 nouveaux points de connaissance. Sinon, vous gagnez un Indic de Niv2 dans ce secteur.
4	Votre poste au LAPD vous a permis de régler un problème ancien, ayant touché un membre de votre famille ou un ami. Si rien de tel ne le justifie dans votre background, ça ne saurait tarder.	A la vie, à la mort : En sauvant une vie, vous vous êtes fait un allié de choix. Vous pouvez augmenter de 2 niveaux (maximum 4) l'indice d'un de vos alliés/indics.
5	Depuis que vous avez aidé ce gentil citoyen, ce dernier se pli en quatre pour vous rendre la pareille (cf. annexe 7). Mais attention, si vous pensez que le SAD vous a à l'œil, vous devriez peut-être refuser.	L'ami du SAD : que vous l'ayez voulu ou non, un détective du SAD vous a à la bonne et vous protégera de ses collègues dans la mesure ou vous ne dépasserez pas trop les bornes.
6	Le prestige de l'uniforme vous vaut de passer du bon temps avec une civile du LAPD (1 : ange, 2 : légiste, 3 : psy, 4 : secrétaire, 5 : femme d'un capitaine, 6 : administrateur) mais peut-être préférez-vous que ça reste amicale. Quoi qu'il en soit, vous avez une alliée de Niv2.	L'ami du MSD : Les mécanos du MSD vous ont à la bonne, et même sans le demander, on vous confie toujours l'un des meilleurs véhicules du service. Bien sûr, ne vous avisez pas à le casser (NB : on peut aussi être béni du SID, ou de tout autre service logistique au gré du MJ).
7	Vous-vous êtes rendu célèbre après une affaire qui a fait les gros titres et pour laquelle vous-vous êtes retrouvez face aux caméras. Vous-vous êtes fait des amis, mais certainement aussi un ennemi rancunier... votre MJ saura quoi en faire.	Vos brillants états de service cette année là vous permettent de décrocher un stage Niv1 de votre choix, à condition bien sûr d'avoir les pré-requis nécessaires pour l'acquérir.
8	Dans le quartier où vous avez débuté (cf. annexe 2 si besoin), la communauté vous a vraiment apprécié. Vous bénéficiez d'un niveau d'indic gratuit de niveau 1 pour cette culture et ce quartier, mais les leaders de cette communauté pourraient bien un jour revenir vous chercher.	Votre intervention médiatique après une tout-aussi médiatique arrestation fait de vous la coqueluche de la semaine. Vous signez pour un spot de pub ridicule, mais qui vous a permis de conserver 1D10x10.000\$ jusqu'à aujourd'hui. En refusant ce spot, vous avez gagné un certain respect auprès des hommes, que votre pub vous aurez fait perdre (au gré du MJ).
9	Redevable : un haut responsable politique, policier, voir corporatiste vous doit une faveur. Nulle doute que vous saurez le lui le rappeler un jour, en accord avec votre MJ (équivalent d'un allier Niv3 à usage unique).	Lors d'une saisie importante (drogues, armes, bijoux, etc. selon votre service), vous avez la possibilité de garder pour vous un butin correspondant à 1D10x10.000\$. Vous pouvez aussi choisir de le rendre, ce qui vous vaut une citation pour une Police Star (cf. GZ8, vol4).
10	Vous recevez une assignation pour vos excellents résultats de ces 18 derniers mois. Vous gagnez un rang, avec tous les avantages côté salaire que cela comporte.	Vous recevez une nomination pour votre travail exemplaire dans le cadre d'une enquête difficile. Vous entrez au Cops avec le grade de Détective, échelon II.

Table 27 : La vie au LAPD... Les hauts et des bas...

doute pourquoi Luna mis tant de micro secondes à réagir alors qu'une pluie de balles commençait à voler en tout sens dans leur direction. Son coéquipier s'écroula sans avoir le temps de sortir son arme. Le temps qu'elle réalise, une balle la toucha au niveau de la joue, et lui arracha la moitié du visage...

Luna doit la vie à un groupe de détectives du Cops, qui suivait un Cosaque nommé Ilya dans le cadre d'une affaire de trafic de déchets hautement radioactif entre la Californie et les dépotoirs du Mexique. Ilya et ses hommes avaient sans raison fait soudain demi-tour avec leur chargement pour rejoindre un entrepôt de Long Beach, où deux de ses hommes venaient de mettre la main sur un inconnu des Cops, mais qui visiblement, n'était pas un inconnu du Cosaque. Agir maintenant sauverait sans doute la vie de cet homme et permettrait de mettre la main sur le dangereux chargement, mais les acheteurs du Cosaque échapperaient aux Cops. L'arrivée impromptue de ces deux agents de bureaux de la TERDIV et la fusillade qui éclata aussitôt mis fin à leur dilemme. Il fallait agir.

Ah oui ! J'oubliai... Cette scène se déroulait en mars 2029. Depuis, Luna a repris le service au COPS, et un simple maquillage lui suffit pour faire disparaître les fines cicatrices des opérations qui lui ont permis de retrouver son si joli visage.

6 Annexes

D6	Vos économies
1	Des économies ? Pour quoi faire ? Dettes de un mois de salaire.
2	Rien du tout... Etonnant de ne pas être endetté !
3	Fin de mois souvent difficile. Economie de 1D6x100\$.
4	Juste de quoi parer aux coups durs : Economie d'un mois de salaire.
5	Econome, votre Cops débute sa vie de PJ avec 1D6+1 mois de salaire.
6	Riche : votre Cops à dix fois son salaire en banque, et personnellement je trouve ça louche... Pas vous ?

• Annexe 1 : argent de départ

D4 D10	1 : OSB Operation South Bureau	2 : OVB Operation Valley Bureau	3 : OWB Operation West Bureau	4 : OCB Operation Center Bureau
1	Watts (South Central)	Glendale	Hollywood	QG Central du LAPD
2	Florence (South Central)	Burbank	West Hollywood	Pueblo
3	Compton (South Central)	North Hollywood	Venice Beach	China Town
4	Lakewood (South Central)	Studio City	Santa Monica	New Downtown
5	Long Beach	Altadena	El Segundo	Skid Row
6	Norwalk/Artesia	Pasadena	Culver City	South Park
7	Gardena	Van Nuys	Westwood/UCLA	Little Italy
8	Santa Ana	Littke Mokba	Exposition Park/ USC	Montebello
9	San Pedro	San Fernando	Hawthorn	Duarte
10	Bellflower	Simi Valley	Beverly Hills	Koreatown

• Annexe 2 : postes de police et quartiers

D10	Unités	
1	SWAT	Discrétion, Athlétisme
2	K9 Division	Instinct de flic, Intimidation, Dressage
3	COPS	Scène de crime, Eloquence
4	ASD	Electronique, Pilotage
5	CHD	Athlétisme (roller, vélo, etc.)
6	RCSD	Piloter [bateau], Falsification
7	UDU	Athlétisme [nage], Mécanique
8	BSIU	Conduite [auto, moto]
9	BOSQ	Electronique, informatique
10	RISQ	Intimidation, Instinct de flic

• Annexe 3 : les unités de police de la METRO

Si le MJ accepte les bonus de compétences, ceux-ci peuvent-être distribués dans Connaissance [forme de criminalité au choix], Connaissance [culture aux choix], Connaissance [quartier au choix], ainsi que dans les connaissances suivantes :

• **Annexe 4 : les Unités de Détectives**

Si le MJ accepte les bonus de compétences, ceux-ci peuvent-être distribués dans Connaissance [forme de criminalité au choix], Connaissance [culture aux choix], Connaissance [quartier au choix], ainsi que dans les connaissances suivantes :

D10	Unités	
1	CRASH	Instinct de flic, intimidation, Conn. (Crips, MS13, Skid Row, etc.)
2	BAT	Conduite, Electronique, Mécanique
3	FCD	Bureaucratie, Informatique, Conn (économie, droit, politique, etc.)
4	RHD	Scène de crime, Conn (tueur en série, recel, Beverly Hills, culture gay, etc.)
5	SCIU	Psychologie, Conn (prostitution, Van Nuys, milieu du X, etc.)
6	JUV	Psychologie, Eloquence, Conn (pédocriminalité, chinatown, etc.)
7	DARE	Eloquence, Rhétorique, Conn (droit, drogues et drogués, prostitution, etc)
8	NADIV	Instinct de flic, Déguisement, Conn (drogues et drogués, cartel de Cali, etc.)
9	ORGDIV	Instinct de flic, Conn (mafia, yakuza, triades, gangs carcéraux, etc.)
10	TERDIV	Psychologie, Conn (secte, organisation terroriste, etc.)

• **Annexe 5 : séquelles**

D6	Séquelles	
1	Pan ! dans l'œil	Vous souffrez souvent de migraine en fin de journée. Les flashes lumineux vous font l'effet d'un choc de FA3.
2	Pleine tête	Pas beau à voir. 1D6x10.000\$ de chirurgie plastique vous seront utiles un jour, sauf pour les gosses de riches, car papa a déjà dû payer.
3	Non, pas les couil...	Par chance, on fait de chouette prothèse aujourd'hui... Rien de gênant, mais c'est pas trop glamour quand même... Vous aviez des enfants ?
4	Rein tout neuf	Rein, estomac, poumon... on vient de vous le changer par un tout neuf mais vous devez 1D6x10.000\$ à votre assurance, sauf si c'est un accident du travail.
5	Encore la tête	Pas de séquelles apparentes, mais d'horribles cauchemars vous font revivre chaque soir la scène.
6	Aïe, mon genou	En générale, tout va bien, mais en cas de poursuite, tout échec sur un dé noir sera synonyme d'une nouvelle fracture... Faites attention...

• **Annexe 6 : le jour où vous auriez préféré resté couché**

D10	Evénement	
1	Enterré vivant	Qu'on vous ait balancé dans une tombe sans prendre le temps de vous tuer, ou que vous soyez resté coincé sous un éboulis, vous avez cru y rester.
2	Otage	Pris en otage, vous avez passé 3D6 jours dans une cave, en ayant peur chaque minute pour votre vie.
3	Torture	Lorsqu'ils ont su qui vous étiez, ils se sont acharnés sur vous au point de vous envoyer faire un tour sur la table des séquelles de l'annexe 5.
4	Accident	Que ce soit en moto, en avion, en bateau, etc. (évitiez la voiture) vous avez survécu à un terrible accident au point où vous hésitez à reprendre cet engin.
5	Fusillade	Ca tirait de partout... Des centaines de balles et à la fin, vous ne saviez même plus sur qui tirer, ni pourquoi tout le monde tirait comme ça.
6	Légitime défense	C'était lui, ou moi. Alors vous n'avez pas hésitez, et pour être certain qui ne se relèverait pas, vous vous êtes acharné jusqu'au moment où on vous a tiré de là.
7	Attentat	Il y avait des bouts de corps partout, des têtes d'enfants arrachés, de la fumée, des cris, des pleurs, et vous... Hagard et ensanglanté, au milieu.
8	Témoin	Il les a tué un par un, devant vous, froidement, à moins qu'il y ait pris un plaisir sadique. Vous n'avez rien pu faire.
9	Grosse bavure	Votre collègue a pétié les plombs. Il n'aurait jamais du faire ça, et vous auriez préféré ne pas être là, car maintenant, il faut se taire...
10	Injustice	Elle était venue vous demander de l'aide, et vous n'avez pas cru son histoire. On l'a retrouvé violé et éviscéré devant votre appartement, alors que vous, vous dormiez.

• **Annexe 7 : un citoyen vous veut du bien**

D6	Séquelles	
1	L'addition est pour moi	Le sympathique restaurateur ne veut plus que vous payez quoi que ce soit chez lui. Vous pouvez économiser entre 10 et 50% de votre budget nourriture.
2	Vous êtes ici chez vous	Votre propriétaire vous fait une réduction de 50% de votre loyer, à moins que ce soit le loyer d'un de vos proches si vous êtes propriétaire.
3	Argent de poche	La sympathique vieille dame que vous avez aidé désire payer vos services d'homme de compagnie. Rien de sexuel, et c'est 200\$ la soirée, une fois par semaine.
4	Un ami gênant	L'homme que vous avez aidé se trouve être l'un des hommes d'honneur d'une honorable société... Il veut vous aider... Mais il saura vous le rappeler un jour.
5	Pour toi chou, c'est gratuit	La charmante demoiselle en détresse est en fait une call girl à 1000\$ de l'heure, et elle veut vous remercier de la manière qu'elle connaît le mieux.
6	Le lundi, c'est mon anniv'	Ce charmant père de famille ne cesse de vous offrir des petits cadeaux en toute bonne foi (une bonne bouteille, deux places pour un match, un UVD, etc.).

NOTES du vrai DUDE

pas le détective qui m'a piqué mon nom...

V'la... Cette aide de jeu est terminée.

Bon, ce qui est con vous me direz, c'est qu'elle arrive alors que l'édition de notre jeu préféré vient de se terminer, et que pour la plupart d'entre nous, nos personnages sont déjà en service depuis quelques années.

Cops serait un jeu *one-shot*, ou à forte mortalité, et où on passerait ses soirées à refaire des personnages tout neufs pour remplacer ceux étant tombés le week-end dernier, cette aide de jeu pourrait avoir son utilité. Mais même si le monde est violent, le Cops est solide et ne se laisse pas tuer aussi facilement... Alors que faire ? Refaire des fiches pour faire honneur à mes heures de travail et aux heures de correction et de mise en page du Sergent BouCH ? Non, peut-être pas...

Dans ma campagne aussi, cette aide de jeu a été rédigée bien après le commencement et mes joueurs avaient déjà une bonne idée de l'histoire de leur personnage. Moi aussi d'ailleurs ; sauf que des zones d'ombre subsistaient. Alors un soir, alors que certains joueurs s'étaient effondrés de fatigue mais que d'autres ne semblaient pas vouloir se coucher, j'ai sorti le brouillon de cette aide de jeu et point par point, j'ai interrogé mes joueurs sur ce qu'ils pouvaient me dire de leur personnage.

Pour certains, ils avaient déjà une réponse. Untel avait déjà déterminé que ses parents vivaient toujours dans l'Union, un autre savait qu'il allait se marier, etc. Mais rapidement, on dû se rendre compte qu'on n'avait pas encore tout dit sur leur personnage. En bref, si mes joueurs pouvaient répondre à mes questions, je notai leur réponse. S'ils n'y avaient pas pensé, je leur demandai de m'y répondre, ou les laissai se prendre au jeu, en laissant parler le hasard de ces quelques tables... Et je pense que ça, vous devriez pouvoir le faire aussi avec vos personnages !

the Dude
