



WWW.  
**central-cops**  
.NET

les  
**stages**

du **L.A.P.D.**



**Auteur :** Shughuy  
**Mise en page :** BouCH

**Date de création :** 04.2010

» Donner votre avis : [ ici ]



# SOMMAIRE

NOM DU STAGE		
niveau	références	page

ADAPTATION AU COMPORTEMENT ANIMAL		
• <i>Toutous et serpents</i> (N3)	Pilote (p159)	04
ART MARTIAL		
• <i>Aware de ton body</i> (N1)	10-99 (p.53)	04
• <i>Jacky Chan</i> (N2)	10-99 (p.53)	04
• <i>Yoda</i> (N3)	10-99 (p.53)	05
ASSISTANCE MEDICALE ET PREMIERS SECOURS		
• <i>French kiss</i> (N1)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	05
• <i>J't'entube</i> (N2)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	05
COHESION		
• <i>Grande gueule</i> (N1)	Pilote (p153)	06
• <i>Chef de groupe</i> (N2)	C-Cops (Vlad, <i>ici</i> )	06
COMBAT URBAIN		
• <i>Bagdad</i> (N2)	C-Cops (Streetsamurai, <i>ici</i> )	06
• <i>Mogadiscio</i> (N3)	C-Cops (Streetsamurai, <i>ici</i> )	07
COMBAT DE LOCALITE		
• <i>Des yeux dans le dos</i> (N1)	10-99 (p.54)	07
• <i>Monsieur Propre</i> (N2)	10-99 (p.54)	08
• <i>Galette des rois</i> (N3)	10-99 (p.55)	08
COMMANDO		
• <i>Opération ninja</i> (N2)	Pilote (p156)	08
• <i>Opération ninja blanc</i> (N3)	Pilote (p159)	08
COMMUNICATION MEDIATIQUE		
• <i>Respect du culte</i> (N1)	Helter Skeleter (p80)	09
• <i>Expert en communication</i> (N2)	Helter Skeleter (p80)	09
• <i>Mass Guru</i> (N3)	Helter Skeleter (p80)	09
COMPLICITÉ CANINE		
• <i>Top dog</i> (N1)	C-Cops (J. Reilly, <i>ici</i> )	09
• <i>Scooby rules !!!</i> (N2)	C-Cops (J. Reilly, <i>ici</i> )	10
• <i>Tintin et Milou</i> (N3)	C-Cops (J. Reilly, <i>ici</i> )	10
CONDUITE		
• <i>Auto-tamponneuse</i> (N1)	Pilote (p153)	10
• <i>Stock car</i> (N1)	Pilote (p157)	10
• <i>Safety car</i> (N3)	Pilote (p159)	10
CONDUITE EN MILIEU AQUEUX		
• <i>In the navy</i> (N1)	Lignes Blanches (p16)	11
• <i>Oh mon batoooo</i> (N2)	Lignes Blanches (p16)	11
CONDUITE EQUESTRE		
• <i>Cow-Boy</i> (N1)	C-Cops (J. Reilly, <i>ici</i> )	11
• <i>Rodéo</i> (N2)	C-Cops (J. Reilly, <i>ici</i> )	11
• <i>Buffalo Bill</i> (N3)	C-Cops (J. Reilly, <i>ici</i> )	12
CONDUITE MOTO		
• <i>Baby biker</i> (N1)	C-Cops (Streetsamurai, <i>ici</i> )	12
• <i>Colt Sivers</i> (N2)	C-Cops (Streetsamurai, <i>ici</i> )	12
• <i>Tonnerre Mécanique</i> (N3)	C-Cops (Streetsamurai, <i>ici</i> )	12
CONTROLE DES BIENS ET DES CONTREFAÇONS		
• <i>Chanel &amp; Rollex</i> (N1)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	13
• <i>Recéleur</i> (N2)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	13
• <i>Braziil</i> (N3)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	13
CRIMINALISTIQUE		
• <i>Crâne d'oeuf</i> (N1)	Pilote (p153)	14
• <i>Culture générale</i> (N2)	Pilote (p157)	14
• <i>Premier de la classe</i> (N3)	Pilote (p160)	14
DECOUVERTE DES MULTIPLICITES LINGUISTIQUES		
• <i>Drague</i> (N1)	10-99 (p55)	15
DEMINAGE		
• <i>Rammstein</i> (N1)	ML-COPS (Kerk, <i>ici</i> )	15
• <i>Guy Fawkes</i> (N2)	ML-COPS (Kerk, <i>ici</i> )	15
• <i>Hiroshima</i> (N3)	ML-COPS (Kerk, <i>ici</i> )	16
FRAPPE		
• <i>Punching ball</i> (N1)	Pilote (p153)	16
• <i>Petit scarabée</i> (N2)	Pilote (p157)	16
• <i>Mohamed Ali</i> (N3)	Pilote (p159)	16
GÉOPOLITIQUE GLOBALE		
• <i>Sucer des huîtres, lécher des moules</i> (N1)	Pilote (p153)	17
GESTION DES FOULES		
• <i>Matraquage</i> (N1)	Pilote (p154)	17
GESTION DES MINEURS		
• <i>BAFA</i> (N1)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	17
GESTION DES PROCEDURES DE COMMUNICATION AU SEIN DU LAPD		
• <i>J'embrasse...</i> (N1)	Pilote (p154)	18
• <i>... J'avale...</i> (N2)	Pilote (p157)	18
• <i>... Et je souris</i> (N3)	Pilote (p160)	18
INFILTRATION		
• <i>Atelier théâtre</i> (N2)	10-99 (p.56)	19
• <i>Atelier ciné</i> (N3)	10-99 (p.56)	19
LEGISLATION ET DROIT DU CITOYEN		
• <i>Pocket lawyer</i> (N1)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	19
• <i>Roi du barreau</i> (N2)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	19
• <i>Monsieur le procureur</i> (N3)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	20

<b>LUTTE ANTI-DROGUE (DEA)</b>		
• <i>Poussière d'ange</i> (N1)	Lignes Blanches (p 101)	20
• <i>Dealer mon ami</i> (N2)	Lignes Blanches (p101)	21
• <i>Service commandé</i> (N3)	Lignes Blanches (p101)	21
<b>LUTTE ANTI-DROGUE (NADIV)</b>		
• <i>Dope Junky</i> (N1)	Lignes Blanches (p102)	21
• <i>Dope Master</i> (N2)	Lignes Blanches (p102)	21
• <i>Dope Lord</i> (N3)	Lignes Blanches (p102)	21
<b>MANOEUVRES ET MOUVEMENTS</b>		
• <i>Stormtrooper</i> (N1)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	22
• <i>Bulldozer</i> (N2)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	22
<b>MECANIQUE</b>		
• <i>Les mains dans le cambouis</i> (N1)	---	22
<b>MENOTTAGE</b>		
• <i>Spécial pervers</i> (N1)	10-99 (p55)	23
<b>NEGOCIATION</b>		
• <i>Vendeur de voiture</i> (N3)	Pilote (p160)	23
<b>PARTENARIAT</b>		
• <i>Foot-bière-chips</i> (N1)	10-99 (p55)	23
• <i>Pizza party</i> (N2)	10-99 (p55)	23
• <i>Alter Ego</i> (N3)	C-Cops (Ludo, <i>ici</i> )	24
<b>PILOTAGE ET INTERVENTION EN MILIEU URBAIN</b>		
• <i>Supercopier</i> (N2)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	24
• <i>Baron rouge</i> (N3)	C-Cops (Dude, <i>ici</i> )	25
<b>PROTECTION DES PERSONNALITES ET DES BIENS PUBLICS</b>		
• <i>Pot de fleurs</i> (N1)	Pilote (p154)	25
• <i>Pot de chambre</i> (N2)	Pilote (p158)	25
• <i>Gilet pare-balles</i> (N3)	Pilote (p160)	26
<b>PSYCHOLOGIE CRIMINELLE</b>		
• <i>Vol au-dessus d'un nid de coucou</i> (N2)	Pilote (p158)	26
<b>RELATIONS MEDIAS</b>		
• <i>Je passe à la télé</i> (N1)	---	26
<b>RESSOURCES HUMAINES</b>		
• <i>Rond-de-cuir</i> (N1)	Pilote (p155)	27
<b>SENSIBILISATION A LA VIE EN MILIEU CONFINE</b>		
• <i>Zen</i> (N1)	Horizons Lointains (p56)	27
<b>SENSIBILISATION CULTURELLE</b>		
• <i>Serrer des mains...</i> (N1)	Pilote (p155)	27
• <i>... Et caresser les chiens</i> (N2)	Pilote (p158)	28

<b>SPACE COPS</b>		
• <i>Armageddon</i> (N1)	Horizons Lointains (p57)	28
• <i>Star Wars</i> (N1)	Horizons Lointains (p57)	28
<b>SPORT EXTREME</b>		
• <i>Urban street runner</i> (N1)	10-99 (p56)	28
• <i>Base jumper</i> (N2)	10-99 (p56)	28
• <i>Free rider</i> (N3)	10-99 (p56)	29
<b>SPORTIF</b>		
• <i>Gonflette</i> (N1)	Pilote (p156)	29
<b>SURVIE</b>		
• <i>Traverser la rue</i> (N1)	Lignes Blanches (p30)	29
• <i>Rambo</i> (N2)	Lignes Blanches (p30)	29
• <i>Predator</i> (N3)	Lignes Blanches (p30)	30
<b>TECHNIQUE D'INTERROGATOIRE</b>		
• <i>Le bon, la brute et le truand</i> (N1)	Pilote (p155)	30
• <i>Bottin</i> (N2)	10-99 (p56)	30
<b>TECHNIQUES DE L'INFORMATIQUE</b>		
• <i>Beta pianist 0.1</i> (N1)	C-Cops (Ludo + Blaise, <i>ici</i> )	30
• <i>DOS Master 1.0</i> (N2)	C-Cops (Ludo + Blaise, <i>ici</i> )	31
• <i>Keyboard Maestro</i> (N3)	C-Cops (Ludo + Blaise, <i>ici</i> )	31
<b>TECHNOLOGIE</b>		
• <i>Couteau suisse</i> (N1)	C-Cops (Ligaze, <i>ici</i> )	31
• <i>Passe partout</i> (N2)	C-Cops (Ligaze, <i>ici</i> )	31
• <i>Etat de l'Art</i> (N2)	C-Cops (Ligaze, <i>ici</i> )	32
<b>TECHNOLOGIE DE SURVEILLANCE</b>		
• <i>Grandes oreilles</i> (N1)	C-Cops (Ligaze, <i>ici</i> )	32
• <i>Astiqueur de joystick</i> (N2)	C-Cops (Ligaze, <i>ici</i> )	32
<b>TIR</b>		
• <i>Pat Garrett</i> (N1)	Pilote (p155)	32
• <i>Wyatt Earp</i> (N2)	Pilote (p158)	33
• <i>Lee Harvey Oswald</i> (N3)	Pilote (p160)	33
<b>TONFA</b>		
• <i>Tonton bâton</i> (N1)	Pilote (p156)	33
<b>UOU</b>		
• <i>Glou glou</i> (N1)	Horizons Lointains (p56)	34
• <i>Big Blue</i> (N2)	Horizons Lointains (p56)	34
• <i>Abyss</i> (N3)	Horizons Lointains (p57)	34

## ADAPTATION AU COMPORTEMENT ANIMAL

### « TOUTOUS & SERPENTS »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** Sang-froid 5

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (deux fois)

Force est de constater que ce stage reste l'un des moins fréquentés par les flics de L.A. qui préfèrent apprendre à tirer ou à frapper que de chercher à comprendre comment réagissent les grosses bêtes à poils et les petites bêtes à écailles. Ce n'est qu'après avoir été piqué par un scorpion, mordu par un serpent ou attaqué par un chien que les flics comprennent qu'ils auraient peut-être mieux fait de s'intéresser d'un peu plus près à la vie de nos amis les bêtes.

#### **Bonus**

Après avoir passé des heures avec des chiens, serpents et autres araignées, le personnage bénéficie finalement d'un bonus défensif de 1 contre toutes les attaques effectuées par des animaux. C'est-à-dire que le jet d'attaque des animaux à son encontre sera réduit de 1 dé. Il est possible de bénéficier deux fois de ce bonus (pour un bonus total de 2 dés).

#### **Capacités spéciales**

- *Empathie animale* : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut automatiquement calmer un animal agressif situé à moins de 10 mètres. Même le maître de ce dernier ne parviendra pas à le faire attaquer le personnage au cours de l'heure suivante.
- *Psychologie animale* : en réussissant un jet de Perception (3) (sans que cela l'empêche d'agir durant le tour où il utilise cette capacité spéciale), le personnage peut deviner les prochaines actions que va effectuer un animal qu'il observe, généralement durant le ou les prochains tours.

*Référence : Pilote p159*

## ART MARTIAL

### « AWARE DE TON BODY »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Corps à corps 6+, Carrure 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

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

#### **Bonus**

Pour bénéficier des avantages de ce stage, le personnage doit s'astreindre à un entraînement régulier (une heure par jour). Il bénéficie désormais d'un bonus de +1 point de récupération tous les deux jours après avoir subi une blessure. De plus, il transforme un de ses dés de Carrure en dé bleu (s'il indique une réussite, il vaut alors pour deux) lors des jets de Résistance aux maladies ou aux empoisonnements.

#### **Capacités spéciales**

- *Évasion* : le personnage sait débloquer les clés douloureuses qui lui seraient appliquées. Il bénéficie de 1 dé bonus pour tous

ses jets visant à rompre une immobilisation.

- *Iron fist* : le personnage s'est entraîné à casser des planchettes, des tuiles, des portes et des petits rondins de bois avec différentes parties de son corps (tête, coudes, poings, pieds...). Lorsqu'il frappe un objet inanimé (porte, mur, fenêtre), le personnage est considéré comme disposant d'un bonus de +1 en Carrure. Le personnage ne subit pas de points de dommages en frappant de la sorte.
- *Méditation* : en méditant dans un endroit tranquille le personnage peut se ressourcer. Il peut ainsi récupérer 1 Point d'adrénaline après 3 heures de méditation ou 1 Point d'ancienneté après 2 heures de méditation.
- *Roulade* : lors d'une projection, le personnage divise les dommages par 2 (arrondi à l'inférieur) et le FA de la projection est réduit de 2 (minimum 0).

*Référence : 10-99 p53*

### « JACKY CHAN »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Corps à corps 5+, Réflexes 4

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

Au programme de ce stage : combats, pompes, combats, traction, combats... Les étudiants apprennent aussi à parfaire les techniques les plus acrobatiques de leur art martial.

#### **Bonus**

aucun

#### **Capacités spéciales**

- *Combat acrobatique* : tout bonus dont disposent les adversaires du personnage en raison du surnombre est réduit de moitié (arrondi à l'inférieur, minimum 0 dé de bonus). Ainsi, un personnage assailli par 6 adversaires réduirait donc leur avantage à 2 dés au lieu de 5.
- *Coups maîtrisés* : après avoir réussi à porter une attaque au corps à corps (coup, immobilisation, projection), le personnage peut choisir de réduire comme il le désire les dommages qu'il inflige. Ses projections ont un FA majoré de 1.
- *Enchaînement* : le personnage peut dépenser 1 Point d'adrénaline ou d'ancienneté pour annoncer un enchaînement avant de porter une attaque au corps à corps. Après avoir résolu le combat au corps à corps pour tous les participants et à la condition qu'il n'ait pas été blessé lors de ce tour, le personnage peut porter une attaque de corps à corps (indifféremment : coup, projection ou immobilisation) supplémentaire immédiatement après la résolution de toutes les autres attaques au contact du tour. Cette attaque supplémentaire se déroule en tout point comme une attaque classique, toutefois la cible de cette attaque (qui n'est pas forcément celle de la première attaque du tour) ne fait son jet de combat que pour se défendre, elle ne pourra pas porter de coup (sauf si elle bénéficie elle aussi d'Enchaînement).
- *Maître des clés* : le personnage sait particulièrement bien effectuer des immobilisations en pratiquant des étranglements ou des clés douloureuses sur les fragiles articulations de ses adversaires. S'il réussit une immobilisation, sa victime doit ensuite accepter de perdre 4 Points de vie (au lieu des 2 habituels) pour avoir le droit d'effectuer un jet pour se libérer. De plus, si elle rate ce jet, elle perdra 1 Point de vie de plus.
- *Souplesse* : en dépensant de manière permanente (mais le point pourra être racheté par la suite avec de l'expérience) un Point d'ancienneté, le personnage peut se débarrasser de n'importe quel type d'entrave (menottes, chaînes...) disposant d'un système d'ouverture (en bref, cela ne marche pas contre un bloc de béton coulé autour des pieds).

*Référence : 10-99 p53*

## « YODA » (Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** N2, Coordination 5

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

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

### **Bonus**

Pour maintenir ce niveau d'excellence et conserver ses capacités spéciales le personnage doit désormais s'entraîner un minimum de deux heures par jour.

### **Capacités spéciales**

- *Intouchable* : le personnage transforme un de ses dés en dé bleu (une réussite vaut deux réussites) lorsqu'il tente d'effectuer une projection sur un adversaire. Toutes les projections qu'il effectue voient leur FA majoré de 3.
- *Paralysie* : pour pouvoir bénéficier de cette capacité spéciale, le personnage doit déjà disposer de la capacité spéciale Maître des clés. Le personnage transforme un de ses dés en dé bleu (une réussite vaut deux réussites) lorsqu'il tente d'effectuer une immobilisation sur un adversaire (à mains nues ou avec un tonfa). S'il réussit une immobilisation, sa victime doit ensuite accepter de perdre 6 Points de vie (au lieu des 2 habituels) pour avoir le droit d'effectuer un jet pour se libérer. De plus, si elle rate ce jet, elle perdra 2 Points de vie de plus.
- *Réaction éclair* : si le personnage se fait braquer par un adversaire à bout portant (voir la règle de braquage page 119 de ce même supplément), il peut utiliser un Point d'adrénaline pour pouvoir attraper le bras armé de son adversaire et sortir ainsi automatiquement de la ligne de feu. Il peut immédiatement porter un coup à son adversaire, ce dernier ne fait un jet que pour savoir s'il est touché, il ne peut pas porter de coup. S'engage ensuite un combat au corps à corps classique. Si le tireur veut pouvoir utiliser son arme dans le combat, il devra alors réussir un jet d'opposition de Carrure contre la Carrure de son adversaire.
- *Zanshin* : le personnage a développé un véritable sens du danger ce qui lui permet d'éviter de se retrouver surpris par une nouvelle situation de combat. Le personnage dispose de deux dés bonus lorsqu'il effectue un jet d'Instinct de flic pour repérer une embuscade. Qu'il la repère ou pas, le personnage n'est jamais considéré comme étant surpris.

*Référence : 10-99 p53*

## ASSISTANCE MEDICALE ET PREMIERS SECOURS

## « FRENCH KISS » (Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Sang-froid 3, Premiers secours 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

*Ce stage organisé avec le concours du LAFP dans ses locaux d'Alhambra et dure une semaine à raison de 8h de cours par jour.*

Souvent, le LAPD est le premier sur les lieux d'un crime ou d'un accident. Le temps que le LAFP arrive, il est parfois trop tard. C'est pourquoi tous les officiers du LAPD suivent des cours d'initiation au secourisme lors de leur passage par l'académie et connaissent les gestes qui permettront de maintenir l'état d'un

blessé en attendant l'arrivée des secours compétents. Ce stage s'adresse à ceux qui désirent aller plus loin et qui veulent apprendre les gestes qui sauveront des vies. Sans ce stage, si un officier intervient médicalement sur un patient et que ce dernier développe certaines complications (infection, paralysie, mort...) et qu'une enquête montre que les gestes de l'officier sont en partie responsable de cette aggravation, l'officier sera considéré comme pénalement responsable. La jurisprudence dans ce domaine a entraîné une certaine grogne des différents syndicats de police, toujours obligés de défendre les officiers pris au piège entre la non assistance à personne en danger et la pratique illégale de la médecine.

### **Bonus**

Si le personnage dispose d'une trousse de premiers soins, il gagne un dé bleu, qu'il rajoute à ses jets de premiers secours. S'il ne possède pas du matériel adéquat, il bénéficie toujours d'un dé bleu, mais cette fois-ci, à la place d'un de ses dés. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

### **Capacité spéciale**

- *Stabilisation* : lorsqu'il intervient sur une personne ayant perdu plus de l'intégralité de ses points de vie, un jet de premiers secours réussit permet de soigner 2 points de vie de plus que la MR de son jet de soins. Les règles de guérison et premiers soins restent les mêmes (Même niveau de difficulté, uniquement les points de vie perdus dans les 10 dernières minutes, un seul jet de premier secours par personne, sauf si celui-ci est re-blessé après les soins, et impossibilité de faire récupérer le blessé au-delà de Point de vie max - 5). De plus, si le blessé à toujours un niveau de points de vie négatifs après des premiers soins réussis, sa blessure se stabilise et il ne perd plus qu'un point de vie tout les 20 tours (1 minute) plutôt que tous les 10 tours, voir tous les tours s'il n'est pas soigné.

*auteur : the Dude (ici)*

## « J'T'ENTUBE » (Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Sang-froid 4, Premier secours 4+, Médecine 7+, Point d'Ancienneté (1)

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Les officiers qui ont passé ce stage, réservé à ceux possédant déjà de solides bases en premiers secours et des bonnes notions de chirurgie, ont plusieurs fois sauvé la vie de leurs collègues gravement blessés lors d'une intervention. Là, on ne parle plus de bandage, bouche à bouche et position latérale de sécurité, mais de faire la différence entre la vie et la mort, où encore plus souvent, entre la vie dans un fauteuil et la vie tout simplement.

### **Bonus**

Les connaissances médicales du personnage lui permettent de repérer, dès la scène de crime, s'il y a concordance entre les traces extérieures et les causes probables d'un décès. Pour se faire, il transforme un de ses dés en dé bleu lorsqu'il fait un jet de scène de crime pour comprendre les causes de la mort d'une victime où trouver des indices en ce sens. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

### Capacité spéciale

• *Opération d'urgence* : face à un blessé souffrant de «dommages massifs» (voir Pilote p133), et une fois son patient stabilisé (et avant que son hémorragie ne reprenne, même d'un point), le personnage peut utiliser un point d'ancienneté pour faire un jet de Médecine/Coordination (3). Si ce jet est réussi, son patient ne souffrira d'aucunes formes de séquelles malgré la violence du traumatisme subit. Une telle opération nécessite au minimum une trousse de premiers soins et prend 5D6 tours (moins 1D6 par MR) pour être menée à bien. Si le personnage ne dispose pas ou plus de matériel, de point d'ancienneté, ou bien s'il rate son jet de médecine ou que son opération dure trop longtemps et que l'hémorragie du blessé repart, le blessé souffrira d'une séquelle physique ou psychologique en rapport à sa blessure.

NB : si le personnage décide après-coup de dépenser définitivement son point d'ancienneté, soit cela transformera son opération en réussite, soit il effectuera celle-ci dans les temps, avant que la reprise de l'hémorragie ne vienne tout gâcher.

*auteur : the Dude (ici)*

## COHESION

### « GRANDE GUEULE »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Bureaucratie 7+, Psychologie 7+, 1 Point d'ancienneté, 1 Point d'adrénaline

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

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

### Bonus

aucun

### Capacité spéciale

• *Commandement* : lorsqu'il est chef de groupe (et uniquement dans ce cas), le personnage dispose de 1 Point d'ancienneté et de 1 Point d'adrénaline supplémentaires qu'il peut donner normalement à ses équipiers (c'est-à-dire en utilisant les règles normales de chef de groupe). Il lui est impossible d'utiliser ces points de bonus pour lui-même. Ces points supplémentaires sont renouvelés à chaque nouvelle séance de jeu. Ils ne sont pas cumulables d'une séance sur l'autre.

*Référence : Pilote p153*

### « CHEF DE GROUPE »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Charme 4, Bureaucratie 6+, Psychologie 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Ce stage a pour but d'améliorer l'aptitude du cops à gérer une grande équipe, que ce soit lors d'une intervention d'envergure exigeant la présence de plusieurs unités différentes (CRASH, SWAT, RIOT, JUV, METRO...) ou lors d'une enquête d'envergure

re exigeant la présence d'inspecteurs venant d'unités différentes (DETD, NADIV, TERDIV...). Ce stage lui permet d'apprendre à manager les hommes, les équipements et les ressources en optimisant les interfaces (ça fait bien sur le papier!). Bref, le cops apprend à devenir responsable d'une équipe de têtes de mules qui n'aiment pas les chefs de groupes... Ce stage est en général suivi par les cops désireux de devenir, un jour ou l'autre, Lieutenant. Durant 1 semaine, le stagiaire suit un chef de groupe déjà en place et apprend sur le tas les ficelles du poste. Le tout est complété par des séances de communication où l'on apprend à préparer des briefings, des réunions et autres rapports inter-services.

### Bonus

Lorsque le cops effectue une demande administrative (éducation / bureaucratie) dans le but de pourvoir à un besoin de son équipe : voitures, matériel informatique ou électronique, matos d'intervention, cash pour indices, heures sup, machine à café, lance roquette Mac kiddie, (non.. là je rigole, ce sera pour le stage niveau 3!), il remplace un de ses dés blancs par 1 dé bleu.

### Capacités spéciales

• *Paternaliste* : le personnage a la possibilité de couvrir un de ces subordonnés lorsque ce dernier a fait une boulette ou une bavure en dépensant 1 pt d'ancienneté de manière temporaire (jusqu'à la fin du scénario). Le personnage gagne le respect de son subordonné... Bien sûr le fait de cacher cette erreur est temporaire (à la discrétion du MJ) car comme tout le monde le sait, la vérité finit toujours par éclater au grand jour. Cette capacité spéciale expose son utilisateur aux foudres du SAD.

• *Carriériste* : le personnage a la possibilité de se couvrir au cas où un de ses subordonnés fait une erreur ou une bavure en dépensant 1 pt d'ancienneté de manière temporaire (jusqu'à la fin du scénario). Le personnage perd toute crédibilité auprès de son équipe mais sort laver de toute implication (au moins pour le moment). Bien sûr le fait de reporter cette erreur sur la seule responsabilité du subordonné est temporaire car comme tout le monde le sait, le chef est responsable des actes de ces hommes. Cette capacité spéciale expose son utilisateur aux foudres des officiers de rue ainsi que des autres inspecteurs, à part le SAD, bien évidemment.

*auteur : Vlad (ici)*

## COMBAT URBAIN

### « BAGDAD »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : Perception 4, Sang Froid 4, Armes de poing ou Epaule 5+, Instinct de flic 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Ce stage est l'un des plus craint de tous les flics du LAPD qui ne le demande que rarement, il est plutôt vécu comme une punition. En effet, plus qu'un stage, il s'agit d'une immersion dans les forces de la Garde Nationale de Californie chargée de rétablir l'ordre dans le secteur d'Inglewood. Ce quartier laissé à l'abandon ressemble plus à une zone de guerre du Moyen-Orient qu'à un quartier de L.A. et est devenu le refuge des terroristes, séparatistes, suprématistes, rebelles de tous poils venus des quatre coins de la Californie pour s'entraîner, s'armer, et préparer leur révolution idéologique. Cependant les flics les plus aguerris, motivés ou cinglés demandent ce stage car il leur confère une expérience du combat sans comparaison avec les stages de tirs sur cibles en

carton. On considère que les flics qui suivent ce stage ont 60% de chance d' en revenir avec 2d10 points de vie en moins. Si après avoir reçu des soins médicaux il lui reste plus de 10 points de vie, le personnage est tenu de retourner au boulot dès la fin du stage. «Vous étiez volontaire alors venez pas pleurer!».

### **Bonus**

+1 dé bleu pour les tests de perception/instinct de flic en situation de combat ou de pré-combat c'est-à-dire rechercher activement les positions de l'ennemi, repérer une embuscade, déceler un piège, etc. De plus le personnage gagne une relation de niveau 1 au sein de la Garde Nationale.

### **Capacités spéciales**

- **Téméraire** : le personnage s'est si souvent retrouvé sous un feu nourri de l'ennemi qu'il a appris à agir sous un feu de couverture. Il a désormais besoin d'un succès de moins pour pouvoir agir lors d'un tir de couverture, c'est à dire qu'il n'a besoin que d'un succès pour agir sous un tir de couverture issu d'une arme semi-automatique et 2 succès sous un tir d'arme automatique. De plus il sait agir sans trop s'exposer, on calcule le nombre de balles qui devraient le toucher et on le divise par deux arrondi à l'inférieur.
- **Vengeur Masqué** : devant l'omniprésence du danger le personnage ne quitte pas son masque une minute durant tout le stage. Il a vécu, mangé et dormi avec et celui-ci est devenu comme une seconde peau. Les personnages qui ont cette capacité ont bien souvent dû leur survie à la résistance de leur masque et aux nombreuses balles qu'il a stoppé avant qu'elles ne transforment leur tête en bouillie sanguinolente. Son masque est devenu (encore plus) un objet fétiche pour le personnage dont il est convaincu qu'il lui confère des capacités quasi mystiques d'invulnérabilité. Lorsqu'il fait un jet de Sang-froid / Intimidation en étant porteur de son masque il gagne un dé supplémentaire en Sang-froid tellement il paraît sûr de lui. Ce bonus est également valable pour résister à une tentative d'intimidation et pour toutes les situations critiques ou le courage du personnage pourrait être testé. De plus le personnage ne subit plus le malus de perception de 1 dé quand il porte son masque car ce dernier fait désormais corps avec lui même. La perte de son masque pourrait désormais avoir de grave répercussions sur sa santé mentale ou ses compétences, à l'appréciation du MJ (en fonction du profil du personnage : troubles psychologiques, malus, accès de violence, dépression...).

auteur : Streetsamurai (ici)

## « MOGADISCIO »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Coordination 5, Réflexes 4, Athlétisme 5+, Tir automatique 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Ce «stage» n'est autre que l'expérience ultime du combat pour tout cops qui aurait survécu et garder un bon souvenir du stage Bagdad. Il s'agit de partir un mois avec le corps expéditionnaire de la CASDF envoyé pour rétablir la paix en Afrique. Intégré au sein d'une unité de Rangers envoyée en première ligne, le personnage qui suit cette formation en retire une connaissance du combat sans aucune mesure avec ce qu'il pourrait rencontrer dans les rues de L.A. Ce stage est extrêmement rare car il nécessite que le cops prenne un congé d'un mois (coût : 6pts de stage). Une expertise psychologique est d'ailleurs requise avant le stage et à son retour afin de s'assurer que le personnage qui le demande est sain d'esprit lorsqu'il en fait la demande, et s'il l'est toujours après les atrocités qu'il aura rencontré sur le terrain. Cette expertise servira également à la municipalité pour se défendre en jus-

tice, au cas où sa responsabilité serait engagée suite à une action antidéontologique du personnage dans le cadre de son travail, à son retour du Mog'. On considère qu'un personnage sur 10 qui participe à ce stage en revient dans un body bag, en plus des 60% de chances de se prendre 2d10 PdV en moins. Même principe que le stage niveau 1, retour au boulot dès la fin du stage si plus de 10pdv restant.

### **Bonus**

Le personnage a appris l'art des progressions de couvert en couvert en milieu urbain, mouvements rapides recroquevillés sur soi, mouvements en zig-zag pour perturber les snipers, etc. Lors d'une attitude type sprint le personnage impose un malus de 2 succès pour être atteint au lieu de 1. Ce bonus ne peut être utilisé si l'on fonce droit sur son adversaire, mais plutôt lors de mouvements en diagonale ou latéraux. A la rigueur le mouvement en zig-zag peut être utilisé en ligne droite mais n'offrira qu'un malus de 1 succès à l'adversaire. De plus le mouvement en zig-zag impose un malus supplémentaire de 1 dé à tout tireur qui tenterait de faire feu sur le personnage avec une arme munie d'une lunette. D'autre part, le personnage gagne une relation de niveau 2 avec un soldat d'unité spéciale de la CASDF.

### **Capacités spéciales**

- **Optimisation du couvert** : le personnage a appris à utiliser au mieux son environnement pour se protéger. Il sait désormais s'exposer le moins possible tout en conservant une position stable qui n'handicape en rien la précision de ses tirs. Le personnage réduit de 1 le nombre de dés de malus qui lui incombe lors d'une attitude prudente ou planquée. C'est à dire qu'il pourra être prudent sans malus et planqué à -1 dé.
- **Efficacité automatique** : lors d'un tir en rafale courte le personnage dispose d'une MR améliorée de 1 point pour connaître le nombre de balles qui touchent la cible. Cette capacité est possible si au moins une balle touche sa cible et ne peut être utilisée pour utiliser un bonus dû à un stage, de plus le nombre de balles qui touchent la cible ne peut excéder la valeur de rafale courte maxi de l'arme.

auteur : Streetsamurai (ici)

## COMBAT DE LOCALITE

## « DES YEUX DANS LE DOS »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Sang-froid 3, Athlétisme 6+, Instinct de flic 6+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Le stagiaire s'entraîne dans un décor préfabriqué à éliminer des cibles factices le plus vite possible. Il est assailli de rapports et d'ordres contradictoires par radio, mais doit continuer à réagir rapidement.

### **Bonus**

Lorsqu'il effectue un jet d'Instinct de flic, le personnage a désormais le droit d'utiliser ses Points d'adrénaline (un point par jet, sauf capacité spéciale autorisant plus).

### **Capacités spéciales**

- **Planification** : si le joueur a correctement planifié son intervention (il a dressé un plan et mis en œuvre les notions exposées dans «Planifier votre action»), son personnage gagne, pour la durée de l'intervention, un point d'ancienneté. Ce point peut être dé-

pensé par le personnage lui-même ou transféré selon les règles habituelles.

• *Mouvement tactique* : si le joueur a correctement planifié son intervention (il a dressé un plan et mis en œuvre les notions exposées dans «Planifier votre action»), son personnage gagne, pour la durée de l'intervention, un point d'adrénaline. Ce point peut être dépensé par le personnage lui-même ou transféré selon les règles habituelles.

Référence : 10-99 p54

## « MONSIEUR PROPRE »

(Niveau 2)

PRÉ-REQUIS : N1, Réflexes 4, Sang-froid 4, Discrétion 5+

POSSIBILITÉ DE CUMUL : non

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

### Bonus

Le personnage reçoit un bonus de -1 sur tous les jets effectués sur la table des dommages collatéraux.

### Capacité spéciale

• *Nettoyage* : si le joueur et son partenaire respectent la procédure exposée dans «Frapper avant d'entrer», le stagiaire peut s'il est l'ouvreur se mettre à couvert après avoir ouvert la porte : son personnage reste hors de la pièce et dégage de l'encadrement de la porte immédiatement après l'avoir ouverte et il sera considéré pour le reste du tour comme Planqué. S'il est en seconde position, le stagiaire peut déclencher un tir de couverture dans la pièce juste après que son collègue ait ouvert la porte, au mépris des règles d'initiative.

Référence : 10-99 p54

## « GALETTE DES ROIS »

(Niveau 3)

PRÉ-REQUIS : N2, Instinct de flic 4+, Tir en rafales [armes d'épaule] 4+

POSSIBILITÉ DE CUMUL : non

Le stagiaire est lâché seul sur le terrain d'entraînement et tous ses petits camarades lui courent après avec des pistolets de peinture. Ses réflexes sont mis à rude épreuve et il apprend à progresser sans prendre de balles dans le buffet.

### Bonus

aucun

### Capacité spéciale

• *Slice the pie* : lorsqu'il est dans une zone d'intervention clairement définie (cela ne s'applique pas si le personnage n'est pas prêt au combat), le stagiaire est difficilement surpris par un adversaire. Au début d'un combat, s'il devait être surpris totalement, il n'est que surpris partiellement (Cf. COPS, pilote p131) ; s'il devait être surpris partiellement, il n'est pas surpris. Lors d'un combat, il peut aussi choisir son attitude après que les autres protagonistes aient choisi la leur.

Référence : 10-99 p55

## COMMANDO

### « OPÉRATION NINJA »

(Niveau 2)

PRÉ-REQUIS : Coordination 4, Réflexes 4, Athlétisme 5+

POSSIBILITÉ DE CUMUL : deux fois, sans cumul de bonus

Au cours de ce stage particulièrement recherché, les flics apprennent à mieux contrôler leurs réactions et leur sens du combat. Les parcours du combattant matinaux les préparent aussi à mieux poursuivre les truands dans les rues encombrés de L.A.

### Bonus

Lorsqu'il fait un jet d'Athlétisme, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de ce bonus).

### Capacités spéciales

• *Hyper réactif* : le personnage n'est désormais plus limité à un unique Point d'adrénaline par jet de compétence. Il peut, s'il le désire, utiliser tout ou partie de ses Points d'adrénaline sur un même jet.

• *Interception* : une fois que les initiatives et les niveaux d'agressivité ont été choisis par les protagonistes d'un combat, le personnage peut dépenser un Point d'adrénaline pour agir immédiatement avant le PJ ou le PNJ qui aurait normalement dû agir juste avant lui. Tous les participants du combat conservent toutefois les modificateurs de leurs choix tactiques (initiative et agressivité) d'origine.

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

Référence : Pilote p156

### « OPÉRATION NINJA BLANC »

(Niveau 3)

PRÉ-REQUIS : N2, Perception 4, Sang-froid 4, Tir en rafales 5+

POSSIBILITÉ DE CUMUL : non

Après avoir suivi ce stage, le flic dispose d'une condition physique digne d'un athlète de haut niveau. Il est désormais plus qu'improbable que le physique ou la volonté puissent venir à lui faire défaut.

### Bonus

Lorsque le personnage effectue un jet impliquant une caractéristique physique (Coordination, Réflexes, Carrure) ou son Sang-froid et qu'il dépense des Points d'ancienneté, chaque point dépensé compte comme 2 pour la résolution de ses effets.

### Capacité spéciale

• *Rafale maîtrisée* : lorsqu'il tire une rafale courte, le personnage a la possibilité de placer toutes ses balles dans la même localisa-

tion (s'il le désire) plutôt que de rajouter 1 à la localisation de chaque balle qui touche.

Référence : *Pilote p159*

## COMMUNICATION MEDIATIQUE

### « RESPECT DU CULTE »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Education 3, Rhétorique 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Les stagiaires analysent avec un avocat spécialisé la jurisprudence récente concernant des affaires de diffamation et de propos à caractères discriminatoires. Un consultant en communication leur apprend ensuite à identifier les moments «pièges» à éviter, bandes vidéo de débats T.V. en mains.

Conditions d'accès: avoir résolu une affaire de déprogrammation à la place de l'OCOB. Une autre possibilité consiste à s'être fait remarquer positivement par les huiles en ayant brillé dans une apparition TV sur un sujet sensible, sans insulter personne.

#### **Bonus**

aucun

#### **Capacité spéciale**

• *Maîtrise de la bienséance juridique* : le personnage sait répondre aux journalistes en évitant sagement formules et mots à caractères discriminatoires et diffamatoires. Sa hiérarchie ne pourra pas être poursuivie pour diffamation ou autre après son apparition TV.

Référence : *Helter Skelter p80*

### « EXPERT EN COMMUNICATION »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Education 3, Rhétorique 6+, Connaissance [sectes] 6+ ou Connaissance [religions] 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Les stagiaires étudient les stratégies de communication des sectes. Leur prof est un consultant externe, lui-même ancien adepte. S'agit-il d'un complot contre Shribanja-Bâ?

#### **Bonus**

Chaque fois qu'il tente de démonter une argumentation sectaire, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité). Le bonus s'applique aussi bien à une compétence sociale qu'à un jet de Connaissance (philosophie, religion...) voire à un jet de Sang-froid si son habileté professionnelle ou son équilibre mental sont remis en cause.

#### **Capacité spéciale**

• *Crédibilité* : le personnage a réussi à endormir la méfiance de sa hiérarchie, disposée à présent à lui laisser ou lui confier toute affaire en rapport avec une secte sans poser de questions (diminuer les difficultés des jets de Bureaucratie de 1, si des

pressions sont exercées en haut lieu pour que le personnage ne s'en occupe tout de même pas).

Référence : *Helter Skelter p80*

### « MASS GURU »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** N2, Relation au sein de l'OCOB de niveau 2, Education 3, Rhétorique 5+, Connaissance [sectes] 4+ ou Connaissance [religions] 4+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Le stagiaire est l'heureux bénéficiaire d'un stage cinq étoiles aux frais de l'OCOB. Il suit une série de séminaires de communication avec des dirigeants d'entreprises et des chargés de communication externe. Il partage ainsi, l'espace de quelques jours, la vie des élites de la jeune république.

#### **Bonus**

Lorsque le personnage confronte sa compétence Rhétorique à celle d'un interlocuteur, celui-ci subit un malus à sa difficulté de +2. Le malus s'applique aussi bien à un débat télévisé, un interrogatoire ou une séance de déprogrammation. Lors d'un interrogatoire, si le personnage utilise la Rhétorique, il fait automatiquement passer à 0 tout bonus d'attitude dont pourrait bénéficier son interlocuteur.

#### **Capacité spéciale**

• *Impertinence* : en dépensant un Point d'ancienneté, le personnage peut prononcer le mot «secte» dans un débat ou un discours public sans être poursuivi en justice pour discrimination religieuse. Son talent oratoire a créé le doute, le précédent. Il n'est pas impossible que le terme soit répété dans les jours qui viennent par les médias.

Référence : *Helter Skelter p80*

## COMPLICITÉ CANINE

### « TOP DOG »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Charisme 3, Sang-Froid 3, Instinct de Flic 6+, Connaissance [animaux] 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Ce stage est conçu pour amorcer une relation entre un membre du L.A.P.D. et un auxiliaire de police de race canine... Pendant ce stage, le policier va visiter un chenil chaque jour jusqu'à être familier des chiens et trouver celui qui lui convient. Il rapporte le chien chez lui à la fin du stage. Désormais, ce chien fera partie intégrante de la vie du flic.

#### **Bonus**

aucun

#### **Capacité spéciale**

• *Cynophile* : le personnage obtient la garde d'un chien policier encore jeune qui doit désormais le suivre en permanence afin de s'habituer au travail de policier et à son nouveau maître. Le policier touche une prime de 100\$ par mois pour l'entretien du chien. On considère que ce chien est un auxiliaire de police sous

la responsabilité de l'officier et que celui-ci est donc responsable des erreurs du chien.

auteur : J. Reilly (ici)

## « SCOOPY RULES ! »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Education 3, Connaissance [animaux] 6+, Instinct de flic 5+, Intimidation 7+ et avoir une évaluation positive du K9

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Ce stage est conçu pour renforcer le lien qui existe entre le policier et son partenaire canin et mettre en avant les capacités propres au chien lui-même pour que son maître sache dans quelles circonstances celui-ci lui sera d'une grande utilité.

### **Bonus**

A présent le chien va posséder une capacité spéciale et le policier dispose désormais d'1 dé bleu pour contrôler le chien.

### **Capacités spéciales**

- *Chien démineur* : le chien est désormais capable de flairer et reconnaître un certain nombre d'explosifs et peut avertir son maître lorsqu'il en détecte.
- *Chien renifleur* : le chien est capable de flairer et reconnaître un certain nombre de drogues naturelles ou de synthèse et peut avertir son maître lorsqu'il en détecte.
- *Chien de garde* : le chien est un molosse entraîné à la surveillance de son maître, sans cesse aux aguets et possède une mâchoire puissante et très dissuasive.
- *Chien secouriste* : le chien a reçu une formation de sauveteur si bien qu'il peut ramener un noyé, qu'il sait flairer une piste et creuser une galerie.

auteur : J. Reilly (ici)

## « TINTIN ET MILOU »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** N2, Connaissance [animaux] 5+, 1 point d'Ancienneté, Perception 4, Charme 4

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Ce stage est l'ultime épreuve d'un chien et de son maître car tout les deux vont être soumis à un stress intense et à de rudes épreuves qui vont les pousser jusque dans leurs derniers retranchements. Cependant, les duos qui ressortent de ce stage sont définitivement soudés l'un à l'autre et le chien est désormais considéré comme un officier de police à part entière et se voit attribuer le poste de partenaire officiel de son maître à l'exclusion de tout autre.

### **Bonus**

aucun

### **Capacité spéciale**

- *I'm a cops now!* : désormais le chien est considéré comme un flic à part entière de l'unité de son maître, il reçoit dès lors une plaque et une solde de 200\$ remise à son tuteur légal pour son entretien, son assurance et ses frais médicaux. Le chien dispose aussi de 2 pts de caractéristiques à répartir avec l'accord du MJ, ainsi qu'1 pt d'Ancienneté et 1 point d'Adrénaline.

## CONDUITE

## « AUTO-TAMPONNEUSE »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Conduite [voiture] 6+, Coordination 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

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

### **Bonus**

aucun

### **Capacité spéciale**

- *As de la route* : le personnage peut ignorer la perte du premier dé lorsqu'il est engagé dans une poursuite. Il perdra normalement son deuxième dé durant la même poursuite (et les dés suivants).

Référence : Pilote p153

## « STOCK CAR »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Réflexes 4, Conduite [voiture] 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Après avoir abordé les bases de la conduite sportive, les flics apprennent ici à gérer au mieux les chocs et accidents de route. Des cascadeurs leur enseignent différentes techniques leur permettant d'amortir les impacts.

### **Bonus**

En cas de crash, les dommages infligés aux personnes (à l'extérieur ou à l'intérieur du véhicule) seront toujours réduits de 1 dé et les dommages structurels subis par le véhicule seront toujours réduits de 1 point.

### **Capacité spéciale**

- *Turbo* : en situation de poursuite, le personnage peut s'il le désire, gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les trois tours (au tour 3, au tour 6, au tour 9, etc.). Attention toutefois, car ce dé supplémentaire est un dé noir.

Référence : Pilote p157

## « SAFETY CAR »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** N2, Sang-froid 5, Conduite [voiture] 4+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Ce stage marque le zénith de la carrière de pilote d'un flic. Il fait partie de ces rares membres du L.A.P.D. accrédités pour conduire les véhicules des personnalités les plus importantes en ville. Il est d'ailleurs intéressant de noter que bon nombre de flics qui atteignent un tel niveau de qualification sont généralement des pratiquants passionnés de différents sports mécaniques.

### **Bonus**

Lorsqu'il effectue un crash test lors d'une poursuite en voiture,

le personnage peut ignorer le premier dé noir indiquant un échec. Ainsi, s'il n'avait qu'un dé noir indiquant un échec, le personnage n'aura pas de crash test à faire, s'il en avait deux, il effectuera son crash test sur la première table...

#### **Capacité spéciale**

• *Booster* : en situation de poursuite, le personnage peut s'il le désire, gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les trois tours (au tour 3, au tour 6, au tour 9, etc.). Ce dé supplémentaire est un dé blanc. Cette capacité n'est pas cumulable avec la capacité Turbo du stage de conduite de niveau 2, elle s'y substitue.

*Référence : Pilote p159*

## CONDUITE EN MILIEU AQUEUX

### « IN THE NAVY! »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Coordination 3, Pilotage [bateau] 8+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Des spécialistes du CCS, de l'UDU, du RCSD et du CFWS (qui n'ont rien d'autre à faire) vous apprennent à manier des embarcations de petites tailles (hors-bord, aéroglisseurs, simples canots) dans toutes les conditions (y compris les canalisations d'égouts les plus larges). Attention, ce stage ne donne pas l'autorité pour un simple flic de procéder à une opération en milieu aqueux. Il devra toujours faire appel au service compétent pour mener l'action.

#### **Bonus**

aucun

#### **Capacité spéciale**

• *Ricardo Tubb's Spécial* : le personnage peut relancer un dé indiquant un échec sur chacun de ses jets de Pilotage [bateau], y compris en poursuite.

*Référence : Lignes Blanches p16*

### « OH MON BATOOOO ! »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** NI, Pilotage [bateau] 6+, Coordination 3, Réflexes 4

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Cette fois, le personnage apprend comment arraisonner des contrevenants en milieu aqueux (mer, fleuve, égout, marécage, etc.). Le policier est, au terme du stage, autorisé à intervenir avec les brigades maritimes ou seul.

#### **Bonus**

En cas de crash, les dommages infligés aux personnes (à l'intérieur ou à l'extérieur du bateau) seront toujours réduits de 1 dé et les dommages structurels subis par le bateau seront toujours réduits de 1 point (par dé lancé).

#### **Capacité spéciale**

• *Capitaine Crochet* : le personnage sait bloquer les commandes de son bâtiment pour lui imposer une trajectoire. Il peut alors sauter sur l'autre bateau, tirer, lancer un crochet, bref, aborder sa proie (sans malus) tel un pirate!

*Référence : Lignes Blanches p16*

## CONDUITE EQUESTRE

### « COW-BOY »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Coordination 3, Perception 3, Sang-froid 3, Connaissance (Animaux) 8+, Equitation 8+, Instinct de flic 8+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Ce stage a pour but d'éduquer les officiers de police volontaires à agir en présence d'équidés, à savoir ne pas les effrayer et à les considérer comme un outil valable dans leur lutte contre le crime, ce qui est particulièrement vrai dans Downtown et ses zones de parcs uniquement accessibles à ce moyen de locomotion (Prenons soins de nos parcs et pelouses !). L'officier va ainsi apprendre (ou plutôt compléter son apprentissage) de l'équitation mais surtout recevoir des cours sur la psychologie chevaline et ses réactions en cas de stress et en milieu urbain dense.

#### **Bonus**

L'officier est désormais considéré comme un officier auxiliaire du C.H.D. et par conséquent se trouve être compétent pour demander de l'aide directement à des membres du C.H.D. voire réquisitionner un cheval si la situation l'exige.

NB: tenter d'ouvrir le feu ou d'agir depuis un cheval impose un malus de 1 dé à l'action lorsqu'il est au trot et de -2 dé lorsque le cheval est au galop.

#### **Capacité spéciale**

• *Wells Fargo Inc.* : à ce niveau, l'officier n'est encore qu'un débutant en terme d'équitation et de manœuvre équine, cependant, il s'en sort déjà mieux que n'importe quel officier lambda n'ayant reçu aucune formation. Il a droit à 1 dé bonus de poursuite à chaque tour pair (2, 4, 6) car il sait à présent gérer le stress et la fatigue du cheval. Ce dé est un dé noir.

NB: les membres de la Police Montée Canadienne (R.C.M.P.) peuvent prendre ce stage à la création sans prendre en compte les pré requis).

*Auteur : J. Reilly (ici)*

### « RODÉO »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** Réflexes 3, Connaissance [Animaux] 6+, Equitation 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

Ce stage a pour but de faire du participant un cavalier de bonne tenue, capable de faire face à un grand nombre de situations aux côtés de son compagnon équin. Pour ce faire, il va devoir prendre de vrais cours d'équitation avec des spécialistes du CHD et du K9 mais aussi des éleveurs de chevaux appointés pour l'occasion.

#### **Bonus**

L'officier de police gagne 1 dé bonus lorsqu'il essaye de calmer un auxiliaire équin (un cheval quoi).

#### **Capacité spéciale**

• *Murmure à l'oreille des chevaux* : désormais l'officier de police sait prendre soin d'un cheval et gérer son rythme pour qu'il ne se fatigue pas trop vite. Il a toujours droit à 1 dé bonus de poursuite à chaque tour pair (2, 4, 6) mais à présent, il s'agit d'un dé normal.

- *Tir Equestre* : maintenant, l'officier sait gérer les mouvements saccadés du cheval pour ajuster son tir. Il ne subit aucun malus pour tirer au trot et seulement -1 au galop.

Auteur : J. Reilly (ici)

## « BUFFALO BILL »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : Coordination 4, Equitation 6+, Athlétisme 6+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Ce stage d'une semaine dans le désert est en fait une longue randonnée équestre durant laquelle seront évaluées les compétences du cavalier dans diverses situations et son rapport à l'animal. Il va être soumis à toute une série de test : tir à cheval, équilibre, soins de l'animal, course, saut d'obstacles et tout ce qui passe dans la tête des instructeurs Natifs.

### **Bonus**

Lors d'un crash-test en poursuite, l'officier peut retrancher un dé noir à la table des événements.

### **Capacités spéciales**

- *Acrobate Equestre* : en dépensant 1 point d'Adrénaline, l'officier peut accomplir une acrobatie particulièrement difficile sans avoir à faire de test. Il peut ainsi réussir automatiquement un saut depuis le cheval vers un véhicule ou un autre cheval mais aussi se coucher sous le ventre de l'animal et continuer à le diriger.
- *Sniper Equestre* : l'officier est devenu un véritable tireur équestre car il ne subit plus aucun malus de tir lorsqu'il est à dos de cheval.
- *Cheval, mon ami* : au prix d'un point d'Ancienneté le joueur peut calmer automatiquement un cheval en le regardant dans les yeux et en lui parlant doucement, quel que soit la race ou le contexte (sauf lors d'un rodéo).

Auteur : J. Reilly (ici)

## CONDUITE MOTO

## « BABY BIKER »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Coordination 4, Réflexes 3, Conduite [moto]5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Le personnage qui suit ce stage passe une semaine en partenariat avec un binôme de motard du Bike Squad. Il apprend à mieux maîtriser son véhicule, notamment en situation de poursuite. Ce stage nécessite de sérieuses bases en conduite de moto, car les flics du Bike Squad n'attendent pas le stagiaire, ils font comme s'il n'était pas là, c'est à lui de tenir la route. Bien sûr une fois que ses collègues auront constaté que le stagiaire est digne de conduire une moto ils lui prodigueront de précieux conseils pratiques.

### **Bonus**

Le personnage transforme un de ses dés en dé bleu pour tous les tests de conduite moto (incluant ceux issus des tables de crash test pour éviter l'accident). De plus le personnage gagne une relation de niveau 1 au sein du Bike Squad.

### **Capacité spéciale**

- *As du deux roues* : le personnage peut ignorer la perte d'un premier dé de poursuite.

auteur : Streetsamurai (ici)

## « COLT SIVERS »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Carrure 3, Réflexes 4  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Lors de ce stage les collègues instructeurs du Bike Squad vont pousser le stagiaire dans ses derniers retranchements. S'il commençait à se prendre pour un sérieux pilote le stagiaire va vite se rendre compte qu'il est bien loin de maîtriser tous les aspects du métier de motard du L.A.P.D. Chutes et cascades en tous genres vont se succéder pour lui rappeler les dangers du véhicule à deux roues. Un stagiaire sur 10 quitte le stage avec un membre dans le plâtre...

### **Bonus**

Le personnage gagne (s'il le souhaite) un dé noir tous les trois tours de poursuite.

### **Capacité spéciale**

- *Colt Sivers Style* : à chaque fois qu'il chute de sa moto le stagiaire peut réduire les dégâts d'un nombre de dé égaux à sa carrure. Il est bon de savoir que les dégâts d'une chute de moto sont de 1d6 par tranche de 15 km/h. Soit 4d6 pour une chute à 60km/h, 7d6 pour une chute à 100km/h, 10d6 à 140km/h etc... Si le stagiaire ne rencontre aucun obstacle sur son chemin il glissera sur une distance égale à 1/3 de la vitesse de la chute (en mètres) et prendra les dégâts ci-dessus. En fonction de l'environnement il est fréquent que le motard vienne percuter un obstacle, on ajoutera alors 1d6 plus le bonus de localisation éventuel. Bien entendu les combinaisons de moto en cuir et les casques sont des plus utiles pour encaisser ce genre de dégâts, on considère d'ailleurs que leur protection est doublée en cas de chute à moto.

auteur : Streetsamurai (ici)

## « TONNERRE MÉCANIQUE »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Coordination 5, Conduite [moto] 4+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

C'est lors de ce stage que le personnage va découvrir ce qui fait la particularité d'être un flic à moto. Il va apprendre à gérer les 250 kilos de métal de sa monture afin de ne pas être gêné lors de ses interventions sur le terrain.

### **Bonus**

Lorsqu'il effectue un crash test on considère que le personnage dispose d'un dé noir de moins. S'il dispose d'un seul dé noir il n'a même pas besoin d'effectuer un crash test.

### **Capacité spéciale**

- *sans les mains* : le personnage peut dorénavant faire feu avec son arme de poing tout en conduisant sa moto à tombeau ouvert. Pour les droitiers il «suffira» de tenir la poignée d'accélérateur de la main gauche et de tirer de la droite (cependant +2 à la difficulté des jets de conduite moto). Qu'il soit gaucher ou droitier, le tireur aura un malus égal au nombre de dés noirs+1 (au lieu

de dé noirs+2 normalement). De plus il maîtrise une manœuvre qui consiste à stopper sa moto en faisant un dérapage à gauche, tout en plaçant la béquille latéral et en descendant de moto pour se mettre à couvert derrière le bloc moteur. Très utile lorsqu'on arrive en renfort en plein milieu d'une grosse fusillade du côté de Compton. Réussir ces trois mouvements prend un tour complet et nécessite un jet de Coordination /Conduite Moto (3). En cas d'échec on décompose la manœuvre en trois mouvements: stopper en dérapage (1 succès), mettre la béquille latéral (2 succès), descendre et se mettre à couvert (3succès). Dès le tour suivant le flic peut sortir son arme et faire feu normalement. Enfin le personnage gagne une relation de niveau 2 au sein du Bike Squad.

## CONTROLE DES BIENS ET DES CONTREFAÇONS

### « CHANEL & ROLLEX »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Perception 3, Falsification 8+, Instinct de flic 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Pour ce stage, les officiers commenceront par passer de nombreuses heures dans les entrepôts des saisies des douanes, afin de se familiariser avec le genre de marchandises fréquemment falsifiées et acheminées jusqu'en Californie. Puis, dans un second temps, ils accompagneront les unités des douanes au sol et parfois des gardes côtes, dans leur travail quotidien, afin de se familiariser avec les techniques des passeurs et les méthodes de détection et de fouilles du CCS.

#### **Bonus**

aucun

#### **Capacité spéciale**

• *Douanier* : l'officier s'est familiarisé avec les méthodes et les cachettes utilisées par les trafiquants et les contrebandiers pour faire passer en douce leur marchandise, ainsi que sur les détails permettant d'identifier l'authenticité d'un produit. Cette connaissance lui permet de transformer un de ses dés en dé bleu lorsqu'il fait de telles recherches. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

NB : les tests de fouilles d'un véhicule, d'une planque ou d'une personne dans le but d'y trouver un objet délibérément caché sont des tests de Coordination/Scène de crime (Var.) Pour détecter une contrefaçon, c'est un test de Perception/Falsification (Var.) qui est nécessaire.

NB : liste des Connaissances les plus souvent utiles aux douaniers du CCS :

- Connaissance [Produit de Luxe] : parfums, montres, vêtements de marques. C'est la catégorie la plus falsifiée.
- Connaissance [Marché Gris] : alcools, cigarettes, médicaments, électroménagers, informatiques. Contrebande et falsification.
- Connaissance [Marché de l'Art] : pièces uniques ou reliques anciennes. Contrebande, falsification et recel.
- Connaissance [Marché Noir] : comme pour le marché gris, sauf que ces biens sont illicites. (Spécialisation : drogues, armes, animaux exotiques, esclavage, cybernétiques & hautes technologies, produits chimiques ou dangereux etc.).

*auteur : the Dude (ici)*

### « RECÉLEUR »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Falsification 6+, Connaissance [Produits de Luxe] ou [Marché Gris] ou [Marché de l'Art] ou [Marché Noir/Spécialisation] 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui, selon connaissances et spécialisations

Pendant ce stage, l'officier va parfaire ses connaissances sur certains produits parmi les plus souvent passés en fraude ou falsifiés. Mais cette fois, l'officier sera intégré à un groupe d'experts du CCS ce qui lui permettra de se spécialiser sur un domaine précis. Après une première semaine passée au cœur de l'Hydra à San Pedro, le stagiaire rejoindra une équipe d'intervention de la douane terrestre, maritime ou volante (au choix) et l'accompagnera durant toutes ses interventions.

#### **Bonus**

Le personnage peut donner une estimation de 0 à 20% près de la valeur d'un produit de luxe ou de sa contrefaçon sur le marché californien à partir du moment où il a un niveau de connaissance 8+ dans le domaine correspondant.

NB: un test de Connaissance [Marché spécifique]/Education (5) permet de faire une évaluation exacte. Pour chaque point de marge inférieur à 5, la marge d'erreur est de 5% cumulatifs. Aucune réussite rend le bien impossible à évaluer.

#### **Capacité spéciale**

• *Expert [Marché spécifique]* : l'officier, de part ses connaissances initiales, son expérience personnelle, son enseignement ou ses stages, est devenu un expert dans un domaine précis. Lorsqu'il est confronté à un bien ou une contrefaçon relevant de cette catégorie, le personnage gagne un bonus d'un dé bleu pour tous ses jets en rapport avec ce produit. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité.) De plus, s'il peut estimer un bien à 10% près de sa valeur, voire encore plus précisément, il peut également connaître des informations spécifiques sur les filières concernant son trafic.

*auteur : the Dude (ici)*

### « BRAZIIIIL »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** N2, Education 4, Bureaucratie 4+, Informatique 6+, Point d'ancienneté (1)

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Le stagiaire quitte les postes de douanes et les équipes d'interventions du CCS pour s'attaquer à la partie financière des différents trafics face auxquels lutte le CCS au quotidien. Car si les saisies et leurs gestions occupent une grande part des effectifs du CCS, et représentent leur lot quotidien, leur travail consiste également à aider le L.A.P.D. et la C.I.S.A. à démanteler ces trafics. Le stagiaire passera une première semaine au sein du Bureau des Normes afin de se familiariser avec les règles complexes régissant le commerce international et faire la connaissance des différentes étapes permettant la libre circulation d'un bien ou d'un produit sur le sol californien. Les deux semaines suivantes, il les passera à remonter des filières d'importation, afin de vérifier si chaque chargement est bien passé par les intermédiaires indiqués par sa fiche de suivi, et a bien été testé, conditionné, préparé dans des conditions autorisées

par les normes en vigueur. En parallèle, il apprendra à décrypter et remonter ces mêmes pistes, lorsque le produit est illégal ou que sa fiche de suivi est volontairement incomplète.

### **Bonus**

Après 3 semaines passées à brasser intelligemment de la pape-  
rasse au sein d'un service qui n'est pas dénommé Brazil par has-  
sard, le personnage peut maintenant transformer un de ses dés  
en dé bleu lors de tous ses tests de bureaucratie. Si ce dé indique  
1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une  
réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera  
de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de  
cette capacité.)

### **Capacité spéciale**

• *Démontage financier* : les biens et l'argent, même lorsqu'on es-  
saye de les cacher et de noyer les pistes en multipliant les change-  
ment de comptes et de noms ou en passant par des contrebandiers  
ou des paradis fiscaux, laissent toujours des traces qu'un esprit  
aiguisé peut détecter. Lorsque le personnage essaye de remonter  
une piste financière ou étudie un montage financier ou un livre  
de compte truqué, il peut, pour le prix d'un point d'ancienneté et  
un jet de Bureaucratie / Education (2), remonter les pistes qu'on a  
délibérément voulu cacher. Pour chaque point de marge de réussite  
au dessus de 2, le personnage découvre une information concer-  
nant le chemin pris par le produit ou l'argent qu'il recherche ou  
une information qu'on a voulu lui cacher. La recherche prendra  
2D6 heures et pourra être poursuivie le lendemain en effectuant le  
même test et pour le même coût. C'est aux MJ que reviennent la  
tache de déterminer le nombre de pistes du montage financier et  
donc le nombre de réussites à obtenir pour parvenir à le démonter.  
NB : un montage financier peut être de complexité et de difficulté  
variable. On considère qu'un montage moyen, effectué par une  
société cherchant à cacher une partie de ses revenus et l'origine  
défectueuse de ses produits est d'une difficulté de 2 et nécessite 3  
points de marge. Une MR 1 permet de détecter une malversation  
financière. Une MR2 de comprendre, par exemple, que le produit  
à coûté à l'achat 3 fois moins cher et que le complément indiqué  
vient d'un autre compte et est en fait du blanchiment d'argent. Une  
MR3 permet de remonter la piste jusqu'à une usine croate fermée  
depuis 3 mois pour des problèmes de mise aux normes. A partir de  
là, remonter la piste des produits croates ou l'origine de l'argent  
blanchi nécessite un autre démontage financier. Selon l'origine de  
la fraude, le MJ est libre de majorer la difficulté du jet de Bureau-  
cratie/Education ainsi que le nombre de point de marge à obtenir,  
en indiquant pour chaque point de MR le type d'information dé-  
couvert.

NB : sans ce stage, il est également possible de démonter un montage  
financier. La difficulté du jet est alors majoré de 2 points (ou  
1 points avec la dépense d'un point d'ancienneté) et le temps pour  
chaque jet est doublé (4D6 heures).

*auteur : the Dude (ici)*



### **« CRÂNE D'ŒUF »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Scène de crime 6+, Perception 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Ce stage est particulièrement difficile à obtenir. En effet, il est  
rare que les enquêteurs scientifiques acceptent de passer quel-

ques-uns de leurs précieux moments de temps libre à éduquer de  
pauvres flics incultes.

### **Bonus**

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

### **Capacité spéciale**

• *Mémoire photographique* : il suffit au personnage de passer  
tranquillement cinq minutes dans une pièce pour pouvoir ensuite  
se souvenir des lieux dans les moindres détails. Après cinq mi-  
nutes d'observation d'un lieu, le personnage peut effectuer un jet  
d'Instinct de flic/Perception (1). Si le jet est réussi, le personnage  
sera capable de se souvenir parfaitement des lieux pendant 24  
heures. Chaque point de marge de réussite permettra de se sou-  
venir parfaitement des lieux pendant des tranches de 24 heures  
supplémentaires.

*Référence : Pilote p153*

### **« CULTURE GÉNÉRALE »**

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Éducation 4, Scène de crime 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Au cours de ce stage, le flic suit une formation accélérée dans  
la plupart des sciences et techniques liées à la compréhension  
des indices disponibles sur une scène de crime. C'est ainsi qu'en  
l'espace de quelques semaines, le personnage apprendra certains  
mystères de la balistique, de la chimie organique, de la mécani-  
que...

### **Bonus**

aucun

### **Capacité spéciale**

• *Petit génie* : le personnage est considéré comme disposant d'un  
niveau 7+ dans toutes les compétences scientifiques (Connaissan-  
ces scientifiques, Électronique, Informatique, Mécanique, Scène  
de crime). Si le personnage dispose déjà d'une de ces compéten-  
ces à un niveau moins bon (8+ ou 9+), il sera considéré comme  
ayant un niveau 7+. Si l'une de ces compétences est déjà meilleu-  
re (6+ ou plus bas), elle reste à ce niveau. Si le personnage veut  
développer ces compétences en dessous de 7+, il devra en payer  
le coût normal en partant de leur valeur de base (il doit payer pour  
9+, puis 8+, etc.). A la suite de ce stage, le personnage bénéficiera  
d'une prime permanente de 100\$ sur son salaire mensuel.

*Référence : Pilote p157*

### **« PREMIER DE LA CLASSE »**

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Perception 4, Education 4

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Véritables encyclopédies vivantes, les flics sortant de ce stage  
sont capables de damer le pion à la plupart des grouillots labo-  
rants du L.A.P.D.

### **Bonus**

Lorsque le personnage effectue un jet impliquant l'Éducation, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

### **Capacité spéciale**

• *Affaire prioritaire* : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut rendre prioritaire auprès du département scientifique une affaire sur laquelle il travaille. Il s'assure ainsi que, quel que soit l'importance politique de l'affaire, les autopsies et tests scientifiques seront réalisés au plus vite.

*Référence : Pilote p160*

## **DECOUVERTE DES MULTIPLICITES LINGUISTIQUES**

### **« DRAGUE »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Éducation 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui

Ce stage est destiné à permettre à des agents du L.A.P.D. de s'ouvrir sur les différentes populations présentes dans la ville. Différents types d'agents y participent : ceux qui viennent pour apprendre à parler la langue (il est plus facile d'interpeller un individu qui vous comprend) et ceux qui viennent pour draguer (car nombre de secrétaires de pontes du L.A.P.D. ont régulièrement droit à des remises à niveau lors de ce stage).

### **Bonus**

Si le personnage montre une certaine assiduité à ce stage (deux à trois fois par an), on considère alors qu'il sait se débrouiller dans une nouvelle langue de son choix (le MJ peut exiger plus de stages pour les langues « complexes » telles que le japonais, le chinois...).

### **Capacité spéciale**

• *Linguiste* : le personnage parvient aisément à comprendre grossièrement même les langages qui lui sont les plus étrangers. Il lui suffit d'écouter un nouveau langage pendant cinq minutes pour parvenir à comprendre le sens général d'une discussion pratiquée dans une langue qui lui est inconnue. Cette capacité spéciale ne permet pas au personnage de lire les langues qu'il ne connaît pas.

*Référence : 10-99 p55*

## **DEMINAGE**

### **« RAMMSTEIN »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Education 3, Connaissance [Explosifs] 8+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Sous la direction d'artificiers du BOSQ et de l'armée, le flic ingurgite des heures de théorie écrite et visuelle sur les diffé-

rents composants explosifs, détonateurs et systèmes de mise à feu, modèles courants et rares de bombes professionnelles et I.E.D. (Improvised Explosive Devices – dispositifs explosifs improvisés), techniques basiques de désamorçage et équipements en dotation au sein du L.A.P.D. Par la suite, on regarde faire les chefs et on répète les gestes en suivant pas à pas les instructions ; pour autant, le personnage n'est pas encore autorisé à agir seul lors d'une opération de déminage.

### **Bonus**

Lorsqu'il intervient sur un lieu supposé piégé, le flic dispose d'un dé supplémentaire sur son jet d'Instinct de flic / Perception, afin de localiser une bombe éventuelle quel que soit l'endroit – ceci reflète son aptitude à fouiller minutieusement les pièces, à réfléchir aux endroits généralement laissés de côté et à penser «comme un terroriste».

### **Capacité spéciale**

• *A mon signal* : si jamais les renforts du BOSQ viennent à tarder, le flic pourra jouer les remplaçants de dernière minute. À l'aide d'une liaison audio ou (encore mieux) vidéo, le personnage pourra mettre ses cours à contribution pour décrire précisément la bombe et éventuellement entamer son désamorçage, en suivant les ordres de son interlocuteur, avec un jet d'Electronique [armement] ou Mécanique [armement] (suivant le type de bombe)/Coordination (1 à 6, suivant la complexité de la bombe et l'outillage à disposition du personnage). En cas d'échec, «l'ange gardien» du personnage l'arrêtera à la dernière seconde, avant qu'il ne commette une bévue – mais seulement pour le premier échec, après...

*auteur : Kerk (ici)*

### **« GUY FAWKES »**

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Sang-froid 4, Connaissance [explosifs] 6+, Electronique ou Mécanique [armement] 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Cette fois, on passe à la vitesse supérieure : cours intensifs puis mise en pratique dans des conditions de plus en plus malaisées (compte à rebours réduit, bruit important ou stressant, présence de terroristes non-maîtrisés, obscurité partielle puis totale, panne subite du drone de déminage, etc.) où l'erreur n'est pas permise. Ici, beaucoup d'appelés, peu d'élus : les instructeurs ne pardonnent rien, car une fois diplômés les stagiaires seront appelés à agir de manière autonome.

### **Bonus**

Rompu à toutes les situations ou presque, le flic fait preuve d'un calme olympien et dispose d'un dé supplémentaire à tous ses jets de Sang-froid pour conserver sa concentration lors d'une opération de déminage, quoiqu'il arrive autour de lui.

### **Capacités spéciales**

• *Fil bleu/fil rouge* : s'il dispose de suffisamment de temps, le flic peut examiner la bombe à son aise avant de passer aux choses sérieuses, ce qui lui permettra de remarquer d'éventuelles embûches ou complications... Pour résumer, trois jets seront utiles : Connaissance [explosifs]/Education pour discerner le type d'explosif et le système de mise à feu ; Instinct de flic / Perception pour vérifier la présence possible d'un «piège à cons» ; Mécanique ou Electronique [armement] / Coordination pour désamorcer la bombe. Au MJ de décider du nombre de réussites à accumuler, suivant la complexité de la bombe et les pièges/dérivations/trom-

pe-l'œil employés.

- **Câblé** : formé à l'utilisation des différents engins du BOSQ, le personnage est désormais capable de piloter drones (cf. le cahier couleur du Pilote et Hitek Lotek p121/122) et ROBs (Robotic Offensive Bomb vehicles - treuils motorisés capables de soulever et déplacer des véhicules ou objets massifs suspects) à l'aide d'un casque et de gants Sentry Virtual Engine™ – le flic devient la machine, il lui suffira d'employer sa caractéristique Coordination pour manier l'engin et déployer ses outils/scanners, ses Réflexes en cas de mouvement brusque, ainsi que sa Perception pour visualiser les environs (dans les trois cas, il disposera alors d'un dé bleu, simulant l'assistance fournie par l'équipement électronique).

*auteur : Kerk (ici)*

## « HIROSHIMA »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Sang-froid 5, Education 4, Connaissance [explosifs] 4+, Electronique ou Mécanique [armement] 5+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Après plusieurs mises en situation toujours plus réalistes et éprouvantes, les stagiaires sont livrés à eux-mêmes en plein hall central du Convention Center, pour un dernier exercice. Mission : trouver et désamorcer une charge nucléaire miniature posée par un groupuscule terroriste. Délai avant explosion : inconnu. Présence de terroristes : plausible. Déploiement du SWAT : insuffisant pour à la fois couvrir tout le bâtiment et protéger les artificiers. Ou les flics réussissent ou Los Angeles est rayée de la carte, ce n'est pas plus compliqué que cela.

### **Bonus**

Si le personnage est accompagné de plusieurs équipiers (des artificiers maîtrisant comme lui le stage de niveau 2, et non pas de simples flics), son travail n'en sera que plus rapide et efficace. Chaque duo de collègues supplémentaires lui octroie un dé de plus à ses jets, que ce soit pour rechercher la bombe, sécuriser la zone, puis pour désamorcer l'explosif - ça c'est du travail d'équipe !

### **Capacité spéciale**

- **10 secondes avant explosion** : le compte à rebours égraine les secondes et le moment fatidique approche, uncool... Au prix du sacrifice définitif d'un point d'ancienneté (qui pourra néanmoins être racheté avec des points d'expérience), le personnage arrivera malgré tout à désamorcer la bombe à l'aide d'outils de fortune, une seconde trois centièmes avant la déflagration. Et le tout sans même suer, la classe. Veinard, Hollywood rachètera certainement votre récit pour un futur film catastrophe avec Kevin Seagal.

*auteur : Kerk (ici)*

## FRAPPE

## « PUNCHING BALL »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Corps à corps [coups] 6+, Carrure 3  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (trois fois)

Au cours de toute la durée de ce stage, le personnage va pas-

ser son temps à taper sur ses petits camarades et à se faire taper dessus... L'apprentissage par la douleur, il n'y a rien de mieux.

### **Bonus**

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

### **Capacité spéciale**

aucune

*Référence : Pilote p153*

## « PETIT SCARABÉE »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Réflexes 4, Corps à corps [coups] 5+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (trois fois)

Après avoir appris les bases lui permettant de porter des coups plus puissants, le personnage apprendra ici à mieux les placer. Le travail d'endurcissement corporel commencera aussi à véritablement se ressentir au quotidien.

### **Bonus**

A chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +/-1 au jet de localisation lorsqu'il frappe à mains nues. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question. C'est le personnage qui choisit, après avoir effectué son jet de localisation, d'appliquer tout ou partie de ce modificateur (ainsi que sa valeur : positive ou négative).

### **Capacités spéciales**

- **Endurance** : lorsqu'il fait un jet de résistance (pour éviter les effets d'une drogue, pour ne pas s'endormir... mais pas pour les jets d'encaissement) avec sa Carrure ou son Sang-froid, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

- **Solide comme l'acier** : lorsqu'il fait un jet d'encaissement (avec sa Carrure ou son Sang-froid), le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

*Référence : Pilote p157*

## « MOHAMED ALI »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Coordination 5, Corps à corps [coups]4+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Rois des bagarres de rue, big boss du ring, les flics sortant de ce stage sont des machines de guerre capables d'abattre les plus solides truands simplement avec leurs deux poings.

### **Bonus**

Pour chaque point de marge de réussite sur ses jets d'attaque à mains nues (uniquement les coups, pas les projections ou les immobilisations), le personnage peut cumuler les effets des bonus aux dommages et à la localisation liés aux stages de niveau 1 et 2. Ainsi un personnage disposant d'une marge de réussite de 1 pourra infliger 1 point de dommage de plus et il pourra modifier le jet de localisation de +/-1. Le personnage ne peut appliquer que les modificateurs qu'il a acquis au cours des stages de niveau 1 et 2. Ce stage ne crée pas de nouveaux bonus, il permet juste de les cumuler.

### **Capacités spéciales**

- *Coup de coude* : en annonçant qu'il donne un coup de coude à son adversaire, avant que le tour de corps à corps ne soit résolu, le personnage accorde un bonus de 2 dés au jet de Corps à corps de son adversaire. Mais s'il parvient tout de même à remporter le combat, il causera un nombre de points de dommages doublé (après tous les modificateurs possibles).
- *Uppercut* : en annonçant qu'il donne un uppercut à son adversaire, avant que le tour de corps à corps ne soit résolu, le personnage accorde un bonus de 2 dés au jet de Corps à corps de son adversaire. Mais s'il parvient tout de même à remporter le combat, la Force d'arrêt de son attaque sera égale à 2 (4 s'il touche la tête).

Référence : Pilote p159

## **GÉOPOLITIQUE GLOBALE**

### **« SUCER DES HÛÎTRES, LÉCHER DES MOULES »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Charme 4 ou Education 4

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (une fois par culture)

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

### **Bonus**

Lorsqu'il fait un jet de Connaissance du milieu spécifique (culture spécifique : haute finance, politique, showbiz...), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

### **Capacité spéciale**

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

Référence : Pilote p153

## **GESTION DES FOULES**

### **« MATRAQUAGE »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Sang-froid 3, Intimidation 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (trois fois)

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

### **Bonus**

A chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec une arme de contact. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question. Exemples : un flic a suivi un stage de gestion des foules. Il frappe un manifestant avec un tonfa. Il obtient une marge de réussite de 2. Il pourra donc bénéficier d'un bonus de +1 au résultat de son jet de dommages. Nous retrouvons notre joyeux matraqueur quelques temps plus tard, alors qu'il sort de son troisième stage de gestion des foules. Il frappe sur le même manifestant tout juste sorti de l'hôpital. Il obtient à nouveau une marge de réussite de 2 pour son attaque au tonfa. Il ne pourra donc bénéficier que d'un bonus de +2 au résultat de son jet de dommages.

### **Capacité spéciale**

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

Référence : Pilote p154

## **GESTION DES MINEURS**

### **« BAFA »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Charme 3, Perception 3, Eloquence 7+, Psychologie 8+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Au cours de ce stage, le détective apprend à travailler avec des enfants et adolescents dans le cadre de procédures policières. Ce stage couvre aussi bien les aspects légaux et juridiques entourant les mineurs dans le cadre d'interrogatoires ou d'arrestations, que diverses méthodes utilisées par les assistantes sociales du JSD pour se mettre à leur niveau et gagner leur respect ou leur confiance.

### **Bonus**

Le cops sait mettre en confiance et faire parler les enfants et les adolescents avec qui il passe un peu de temps. Après 10 minutes en leur compagnie, ces derniers seront prêts à l'écouter et pourraient lui révéler des secrets qu'ils ne confieraient pas à leur meilleur ami et encore moins à leurs parents. Ses

nouveaux amis sont considérés comme des informateurs de niveau 1 pour tout ce qui touche à leur entourage et tant que l'officier reste en leur compagnie. S'il s'éloigne plus d'une heure, tout est à refaire.

#### **Capacités spéciales**

- *Père fouettard* : le cops sait trouver le ton juste et ferme lorsqu'il parle avec des enfants ou des adolescents. Lorsqu'il fait un jet d'intimidation/Sang froid, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).
- *El Professor* : l'officier sait trouver les mots justes lorsqu'il parle avec des enfants ou des adolescents. Lorsqu'il fait un jet de Rhétorique/Education, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).
- *Disney Channel* : le personnage a appris à parler avec les enfants et les adolescents avec calme, gentillesse et douceur. Lorsqu'il fait un jet d'Eloquence/Charme, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

auteur : the Dude (ici)

### **GESTION DES PROCEDURES DE COMMUNICATION AU SEIN DU LAPD**

#### **« J'EMBRASSE... »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Sang-froid 3, Bureaucratie 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Au cours de ce stage, le flic va commencer à découvrir les rouages les plus secrets et les plus mystérieux du L.A.P.D. Quelques semaines durant son travail consistera essentiellement à porter le café aux officiers et à bavarder avec les secrétaires. Rapidement le flic apprendra ainsi comment récupérer les formations les plus intéressantes (cours de tir, de conduite...), comment obtenir du matériel de meilleure qualité...

#### **Bonus**

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

#### **Capacité spéciale**

- *Suceur* : le personnage disposera d'un dé supplémentaire pour tous ses jets lors d'interactions sociales avec des membres du personnel administratif du L.A.P.D. (secrétaires, armuriers, garagistes, officiers supérieurs...). En revanche, et de manière permanente, il subira un malus de 1 dé pour tous ses jets lors d'interactions sociales avec des flics de la rue (enquêteurs, flics de patrouille...). Les relations du personnage avec

le personnel scientifique du L.A.P.D. ne sont pas affectées. Il est important que le meneur de jeu se souvienne que, même si aucun jet de dés n'est demandé, cette capacité restera active en permanence et affectera de manière sensible la réaction des interlocuteurs du flic.

Référence : Pilote p154

#### **« ... J'AVALE ... »**

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Éducation 4, Bureaucratie 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Désormais considéré comme le meilleur ami de la secrétaire du boss, le personnage est aussi parvenu à se faire inviter au mariage du chef comptable du département et à l'anniversaire du responsable des stages de formation.

#### **Bonus**

A l'issue de chaque scénario, le personnage peut effectuer un jet de Bureaucratie/Éducation (4). Il gagnera alors 1 Point de stage supplémentaire par point de marge de réussite obtenu (une réussite normale n'apportera donc aucun point supplémentaire). Il est bien évidemment impossible d'utiliser des Points d'adrénaline sur ce jet. Le personnage sera le seul à pouvoir utiliser ces points (ils ne seront pas ajoutés aux points de stage de ses équipiers). Ces points ne sont pas cumulables et seront perdus si le personnage n'a pas la possibilité ou le désir de les dépenser. N'oubliez pas qu'un personnage ne peut suivre qu'un seul et unique stage après chaque scénario.

#### **Capacité spéciale**

- *Grand maître de la paperasserie* : le personnage peut utiliser sa connaissance des rouages du L.A.P.D. afin de faciliter ses demandes d'obtention de matériel ou de crédits. Lorsque le meneur de jeu lui demande de faire un jet visant à permettre l'obtention de crédits, de matériel ou de renforts, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Référence : Pilote p157

#### **« ... ET JE SOURIS »**

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Charme 5, Bureaucratie 4+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

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

#### **Bonus**

aucun

#### **Capacité spéciale**

- *Pistonné* : le personnage peut désormais choisir de participer à tous les stages qui lui sont proposés, quelles que soient les caractéristiques et compétences minimales requises. Il doit par contre dépenser normalement les points de stage requis.

Référence : Pilote p160

## INFILTRATION

### « ATELIER THÉÂTRE »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** Sang-froid 4, Déguisement 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (une fois pour chaque type de criminalité – dealer, prostituée... et pour chaque type de milieu – mafia russe, yakusa, Triades...)

Si bien des flics considèrent uniquement ce stage comme un moyen de draguer les jeunes actrices qui viennent leur donner des cours, les flics habitués à travailler sous couverture ont rapidement compris tout l'intérêt qu'ils pouvaient avoir à être assidus à un tel enseignement. Au cours de ce stage qui tient autant du cours de théâtre que de la séance de psychologie et de profilage criminel, les flics apprennent à incarner des truands mais aussi à évaluer les réactions de leurs interlocuteurs de manière à pouvoir modifier leur attitude et à ainsi rester crédible dans un univers où l'erreur signifie bien souvent la mort.

#### **Bonus**

Lorsqu'il fait un jet de Connaissance du milieu qu'il a étudié (exemple : prostitution, dealers, mafia russe...), ou lorsqu'il doit faire un jet pour résister à un interrogatoire, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

#### **Capacité spéciale**

• *Béni des dieux* : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut parvenir à faire croire à un énorme mensonge. Le meneur de jeu est libre d'évaluer la relative crédibilité du mensonge en question et il lui est tout à fait possible d'interdire l'usage de cette capacité contre un PNJ particulier. Cette capacité peut affecter tout aussi bien des criminels que des civils (ou même des flics).

*Référence : 10-99 p56*

### « ATELIER CINÉ »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** N2, Éloquence 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Au cours de ce stage les flics apprennent à parfaire leur assurance. Ils peuvent désormais plus facilement tenter de faire croire en la réalité du personnage qu'ils interprètent.

#### **Bonus**

aucun

#### **Capacité spéciale**

• *Domination* : le personnage sait habilement utiliser un mélange d'autorité et de manipulation psychologique pour parvenir à imposer certaines de ses idées. Cela permettra au personnage de passer un contrôle de sécurité sans présenter de carte d'identification, il peut se faire passer pour un officier auprès de soldats, pour un représentant de commerce auprès d'une civile afin de pouvoir entrer dans un appartement pour jeter un coup d'œil... Il ne s'agit pas réellement d'intimidation mais plutôt d'une manière de persuader les gens que le personnage est bien celui qu'il prétend

être. Le personnage devra effectuer des jets d'Éloquence / Éducation de difficultés variables en fonction de son interlocuteur. Il est important de se souvenir que cela ne permettra pas au personnage de passer des contrôles de sécurité d'un niveau trop élevé. Le meneur de jeu devra prendre garde à la manière dont cette capacité est utilisée, en effet si le personnage ment ouvertement pour accéder à un lieu, cela pourrait lui être reproché devant un tribunal. Il faut donc développer l'art et la manière de persuader les gens sans avoir à clairement mentir.

*Référence : 10-99 p56*

## LEGISLATION ET DROIT DU CITOYEN

### « POCKET LAWYER »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Education 3, Connaissance [Droit] 8+, Ancienneté (1 pt)

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Le travail d'un officier de police étant, entre autre chose, de faire respecter les lois, il est utile que tous les officiers du L.A.P.D. les connaissent. Mais force est de constater que malgré les cours de l'académie, ce n'est pas toujours le cas. Si aujourd'hui, tous les détectives et une grande partie des véhicules de patrouille sont équipés d'un pocket-lawyer, des crédits viennent d'être débloqués pour que le plus d'officiers possible passent ce stage.

NB : à partir du 1er avril 2031, ce stage sera ouvert au plus grand nombre et le nombre de sessions sera doublé. Il n'y aura plus aucun pré requis pour s'y inscrire, mais ceux qui auront malgré tout le niveau, pourront passer ce stage pour seulement 5 XP.

NB : à partir du 1er juin 2031, une prime de 50\$ sera rajoutée au salaire de tous les bénéficiaires de ce stage.

#### **Bonus**

Le stagiaire bénéficie de la grâce de son maître de jeu qui pourra tousoter discrètement lorsqu'il s'apprêtera à commettre sans s'en rendre compte une énorme bourde qui pourrait juridiquement lui planter son affaire.

#### **Capacité spéciale**

• *Casse bonbon* : la révision des codes civils et pénaux californiens ainsi que sa jeune jurisprudence permet à l'officier, s'il utilise pour cela un point d'ancienneté et réussit un test de Connaissance [Droit]/Education (2) de trouver un petit quelque chose pour casser les noix d'un bon père de famille semblant au-delà de tout soupçon. Si bien sur, ce bon père de famille est vraiment aussi blanc qu'une colombe, rien ne pourra lui être légalement reproché.

*auteur ; the Dude (ici)*

### « ROI DU BARREAU »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Education ou Charme (4), Bureaucratie 6+, Connaissance [Droit] 6+, Eloquence ou Rhétorique 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

Lors de ce stage, les officiers rejoignent un célèbre cabinet angelinos et participent à la préparation des procès et plaidoiries en

compagnie d'étudiantes en droit et de jeunes avocats aux dents longues et au cynisme acéré. Les bénéficiaires de ce stage sont choisis en priorité par leur hiérarchie pour représenter leurs collègues lors des procès concernant les criminels qu'ils ont arrêté.

NB : statistiquement, 40% des bénéficiaires de ce stage sont fréquemment re-contacté par le cabinet Smith & Winchester ou un autre cabinet, pour servir de spécialistes de la police judiciaire et témoigner à d'autres procès que les siens. Le hic est qu'il est plus souvent appelé à témoigner pour invalider les arguments de ses collègues que pour assurer la défense des victimes. Techniquement, un test réussi de Charme/Rhétorique (2) à la fin de ce stage, permet à l'officier de se faire remarquer et re-contacter. S'il accepte la proposition qui lui est faite, il peut s'attendre à gagner 2D6 x 1000\$ par mois supplémentaire, mais cela se saura vite et il sera pénalisé d'un dé lors de toutes ses interactions ultérieures avec le personnel et les officiers du L.A.P.D.

#### **Bonus**

aucun

#### **Capacités spéciales**

- *Accusé, levez-vous!* : une fois l'affaire bouclée et le criminel arrêté, reste à s'assurer qu'il passera bien le temps qu'il mérite derrière les barreaux. Lorsque vous êtes appelé à la barre, pour témoigner lors d'un procès, votre connaissance du droit et du dossier vous permet de vous assurer que le criminel que vous avez pourchassé purgera bien sa peine. Il vous en coûtera un point d'ancienneté. Si jamais ce procès était préalablement truqué, ou que l'accusé possède un atout capable d'indiscutablement l'innocenter, la dépense définitive de ce point d'ancienneté permet de faire basculer les jurés en votre faveur.

- *Présomption de culpabilité* : la connaissance des arcanes du droit californien permet à l'officier d'obtenir un mandat un peu douteux et précipité ou face à un D.A récalcitrant, pour le simple coût d'un point d'Ancienneté associé à un jet de Bureaucratie ou Connaissance [Droit]/Education(2)

- *I am the law* : l'officier connaît tellement bien les alinéas de chaque article de loi, qu'il peut désormais remplacer un de ses dés par un dé bleu lorsqu'il fait un test de Connaissance [Droit] ou lorsqu'il fait un test de rhétorique en utilisant le droit comme argument. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

auteur : the Dude (ici)

### « MONSIEUR LE PROCUREUR »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Education ou Charme (5), Sang-froid 4, Bureaucratie 4+, Connaissance [Droit] 5+, Une relation (niveau 3 ou 2, pressuré) au sein du parti majoritaire à Los Angeles, ou du bureau du procureur.

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

La loi n'a maintenant plus aucun secret pour l'officier. Il ne lui reste qu'à parfaire ses connaissances en compagnie de ceux qui font appliquer cette loi au plus haut niveau et à apprendre à mieux se servir de ses petits alinéas pour le bien-être des Californiens.

NB : ce stage, bien que présent dans le catalogue du TDD n'est pas mis en avant. Bien souvent, les officiers qui le passent ne restent ensuite pas plus d'un an au L.A.P.D. et rejoignent le bureau du procureur ou un prestigieux cabinet d'avocats. Et plutôt que d'apprendre à servir les intérêts des californiens, se sont les

intérêts de l'officier qui sont les mieux servis. 6 des 7 officiers qui l'ont passé sous l'ère Mac Connroy ont démissionné du L.A.P.D. entre 4 mois et 18 mois après leur dernier stage. Ceux qui décident de rester peuvent gagner autant que les officiers titulaires du stage de niveau 2, (même ceux qui n'avaient pas décroché préalablement de contrat) s'ils acceptent de travailler pour le privé, et de subir le malus d'un dé avec leur collègue. Mais une autre alternative s'offre à eux. Celle de gagner une prime mensuelle de 30% de leur salaire globale, en tant que conseiller du L.A.P.D. Dans ce cas, ils n'ont pas de malus avec leurs collègues et gagnent même 1D6 niveaux de relation par trimestre au sein de ses collègues du L.A.P.D. qu'il a su aider lors de procès.

#### **Bonus**

Ce stage permet de se lier d'amitié avec une personne de l'entourage proche du procureur. Selon le résultat d'un unique test de Charme, 2 réussites ou moins, il s'agit d'une secrétaire, 3 réussites, d'un de ses substituts, 4 réussites, d'un de ses plus proches conseiller et 5 réussites ou plus... de lui-même. Cette amitié équivaut à celle d'un informateur dévoué de niveau 3 (et passe à 4 en cas de deuxième stage.)

#### **Capacités spéciales**

- *Présomption d'innocence* : vous êtes l'un des rois du barreau et maintenant tout le monde le sait. Lorsque vous êtes amené à témoigner lors d'un procès, votre aura, vos compétences et vos connaissances vous permettent d'innocenter un ami dans le besoin ou d'orienter un procès dans le sens que vous désirez. Vos arguments seront même acceptés avec enthousiasme par le jury qui ira dans votre sens. Il vous en coûtera deux points d'ancienneté, et le maître de jeu sera seul juge pour savoir si cette dépense est normale ou tout ou partie définitive, en fonction des charges qui pèsent sur l'accusé et de l'amenuisement de peine que vous visez. Attention, cette capacité n'est pas définitive et si elle est répétée trop souvent elle pourrait vous faire perdre votre crédibilité.

- *Loi [Nom de l'officier]* : les lois de la république de Californie sont encore jeunes et parfois incomplètes. Mais la Californie sait qu'elle peut compter sur des hommes et des femmes comme vous pour la faire avancer sans tomber dans les travers qui ont perdu l'Union. Pour la dépense définitive de 2 points d'ancienneté, vous pouvez proposer et faire voter en accord avec votre maître de jeu, une nouvelle loi pour le bien être de la Californie. Attention, cette loi doit être crédible.

auteur : the Dude (ici)

### LUTTE ANTI-DROGUE (DEA)

#### « POUSSIÈRE D'ANGE »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Education 3, Connaissance [drogues] 8+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Ce stage est destiné à former le personnel de la DEA à la collecte d'information sur les différentes drogues en circulation sur le territoire de la République de Californie.

#### **Bonus**

aucun

#### **Capacité spéciale**

- *Collecteur d'informations* : la connaissance qu'a le person-

nage du milieu des narcotiques lui permet de déceler les éventuels mensonges de ses informateurs ou des truands qu'il arrête et cela lui permet aussi de prendre en considération des détails apparemment anodins. Lorsqu'il cherche à obtenir des infos sur le milieu de la drogue, les interlocuteurs du personnage sont considérés comme disposant d'un bonus de +1 dans le domaine des narcotiques. Ainsi un informateur disposant d'un niveau de -2 dans le domaine de la connaissance des trafics de drogues sera considéré comme disposant d'un niveau -1 avec le personnage. Si le personnage n'avait aucune connaissance du domaine, il l'acquiert toutefois au niveau -3.

*Référence : Lignes Blanches p101*

### « DEALER MON AMI »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Charme 4, Connaissance [drogues] 6+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

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

**Bonus**  
aucun

#### **Capacité spéciale**

• *Trombinoscope* : lorsqu'il réussit un jet d'Instinct de flic / Education (2), le personnage peut identifier l'organisation criminelle à laquelle appartient un criminel qu'il rencontre dans la rue (de manière assez précise : famille de mafia russe, gang, nom du cartel...).

*Référence : Lignes Blanches p101*

### « SERVICE COMMANDÉ »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** N2, Sang-froid 4, Connaissance [drogues] 6+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Le personnage apprend à opérer en «sousmarin».

**Bonus**  
aucun

#### **Capacité spéciale**

• *Immunisé* : le personnage subit une série d'opérations chirurgicales destinées à lui implanter quelques discrètes poches sous-cutanées et membranes de filtrage. Le personnage suit aussi un entraînement rigoureux qui lui permet d'apprendre à utiliser ces greffes. Le personnage peut utiliser ces poches pour faire croire à des criminels qu'il prend effectivement de la drogue. Une membrane dans le nez lui permet de récolter les drogues en poussière inhalée dans une petite poche placée au niveau des sinus. Une poche placée juste avant le début de la trachée lui permet de récolter d'éventuelles pilules et une poche située dans le creux du bras lui permet de récolter les liquides. Les poches sont hermétiquement fermées et doivent être vidées par un médecin de la police. Le personnage ne subit aucun effet des drogues stockées ainsi. Il n'est toutefois pas protégé contre les drogues volatiles ou contre les drogues de contact.

*Référence : Lignes Blanches p101*

## LUTTE ANTI-DROGUE (NADIV)

### « DOPE JUNKY »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Perception 3, Connaissance [drogues] 8+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Ce stage est destiné à former le personnel de la NADIV à la reconnaissance des différentes drogues en circulation sur le territoire de la république de Californie.

**Bonus**  
aucun

#### **Capacité spéciale**

• *Sentir le dragon* : en réussissant un jet de Connaissance [drogues] / Perception (1) le personnage peut identifier une caractéristique d'une drogue qu'il a en main. Pour chaque point de marge de réussite, le personnage peut demander au meneur de jeu une caractéristique additionnelle (effet, nom, addiction... - reportez-vous à la fin du dossier drogue pour voir les caractéristiques des drogues).

*Référence : Lignes Blanches p102*

### « DOPE MASTER »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Stage d'infiltration, une relation (allié ou informateur) de niveau 2 dans une organisation criminelle, Perception 3, Charme 4, Connaissance [drogues] 6+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Le personnage a passé de longs mois à parfaire ses techniques d'infiltration auprès d'anciens agents. Sa connaissance du milieu criminel lui permet désormais d'obtenir des faveurs de certains de ses anciens «amis».

**Bonus**  
aucun

#### **Capacité spéciale**

• *Caid* : en dépensant un point d'ancienneté, le personnage arrive à obtenir une information essentielle (de niveau +1) ou un service important (meurtre, forte somme d'argent, armes...) grâce aux contacts du flic dans un milieu criminel. Attention, l'utilisation de cette capacité spéciale peut facilement déclencher les alarmes du SAD.

*Référence : Lignes Blanches p102*

### « DOPE LORD »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** N2, Perception 3, Charme 4, Sang-froid 5, Connaissance [drogues] 5+  
**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

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

## **Bonus**

aucun

### **Capacité spéciale**

• *Permis de tuer* : en dépensant de manière permanente un point d'Ancienneté (qui pourra ensuite être racheté avec de l'expérience), le personnage peut obtenir l'accord des pontes du L.A.P.D. pour exécuter un criminel particulier et pour ensuite maquiller cet assassinat.

*Référence : Lignes Blanches p102*

## **MANOEUVRE ET MOUVEMENTS**

### **« STORMTROOPER »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Carrure 3, Coordination 3, Athlétisme 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

L'officier s'entraîne avec certaines unités du L.A.P.D. habituées au port de protections lourdes et encombrantes. Car si les combinaisons intégrales du SWAT, les armures anti-émeute du RISQ ou les épaisses combinaisons anti-éclats du BOSQ peuvent sauver une vie, elles peuvent aussi terriblement entraver leurs porteurs, surtout si celui-ci n'est pas habitué à les porter. Ce stage ne pourra jamais tout à fait remplacer l'entraînement régulier et rigoureux des unités spéciales du L.A.P.D., mais il permettra aux stagiaires de minimiser les gênes provoquées par une telle protection lors de certaines manœuvres.

### **Bonus**

Le port d'une protection peut mettre en confiance les officiers pris sous le feu de l'ennemi. Lorsqu'un personnage est pris sous le feu nourri d'un tir de couverture, il n'a besoin que de 2 réussites (au lieu de 3) sur son jet de Sang-froid, pour pouvoir agir sous le feu.

### **Capacités spéciales**

• *SWAT Dance* : le stagiaire apprend à minimiser la gêne procurée par sa combinaison lourde, lorsqu'il se déplace, aussi bien silencieusement qu'en courant. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test de discrétion, d'athlétisme (équilibre ou course, seulement) et lors d'une poursuite à pied.

• *Robocop* : le stagiaire apprend à minimiser la gêne procurée par sa combinaison lourde, lorsqu'il utilise une arme à feu. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test d'arme de poing, d'arme d'épaule ainsi qu'en lancer et tir en rafale.

• *Ed' Scissorhands* : le stagiaire apprend à minimiser la gêne procurée par sa combinaison lourde, lorsqu'il effectue une opération manuelle délicate. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test d'électronique, de mécanique, d'informatique ou de premiers secours.

• *Mad Max Style* : le stagiaire apprend à minimiser la gêne procurée par sa combinaison lourde, lorsqu'il est aux commandes d'un véhicule. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test de conduite ou de pilotage et lors des poursuites motorisées.

• *Gladiator* : le stagiaire apprend à minimiser la gêne procurée par sa combinaison lourde, lorsqu'il doit en venir aux mains pour se battre ou se défendre. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test de corps à corps ou d'armes de contact.

*auteur : the Dude (ici)*

## **« BULLDOZER »**

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : Stage de Manœuvre et Mouvement niveau 1 (x2 minimum) Carrure 4, Coordination 4, Athlétisme 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

L'officier continue son entraînement avec les unités du SWAT, du RISQ et du BOSQ et est maintenant capable de manœuvrer et agir en combinaison d'intervention lourde, tout comme les officiers de ces forces spéciales.

### **Bonus**

Le port d'une protection peut mettre en confiance les officiers pris sous le feu de l'ennemi. Lorsqu'un personnage est pris sous le feu nourri d'un tir de couverture, il n'a besoin que d'1 réussite (au lieu de 2) sur son jet de Sang-froid, pour pouvoir agir sous le feu.

### **Capacités spéciales**

• *SWAT Style* : le stagiaire est maintenant parfaitement à l'aise dans ses mouvements lorsqu'il revêt une combinaison du SWAT ou une combinaison militaire équivalente. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test avec la Coordination ou les Réflexes pour caractéristiques.

De plus, lors d'une infiltration, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu lorsqu'il effectue un test de discrétion. Son armure est en effet destinée aux opérations commandos discrètes, et les matières et revêtements utilisés vont dans ce sens pour peu qu'on soit habitué à se mouvoir avec une telle armure. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

• *RISQ Style* : le stagiaire est maintenant parfaitement à l'aise dans ses mouvements lorsqu'il revêt une protection lourde, telle que celles du RISQ. Le personnage ne subit pas le premier dé de malus de son armure lorsqu'il effectue un test avec la Coordination ou la Carrure pour caractéristiques. De plus, lors d'une mêlée, le personnage sait se servir des avantages de son armure et transforme donc un de ses dés en dé bleu lorsqu'il effectue un test de corps à corps (Immobilisation.) Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

*auteur : the Dude (ici)*

## **MECANIQUE**

### **« LES MAINS DANS LE CAMBOUIS »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Mécanique 8+, Perception 3 ou Education 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Les rafistoliers du L.A.P.D. ont toujours besoin de petites mains pour leur apporter une clé de 12 ou des plaques de tôles. Le personnage vient d'avoir l'insigne honneur de participer aux basses besognes relatives à la bonne tenue d'un garage. De temps en temps, il aura le droit de jeter un coup d'œil aux merveilleuses inventions que les magiciens de la tôle sortiront de leur esprit pour que les véhicules de la police continuent à rouler encore quelques jours.

### **Bonus**

Après s'être démené pendant des semaines pour trouver des pièces dans les coins les plus obscurs du garage et avoir appris à remplir des tas de formulaires abscons pour trouver des boulons, le personnage obtient un dé bleu pour tous ses jets visant à obtenir des réparations ou des véhicules du service adéquat.

### **Capacité spéciale**

• *Mac Gyver* : le personnage a vu tellement de réparation « bout de ficelle » pendant son stage qu'il a compris comment tirer le meilleur parti du matériel disponible. Toutes les tentatives de réparation de véhicules auront leur difficulté réduite d'un point.

*auteur : inconnu*

## **MENOTTAGE**

### **« SPÉCIAL PERVERS »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Réflexes 3, Coordination 3, Corps à corps 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

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

### **Bonus**

aucun

### **Capacité spéciale**

• *Menottage* : le personnage s'est entraîné à menotter un adversaire pendant un combat au corps à corps. Il doit tout d'abord réussir une manœuvre d'immobilisation (cf. COPS p.136), si cette manœuvre est réussie, il peut alors effectuer un jet d'opposition de Réflexes contre les Réflexes de son adversaire en bénéficiant toutefois d'un bonus de 1 dé. Si ce jet est réussi, le personnage est alors parvenu à passer une menotte autour du poignet ou de la cheville (au choix du personnage) de son adversaire. Au cours du tour suivant, il pourra tenter d'accrocher la deuxième menotte. Si son adversaire réussit à rompre l'immobilisation, le jet d'opposition se fera alors normalement avec les Réflexes du personnage contre la Carrure ou les Réflexes de son adversaire (au choix de son adversaire). Si l'immobilisation a été maintenue, il faudra effectuer un jet d'opposition de Réflexes contre les Réflexes de l'adversaire, le personnage bénéficiant toutefois d'un bonus de 2 dés. Il est possible d'accrocher la menotte à un poignet, une cheville (ou une autre articulation : genou, coude) de l'agresseur ou du personnage (s'il veut s'accrocher à son adversaire) ou encore à un élément extérieur (grille, barreau...). Il est possible d'utiliser cette capacité en conjonction avec Enchaînement (art martial niveau 1) si le personnage en dispose.

*Référence : 10-99 p55*

## **NEGOCIATION**

### **« VENDEUR DE VOITURE »**

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : Stage de psychologie criminelle, Sang-froid 5, Charme 5

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Après avoir appris les bases de la psychologie criminelle, le personnage apprend désormais à désamorcer les situations de crise avec tout ce que Los Angeles peut compter de preneurs d'otages, terroristes, braqueurs de banque, adolescents pré pubères...

### **Bonus**

Lorsqu'il fait un jet d'Interrogatoire ou de Psychologie, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

### **Capacités spéciales**

• *Empathie* : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut automatiquement calmer un individu agressif (sauf si son état agressif est provoqué par une trop forte consommation de drogue). Cette capacité ne peut être utilisée que lors d'une discussion, pas au cours d'un combat.

• *Sixième sens* : en réussissant un jet de Psychologie/Perception (3) et en dépensant un Point d'ancienneté (sans que cela l'empêche d'agir durant le tour où il utilise cette capacité spéciale), le personnage peut deviner les actions d'un individu qu'il observe durant le tour à venir.

*Référence : Pilote p160*

## **PARTENARIAT**

### **« FOOT-BIÈRE-CHIPS »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : INSTINCT DE FLIC 7+, PSYCHOLOGIE 8+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Plus spécifique que le stage cohésion, ce stage ne se pratique pas seul mais avec son partenaire. On y apprend à connaître intuitivement les réactions de celui qui est destiné à devenir votre ombre, et il apprend à faire de même.

### **Bonus**

aucun

### **Capacité spéciale**

• *Esprit de ruche* : pour être efficace cette capacité doit avoir été prise par plusieurs (au moins deux) membres d'un même groupe. Lorsqu'ils sont au moins deux disposant de cette capacité, qu'ils agissent ensemble et qu'ils sont à portée de vue ou d'écoute, les personnages dotés de l'Esprit de ruche bénéficient d'un bonus de 2 dés sur tous leurs jets de Perception et d'Instinct de flic effectués en situation de combat (un jet d'Instinct de flic/Perception ne bénéficiera que d'un bonus de 2 dés et non pas 4).

*Référence : 10-99 p55*

### **« PIZZA PARTY »**

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Instinct de flic 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Les deux partenaires apprennent à vivre ensemble, ils mangent ensemble, travaillent ensemble, emmènent leurs gosses dans la

même école... Dites, vous avez pensé à en parler à un psy ?

#### **Bonus**

aucun

#### **Capacité spéciale**

• *Janus* : cette capacité ne fonctionne que si les deux partenaires en disposent. Ils peuvent désormais échanger autant de Points d'adrénaline et d'ancienneté qu'ils le désirent chaque tour du moment qu'ils restent en contact (radio, vocal, visuel).

Référence : 10-99 p55

## « ALTER EGO »

(Niveau 2)

PRÉ-REQUIS : N2, Instinct de flic 3+

POSSIBILITÉ DE CUMUL : non

Vous avez tout ou trop partagé, vous vous connaissez parfaitement. Le credo a changé : «mon partenaire, ma femme, ma voiture.» une affaire trop dure, une expérience trop forte. vous êtes lié à votre binôme, un quasi code d'honneur régit votre relation. Le duo d'enfer.

#### **Bonus**

A deux vous êtes invincibles, tous vos jets de sang-froid comprennent désormais un dé bleu en présence de votre partenaire. A deux vous êtes irrésistibles, tous vos jets de charme bénéficient également d'un dé bleu en présence de votre partenaire. Draguer la proc, convaincre le lieutenant, faire flipper l'indic... A deux c'est mieux.

#### **Capacités spéciales**

• *Furie* : si votre partenaire est gravement blessé durant le scénario (dégât massif), vous disposez immédiatement d'un bonus équivalent à la totalité de ses points d'ancienneté ou d'adrénaline (la capacité maximum pas les points restants) durant toute la partie. Ce bonus s'ajoute en surplus de vos points actuels ignorant les limites de maximum, mais ne sont pas récupérables. Ce n'est pas un transfert de points entre partenaires, mais bel et bien un bonus supplémentaire. Ex : Jim à au maximum 2 points d'ancienneté et 1 Point d'adrénaline, il a déjà utilisé 1 Point d'ancienneté mais se fait toucher grièvement. Immédiatement Sam voit s'ajouter 2 points d'ancienneté et 1 Point d'adrénaline à sa réserve actuelle mais Jim conserve ses points actuels.

• *Télépathie* : vous devinez les pensées de votre partenaire, tous les jets de psychologie afin de comprendre, ressentir les émotions, déceler le mensonge... chez votre partenaire voit le seuil de réussite réduit à 1. Toute les actions ou paroles en aparté avec l'un des joueurs peuvent être rapportées au binôme à sa demande (à la discrétion du MJ). Pratique pour ajuster sa version en cellule d'interrogatoire isolées face au SAD par exemple... Lorsqu'un des membres du binôme est en danger de mort (à la discrétion du MJ) l'autre le ressent immédiatement. Enfin un simple jet de perception / 6+ avec 1 réussite vous permet de localiser votre binôme dans des conditions difficiles (au milieu de la foule, via une radio avec mauvaise réception, sous une avalanche).

• *Double Dragon* : pour toutes les séquences de combat (corps à corps, à distance) communes au binôme, les joueurs peuvent échanger leurs initiatives au mépris de leurs réflexes après que tout le monde est annoncé son attitude/initiative, avant le début du tour. Cette règle vaut également pour l'initiative particulière du tir de couverture tant que le joueur qui effectue réellement le tir de couverture remplit les conditions nécessaires (munitions, arme...). De plus, dans une fusillade, lorsque le binôme effectue un tir de couverture ensemble sur une même zone, toute personne se trouvant dans la zone d'effet ne peut agir pendant ce tour, malgré une éventuelle réussite au jet de

résistance (S-F / 6+ (3 réussites).

• *Relique* : vous disposez d'un ou plusieurs objets «sacrés» appartenant ou issus d'une expérience intense avec votre partenaire (photo exclusive, balle extraite du thorax de votre binôme qui vous était destinée, médailles de l'armée ou vous n'étiez que les deux survivants d'une mission suicide...) A déterminer avec votre binôme et le MJ (encore à sa discrétion). Désormais, il vous suffit de regarder, serrer, sentir cette relique pour rappeler la force de votre duo. En terme de règle, vous disposez des bonus du stage niveau 1, stage niveau 2 et niveau 3 SANS la présence nécessaire de votre partenaire. Néanmoins, si cette /ces reliques venaient à être détruites, perdues, vous subissez un malus temporaire d'une perte de 2dés de sang-froid et ne disposerez plus de cette capacité.

auteur : Ludo (ici)

## PILOTAGE ET INTERVENTION EN MILIEU URBAIN

### « SUPERCOPTER »

(Niveau 2)

PRÉ-REQUIS : Sang-froid 4, Perception 4, Réflexe 4, Pilotage [Hélicoptère] ou Pilotage [VTOL] 6+

POSSIBILITÉ DE CUMUL : oui, selon le type d'appareil

Ce stage est réservé aux pilotes de l'ASD ou aux pilotes des autres unités du L.A.P.D., qui généralement viennent ou sont détachés de l'ASD. L'officier n'apprendra pas à piloter avec ce stage. Il est sensé avoir déjà de solides bases et de nombreuses heures de vol. Par contre, ce n'est pas parce qu'on a 1000 heures de vol et qu'on sait décoller et atterrir depuis une piste adaptée ou voler dans un beau ciel bleu, qu'on est capable de faire intervenir son hélicoptère ou son VTOL en zone urbaine ou sous le feu... Et c'est bien là le but de ce stage.

NB: si les pilotes de l'ASD ne passent pas tous ce stage (bien que rares sont les officiers de l'ASD avec plus de 3 ans d'ancienneté qui ne l'ont pas passé) un pilote, même très doué, d'une autre unité de police, ne pourra jamais avoir l'autorisation d'intervenir en zone urbaine sans ce stage.

NB: si ce stage semble réservé à l'ASD, certains capitaines encouragent ceux de leurs agents ayant de bonnes bases en pilotage à le passer. Car si encore aujourd'hui, les VTOL sont rares au sein du L.A.P.D., personne ne doute qu'ils seront de plus en plus fréquents dans les années à venir. Même si le développement d'une telle flotte profitera en premier lieu à l'ASD, les services de la METRO et de la DETD finiront également par en être équipés, surtout si des pilotes confirmés se trouvent dans leurs rangs. C'est d'ailleurs déjà le cas du SWAT qui possède 4 unités aéroportées équipées de VTOL.

#### **Bonus**

Le personnage gagne un bonus de 2 dés pour tous ses jets de sang-froid lorsqu'il est pris sous le feu d'un tir de barrage. S'il réussit son jet de Sang-froid/6+ (3), il peut continuer sa manœuvre même si cela ne le protège en rien d'une balle. S'il rate ce jet, il souffrira d'un malus pour le prochain round équivalent en nombre de dés, à sa marge d'échec, mais il pourra éviter autant de balles qui auraient pu le toucher que cette même marge d'échec. Lors d'une poursuite, c'est un nombre de dés noir que le pilote «gagne» et non un malus à ses prochains jets de pilotage.

#### **Capacité spéciale**

• *Sens du pilotage urbain* : le personnage peut transformer un de ses dés en dé bleu lorsqu'il fait un jet de perception ou d'instinct de flic pour repérer quelque chose d'inhabituelle ou qui pourrait le gêner

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

auteur : *the Dude (ici)*

## « **BARON ROUGE** »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Sang-froid 5, Pilotage [Hélicoptère] ou Pilotage [VTOL] 4+, Point d'Adrénaline (2), Points d'Ancienneté (2)

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

Au vu des tests d'aptitudes demandées pour participer à ce stage, il n'est pas donné à tout le monde d'y participer. Même les suceurs pro du HRB et autres arrivistes comptant sur leurs nombreux pistons pour leur obtenir tous les stages qu'ils désirent en seront pour leur frais. C'est l'armée qui fait passer les tests d'admission et non le TDD. Mais les pilotes qui reviennent de ce stage ne le regretteront pas et formeront l'élite des pilotes du L.A.P.D.

### **Bonus**

Le personnage maîtrise parfaitement son appareil ce qui lui permet de transformer un de ses dés en dé bleu lorsqu'il fait un quelconque test de pilotage. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité). NB: si le personnage venait à changer d'appareil, il lui faudrait 20H (moins Education + Perception) de pilotage pour bénéficier à nouveau de ce bonus.

### **Capacités spéciales**

• *Interception* : lors d'une poursuite avec un véhicule terrestre, le pilote peut tenter une manœuvre dangereuse dans le but de pousser le véhicule visé à l'accident. Cette manœuvre nécessite un espace suffisamment dégagé pour permettre au pilote de voler pratiquement au même niveau que le véhicule (cela ne marche pas dans un tunnel par exemple) et nécessite la dépense d'un point d'adrénaline de la part du Pilote. Ce point permet de faire un jet de Pilotage/Sang-froid (3). Le conducteur du véhicule visé aura autant de dés noirs que le pilote aura obtenu de point de MR (auxquels se rajoute ceux préalablement accumulés lors de la poursuite) à subir, lors d'un test de Conduite/Sang-froid (3.) Même si le conducteur a déjà fait un jet de conduite/poursuite, ce round, il devra en refaire un avec ses nouveaux malus. Un échec à ce jet de conduite lui fera perdre autant de dés que de marge d'échec. En cas de possible crash test, un jet devra être fait dans la foulée sur la table adéquate. En cas de 4 échecs et plus à ce crash test, le véhicule subit automatiquement un « crash sanglant. »

NB : si le pilote rate complètement sa manœuvre et n'obtient aucune réussite, le VTOL ou l'hélicoptère touche le sol ou un bâtiment, faisant perdre 1D6 points de structure à son appareil et des dommages (localisés) de PU1/FA2 à lui-même et ses passagers.

NB : si cette manœuvre est tentée sans cette capacité ou sans l'utilisation d'un point d'adrénaline, la difficulté monte à Pilotage/Sang-froid (4) mais si le test rate, le pilote provoque la perte de 1D6 plus 3 points de structures par marge d'échec, à son appareil et des dommages (localisés) pour toutes personnes embarquées, égale en PU et FA à cette même marge d'échec.

• *Crash test* : le personnage à étudier sans relâche sur des simulateurs militaires derniers cris les différentes méthodes permettant

de survivre à un crash. Il ne s'agit pas là de survivre à un crash d'un avion de ligne volant à plusieurs milliers de mètres d'altitude, mais de minimiser les dégâts humains lors d'un crash urbain, ou souvent, l'hélicoptère ou le VTOL vole à basse altitude. En dépendant un point d'ancienneté de manière permanente (qui pourra être racheté avec de l'expérience) les dégâts subis par le pilote et ses passagers sont divisés par deux.

• *Top Gun Style* : le pilote est capable d'exploits normalement impossibles à réaliser (se poser en hélicoptère sur le toit d'un camion, suivre une voiture dans un tunnel tout juste assez grand pour le laisser passer, traverser une baie vitrée au 35ème étage d'une tour de Downtown pour « garer » son VTOL dans le bureau d'un Yakusa ...). Le personnage doit dépenser un Point d'adrénaline de manière permanente (il pourra bien évidemment me racheter avec des points d'expérience) pour réussir son action de manière automatique (des jets de pilotage pourront toutefois être demandés par la suite pour garder le contrôle de la situation).

auteur : *the Dude (ici)*

## PROTECTION DES PERSONNALITÉS ET DES BIENS PUBLICS

### « **POT DE FLEURS** »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Charme 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (une fois par quartier)

Ce stage est bien souvent considéré comme une sanction plus que comme une réelle opportunité d'avancement. Le flic qui suit ce stage va se retrouver plusieurs jours durant à faire le pot de fleur devant un bâtiment administratif, une école ou la demeure d'un homme important.

### **Bonus**

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

### **Capacité spéciale**

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

Référence : *Pilote p154*

### « **POT DE CHAMBRE** »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Charme 4

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

Après avoir surveillé les écoles, le personnage se retrouve

maintenant affecté à la garde personnelle du charmant bambin d'une importante famille de LA. Le bambin en question peut avoir 8 ans ou être une charmante demoiselle de 18 ans. Ce stage, comme tous les autres d'ailleurs, peut parfaitement servir de base à un scénario : enlèvement, disparition....

### **Bonus**

Lorsqu'il fait un jet d'Éloquence (même dans le cadre d'un interrogatoire), le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

### **Capacités spéciales**

- *Anodin* : le personnage a passé tellement d'heures à suivre son protégé et à le surveiller en ville ou dans des endroits bien plus incongrus (dans une rave party, au zoo...) qu'il sait désormais comment passer inaperçu au sein d'une foule. Il est désormais un pro de la planque, un expert de la filature. Tout individu tentant de repérer le personnage dans une foule (au moins une vingtaine de personnes) verra le niveau de difficulté de son action augmenter de 2 (dans le cas d'un jet d'opposition, on considérera qu'il lui faudra donc obtenir au moins 3 réussites de plus que le personnage).
- *Physionomiste* : lorsqu'il est confronté à un criminel déjà arrêté au moins une fois par les forces de l'ordre au cours de sa carrière, le personnage peut effectuer un jet d'Instinct de flic/Éducation (2). Si le jet est réussi, le personnage se souviendra d'un élément de la fiche de ce criminel (son nom, un délit commis, le nom d'un témoin ou d'un ami...). Chaque point de marge de réussite permettra au personnage de se souvenir d'un élément supplémentaire.

*Référence : Pilote p158*

## « GILET PARE-BALLES »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Charme 5, Sang-froid 5

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Le flic est affecté à la protection rapprochée d'un individu célèbre (rock-star, politicien, acteur...) ou d'un témoin capital dans une affaire criminelle.

### **Bonus**

aucun

### **Capacités spéciales**

- *Résistance au sommeil* : le personnage n'a besoin de dormir que 3 heures par jour.
- *Sacrifice* : en utilisant un Point d'ancienneté et s'il se trouve à moins de 2 mètres d'un individu (un autre cops, un civil...) qu'il souhaite protéger, il peut encaisser une attaque à distance (balle ou objet jeté ou lancé) à sa place. Le Point d'ancienneté est dépensé après que l'on sache si l'attaque est ratée ou non. Le personnage qui utilise cette capacité spéciale est donc automatiquement touché (sinon il n'utilise pas cette capacité !).

*Référence : Pilote p160*

## PSYCHOLOGIE CRIMINELLE

### « VOL AU-DESSUS D'UN NID DE COUCOUS »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : Perception 4, Éducation 4, Psychologie 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (deux fois)

Le personnage suit une formation accélérée en profilage criminel. Au cours de ce stage, il apprendra les bases de la psychologie et de la criminologie.

### **Bonus**

Lorsqu'il fait un jet de Rhétorique (même dans le cadre d'un interrogatoire), le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

### **Capacités spéciales**

- *Profilage* : en réussissant un jet de Psychologie/Éducation (3), le personnage pourra, pour chaque point de marge de réussite, obtenir des informations détaillées sur le responsable d'un crime. En règle générale, de telles informations pourront être disponibles aux personnages au cours d'un scénario mais pas sans qu'ils aient au préalable accompli d'innombrables démarches administratives pour pouvoir disposer d'un peu du précieux temps d'un profiteur du L.A.P.D.
- *Regard de flic* : lorsqu'il fait un jet d'Instinct de flic, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé indique une réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

*Référence : Pilote p158*

## RELATIONS MEDIA

### « JE PASSE À LA TÉLÉ »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Charme 3, Sang-froid 3, Éloquence 8+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (deux fois)

La belle gueule et l'intelligence du personnage lui permettent d'être désigné volontaire pour les missions de relation avec les médias. S'il y a un carnage dans un quartier, c'est lui qui sera envoyé pour calmer les journalistes et si un reportage au sein des COPS doit avoir lieu, c'est lui qui servira de guide au caméraman ou à la belle intervieweuse.

### **Bonus**

A force de rencontrer des gens et de passer à la télé on fait des rencontres. Le personnage peut ajouter 3 points de relations (max 2 points dans une relation) avec des journalistes, techniciens médias à la télé ou dans un service de presse quelconque. Attention toutefois à ce que dira le personnage lors de ses diverses interventions ou lorsqu'il se fait interroger par ses «amis»...

### Capacité spéciale

• *Bonne présentation* : lorsqu'il est en uniforme, le personnage en jette un max. Il est toujours impeccable et ses dents blanches se voient de loin et éblouissent les mamies. Lorsqu'il fait un jet de Charme envers une personne qui l'a reconnu (au gré du MJ ou 6+/Education ou Perception(2)) il remplace un de ses dés par un dé bleu.

*auteur : inconnu*

## RESSOURCES HUMAINES

### « ROND-DE-CUIR »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Bureaucratie 6+, Charme 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

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

### Bonus

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

### Capacité spéciale

• *Carambole* : le personnage a appris à utiliser au mieux les rouages de l'administration. Lorsqu'un autre PJ parvient à obtenir du matériel ou une promotion du L.A.P.D, le personnage peut effectuer un jet de Bureaucratie/Sang-froid contre un niveau de difficulté variable choisi par le meneur de jeu (généralement entre 3 et 5) afin de bénéficier du matériel ou de la promotion. L'autre personnage se verra simplement signifier une fin de non recevoir en ce qui concerne sa ou ses demandes. Le meneur de jeu est libre d'apprécier la possibilité ou l'impossibilité d'utiliser cette capacité lors d'une demande particulière. Il a enfin la possibilité d'autoriser le personnage à utiliser cette capacité contre un flic PNJ notable de la campagne. Cette capacité peut aussi être utilisée pour «subtiliser» un stage de niveau 1 ou 2 à une autre équipe de flics (autant dire que le personnage ne s'en fera pas des amis) mais il est tout de même nécessaire de dépenser les points d'expérience nécessaires à l'obtention du stage.

*Référence : Pilote p155*

## SENSIBILISATION A LA VIE EN MILIEU CONFINE

### « ZEN »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Sang-froid 3, Psychologie 7+, 1 Point d'ancienneté

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

En une session théorique de cinq jours puis trois sessions de trois, cinq, et quinze jours, les cops reçoivent au Biome une préparation psychologique à la vie en milieu confiné. A l'issue du stage, ils sont capables de vivre durablement coupés de la civilisation et de gérer les crises liées au confine-

ment au sein d'une petite communauté.

### Bonus

Pour tout jet de Sang-froid lié au stress en milieu confiné, le personnage transforme l'un de ses dés en dé bleu (non cumulable avec le stage «Armageddon») et la difficulté est diminuée de 1 (pas de jet si la difficulté passe à 0). Pour bénéficier de cet avantage, le personnage doit passer quinze jours au Biome tous les six mois.

### Capacité spéciale

• *Gestion de crise* : lorsqu'il séjourne dans un milieu confiné, le personnage peut essayer de calmer une ou plusieurs personnes en train de sombrer dans la psychose suite à une isolation de longue durée ; il dispose alors d'un bonus de +1 à son Charme ou à sa Carrure (au choix) pour les calmer par l'éloquence ou l'intimidation (la rhétorique ne fonctionne pas dans ces cas-là).

*Référence : Horizons Lointains p56*

## SENSIBILISATION CULTURELLE

### « SERRER DES MAINS... »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Connaissance [une culture particulière dans un quartier spécifique] 7+, Charme 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (il est possible de prendre ce stage une fois pour chaque quartier de LA et pour chaque culture)

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

### Bonus

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

### Capacité spéciale

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

*Référence : Pilote p155*

## « ET CARESSER LES CHIENS »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Charme 4, Connaissance appropriée [une culture particulière dans un quartier spécifique] 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (jusqu'à deux fois sur un même domaine d'application, et il est possible de le prendre plusieurs fois pour découvrir de nouveaux quartiers et cultures de la ville)

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

### **Bonus**

A chaque fois qu'il participe à ce stage, le personnage gagne 3 alliés (une de niveau 1, une de niveau 2 et une de niveau 3) et 1 informateur (niveau 2) choisies en accord avec le milieu où se déroule le stage. Il est important de noter que le milieu choisi pour ce stage de niveau 2 doit obligatoirement être le même qu'un milieu déjà choisi pour le stage de niveau 1. Si le même stage est pris deux fois, le personnage gagne à nouveau le même nombre de relations (3 alliés et 1 informateur).

### **Capacité spéciale**

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

Référence : *Pilote p158*

## SPACE COPS

### « ARMAGEDDON »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Carrure 3, Sang-froid 3, Athlétisme 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Le personnage passe une semaine au centre d'entraînement d'Arès à préparer le voyage spatial (théorie & préparation en piscine...). Il rejoint alors la Lune où il passe une deuxième semaine à apprendre *in situ* à maîtriser les mouvements en apesanteur et à gérer le stress spatial.

### **Bonus**

Pour tout jet de Sang-froid lié au stress en milieu confiné et à l'environnement spatial, le personnage transforme l'un de ses dés en dé bleu (non cumulable avec le stage «zen»). Le bonus disparaît au bout de six mois après le dernier séjour dans l'espace et ne sera réactivé qu'avec un nouveau stage d'une semaine au centre spatial ou sur la Lune.

Capacité spéciale

• *Space cow-boy* : lorsqu'il effectue une action (hors combat) en apesanteur, le personnage peut relancer un dé indiquant un échec (sauf sur un dé relancé après un 10).

Référence : *Horizons Lointains p57*

## « STAR WARS »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Sang-froid 4

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

Le personnage passe une semaine sur la Lune pour parfaire ses techniques d'évolution en apesanteur et acquérir les réflexes de survie.

### **Bonus**

aucun

### **Capacités spéciales**

- *Moonwalker* : le personnage reçoit un bonus de +1d aux actions en apesanteur, qui compense le malus de milieu extrême.
- *Astropilot* : un personnage possédant Pilotage [avion] ou Conduite [chenillé] peut utiliser sa compétence pour piloter une navette spatiale ou un véhicule d'exploration planétaire.
- *Space Marine* : lorsqu'il se bat en apesanteur, le personnage transforme un de ses dé de Coordination en dé bleu. De plus, son Initiative n'est pas affectée par le malus de milieu et reste donc normale.

Référence : *Horizons Lointains p57*

## SPORT EXTREME

### « URBAN STREET RUNNER »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Réflexes 3, Athlétisme 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

Le stagiaire s'entraîne à sauter d'immeubles en immeubles, à s'accrocher à des cages d'escaliers, à se déplacer prestement en s'aidant d'éléments du paysage urbain.

### **Bonus**

aucun

### **Capacité spéciale**

• *Urban runner* : en situation de poursuite à pied, le personnage peut choisir de gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les deux tours (au tour 2, au tour 4, ...). Attention, ce dé sera toujours un dé noir.

Référence : *10-99 p56*

### « BASE JUMPER »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Sang-Froid 4, Réflexes 3, Athlétisme[course] 6+, Athlétisme[saut] 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

Le personnage passe quelques week-ends en compagnie de fanatiques de sports extrêmes. Au menu : saut en parachute, saut à l'élastique, vomi, descente de collines en VTT...

### **Bonus**

aucun

### Capacités spéciales

- *Yamakasi* : en dépensant 1 Point d'adrénaline lors d'une chute, le personnage peut décaler les valeurs de dommages de la table des chutes (Pilote p136) de un cran vers le bas et il se réceptionnera toujours correctement (valeur de dommages de réception sur les pieds). Il est possible de dépenser jusqu'à 3 Points d'adrénaline de la sorte sur une même chute.
- *Casse-cou* : le personnage peut dépenser un Point d'adrénaline pour relancer un jet d'Athlétisme raté. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où un personnage peut relancer un même jet (si ce n'est son nombre de Points d'adrénaline).

Référence : 10-99 p56

## « FREE RIDER »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Sang-Froid 5, Réflexes 4, Carrure 3, Athlétisme[course] 6+, Athlétisme[saut] 5+, Athlétisme [escalade] 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

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

### Bonus

Lorsqu'il effectue un crash test lors d'une poursuite à pied, le personnage peut ignorer le premier dé noir indiquant un échec. Ainsi s'il n'avait qu'un seul dé noir indiquant un échec, le personnage n'aura pas de crash test à faire, s'il en avait deux, il effectuera son jet de crash test sur la première table...

### Capacité spéciale

- *Mac Lane Style* : le personnage est capable d'exploits physiques normalement impossibles à réaliser (sauter d'un hélico sur l'aile d'un Boeing s'appretant à décoller, se suspendre à une sangle de MP5 dans un puit d'ascenseur, réussir à avoir et maintenir une érection en présence de Brigitte Bardot...). Le personnage doit dépenser un Point d'adrénaline de manière permanente (il pourra bien évidemment le racheter avec des points d'expérience) pour réussir son action de manière automatique (des jets d'Athlétisme pourront toutefois être demandés par la suite pour garder le contrôle d'une position précaire).

Référence : 10-99 p56

## SPORTIF

## « GONFLETTE »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Carrure 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (deux fois)

Ahaner poussivement en soulevant de la fonte deviendra votre nouvelle raison de vivre. Découvrez le Rêve Californien version tablettes de chocolat (bio, 0% de matières naturelles), épaules de camionneur, cuisses de kangourou et régime hyper protéiné.

### Bonus

Le personnage gagne un bonus permanent de 3 points de vie (jusqu'à un maximum de +6 pour deux stages) en plus des points conférés par l'augmentation de Carrure.

### Capacité spéciale

- *Bonne condition physique* : le personnage augmente sa Carrure de 1 point (jusqu'à un maximum de 5) s'il prend le temps d'entretenir sa forme en passant au moins 2 heures par jour à faire du sport. S'il arrête son entraînement pendant une semaine, il perd son bonus de Carrure mais peut à nouveau l'obtenir au bout d'un mois de séances de sport journalières.

Référence : Pilote p156

## SURVIE

## « TRAVERSER LA RUE »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Sang-froid 3, Premiers Secours 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui

Au cours de ce stage théorique, le fonctionnaire apprend les gestes de base du secourisme hors du milieu urbain (inutile d'éloigner la foule, par exemple). Il apprend aussi comment se préparer à passer une nuit à l'extérieur et comment économiser ses réserves. Le stage se conclut par une balade autour de Bars-tow, aux portes du désert Mojave (crème solaire obligatoire).

### Bonus

aucun

### Capacités spéciales

- *Sens de l'orientation* : le personnage sait désormais dans quelle direction se trouve le nord (à quelques degrés près).
- *Sens du temps* : le personnage sait toujours la date et l'heure approximative (plus ou moins cinq minutes).

Référence : Lignes Blanches p30

## « RAMBO »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N2, N1, Carrure 4, Premiers Secours 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Le personnage suit un nouveau stage de survie qui s'étend sur plusieurs semaines. Au cours de ce stage, le personnage passe successivement quelques jours en montagne, en haute mer, dans le désert, en forêt... En bref, il apprend à se familiariser avec différents environnements hostiles.

### Bonus

aucun

### Capacités spéciales

- *Robinson Crusoe* : en situation de détresse (et quel que soit le milieu) le personnage sait comment signaler au mieux sa position. Toute personne qui tente de le retrouver obtient 2 dés supplémentaires lors de ses jets de Perception (simples ou assistés par du matériel électronique).

Référence : Lignes Blanches p30

## « PREDATOR »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** N2, N1, Carrure 4, Premiers Secours 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** non

On ne rigole plus. Ce stage est organisé par l'armée et dure une semaine complète. Une semaine durant laquelle le personnage se retrouve seul, dans un paramètre défini, avec une série de missions à remplir. Il a une radio dont il ne peut se servir qu'en cas de grand danger mais dont l'utilisation invalide le stage. Durant la mission, il sera pourchassé par ses entraîneurs qui tireront au paint ball. Ce stage est spécifique à chaque milieu. Il est possible de le suivre à plusieurs reprises de manière à se spécialiser à chaque fois dans un milieu différent (haute montagne, mer, étendues arctiques, désert, forêt...).

### **Bonus**

aucun

### **Capacité spéciale**

• *Jeremiah Johnson [milieu spécifique]* : lorsqu'il se trouve dans son milieu de prédilection et qu'il fait un jet d'une compétence apparaissant dans la liste suivante : Athlétisme, Discrétion, Instinct de flic, Scène de crime, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

*Référence : Lignes Blanches p30*

## TECHNIQUE D'INTERROGATOIRE

### « LE BON, LA BRUTE ET LE TRUAND »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Compétence d'interrogatoire appropriée (Intimidation, Éloquence ou Rhétorique) 6+, Caractéristique (généralement associée à la compétence) 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (un stage par compétence d'interrogatoire)

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

### **Bonus**

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

### **Capacité spéciale**

aucune

*Référence : Pilote p155*

## « BOTTIN »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS :** N1, Psychologie 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

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

### **Bonus**

Lors du jet de Psychologie/Perception (2) initial effectué au moment d'une rencontre, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme deux réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoute de toute manière qu'une seule réussite du fait de cette capacité).

### **Capacité spéciale**

• *Duettiste* : pour être efficace cette capacité doit avoir été prise par deux membres d'un même groupe. Si ces deux individus participent ensemble à l'interrogatoire d'un suspect, ils réduiront alors les bonus de résistance de ce dernier de 1 (cela n'affectera que les bonus de résistance, cela n'affectera pas les malus, ni une valeur nulle).

*Référence : 10-99 p56*

## TECHNIQUE DE L'INFORMATIQUE

### « BETA PIANIST 0.1 »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS :** Education 3, Informatique 6+, Connaissance [droit] 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

Le personnage va passer des jours entiers avec des binoculaires à lunettes rivés à leurs écrans et d'anciens hackers et va découvrir les joies du *no-life*. Ce stage considère que la compétence Informatique permet une spécialisation à partir du niveau 5, en Technique et Utilisateur.

### **Bonus**

Lorsque le personnage fait un jet d'informatique (technique) il transforme un de ses dés en dés bleu (non cumulable avec le stage crâne d'œuf, ce sont les mêmes cours!).

### **Capacités spéciales**

• *LAPD Software* : possibilité d'utiliser le logiciel qui permet, avec un mandat, de s'introduire dans un système ou un réseau de manière discrète afin de prélever des preuves recevables devant un tribunal.

NB : le logiciel LAPD Software permet, avec un mandat, de s'introduire dans un système ou un réseau de manière discrète (utiliser les règles de piratage - Hitek Lotek p114) afin de prélever des preuves recevables devant un tribunal. Ce logiciel n'aide en rien mais archive toutes les manipulations de l'agent et surtout permet de copier des documents présents sur le réseau espionné. Le logiciel crypte sous HYL les documents ainsi archivés avec tout un tas d'informations afin d'être sûr qu'ils ne seront pas modifiés ultérieurement. L'ordinateur du suspect n'est pas perquisitionné et celui-ci ne sait pas que la police fouille gentiment les informations qui s'y trouvent à la recherche d'une preuve. Attention, ce logiciel ne permet en aucun cas de casser un clef HYL !

• *Google Geek* : le personnage possède un vaste réseau social à travers les forums et autres. Cette capacité se gère comme un contact de niveau 1 (non augmentable) ayant une connaissance "Web". De même, pour toute recherche informatique impliquant des mots-clés dans une base de données ou sur le net, le temps nécessaire est réduit de 2.

*Auteurs : Ludo + Blaise (ici)*

## « DOS MASTER 1.0 »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Education 4, Sang Froid 3, Informatique (spécialité au choix) 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

### **Bonus**

En faisant un jet d'Education / Informatique (plus mauvais score entre Technique et Utilisateur) le personnage peut analyser un signal informatique correspondant à une image, un son ou une vidéo. Cette analyse permet de détecter tout trucage ou information cachée ; ou bien de soi-même y insérer un trucage ou une information. Ce bonus réclame de connaître aussi bien la théorie sur le traitement de signal que les logiciels effectuant ces traitements. Le temps nécessaire à l'analyse correspond à la difficulté en heure moins la marge de réussite.

### **Capacités spéciales**

- *Scanner* (Informatique [technique] 5+ et capacité *LAPD software* obligatoires) : en dépensant 1 point d'ancienneté le joueur peut évaluer le niveau de sécurité du système informatique.
- *Scan FaceBook Master* (Informatique [utilisateurs] 5+ et capacité *Google Geek* obligatoire) : le joueur connaît tous les réseaux AIR efficaces. Il dispose d'entrée VIP et d'un crédit certain auprès de grandes communautés (Meetic, etc.). Cela lui permet d'obtenir le même effet que la capacité oreille de la rue (oreille du web ici). Les informations sont considérées aussi fiables que des informateurs niveau 2 mais ne se limitent à aucun milieu. Néanmoins, pour conserver ses liens sociaux, le joueur doit désormais passer 1h par jour sur son ordinateur. Le contact correspondant au forum et réseau social virtuel passe à 2.

*Auteurs : Ludo + Blaise (ici)*

## « KEYBOARD MAESTRO 2.0 »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Sang Froid 4, Informatique (spécialité au choix) 4+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

### **Bonus**

aucun

### **Capacités spéciales**

- *Trojan* (Informatique [technique] 4+ et capacité *Scanner* obligatoire) : le personnage connaît tous les protocoles et les façons de ne laisser aucune trace de son passage. Le personnage désirant s'infiltrer dans un système / réseau ne pourra pas être tracé si jamais il déclenche une alerte.
- *Big Brother* (spécialité utilisateur 4+ et capacité *FaceBook Master* obligatoire) : contre 1 point d'ancienneté, le personnage mobilise toutes ses ressources et son savoir faire afin de trouver une information sur une personne. En 3 heures, utilisant toutes les possibilités d'AIR, webcam de rue, réseau de jeux vidéo,

recherche sur Friends from Past, blogs, etc. il peut précisément retracer les activités d'une personne sur le réseau AIR et obtenir toutes les informations disponibles sur ces réseaux (sexe, pseudo, communautés, religion, goûts musicaux, hobbies, idées politiques, histoire personnelle, etc.). Attention il s'agit d'informations laissées publiques en aucun cas de hack d'informations. Mais de nos jours tout étant virtuel, il sera toujours possible de trouver un minimum de choses. Le contact correspondant aux forums et réseaux sociaux passe à 3 (il ne pourra jamais être augmenté pour passer à 4).

*Auteurs : Ludo + Blaise (ici)*

## TECHNOLOGIE

### « COUTEAU SUISSE »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Mécanique 7+, Electronique 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Au cours de ce stage touche à tout, le flic va s'immerger dans le monde merveilleux (mais souvent graisseux) des rafistoleurs du MSD. Au programme : montage de boosters kéro-hydro sur les voitures de service avec les mécanos, travaux pratiques sur le matériel de surveillance et de communication puis mise en place et neutralisation des systèmes de sécurité avec les électrotechs, entretien et customisation des armes et des balles chez les armuriers, et pour les plus curieux, explosions garanties lors des expériences des phychims.

### **Bonus**

Lorsqu'il fait un jet de mécanique ou d'électronique, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites.

### **Capacité spéciale**

- *Réquisition* : les difficultés de réquisition de matériel auprès du MSD sont réduites de 1.

*Auteur : Ligaze (ici)*

### « PASSE PARTOUT »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Coordination 3, Mécanique 6+, Electronique 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui

Après avoir touché à tout les domaines du MSD lors du précédent stage, le cops peut maintenant devenir un expert en la matière (systèmes de sécurité ou sur customisation du matériel). Lors de l'expertise « sécurité », le flic va pratiquer les deux faces de la même pièce : mettre en place des systèmes de sécurité et les déjouer. A ce titre, le coût de ce stage n'est rien quand on pense à la tête du narco-trafiquant qui vient d'assister à la neutralisation de son système de sécurité à 1 million de dollars soi-disant inviolable. Et en cas de reconversion de l'autre côté de la barrière, le flic est assuré d'être recruté par le vieil Ocean pour le quinzième casse du siècle à Las Vegas. Lors de l'expertise « customisation », le flic va apprendre à bidouiller et à améliorer toute sorte de matériel : voiture, arme, masque de cops,... La précision ou le matériel nécessaires aux modifications effectuées les rend

par contre assez éphémères. En cas de reconversion, la CISA sera ravie d'équiper ses agents de vos meilleurs gadgets.

### **Bonus**

« *Je viens de trouver ça dans ma poche !* » : X fois par scénario (X = nombre de fois où ce stage a été pris), le personnage peut « sortir de sa poche » du matériel qu'il n'avait pas prévu à l'avance. Par exemple : « Personne n'a pris de micro ? Pas de soucis, les électrotechs m'ont justement donné ce nouveau modèle à tester ce matin ».

### **Capacités spéciales**

• *Barney Collier - expertise Sécurité* : la difficulté des jets de sécurité est réduite de 1. La performance des systèmes de sécurité mis en place par le personnage est augmentée de 1.

• *Q - expertise Customisation* : au début de chaque scénario, le personnage peut choisir un équipement (quelconque) qui bénéficiera d'un bonus spécial pour toute la durée du scénario. Ce bonus spécial permet la relance de 3 jets lors de l'utilisation de l'équipement customisé.

*Auteur : Ligaze (ici)*

## « ETAT DE L'ART »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Coordination 4, Education 4, Mécanique 5+, Electronique 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Le personnage est sélectionné par les pontes du L.A.P.D. qui négocient les contrats avec les entreprises High-Tech comme tuteur sur le terrain.

### **Bonus**

Le personnage dispose d'un équipement expérimental ou/et high tech (socyb, nano,...) qu'il peut changer au début de chaque scénario.

### **Capacité spéciale**

aucune

*Auteur : Ligaze (ici)*

## TECHNOLOGIE DE SURVEILLANCE

## « GRANDES OREILLES »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Electronique 7+, Perception 3

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Ce stage est une bonne occasion pour le flic d'abandonner son régime bio. Des heures de planque dans un sous-marin ou dans un local de surveillance, à se nourrir de donuts et de *big mac* bien gras attendent le stagiaire. En récompense, il va devenir un expert des mille et une manières d'espionner son prochain. Un bonheur pour les accros au voyeurisme ou les nostalgiques des U.S.A.

### **Bonus**

Une fois par scénario, le personnage peut obtenir automatiquement une mise sur écoute et une surveillance par sous-marin. La

durée initiale est de 24h + 24h par succès sur un jet de Charme/Bureaucratie(1). L'électrotech qui pilote l'opération de surveillance est considéré comme étant équivalent au personnage au niveau des caractéristiques, compétences et dés bleus de stages. Cependant, si le personnage pilote lui-même l'opération, il transforme un dé supplémentaire en dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites. Attention, cette capacité ne permet pas d'obtenir le mandat autorisant la surveillance. Celui-ci devra être obtenu par un autre moyen et sans mandat, les preuves obtenues par ce moyen seront irrecevables.

### **Capacité spéciale**

• *C'est dans la boîte* : en dépensant un point d'ancienneté et en réussissant un jet d'instinct de flic de difficulté variable (selon le stress induit par la situation), le personnage peut annoncer qu'il a filmé une scène a posteriori.

*Auteur : Ligaze (ici)*

## « ASTIQUEUR DE JOYSTICK »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Electronique 6+, Pilotage [drone] 6+, Coordination 4

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Au cours de ce stage, le flic va suivre les cours de l'élite des électrotechs sur la robotique et sur l'entretien des petites merveilles technologiques que sont les drones. Puis il pourra s'éclater à contrôler ces joujoux lors d'une formation avec les opérateurs drones de l'ASD. Enfin, le Bomb Squad lui montrera qu'il est plus drôle de voir un drone démineur perdre ses jambes plutôt qu'un coéquipier.

### **Bonus**

Lorsqu'il fait un jet en rapport avec les drones ou avec la robotique (contrôle, réparation, programmation, etc.) le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites.

### **Capacité spéciale**

• *Réquisition de drone* : une fois par scénario, le personnage peut tenter de réquisitionner un drone de surveillance de l'ASD ou un drone démineur du Bomb Squad. Il doit alors effectuer un jet de Charme / Bureaucratie de difficulté variable selon la pertinence de ses besoins et de son argumentaire. Si le jet est réussi, le drone est réquisitionné pour 6h plus 6h par point de marge. Attention cependant, cette capacité ne permet pas d'obtenir le mandat autorisant la surveillance par drone. Celui-ci devra être obtenu par un autre moyen et sans mandat, les preuves obtenues par le drone seront irrecevables.

*Auteur : Ligaze (ici)*

## TIR

## « PAT GARRETT »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Coordination 3, Compétence d'arme appropriée (d'épaule ou de poing) 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (jusqu'à un bonus maximum de +3 par compétence d'arme)

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

#### **Bonus**

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

#### **Capacités spéciales**

- *Tir dissuasif* : lorsque le personnage tente d'effectuer un tir de couverture, il le fait avec un bonus de +2 dés.
- *Tir instinctif* : le personnage peut, si sa seule action du tour est d'utiliser son arme à feu, choisir une initiative minimale de -2, même s'il ne possède pas des Réflexes de 5. S'il dégainé une arme, l'initiative minimale est d'un point inférieure à celle normalement prévue par la manière dont il la porte (avec un minimum de -2). De plus, en cas d'égalité lors de la détermination de l'initiative, un tel personnage l'emporte toujours, même si son ou ses adversaires possèdent une agressivité et des Réflexes supérieurs. Si les deux personnages possèdent cette capacité spéciale, ils font feu en même temps.
- *Tir incapacitant* : le personnage peut décider d'augmenter de 2 la difficulté de son jet de tir. Si le tir réussit, le personnage touche automatiquement une localisation incapacitante de son choix (entre : bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche).

Référence : Pilote p155

### « WYATT EARP »

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Coordination 4, compétence d'arme appropriée (à préciser) 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (trois fois)

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

#### **Bonus**

A chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +/-1 au jet de localisation lorsqu'il frappe à mains nues. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question. C'est le personnage qui choisit, après avoir effectué son jet de localisation, d'appliquer tout ou partie de ce modificateur (ainsi que sa valeur : positive ou négative).

#### **Capacités spéciales**

- *Tir sûr* : le personnage reçoit un bonus de -2 sur tous ses jets sur la table de dommages collatéraux (il a donc moins de chances de toucher un innocent ou des biens publics lorsque ses tirs ratent leur cible).
- *Rechargement rapide* : le personnage peut recharger son arme deux fois plus vite qu'indiqué dans la description de l'arme en question (arrondi à l'entier inférieur, minimum 1).
- *Double détente* : le personnage peut utiliser deux armes de poing simultanément. Avec chacune de ces armes il a la possibilité de tirer des rafales courtes (et il peut aussi faire feu plusieurs fois si la cadence de tir de l'arme, ou des armes, le permet avec les malus habituels - c'est à dire -1 dé par balle tirée, dès la première). Il peut tirer simultanément avec les deux armes. S'il tire sur une même cible, il ne subit aucun malus spécifique à chacun de ses jets d'attaque (tir normal ou rafale courte). S'il tire sur deux cibles différentes, il subit un malus de -2 dés sur chacun

de ses jets d'attaque (tir normal ou rafale courte). En cas de tir raté lors de l'utilisation de deux armes simultanément, le jet sur la table de dommages collatéraux (Pilote, p135) est affecté d'un modificateur de + 2. Si le personnage effectue un tir de couverture en utilisant ses deux armes. Il bénéficie d'un bonus de 2 dés sur chacun de ses deux jets de tir (en plus du bonus normal de 2 dés pour les tirs de couverture) et il cumule les réussites de ses deux jets.

Référence : Pilote p158

### « LEE HARVEY OSWALD »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Coordination 5, compétence d'arme appropriée (à préciser) 4+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Le flic apprend à tirer des « balles magiques », une balle pour trois impacts. C'est les rond-de-cuir du service comptable qui vont apprécier les économies.

#### **Bonus**

Pour chaque point de marge de réussite sur ses jets de tir, le personnage peut cumuler les effets des bonus aux dommages et à la localisation liés aux stages de niveau 1 et 2. Ainsi un personnage disposant d'une marge de réussite de 1 pourra infliger 1 point de dommage de plus et il pourra modifier le jet de localisation de +/- 1. Le personnage ne peut appliquer que les modificateurs qu'il a acquis au cours des stages de niveau 1 et 2. Ce stage ne crée pas de nouveaux bonus, il permet juste de les cumuler.

#### **Capacités spéciales**

- *Tir rapide* : lorsque le personnage tire plusieurs fois par tour avec la même arme, il ne subit pas de malus lors de sa première attaque (ce qui donne : pas de malus pour la première, malus de 1 dé pour la deuxième, de 2 dés pour la troisième, etc.)
- *Point faible* : «dépenser» 2 points de marge de réussite (c'est-à-dire ne pas les utiliser pour faire fonctionner un autre pouvoir ou une autre capacité spéciale) permet d'annuler la protection apportée par une armure portée par la cible de l'attaque (aussi bien les dés de protection que la valeur fixe).
- *Sniper* : si le personnage passe un tour complet à viser (pas d'autre action) et qu'il choisit d'augmenter la difficulté de son jet de tir de 2, il peut alors toucher une localisation de son choix s'il réussit son jet.

Référence : Pilote p160

### TONFA

### « TONTON BÂTON »

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Réflexes 3, Arme de contact [matraque] 6+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (trois fois)

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

#### **Bonus**

A chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus

potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec un tonfa. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question.

### **Capacités spéciales**

- **Immobilisation** : sur un jet d'attaque réussi avec son tonfa (donc avec une marge de réussite au moins égale à 1), l'attaquant immobilise son adversaire (aucun dommage, pas de Force d'arrêt). Pour réaliser cette attaque, le personnage reçoit un bonus de 1 dé. Chaque tour suivant, le personnage immobilisé peut choisir de perdre 2 Points de vie pour pouvoir tenter de se libérer. On effectue alors un nouveau jet d'opposition de Arme de contact [matraque]/Corps à corps (avec un bonus de 1 dé pour l'utilisateur du tonfa). Il faut vaincre le personnage qui maintient la prise pour se libérer (en cas d'égalité, la prise est donc maintenue).

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

*Référence : Pilote p156*



### **« GLOU GLOU »**

(Niveau 1)

**PRÉ-REQUIS** : Carrure 3, Sang-froid 3, Athlétisme 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

En une semaine, les flics apprennent les bases théoriques et pratiques de la plongée. Le personnage est capable de descendre jusqu'à 20m et de s'orienter de façon autonome.

### **Bonus**

Pour tout jet de Sang-froid à effectuer au cours d'une plongée, le personnage transforme l'un de ses dés en dé bleu. De plus, il n'a pas à faire de jet de stress lié à la plongée tant qu'il reste dans les limites des 20m.

### **Capacité spéciale**

- **Dauphin** : lorsqu'il effectue une plongée, le personnage peut relancer un dé indiquant un échec (sauf sur un dé relancé après un 10) sur ses jets d'Athlétisme [natation] ou de Coordination.

*Référence : Horizons Lointains p56*

### **« BIG BLUE »**

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N1, Sang-froid 4, Athlétisme [natation] 6+, Corps à corps 7+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : oui (capacités spéciales)

Après quatre sessions d'une semaine, le personnage a appris à plonger avec des mélanges gazeux et maîtrise les plongées jusqu'à 60m. Il a également appris à se battre sous l'eau.

### **Bonus**

Le personnage ne subit pas l'effet de stress lié à la plongée tant qu'il reste dans la limite des 60m.

### **Capacités spéciales**

- **Navy Seal** : lorsqu'il se bat sous l'eau, le personnage transforme un de ses dés de Coordination en dé bleu. De plus, son Initiative n'est pas affectée par le malus de milieu et reste donc normale.

- **Jacques Maillot** : le personnage reçoit un bonus de +1d aux actions (hors combat) qu'il effectue sous l'eau (compense le malus de milieu extrême).

*Référence : Horizons Lointains p56*

### **« ABYSS »**

(Niveau 2)

**PRÉ-REQUIS** : N2, Carrure 4, Sang-froid 5, Athlétisme [natation] 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL** : non

Après quatre nouvelles sessions d'une semaine passées à Big Shell en compagnie d'instructeurs des Navy Seals, le personnage maîtrise la plongée en grande profondeur et la technique de respiration de fluides respiratoires.

### **Bonus**

Le personnage a été formé à la plongée avec des mélanges spéciaux comme l'Hydréliox et le DeepBlue. Pour ce dernier, il a appris les techniques de relaxation permettant de supporter la «noyade» et la difficulté de son jet de Sang-froid n'est plus que de 1,

### **Capacité spéciale**

- **Scaphandre** : le personnage sait manier un scaphandre. Il peut utiliser toutes ses compétences normalement et ne subit que les pénalités liées au scaphandre. Il peut également piloter les bathyscaphes et drones comme s'il possédait la compétence Pilotage [sous-marin] à 7+ (s'il souhaite acquérir la compétence, il devra l'acheter à 9+ et la développer normalement).