

COPS

Stages :

Niv 1

Stage Mécanique (Stage « Les mains dans le cambouis »)

Les rafistoleurs du LAPD 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 continue à rouler encore quelques jours.

Pré-requis : Mécanique 8+, Perception 3 ou Education 3

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 toutes ses jets visant à obtenir des réparations ou des véhicules du service adéquat.

Capacités Spéciales :

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.

Stage Résistance aux drogues (Stage « Dédé la petite »)

Ce stage est réservé aux loosers qui viennent de rater une mission ou une demande de stage ou encore dont l'un des potes s'est fait descendre par leur faute.

Le personnage choisi de noyer son chagrin dans l'alcool d'un bar quelconque le temps de se remettre à flot (si je peux dire).

Pré-requis : Sang-froid 4 ou moins, Carrure 3

Possibilité de cumul : oui (deux fois dans un rade donné, le niveau des relations passe à 2)

Bonus :

A force d'écluser tous les soirs, le personnage commence à devenir pote avec les clients réguliers et le barman. Il peut tutoyer le patron et se voit offrir des coups de temps en temps. Il dispose d'une relation de niveau 1 parmi les poivrots du coin ou les employés du rade.

Capacités Spéciales :

Résistant à l'alcool : Le personnage est habitué à écluser de grandes quantités d'alcool sans perdre (trop) ses moyens.

A chaque fois qu'il devra lancer un jet de sang-froid ou de carrure pour résister aux effets de l'alcool ou d'une drogue psychotrope il remplacera un de ses dés par un dé bleu.

Stage Relations Média (Stage « Je passe à la télé »)

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.

Pré-requis :

Charme 3, Sang-froid 3, Eloquence 8+

Possibilité de Cumul : oui (2 fois, les relations peuvent arriver à 3)

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'....

Capacités Spéciales :

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.