

Le DESAVANTAGES

. Désavantages de Niveau 1:

- **Fumeur:-1** L'agent est un fumeur invétéré et ne peut pas s'en empêcher. C'est une dépense supplémentaire dans son budget, de plus, les invités avec un fort odorat le repéreront beaucoup plus facilement.
 - **Joueur:-1** L'agent est possédé par le démon du jeu. Entre chaque séance, il mise un dixième de son argent, si c'est une réussite il regagne sa mise. Si c'est une réussite critique, il la gagne deux fois. Si c'est un échec il la perd, si c'est un échec critique, il la perd 2 fois il a un malus de 1 à tout ses jets de jeu sauf sur les 5-6.
 - **Préjugés : -1** L'agent a un malus de 1 sur tout ses jets de discours avec des invités.
 - **Mal aimé de la hiérarchie:-1** L'agent a un niveau de moins dans la jauge de respect de la hiérarchie.
 - **Violent:-1** L'agent a du mal à se contrôler, lors des interventions ou des interpellations qui se passent bien, chaque action qui le fait interagir avec un invité résultera en un point de dégâts pour l'invité sur sa jauge non létale.
 - **Sensible:-1** L'agent a du mal à accepter la violence de son milieu, lorsque des actions brutales ont lieu près de lui, il agit en dernier dans la liste des initiatives tant il est choqué.
 - **Petit buveur:-1** L'agent ne dit jamais non à un petit verre, résister à l'appel de l'alcool est compliqué pour lui, il s'en sent souvent la vinasse. Les invités à fort odorat le sentent venir, c'est un trou dans son budget.
 - **Ne tiens pas l'alcool:-1** L'agent dit systématiquement non à un petit verre sous peine de rouler sous la table à la première gorgée. Il a un malus à tout ses jets de constitution vis à vis de l'alcool.
 - **Équipement défectueux (1pièce au hasard):-1** A la fin de la création de personnage, il lance un dé pour déterminer lequel de ses équipements il devra racheter.
- Accent (pas compris sur les fréquences) : -1** L'agent vient d'un patelin de très haute montagne ou d'une île ensoleillée, quoiqu'il en soit, il est très ardu pour les opérateurs de

comprendre un broc de ce qu'il raconte à la radio.

- **Manque de sang froid:-1** Si l'agent a une arme en main et qu'il se passe quelque chose de brusque, celui-ci doit lancer un dé d'intelligence pour éviter de s'en servir sans réfléchir.
- **Danger public -1** : L'agent ne doit en aucun cas prendre le volant du véhicule de patrouille sous peine de jeter tout le monde dans le fossé. Quand ça arrive par malheur, ses collègues sont agrippés à leurs sièges et prient pour que la patrouille ne se finisse pas en drame. Tous les jets de conduite subissent un malus de -1.

• Désavantages de Niveau 2:

- **Moyen de pression:-2** Quelqu'un possède un moyen de pression sur l'agent, on peut le faire chanter, il ne sait juste pas encore quel air.
- **Raciste:-2** L'agent est incapable de traiter avec les invités sans les regarder d'un air méprisant, sortir des insultes à chaque phrase et les menacer dans son attitude. Même si le joueur n'exprime pas ça et fait tout son possible pour être mesuré, son personnage agira quand même comme un gros raciste.
- **Détesté de la hiérarchie:-2** L'agent a 2 niveaux en moins sur la jauge de respect de la hiérarchie.
- **Alcoolique:-2** L'agent est incapable de se contrôler avec l'alcool. Le trou dans son budget est encore plus grand, et il faut tirer un dé pour savoir si il n'arrive pas alcoolisé au travail, auquel cas il aura de gros malus et des blâmes.
- **Équipement manquant:-2** Que ce soit la gazeuse, le gilet ou n'importe quel autre élément de son équipement, celui-ci a beau faire des demandes ou essayer de l'acheter à l'arsenal sur ses propres deniers, il semble toujours manqué sa taille ou ne plus avoir de stock quand il arrive.
- **Gremlins:-2** L'agent est incapable de se servir de la technologie sans tout casser ou la faire dysfonctionner sans le vouloir. Surprennent, quand il essaie de se servir de cette malédiction à son avantage, tout fonctionne parfaitement bien.
- **Ne sait pas se battre : -2** L'agent est incapable de se battre au corps à corps, même avec une arme. Tous les résultats de ses jets sont diminués de 1.
- **Ne sait pas tirer:-2** L'agent est incapable d'aligner son œil à la cible, tous les résultats de ses jets de tirs sont diminués de 1.

- **Passé honteux:-2** Qu'il est travaillé dans un bordel, qu'il ai servi le café pour un des autres agents, qu'il est été dealer pendant sa jeunesse, l'agent a un passé qui ne doit surtout pas être révélé à ses collègues et à sa hiérarchie, de peur de perdre tout crédit.
- **Ennemi du milieu:-2** Dans la rue tout le monde le connaît, mais en mal, il ne peut pas faire de planque sans être repéré, et si des œufs pleuvent sur sa voiture, c'est que les parpaings vont suivre sous peu.
- **Chat noir:-2** L'agent est d'une malchance aberrante, chaque jour, la première réussite critique de l'agent est transformé en échec critique.
- **Interrogateur catastrophique -2 :** L'agent est incapable de hausser le ton, il panique tout seul devant les bras croisés du prévenu. Tout ses jets de pression subissent un malus de 1.
- **Faible à la pression -2 :** L'agent n'a aucune capacité à retenir les informations pendant un interrogatoire, si on le presse assez, il avouera même le vol de sucreries qu'il faisait à 5 ans dans l'épicerie de son village. La résistance à la pression de l'agent n'est plus discours x3 mais discours x2

Désavantages de Niveau 3:

- **Drogué:-3** Un petit cachet de Pax ou une petite ligne de cocaïne c'est son quotidien, mais si on l'attrape, il sera renvoyé avec perte et fracas. C'est un gros trou dans le budget de l'agent.
- **Pas d'équipement Bourreau:-3** Aucun démon de la vengeance n'a voulu de l'agent, et malgré son accréditation, ses collègues le savent.
- **Cible prioritaire de la rue : -3** Dans la rue on veut sa tête, une simple patrouille peut devenir un piège mortel, une ruelle un coupe gorge. L'agent n'est pas le seul en danger, ses collègues aussi peuvent être pris sous le feu.
- **Pauvre:-3** L'agent a une énorme dette qui s'accumule. Tant que cette dette est active il ne peut RIEN acheter, ni munition, ni équipement, ni véhicule, rien.

- **Est une fraude : -3** L'agent est un gros nul, mais il doit le cacher. Comment il a réussi à passer les qualifications est un mystère, lui même ne s'y attendait pas, il a été minable. Il aurait dû le dire avant qu'on lui donne son insigne mais maintenant il est bloqué. Si on le découvre il sera renvoyé, peut être pire, mis en prison pour mise en danger d'agents assermentés pour cause de nullité.
- **Toujours repéré : -3** Tout le monde le voit, tout le monde sait toujours qui il est, comme si son nom, son prénom et son grade était inscrit sur son front. Aucune planque n'est possible, aucune filature.
- **Mis en cause dans une affaire grave:-4** L'agent attends son jugement, l'enquête suis son cours, qu'il soit innocent ou pas, si le commissariat général juge qu'il est coupable, ce sera la prison. Il est sur la sellette, surveillé et près à chuter

. Désavantages de Niveau 4:

- **Ripou:-4** Personne ne le sait mais l'agent se sers allégrement dans les saisies, il trafique les preuves, revends la Pax saisis à des dealers, vend des information Kyros aux gangs, bref, l'agent est une raclure mais il est trop malin pour être découvert...Pour l'instant...
- **Fragile -4** : L'agent est une véritable chips, son maximum de PV négatif avant la mort est divisé par 2, de plus la difficulté de son jet de survie à l'hôpital est augmentée de 1.

Révision #7

Créé 20 février 2024 12:48:43 par kolya

Mis à jour 2 mai 2024 19:53:12 par kolya