

Chef d'équipe

Comme dans toute unité de police, une patrouille a en général un chef qui donnera les instructions et rendra compte à la hiérarchie.

Dans la pratique, en jeu c'est un peu plus délicat. Il est compliqué qu'un joueur donne des instructions aux autres dès la première séance et que leurs jeu deviennent simplement une succession d'ordres.

Afin de rendre la fonction plus équilibrer, on interdira les ordres direct aux autres joueurs. Évidemment si tout les joueurs autour de la table ont une volonté rp de le mettre en place, aucune interdiction ne saurait s'appliquer à eux.

Mais dans le cas général, le chef d'unité aurait ces spécificités :

- Il est en charge du lien avec la hiérarchie
- il doit rendre compte en cas d'incident aux supérieurs (sous entendu, c'est lui qui prendra la tempête, et lui qui va devoir arrondir les angles pour éviter les sanctions)
- Si un agent de son unité fait une faute et est condamné, le chef d'équipe subira la même sanction (dans la limite du crime, on ne peut pas fustiger le chef d'équipe pour des fautes trop lourde comme le meurtre)
- Le chef d'équipe bénéficie d'une petite prime sur son salaire de 500 crédits afin de rendre sa charge plus attrayante.

Révision #1

Créé 20 février 2024 16:23:31 par kolya

Mis à jour 20 février 2024 16:24:56 par kolya