

## Réactualisation des points de création de personnage COPS selon leur âge.

C'est ici de mettre une pierre à l'édifice du jeu de rôle COPS et de futur jeu de rôle qui oublie de mettre l'âge dans la balance des distributions de points de création du personnage pour éviter qu'un jeune de 21 ans soit du même niveau qu'une cadore de 51 ans.

Nous partons sur une base mélange entre un monde utopique et bisounours avec un méli-mélo franco-américain. Donc partons d'une base de tranche à la dizaine. Mais nous pouvons partir d'un pupille de la nation et de ses droits

Le statut de pupille de la nation, établi par la loi et encadré par le code de la défense est accordé à un enfant de victime de guerre, aux enfants de militaires blessés ou tués en opération, aux enfants des victimes d'actes de terrorisme et de piraterie et aux enfants de « Mort pour le service de la Nation ». Cela dans un cadre unique pour le jeu de rôle COPS dans les liens d'une majorité à 18 ans et/ou 21 ans rien n'est tranché dans les cercles de discussion du jeu de rôle. (Dans certain scénario, l'âge de la majorité sera notifié selon les critères de cultes, d'usage et coutume, d'ethnie). Mais pour entrer au COPS, nous pourrions admettre un âge de 21 ans pour les novices et d'une dérogation ministérielle pour les pupilles (donc le MJ).

Ages	Qualification :	Points	Caractéristiques		Compétences	Relations/niv.	Stages
			<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Règles +</i>	<i>Règles +</i>	<i>Règles +</i>
15 – 20	Pupille	20 [3]	1	3	-	+3/1 [1]	-1 [3]
21 – 30	Novice	21	1	4 (1)	+1 de son ancienne vie à 9+	0	0
31 – 40	Académique	21	2	5 (1)	+2 de son ancienne vie à 8+ et 9+	0	0
41 - 50	Ancien	22	1*	5 (2)	+4 de son ancienne vie de 6+ à 9+	0	+2
51 +	Retraité	25	1*	5 (3)	+5 de son ancienne vie de 6+ à 9+	+3/2 [2]	+4

(\*) Possibilité de basculer une caractéristique de physique en érudite. (Exemple : Coordination -1, Education +1).

(\*\*) les points d'adrénaline et d'ancienneté sont octroyés comme dans les règles de jeu même pour les pupilles et les novices selon son éducation, son origine sociale, étude et relation de début de création avec le maître du jeu.

[1] une relation de jeunesse doit garder toute son authenticité pour durer, et peut donc périlcliter avec le temps du jeu COPS.

[2] c'est toujours bon de jouer aux cartes avec des ami(e)s, ils peuvent devenir de bonne source d'information ou de soutien. Et pourquoi pas l'infirmier de la maison de retraite.

[3] Le pupille commence avec 20XP pour compenser - utilisable après avoir eu ces premiers armes et expériences de terrain (en accord avec le MJ).