Caractéristiques

L'explication des caractéristiques utilisé dans Kyros et leurs degré en fonction de chaque races.

- CARACTERISTIQUES
- CARAC de base

CARACTERISTIQUES

- **FORCE** (**FOR**) : Caractéristique qui détermine la puissance physique d'un personnage, sa capacité à cogner, soulever des poids, défoncer une porte ou utiliser des armes de corps à corps. Un personnage fort est un atout de poids lors des interventions musclées.

- **ADRESSE** (**ADR**) : Caractéristique qui détermine le dextérité et la vitesse d'un personnage. C'est une statistique déterminante pour tout les aficionados du stand de tir voulant mettre dans le mille ou des agents qui refusent de se laisser distancer par un dealer de Pax et qui auront besoin d'une vitesse de sprint à toute épreuves. L'adresse détermine également la capacité de se servir de certaines armes de corps à corps spéciales telles que les sabre, les katanas, les fouets, les chaînes, ainsi que la conduite des véhicules.

- **DISCOURS** (**DIS**) : Caractéristique qui détermine la capacité d'un agent à se faire écouter, que ce soit par les suspects ou la hiérarchie. Le discours permet aussi bien de caresser un supérieur dans le sens du poil que de faire preuve d'autorité pour faire craquer un prévenu en interrogatoire. Un agent avec beaucoup de discours aura plus facilement une réputation dans la rue ou dans les bureaux.

- **INTELLIGENCE** (**INTE**) : Caractéristique qui détermine la capacité d'un agent à résoudre les problèmes, agir sur la technologie, garder des informations en mémoire, se servir d'explosifs, connaître des modèles de véhicules, de balistiques, d'invités sur le bout des doigts. L'intelligence permet également, en cas de blocage de l'équipe, à l'aval du MJ, d'obtenir un petit coup de pouce sur un jet réussi.

- **INTUITION** (**INTU**) : Caractéristique nécessaire à tout bon flic qui se respecte. Une bonne intuition permet de trouver des indices sur la scène de crime, de reconnaître si un prévenu s'invente une vie, de trouver des objets cachés. En bref l'intuition représente le flair d'un agent. Une bonne intuition peut également permettre de déjouer une embuscade peut avant qu'elle ai lieu et permettre de prendre l'initiative.

- **CONSTITUTION** (**CON**) : La Constitution représente la résistance d'un agent. Ses PV dans un premier temps, et sa résistance aux impacts, aux assommages, aux os cassés, à la perte de sang, etc. Pour déterminer la barre de PV d'un personnage, on multiplie sa Constitution par 3, créant ainsi 3 stades de blessure : légères, graves, mortelles. Chaque fois qu'un stade est dépassé, l'agent subit un malus de -1 à tout les résultats de ses jets. La barre de PV fonctionne également pour les combats à mains nues, quand elle tombe à 0 c'est le KO et non la mort, tant qu'il n'y a pas d'intention de tuer tout du moins.
  Une blessure mortelle n'est pas forcément fatale, mais mettra l'agent hors combat immédiatement et engagera son pronostic vital. (se référer à soins et blessures).

CARAC de base

Dans ***KYROS*** chaque personnage en fonction de sa race commence avec un minimum de points dans chaque **CARAC**.

Lors de la création de personnage, chaque joueur dispose de **14 points** à dépenser dans les 6 **CARAC** qu'il s'agisse d'un personnage humain ou invité.

- Les **HUMAINS**:

FORCE = 3
ADRESSE = 3
DISCOURS = 3
INTELLIGENCE = 3
INTUITION = 3
CONSTITUTION = 3

Les personnages **INVITES** ont lors du port de leur **ASCENDANCE** les **CARC** de **FOR/ADR/CON** bridé à 3 points.

ASCENDANCE de Niveau 1:

- ***Les Loups Garous***:

  FORCE = 4
  ADRESSE = 5
  DISCOURS = 3
  INTELLIGENCE = 3
  INTUITION = 3
  CONSTITUTION = 4

- **Les Orcs:**

FORCE = 5
ADRESSE = 1
DISCOURS = 3
INTELLIGENCE = 2
INTUITION = 3
CONSTITUTION = 4

- **Les elfes**:

FORCE = 1
ADRESSE = 7
DISCOURS = 7
INTELLIGENCE = 3
INTUITION = 3
CONSTITUTION = 1

- **Les Zombies/Squelettes:**

FORCE = 4
ADRESSE = 3
DISCOURS = 1
INTELLIGENCE = 1
INTUITION = 3
CONSTITUTION = 5

- **Les Satyres**:

FORCE = 2
ADRESSE = 3
DISCOURS = 5
INTELLIGENCE = 4
INTUITION = 3
CONSTITUTION = 3

- **Les Diablotins**:

FORCE = 2
ADRESSE = 6
DISCOURS = 3
INTELLIGENCE = 3
INTUITION = 4
CONSTITUTION = 2

- **Les Gargouilles**:

FORCE = 3
ADRESSE = 5
DISCOURS = 3
INTELLIGENCE = 3
INTUITION = 3
CONSTITUTION = 5

- **Les Sirènes**:

FORCE = 3
ADRESSE = 4
DISCOURS = 2
INTELLIGENCE = 3
INTUITION = 3
CONSTITUTION = 3

- **Les Nains**:

FORCE = 4
ADRESSE = 2
DISCOURS = 4
INTELLIGENCE = 4
INTUITION = 2
CONSTITUTION = 4

ASCENDANCE de Niveau 2:

- **Les Vampires**:

FORCE = 5
ADRESSE = 4
DISCOURS = 6
INTELLIGENCE = 3
INTUITION = 4
CONSTITUTION = 3

- **Les Gremlins**:

  FORCE = 2
  ADRESSE = 6
  DISCOURS = 2
  INTELLIGENCE = 8
  INTUITION = 3
  CONSTITUTION = 3

- **Les Minotaures**:

  FORCE = 8
  ADRESSE = 2
  DISCOURS = 3
  INTELLIGENCE = 2
  INTUITION = 3
  CONSTITUTION = 8

- **Les Changeformes**:

  FORCE = 3
  ADRESSE = 3
  DISCOURS = 7
  INTELLIGENCE = 3
  INTUITION = 7
  CONSTITUTION = 3

- **Les Fantômes**:

  FORCE =
  ADRESSE =
  DISCOURS =
  INTELLIGENCE =
  INTUITION =
  CONSTITUTION =

- **Les Wyvern**:

  FORCE = 8
  ADRESSE = 3
  DISCOURS = 3
  INTELLIGENCE = 1

INTUITION = 3
CONSTITUTION = 8

- **Les Choses des marais**:

FORCE = 7
ADRESSE = 2
DISCOURS = 1
INTELLIGENCE = 2
INTUITION = 3
CONSTITUTION = 9

- **Les Ogres**:

FORCE = 9
ADRESSE = 1
DISCOURS = 1
INTELLIGENCE = 3
INTUITION = 3
CONSTITUTION = 9