Les AVANTAGES/DESAVANTAGES

Dans KYROS, un certain nombre d'avantages et de désavantages sont mis à disposition des joueurs pour construire et personnaliser leur personnage aussi bien sur le plan narratif que statistique.

- Les AVANTAGES
- Le DESAVANTAGES

Les AVANTAGES

Avantages de Niveau 1:

- **Informateur de la rue : +1** L'agent possède des contacts, il connaît le premier niveau de l'organigramme des gangs présents en ville.
- **Connu de la rue +1** L'agent bénéficie d'un niveau supplémentaire sur la jauge de respect de la rue.
- **Aimé de la hiérarchie : +1**L'agent est apprécié par ses supérieurs Kyros, il bénéficie d'un niveau supplémentaires sur la jauge de respect de la Hiérarchie.
- **Voiture de service : +1**L'agent possède sa propre voiture de service Kyros, il n'a pas besoin d'emprunter celle du Commissariat et peut donc également la personnaliser dans les limites de l'acceptable.
- **Physique passe partout : +1**L'agent possède un physique banal, lors des filatures ou planque, tout les résultats de ses jets sauf les 1 sont augmentés de +1.
- **Expert en arts martiaux : +1**L'agent a travaillé longtemps pour devenir une force sur laquelle compter au corps à corps, tout les résultats de ses jets sauf les 1 sont augmentés de +1 lors des combats au corps à corps.
- **Excellent tireur : +1**L'agent est un habitué des stands de tirs et est un tireur hors pair, lorsqu'il se sers d'une arme à feu, tout les résultats de ses jets sauf les 1 sont augmentés de +1
- **Pixie de compagnie : +1** L'agent bénéficie des services d'une toute petite fée qui s'est attaché à lui. Elle peut permettre de faire éclaireur, peut se glisser dans des petits espaces, voler, et peut dégager une lueur pour éclairer dans le noir.
- **Fusils d'assaut : +1** L'agent peut bénéficier d'un fusil d'assaut de son choix sans avoir à le payer au préalable.
- **Arme blanches/contondantes:+1** L'agent peut bénéficier d'une arme de corps à corps tranchante ou contondantes de son choix sans avoir à la payer au préalable.
- **Traqueur occulte:+1** L'agent a bénéficié d'une longue formation visant à déceler les traces d'invités et leurs méfaits. Le traqueur occulte augmente le résultats de tout ses jets

de +1 sauf les 1 lors des jets d'intuition impliquant des invités. Il peut également déceler des traces invisibles aux yeux de ses collègues.

- **Pilote +1** : L'agent est un prodige lorsque le volant est entre ses mains, il sait pousser son véhicule dans ses derniers retranchements pour en tirer le meilleur parti. Tout ses jets de conduite gagne un bonus de +1.

Avantages de Niveau 2:

- **Informateur secret:+2** L'agent connaît le deuxième niveau de l'organigramme des gangs présents en ville.
- **Faveur de la hiérarchie:+2** L'agent bénéficie de 2 niveaux supplémentaires sur la jauge de respect de la hiérarchie.
- **Réputation:+2** La réputation de l'agent n'est plus à faire auprès des prévenus, lorsque celui ci fait un jet de discours, tout le résultat de ses jets sauf les 1 sont augmentés de 1.
- **Faveur de la rue:+2** L'agent bénéficie de 2 niveaux supplémentaires sur la jauge de respect de la rue.
- **Familier : +2** L'agent dispose d'un familier invité de catégorie 2 (équivalent d'ascendance 1, moins de 1m50) qui lui obéit au doigt et à l’œil (de plein gré ou non).
- **Planque:+2** L'agent dispose d'une planque secrète en ville, connue ni des Kyros, ni de la rue, il peut y cacher du matériel, des preuves ou lui même. Elle a cependant un coût mensuel.
- **Véhicule de service rapide:+2** L'agent dispose de son propre véhicule de patrouille sportif, il n'a pas besoin de l'acheter et peut le personnaliser comme il l'entends.
- **Chanceux : +2** L'agent est né sous une bonne étoile. Une fois par jour, il peut relancer l'un de ses jets, celui d'un coéquipier, ou celui d'un ennemi. Il doit cependant garder le suivant.
- **Interrogateur de génie +2** : L'agent a tout les trucs pour faire céder un suspect, rien que le poids de son regard peut faire céder les racailles. Tout les jets de pression de l'agent ont un bonus de +1.
- **Muré dans le silence +2** : Même sous la torture, il est très ardu de tirer ne serait ce qu'un mot à l'agent, il ne cédera pas facilement à la racaille. Sa résistance à la pression n'est plus discours x3 mais discours x4.

- **Infirmier+2** : L'agent est formé aux premiers secours, le résultat de ses jets de premiers secours ont un bonus de 1.

- **Gunslinger +2** : Bien que cette technique soit peu orthodoxe et non approuvée par le Commissariat Général, il arrive parfois qu'un agent se prenne d'une fantaisie lors de l'entraînement et développe cette technique particulière. Une arme de poing dans chaque mains, il peut utiliser les deux en une seule action, maximisant le nombre de tir. Cependant il perds la capacité du tir précis et a également un malus de 1 sur tout les jets.

Avantages de Niveau 3:

- **Crains de la hiérarchie:+3** La hiérarchie n'ose pas remettre l'agent en cause, peu importe la raison. Il dispose de 3 niveaux supplémentaires sur la jauge de respect hiérarchie.

- **Molosse invité:+3** L'agent dispose d'un familier d'équivalent d'ascendance 2, disponible pour une brigade cynophile ou de chien d'attaque.

- **Blindé Kyros:+3** L'agent dispose d'un fourgon blindé spécial Kyros, il n'a pas besoin de l'acheter et peut le personnaliser comme il l'entends.

- **Crains de la rue:+3** Dans la rue, les petits délinquants tremblent au nom de l'agent, il dispose de 3 niveaux supplémentaires sur la jauge de respect de la rue.

- **Ascendance niv 1:+3** L'agent est un invité de niveau d'ascendance 1, avec les stats correspondantes.

- **Virtuose arme blanche:+3** L'agent est une fine lame d'exception, ou un juggernaut inarrêtable marteau en main. Il lance 3 dés supplémentaires en se servant d'une arme blanche et tout ses dégâts font +1 supplémentaires.

- **Intuition : +3** L'agent a un flair de limier, tout les résultats de ses jets d'intuitions sont augmentés de 1. Il a également un sixième sens pour les pièges ou embuscades, les remarquant la plupart du temps avant qu'ils n'arrivent.

- **Exorciste:+3** L'agent a eu une formation stricte d'exorcisme, lui permettant d'avoir des capacités interdites à ses collègues. Il peut rendre des entités éthérées solides, il peut voir l'invisible, il peut contrer les rituels et sorts et sur chacune de ces actions, il a +5 dés à lancer et +1 aux résultats.

- **Explosifs:+3** L'agent dispose d'une réserve de matériel explosif ou d'armes explosives sans avoir à les payer.

- **Armes lourdes +3 :** L'agent dispose d'une arme de son choix dans l'arsenal Kyros, peu importe le calibre ou le prix

Avantages de Niveau 4:

- **Faveur du procureur : +4** L'agent est connu du commissariat Général et sa hiérarchie aura bien du mal à lui refuser quoi que ce soit. Il a 4 niveaux supplémentaires sur la jauge de respect de la hiérarchie.

- **Mastodonte +4**: L'agent est solide comme un roc, son maximum de PV négatif avant la mort est doublé. De plus la difficulté du jet de survie à l'hôpital est diminuée de 1.

- **Second équipement Bourreau:+4** L'agent a eu une dérogation pour obtenir un second équipement bourreau de son choix.

- **Ascendance niv2:+4** L'agent est un invité de niveau d'ascendance 2 d'une race choisie, avec les changements de stats correspondants.

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 perds, si c'est un échec critique, il la perds 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 sens 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 a 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 viens 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 prie pour que la patrouille ne se finisse pas en drame. Tout 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. Surprennement, quand il essaie de se servir de cette malédiction a 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. Tout 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, tout 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, vends 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.