

# 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 perd 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 dès 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.

---

Révision #13

Créé 20 février 2024 12:10:12 par kolya

Mis à jour 2 mai 2024 19:51:44 par kolya