

Les Règles

Dossier regroupant les bases du système de règles de KYROS

- [Le Système de Combat](#)
- [Le Système d'interrogatoire](#)
- [Le Système de Soins et Blessure](#)
- [Chef d'équipe](#)

Le Système de Combat

La base:

Les combats seront une des composantes principales de l'action dans Kyros. Que ce soit une rixe de bar sous couverture ou une fusillade sauvage dans la rue, les agents Kyros auront fort à faire. Les combats étant pensés pour être violents et rapides, ils ne sont divisés qu'en deux phases.

L'initiative:

Etape important pour déterminer qui sera le premier à agir. L'initiative consiste dans la plupart des cas à simplement faire en sorte que tout les protagonistes du combat lance un jet d'intuition et comptabilise ses réussites. L'ordre des actions est donc déterminé du plus grand nombre de réussites au plus petit. Si il y a des égalités, les personnages agissent en même temps.

Si un jet d'intuition ne possèdent aucun 5-6 et des 1, ceci sera considéré comme un échec critique; *le personnage regardait ailleurs ou se demandait si il avait bien fermé le gaz en partant ce matin.* Il passe donc son tour et se retrouve tout en bas de la liste d'initiative pour son prochain tour.

Si au contraire, un personnage joue en premier et n'a aucun 1 et assez de 5-6 pour jouer avant les autres, alors c'est une réussite critique, le personnage était prêt, *il est né prêt !* Il bénéficie d'un tour bonus avant de jouer son tour normal avant les autres.

Vous l'aurez compris, un combat peut-être décidé dès l'initiative. Un personnage faisant une réussite critique et équipé d'une arme automatique efficace pourra écraser toute opposition avant même que le combat ne commence. *Comme dans la réalité, un réflexe pourra décider de la situation en une fraction de seconde.* Les personnages à fort intuition auront tendance à être sur leurs gardes et dégaineront les premiers.

Abordons les embuscades qui est un cas de figure particulièrement meurtrier et qui peut coûter cher aux agents si ils n'y prennent pas garde ou au contraire si ils en sont les instigateurs, leur permettre de prendre un avantage écrasant.

Lors d'une embuscade, les instigateurs agissent tous avant les embusqués, chaque groupe fait son jet d'initiative séparément afin de décider de l'ordre des actions pour chacun d'entre eux, les instigateurs en premiers, les piégés en dernier. La petite nuance concerne le degré de difficulté de l'embuscade. Celui-ci est décidé en prenant le nombre de réussite le plus haut parmi les instigateurs. Par exemple, si le plus de réussites est 6, le degré de difficulté de l'embuscade à battre sera de 6. Et si un des pris au piège réussit à faire plus de 6 réussites alors il déjoue l'embuscade et agit avant tout le monde, pouvant peut-être retourner la situation.

Les Rounds de Combat:

Une fois que l'initiative est décidé, on peut passer aux rounds de combat. Chaque round dure 6 secondes et est divisé en 2 actions: Une simple et une grande.

La simple action:

Réunit toutes les actions nécessitant peu de réflexion, telle que courir, recharger, se repositionner, se cacher derrière un obstacle, viser, lever une ascendance, ect.

La grande action:

En revanche regroupent toutes les actions plus complexe et importante, comme frapper, tirer, utiliser un objet complexe, secourir un allié, ect.

Lors d'un round de combat, un agent peut donc effectuer ses deux actions normalement ou alors il peut retarder son tour afin de laisser ses collègues avant lui, lorsqu'il fait ça, il passe en dernier sur la liste des initiatives.

Lorsqu'un agent frappe un adversaire, peu importe avec quoi (ses poings, une matraque, une balle), le calcul est simple, il lance le nombre de dés 6 correspondant à la compétence, applique les modificateurs et comptabilise ses réussites et ses échecs.

Si il y a plus d'échecs que de réussite, le coup est raté, soit c'est passé à côté, soit ça rebondit sur la cible.

Si il y a que des échecs et aucune réussite, le joueur doit réeffectuer le lancer pour confirmer ou non l'échec critique, si le second lancé est réussi l'action aura simplement échoué, si il est raté il s'agira d'un échec critique, *l'agent n'avait pas vu le passant qui se mettait entre lui et la cible, a pris son collègue pour un adversaire ou a glissé sur une peau de banane sauvage*, mais le pire scénario s'engage.

Dans le cas d'une arme à feu, un échec critique peut également entrainer un incident de tir.

Si le nombre de réussite est égal ou supérieur au degré de difficulté nécessaire, le coup est réussi, chaque coup équivaut à 1 dégât infligés à la cible (sauf modificateurs qui peuvent augmenter ou diminuer les dits dégâts).

Si le nombre de réussite atteint le double du degré de difficulté ou plus, c'est une réussite critique. *L'ennemi est propulsé au sol, il perd un membre, il vide sans faire exprès son chargeur sur un de ses comparses*. Tout ceci est à la libre appréciation du MJ. Si il n'y a pas d'idées, chaque réussite inflige un dégât de plus.

Le Système d'interrogatoire

Comment cela fonctionne:

Intro:

Qu'ils se déroulent dans une salle officielle ou dans une ruelle miteuse, un interrogatoire peut être mené par un agent sur un prévenu (ou inversement).

Les interrogatoires sont menés comme des combats, parfois par un seul agent, mais aussi à plusieurs si nécessaires.

Fonctionnement:

Les Statistiques qui rentrent en jeu sont la pression et la résistance à la pression.

La pression symbolise la capacité d'un agent à faire céder le prévenu, la puissance de son discours pour le faire avouer.

On décide de la pression en prenant tout bêtement la caractéristique de Discours.

La résistance à la pression symbolise le mur d'excuses et de silence derrière lequel va se réfugier le prévenu, celui-ci peut être solide et impénétrable ou alors branlant et fragile.

La résistance à la pression se décide comme les PV, mais au lieu de prendre la Constitution, on prend le Discours pour le multiplier par 3.

Par exemple: *Si un prévenu à 5 en Discours, alors il aura 15 en résistance à la pression, Les paliers de blessures sont remplacés par des paliers de stress: Nerveux / Fébrile / Brisé.*

Chaque palier passé va offrir un bonus doublant les impacts des réussites de l'agent.

Un interrogatoire ne peut durer éternellement (bien qu'on puisse en faire plusieurs de suite dans certains cas) alors la limite est décidé par la meilleure valeur de Discours d'un des agents participant à un interrogatoire multiplié par 2.

Exemple: *Le meilleur agent a 6 de Discours, alors l'interrogatoire durera 12 essais de la part des interrogateurs. Si en 12 essais, ils n'ont pas fait craquer le prévenu, alors c'est un échec.*

Un prévenu peut tenter de piéger les interrogateurs, en utilisant des "excuses". Il lance un dé sur son Discours ayant pour difficulté la CARAC d'Intuition du meilleur interrogateur.

Exemple: *Garok l'orc est en plein interrogatoire dans les bureaux KYROS. L'agent Dimitri tente de le faire craquer grâce à sa CARAC de Discours et son Intuition de 7. Garok est accusé d'avoir volé le chat de la mère Michelle, mais celui-ci s'en défend en utilisant une excuse: "C'est pas moi m'sieur ! j'étais au cinéma !"*

La difficulté de son excuse aura donc une difficulté de 7.

Si une excuse passe, alors l'interrogatoire raccourcis d'autant de réussite ayant dépasser le degré de difficulté (minimum 1).

Si l'excuse ne passe pas, alors interrogatoire se rallonge d'autant d'essais que de différence entre le résultat du prévenu et le degré de difficulté (si Garok fait 4 au lieu de 7, vous gagner 3 essais).

Les interrogateurs peuvent également détenir des "preuves".

Les preuves:

Une preuve dégainée au bon moment pour contrer une excuse détruit l'argumentaire du suspect.

Les interrogateurs gagnent autant d'essais que le degré de difficulté du jet, de plus, le suspect prends autant de blessures de résistance à la pression que le degré de difficulté du jet.

Le Système de Soin et Blessure

Dans le système Kyros, on ne peut pas régénérer les PV de ses alliés à proprement parler. Une blessure ouverte reste une blessure, même traitée, et à part certains moyens magiques très très rares et coûteux, un agent devra se contenter des soins rudimentaire d'un de ses collègues formé aux premiers secours. Ce genre d'actions pourront cependant faire la différence entre la vie et la mort.

Pour rappel, chaque stade de blessure (1/3 de la barre de PV) entraîne un malus de 1 sur les résultats d'absolument tout les jets, symbolisant la difficulté de continuer malgré les blessures. Un agent entraîné et doué dans son domaine pourra surpasser une blessure légère pour accomplir son devoir, mais une blessure grave deviendra réellement handicapante.

Blessure légère :

Est considérée comme blessure légère une plaie ou une blessure ne nécessitant pas une hospitalisation immédiate et ne pouvant pas dégénérer en blessure mortelle. Cette catégorie désigne cependant des types de blessures ne pouvant être ignorée, telle qu'une lacération de belle taille, un os cassé, une brûlure, etc.

Blessure grave :

Est considérée comme blessure grave une lésion majeure, pouvant dégénérer si elle n'est pas prise en charge à temps. Est considérée comme blessure grave une hémorragie, un membre manquant, un os majeur cassé, un choc grave à la tête, etc

Blessure mortelle :

Une blessure mortelle peut sonner la fin de la carrière de l'agent ainsi que sa vie. Les blessures mortelles engagent le pronostic vital de la victime, rendant sa survie précaire et dans les mains du destin. Une blessure mortelle peut être une hémorragie majeure, une artère sectionnée, une lacération majeure, une pénétration majeure de débris, etc.

Dans le système, si les PV de l'agent tombent dans le négatif à une valeur équivalent son maximum de PV (-30 si il en a 30) alors c'est la mort instantanée. Si il tombe à 0 alors il est mis hors combat et doit être pris en charge médicalement au plus vite. Si il n'est pas pris en charge dans un délai acceptable alors c'est la mort (délai acceptable à définir en fonction des

circonstances, mais en moyenne 2x la constitution en minute, si il a 10 de constitution, il a 20mn pour être pris en charge).

Si il est pris en charge à temps, alors il a le droit à une unique et dernière chance, alors que ses collègues se rongeront les sangs pour connaître son sort, l'agent jettera en secret un dé de constitution sans aucun malus/bonus. La difficulté du jet sera de 5. Si il ne réussit pas le jet, l'agent meurs de ses blessures. Si il réussit alors il survit mais gardera une séquelle à vie (membre manquant, malus d'une stat définitive, à définir en fonction de la blessure)

Secourisme:

Un secouriste de terrain pourra cependant changer la donne dans certains cas. Il pourra faire un jet de premiers secours sur sa statistiques d'adresse avec une difficulté de 3 pour une blessure légère, 6 pour une blessure grave et 9 pour une blessure mortelle. En cas de réussite alors il stabilisera la victime.

Une stabilisation permettra de supprimer le malus de 1 imposé à tout les résultats des dés. Il ne regagnera pas ses PV mais sera opérationnel pour continuer de se battre efficacement ou fuir.

Une réussite de stabilisation sur une blessure mortelle permettra que l'agent ne décède pas dans l'attente des secours, tant que le secouriste est à son chevet, la victime survivra jusqu'à l'hôpital.

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.