

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 possède 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.