

*LES CHRONIQUES DE LOS ANGELES*  
*RÈGLES DU JEU*

## Une petite note de l'auteur en guise d'introduction

L'aventure des LDEVLH aurait pu se terminer aujourd'hui pour moi. Je dis aurai pu, parce que deux événements majeurs se sont produits durant l'année (scolaire, c'est-à-dire depuis septembre 2004). La première, c'est que Gallimard, éditeur de livres en France, a repris le flambeau délaissé des Livres Dont Vous Êtes Le Héros. Nouvelles éditions et tout le tintouin qui vient avec, illustrations anglaises, j'en passe et des meilleures. C'est d'ailleurs grâce à cette réédition que j'ai pu procurer certains des livres que je n'avais pas (comme le Défis Fantastiques « La Crypte du Sorcier » et j'espère que Gallimard publiera d'autres livres qu'il avait passablement omises lors de sa précédente réédition), et recommencer la petite chasse à laquelle je m'adonnais alors plus jeune (et j'ai plus ou moins de la chance que mon école soit à côté du quartier Saint-Michel, connu entre autres pour ses bouquinistes).

Le second événement majeur, dans ma courte vie d'auteur de LDVELH, c'est la découverte, grâce à la magnifique technologie qu'est d'internet (grâce à laquelle vous avez sûrement réussi à vous procurer ce document), d'un site des fans de LDEVLH. J'y ai rencontré de nombreuses personnes, très sympathiques, répondant au même désir culturel, et dont la plupart sont artisans de la pérennité du livre-jeu, notamment le très prolifique « Oiseau » qui a un univers qui pourrait faire baver les Tolkienniens ou les Lucasiens (de Georges Lucas) avec près de cent tomes rédigés, et même des explications géométriques des éléments bizarroïdes qui composent son univers. J'en oublie pas moins d'autres auteurs, des plus originaux au plus terre-à-terre, sans cesse tiraillé dans le réalisme de la guerre, du romantisme ou des séries des années 80 (les trois personnes dont je parle se reconnaîtront sûrement).

J'ai souvent tenté d'écrire des LDEVLH. J'avais peut-être sept ou huit ans quand j'ai commencé. Mais que voulez-vous, à cet âge là on ne connaît que le présent et le passé composé, et la plupart des mots compliqués ne font pas partie du lexique quotidien, et l'imagination se relaie à un certain plagiat, sans aucune recherche d'originalité. Aujourd'hui, j'en ai quinze de plus, j'ai écrit deux romans (bientôt un troisième, et près d'une dizaine d'autres ont germé dans ma petite cabosse), plusieurs nouvelles, un recueil de poèmes et des articles pour le journal de mon école. Et je crois qu'il serait temps de reprendre le flambeau de mon rêve si vite avorté. Ma tête fourmille d'idées, mais à avoir trop d'idées et à ne pas savoir comment les disposer, on finit par les tuer. Après plusieurs mois de méditation, j'ai eu envie d'abandonner l'heroïc-fantasy, qui décidément n'est pas mon genre, et d'adapter des règles plus axées sur le réalisme.

Les Chroniques de Los Angeles sont nées avec de nombreuses œuvres qui m'ont marqués, en particulier mon film préféré et mon jeu vidéo sur PC préféré (que je ne citerai pas en fait). J'ai longuement cherché un système de jeu, mais je me suis rendu compte que plus une toile se tisse, plus j'ai du mal à me concentrer. Aussi, à la manière des Défis et Sortilèges ou Quête du Graal, j'ai eu envie de dresser un « plan » où se débloquent les lieux au fur et à mesure des pérégrinations du héros. Le problème, et je m'en suis aperçu bien vite, est que je retourne trop « souvent » au plan. J'ai peur que mon lecteur s'ennuie vite avec ces retours. Mais en parallèle de cela, je voulais offrir deux atouts particuliers : une bonne narration et surtout des rebondissements. Et j'espère que ce sont ces points que vous remarquerez.

Les chroniques de Los Angeles débuteront donc avec son premier tome « La Bataille de Los Angeles ». J'ignore combien de parties composeront ces chroniques, peut-être trois ou cinq, je ne le sais encore, mais je resterai à l'écoute des critiques de tous ceux qui veulent m'en faire. Bonnes ou mauvaises, et surtout mauvaises s'il vous plaît.

Un autre point auquel je voulais faire part est la difficulté et l'originalité des règles. J'ai décidé de ne pas prendre des règles trop compliquées ni trop disparates. De manière parallèle, je ne pense pas que je testerai le jeu, je le laisserai à chaud tel quel et attendrait les critiques. En contrepartie, je pense que les combats pourront être faciles pour les personnes très fines qui mettront beaucoup de points dans les caractéristiques associées au combat. Faites ce que voulez, dirais-je à ces gens, mais vous passerez certainement à côté de passage important, très importants mêmes. Je réserve cela pour une autre saga qui naîtra, je pense, après l'édition du premier tome des Chroniques de Los Angeles.

Bonne lecture  
Amicalement,

Glutinus  
Le 22 mai 2005  
Edit : 20 septembre 2005

PS : les règles s'appuient sur d'autres LDVELH dans le commerce ou amateurs... à vous de trouver lesquels ! Vous pourrez me joindre sur [glutinus@hotmail.fr](mailto:glutinus@hotmail.fr), ou mieux encore, sur le forum de Gamebook.free.fr. Car non seulement la première solution risque d'être silencieuse, car je n'utilise presque jamais cette boîte mail, mais la deuxième vous permettra certainement de rencontrer des gens passionnés.

## Qu'avez-vous besoin pour commencer à jouer ?

Pour pouvoir jouer, nous vous demanderons d'aller trouver deux dés à six faces (éventuellement plus, mais deux suffiront). Il serait également judicieux d'imprimer, photocopier ou recopier la feuille d'aventure. Vous aurez besoin également d'un crayon un papier et d'une gomme pour pouvoir prendre des notes rapidement, et sûrement de quelques feuilles de papier supplémentaires pour dresser un plan ou noter des détails que vous jugerez intéressant.

## Comment créer votre personnage ?

Vous verrez très vite, votre personnage a un nom et une personnalité. Vous commanderez ce qu'il doit faire, mais vous pouvez le façonner afin d'avoir le personnage le plus proche de votre imagination.

Le premier point à déterminer est ses caractéristiques primaires :

La Force, qui désigne le poids d'équipement qu'il peut porter et les blessures qu'il peut infliger.

La Constitution, qui désigne la capacité à subir des dommages.

Le Raisonnement, qui est un mélange de mémoire, d'adaptation, d'apprentissage, etc.

L'Agilité, qui désigne la capacité à se mouvoir, à se déplacer, à escalader et réaliser des acrobaties.

La Dextérité, qui désigne la capacité de manipuler des petits objets ou de petites armes.

La Perception, qui désigne sa capacité à remarquer des petits détails.

Le Magnétisme, qui désigne sa capacité à plaire et à envoûter les gens.

Le Pouvoir, qui désigne tout le côté mystique du personnage.

Vous possédez 65 points à répartir, sachant que vous ne pouvez pas avoir plus de 12 points, ni moins de 5 points. La moyenne est d'environ 7 ou 8, et nous ne pouvons que vous engager à avoir la plupart des caractéristiques aux environs de cette valeur.

Exemple de personnage :

|                     |    |   |
|---------------------|----|---|
| <b>Force</b>        | 7  | Dans la moyenne. Pas de musculature saillante, mais pourra se débrouiller lors du déménagement de la voisine. |
| <b>Constitution</b> | 12 | Un vrai taureau. Un athlète en course de plus de dix mille mètres...  |
| <b>Raisonnement</b> | 8  | Ce n'est pas un génie, mais il pourra toujours résoudre une énigme ou deux.                                   |
| <b>Agilité</b>      | 5  | Complètement pataud, aucune souplesse. Danger public même s'il veut faire une galipette.                      |
| <b>Dextérité</b>    | 11 | Une virtuosité à toute épreuve. Peut-être horloger... ou démineur ?   |
| <b>Perception</b>   | 6  | Légèrement au-dessous de la moyenne. Le personnage ne fait pas particulièrement attention aux petits détails. |

|                   |   |  |
|-------------------|---|--|
| <b>Magnétisme</b> | 7 | Correct. Le personnage saura se faire entendre en temps voulu. |
| <b>Pouvoir</b>    | 9 | Elevé. Le personnage détient un véritable potentiel magique.   |

## Les talents

Les talents désignent les nombreuses connaissances acquises par le personnage. Elles sont relativement nombreuses et pourront servir en temps voulu. Vous devez en choisir trois dans la liste suivante.

**Science des Armes** : ce terme générique désigne la manipulation des armes (et pas seulement les armes de contact, mais également les armes de distance). En possédant cette compétence, vous pourrez manier de nombreuses armes et avoir des avantages en manipulant une arme en particulier. Pour cela, choisissez l'une d'entre elles parmi la liste suivante : l'arc, l'épée, la lance, la hache, le poignard ou le pistolet.

**Communication** : cette compétence a deux penchants. Le premier, actif, désigne votre capacité à baratiner ou persuader une personne en face de vous. Attention, il s'agit d'une compétence académique. Le charisme naturel (Magnétisme) résout bien des affaires, mais la Communication fait souvent office de stratégie ou d'observation. Le second penchant est passif : vous aurez la capacité de savoir si votre interlocuteur vous ment, est gêné, passionné, etc.

**Médecine** : cette compétence vous permettra de soigner les blessures, de connaître certains médicaments voire d'opérer dans la chirurgie.

**Art du larcin** : cette compétence regroupe de nombreuses compétences discutables aux yeux de la loi. Ils vous permettent de manipuler des objets pour les cacher, dérober dans les poches de personnes distraites, connaître les ombres pour vous dissimuler, filer un individu et crocheter toute sorte de serrure.

**Technologies** : cette compétence vous permet de manipuler avec brio les programmes d'ordinateur et de comprendre des circuits électroniques. Vous pourrez également faire sauter toute l'installation électrique d'un bâtiment (ainsi d'un groupe électrogène).

**Athlétisme** : cette compétence vous permet d'améliorer tout type de performance : lancer d'objets, course à pied, saut, etc. Il s'agit d'une compétence qui est à la base de nombreuses activités sportives.

**Mysticisme** : cette compétence vous permettra de connaître les éléments d'une mythologie particulière et des faits étranges qui sont survenus dans les années précédentes, voire les décennies ou les siècles...

**Sciences Naturelles** : regroupant diverses particularités, comme la botanique, la minéralogie ou la zoologie. Connaître ce genre de sciences peut paraître absurde, mais l'utilité provient du fait de savoir si telle herbe est comestible, ou de connaître

les mœurs de certains animaux, ce qui permet de s'en faire un allié... ou de le calmer temporairement.

### **Les Epreuves**

On vous demandera, au fil du texte, de passer des *Epreuves*. Pour cela, munissez-vous de deux dés à six faces et lancez-les. Pour réussir l'Epreuve, vous devez faire un nombre égal ou inférieur à la caractéristique dont il est question. Par exemple, une *Epreuve de Raisonnement* vous demandera bien sûr d'avoir un score inférieur (et strictement inférieur, un score égal faisant échouer l'Epreuve) à votre score actuel de Raisonnement (celui-ci pouvant baisser temporairement, peut-être par la fatigue par exemple).

Il existe de nombreux modificateurs. Par exemple, si on vous demande d'esquiver un coup d'épée alors que vous êtes à terre, on pourra vous demander de rajouter 2 au score obtenu par vos dés lors d'une *Epreuve d'Agilité*, vous pénalisant ainsi et augmentant grandement les chances d'échec. D'autres paramètres pourront faciliter votre jet. Par ailleurs, le fait d'avoir une compétence particulière vous permettra sans doute d'améliorer vos chances de réussir une *Epreuve*.

**Une règle capitale : si vous faites un double 6, et ce quelque soit la valeur modifiée de votre caractéristique, vous échouerez automatiquement à cette Epreuve. De même, si vous faites un double 1, même si vous n'aviez aucune chance de réussir cette épreuve, vous la réussissez.**

### **Les caractéristiques dérivées**

**Points de vie** : vos points de vie désignent votre capacité à subir les chocs. Pour connaître vos points de vie de départ, multipliez par 10 votre score de Constitution.

**Bonus aux dommages** : pour connaître votre bonus aux dommages, divisez par 2 votre score en Force, en arrondissant à l'ordre inférieur

**Potentiel d'attaque** : cela désigne votre capacité à toucher un adversaire au combat. Pour le connaître, faites la somme de votre score de Dextérité et de Force.

**Potentiel de tir** : cela désigne votre capacité à toucher un adversaire de loin. Pour connaître ce score, faites la somme de votre Dextérité et de votre Perception.

**Potentiel de défense** : cela désigne votre capacité à esquiver un adversaire au combat. Pour le connaître, faites la somme de votre Agilité et de votre Perception.

Exemple : Le personnage cité en exemple aura les caractéristiques suivantes :

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Points de vie        | 120 |
| Bonus aux dommages   | +3  |
| Potentiel d'attaque  | 18  |
| Potentiel de défense | 11  |
| Potentiel de tir     | 17  |

## Le Combat

Vous aurez sans doute à affronter des adversaires. Pour cela, il vous faut suivre les règles suivantes du combat. Sauf indication contraire, vous frappez en premier. Si vous manipulez une arme et que vous avez la compétence Sciences des Armes avec l'arme de prédilection en question, vous pouvez ajouter +1 à votre Potentiel d'Attaque.

1. Lancez deux dés et ajoutez votre Potentiel d'Attaque. Cela indiquera votre Puissance d'Attaque pour l'assaut en cours.
2. Lancez deux dés et ajoutez le Potentiel de Défense de votre adversaire. Cela indiquera sa Puissance de Défense.
3. Si votre Puissance d'Attaque est inférieur ou égal à la Puissance de Défense de votre adversaire, vous aurez raté votre coup. S'il est supérieur, vous aurez touché votre adversaire. Pour connaître les dégâts que vous infligez, lancez à nouveau deux dés et consultez le tableau suivant. Chaque colonne indique la différence que vous aurez entre votre Puissance d'Attaque et la Puissance de Défense de votre adversaire. Croisez-les avec la ligne correspondant aux dés de dégâts.

|    | 1 / 2 | 3 / 4 | 5 / 6 | 7 / 8 | 9  | 10 | 11 | 12+ |
|----|-------|-------|-------|-------|----|----|----|-----|
| 2  | BL    | BL    | BL    | BL    | BL | BM | BG | BG  |
| 3  | BL    | BL    | BL    | BL    | BL | BM | BG | BG  |
| 4  | BL    | BL    | BL    | BL    | BM | BM | BG | BG  |
| 5  | BL    | BL    | BL    | BL    | BM | BM | BG | BC  |
| 6  | BL    | BL    | BL    | BM    | BM | BG | BG | BC  |
| 7  | BL    | BL    | BM    | BM    | BG | BG | BG | BC  |
| 8  | BL    | BM    | BM    | BG    | BG | BG | BC | BC  |
| 9  | BM    | BM    | BG    | BG    | BG | BC | BC | BC  |
| 10 | BM    | BG    | BG    | BG    | BC | BC | BC | BC  |
| 11 | BG    | BG    | BC    | BC    | BC | BC | BC | BC  |
| 12 | BC    | BC    | BC    | BC    | BC | BC | BC | BC  |

Légende du tableau : BL blessure légère / BM blessure modérée / BG blessure Grave / BC Blessure Critique

Une fois que vous saurez combien de dégâts vous avez infligés, consultez la table des dommages de l'arme que vous possédez (l'annexe comporte ce genre d'information). Ajoutez ensuite votre bonus aux dommages aux dégâts infligés et soustrayez les points d'Armure de votre adversaire.

Ensuite, notez les dommages infligés, avec le type de blessure (légère, modérée ou grave, une blessure critique est considérée comme grave). Bien entendu, il peut être possible qu'une blessure légère ait plus de points de dommage qu'une blessure grave, mais nous verrons ceci un peu plus tard.

**Exemple :** A un moment donné, le personnage cité au-dessus pourrait avoir le tableau suivant :

|                  |    |
|------------------|----|
| Blessure légère  | 10 |
| Blessure grave   | 18 |
| Blessure modérée | 16 |

Par la suite, vous mènerez un assaut où c'est votre adversaire qui attaque. Quand les dommages sont égaux ou supérieurs aux points de vie de l'un des antagonistes, il meurt (vous devez faire la différence pour connaître les points de vie qu'il vous reste. L'historique des blessures est là notamment pour le soin).

**Exemple** : Vous possédez 18 en potentiel de d'attaque et manipulez une épée. Vous affrontez un voyou qui possède 14 en potentiel de défense. Vous lancez les dés et faites 8, ce qui fait un total de 26 en puissance d'attaque. Vous relancez les dés et obtenez 8, ce qui fait un total de 22 en puissance de défense pour le voyou. Vous avez touché votre adversaire. Vous lancez deux dés pour connaître la gravité des dégâts, en consultant la colonne « 4 ». Vous faites un 8, ce qui vous indique qu'il s'agit là d'une blessure modérée. Vous consultez ensuite le tableau de dégâts de l'épée qui vous indiquera combien de dégâts vous infligez, sans oublier de modifier le tout par votre bonus aux dommages et l'armure de votre adversaire.

### **Combat avec des armes à distance**

Le combat avec des armes à distance se fait de même manière, mais en changeant le potentiel d'attaque par le potentiel de tir. Par contre, il vous sera souvent demandé des changements de règles ponctuels, chaque situation étant différente.

### **Combat à plusieurs**

Il se peut que vous ayez à affronter plusieurs adversaires. Trois cas se présentent.

1. Vous les combattez d'un seul tenant (Nuée d'Ecureuils, Essaim Tueur...)
2. Vous les affrontez les uns après les autres, sans prendre le temps de vous reposer.
3. Vous les affrontez en même temps. Dans ce cas, vous verrez apparaître un bonus à l'attaque et à la défense. A chaque fois que vous affrontez un adversaire, vous devez modifier son potentiel d'attaque et de défense en additionnant les bonus de ses compagnons.

**Exemple** : vous tombez sur deux racketteurs, aux caractéristiques suivantes (nous gardons le même personnage que précédemment) :

|                     |                          |                           |
|---------------------|--------------------------|---------------------------|
| Premier racketteur  | Potentiel d'attaque : 15 | Potentiel de défense : 12 |
| Bonus d'aide        | Attaque : +1             | Défense +0                |
| Deuxième racketteur | Potentiel d'attaque : 13 | Potentiel de défense : 16 |
| Bonus d'aide        | Attaque : +1             | Défense +2                |

Tant que les deux racketteurs seront vivants, leurs caractéristiques seront réellement de PA 16 et PD 14 pour le premier racketteur, et de PA 14 et PD 16 pour le second racketteur. Dès que l'un d'eux passe hors combat, les bonus disparaissent.

## Soins

Il vous sera parfois offert l'occasion de pouvoir vous soigner. Pour cela, vous devez faire très attention. Effectivement, on pourra vous donner par exemple un baume pour soigner une seule blessure. Vous pouvez donc supprimer une blessure de votre choix et regagner les points de vie que vous aurez perdus, et ce quelque soit le nombre de points de vie perdus. On pourra également vous donner l'occasion de soigner une blessure de 20 points de dommages par exemple. Si la blessure infligée vous avait réduit de moins de 20 points de dommages, l'excédent de points sera gâché.

Puis le temps fait bien les choses : vous pourrez, après une période de repos, perdre regagner un certain nombre de points de vie sur chacune de blessures. Vous devez donc tenir à jour perpétuellement le journal de vos blessures.

**Exemple** : le personnage cité au-dessus avait un nombre de blessures certain. Il récupère une pommade de dopabamine, qui peut cicatriser et soigner immédiatement n'importe laquelle des blessures. Il efface donc la blessure dont les points de dommage sont les plus élevés. Il lui reste :

|                  |    |
|------------------|----|
| Blessure légère  | 10 |
| Blessure modérée | 16 |
| Blessure légère  | 11 |

Après s'être réveillé d'une longue nuit, le personnage s'aperçoit que ses blessures se sont bien refermées : il regagne 3 points de vie par blessure, ce qui donne :

|                  |    |
|------------------|----|
| Blessure légère  | 7  |
| Blessure modérée | 13 |
| Blessure légère  | 8  |

## Mots de Passe

Il vous arrivera, au cours de votre aventure, que l'on vous demande de noter des mots de passe. Ces mots, assez explicites, vous serviront pour changer certains cours des événements à produire. Vous devez les garder d'une aventure à une autre. Notez-les soigneusement sur votre feuille d'aventure.

## Plan

Comme vous le verrez bien vite, vous pourrez vous déplacer en ville à la recherche d'indices sur votre identité. Quand vous commencerez, vous aurez très peu d'indication sur les lieux que vous pourrez visiter. Au fur et à mesure que votre enquête continue, vous découvrirez des lieux que vous aurez le droit de visiter. Ainsi, si, par exemple, on vous prévient qu'il y a des informations importantes à la **mairie**, vous pourrez cocher la case correspondant à Mairie dans votre table des lieux. Le paragraphe indiqué à droite indique à quel paragraphe vous rendre pour continuer votre enquête.

Afin de ménager votre plaisir, si, par hasard, vos yeux s'arrêtent sur la fiche de la table des lieux, les lieux seront codés par le célèbre code : A=B, B=C... Ainsi le mot « MAIRIE » sera codé par LZHQHD. Ne vous inquiétez pas, vous aurez, en temps voulu, le code correspondant pour vous faciliter la tâche.

## *ANNEXE*

### **Dégâts des armes**

BD : Bonus aux dommages

|          | Blessure Légère | Blessure Modérée | Blessure Grave |
|----------|-----------------|------------------|----------------|
| Poings   | BD              | 1D3 + BD         | 1D6 + 2*BD     |
| Poignard | 1D3 + BD        | 1D6 + BD         | 2D6 + 2*BD     |
| Epée     | 1D6 + BD        | 2D6 + BD         | 3D6 + 2*BD     |
| Hache    | 1D6 + BD        | 2D6 + 2*BD       | 3D6 + 2*BD     |
| Lance    | 1D6 + 1D3 + BD  | 2D6 + 2*BD       | 3D6 + 2*BD     |
| Masse    | 1D6 + BD        | 2D6 + BD         | 3D6 + 2*BD     |
| Arc      | 1D6 + BD        | 2D6 + BD         | 3D6 + 2*BD     |
| Pistolet | 2D6             | 4D6              | 6D6            |

### **Blessure Critique**

A chaque fois que vous réalisez une blessure critique, lancez un dé et consultez le tableau correspondant à l'arme que vous utilisez

| D6 | Blessure au poing   |
|----|---|
| 1  | Bien qu'impressionnante, votre blessure n'est finalement pas si grave qu'elle en a l'air. Vous infligez une blessure grave.   |
| 2  | Vous infligez une blessure grave et prenez l'avantage à l'esquive. Votre adversaire a donc un malus de -2 pour la prochaine attaque qu'il mène.                       |
| 3  | Vous mobilisez toute la puissance dans ce coup. Vous infligez une blessure grave, dont les dégâts s'ajoutent à 2D6 + 3*BD   |
| 4  | Votre coup étourdit pendant deux secondes votre adversaire, ce qui vous permet de mener un second assaut. Vous infligez une blessure grave et vous pouvez réattaquer. |
| 5  | Votre coup puissant vous permet d'enchaîner sur une blessure aussi grave. Il subit deux blessures graves.   |
| 6  | Votre coup de poing au menton de votre adversaire l'envoie valser au pays des rêves. Il est assommé et vous pouvez réattaquer.  |

| D6 | Blessure armée  |
|----|---|
| 1  | Bien qu'impressionnante, votre blessure n'est finalement pas si grave qu'elle en a l'air. Vous infligez une blessure grave. |

|   |   |
|---|---|
| 2 | Vous prenez rapidement l'avantage. Vous infligez une blessure grave et votre adversaire a -2 à sa prochaine Puissance d'attaque et -2 à sa prochaine Puissance de Défense.                    |
| 3 | Vous déséquilibrez votre adversaire. En plus d'une blessure grave, vous pouvez attaquer de nouveau (mais vous avez -2 à votre puissance d'attaque pour cet assaut supplémentaire)             |
| 4 | Vous assénez un coup à la cuisse de votre adversaire, qui esquive moins efficacement vos prochains coups. Il subit une blessure grave et une blessure légère et a -1 au potentiel de défense. |
| 5 | Votre coup est bien situé et s'enfonce magistralement dans le bras de votre adversaire. Il subit une blessure grave et une blessure modérée et a -1 au potentiel d'attaque..                  |
| 6 | La blessure est située dans la région du cœur. Votre adversaire subit immédiatement trois blessures graves et a -1 à son potentiel d'attaque et de défense.                                   |

Ces modifications ne sont que temporaires, mais seront « actives » tant que vous n'aurez pas soigné totalement les blessures correspondantes. Ainsi, si vous avez une blessure dans la région du cœur, vous avez -1 à votre potentiel d'attaque et de défense tant que vous n'aurez pas soigné complètement les trois blessures graves conséquentes.

### **Quelques conseils avant de partir**

Vous remarquerez sans doute que le jeu est construit légèrement différent d'un Livre Dont Vous Êtes Le Héros classique. Effectivement, le retour au plan de la ville facilite l'écriture de l'histoire, mais également sa lecture. Cela peut faire des points morts pendant la lecture, mais tout héros doit se reposer.

Normalement le jeu est fait pour que vous puissiez trouver rapidement votre chemin. Si les fausses pistes répétées ramènent à l'échec, vous trouverez rapidement un chemin un peu plus sûr pour vous conduire vers la réussite une fois que vous aurez vécu l'aventure.

Le système de combat n'a pas été testé et paraîtra sans doute fatal au premier abord. Je pense qu'avec des caractéristiques « correctes », c'est-à-dire une moyenne de 8 ou 9 dans la plupart des caractéristiques sans laisser défaut à certains, il est possible de pouvoir se débrouiller. Une bonne constitution pourrait être utile.

Vous ne pourrez vous plaindre d'être tout le temps malchanceux aux dés. Tout bon joueur ne devrait pas prendre des caractéristiques trop disparates. Un « bourrin » voudra sûrement mettre beaucoup de points pour bien gagner, négligeant des caractéristiques comme le Magnétisme. Soyez tout de même sur vos gardes : quelquefois un seul jet dans une caractéristique qui paraît peu importante pourra vous être fatale si vous l'échouez... Dans la mesure du possible, je ne pourrai que conseiller d'avoir une attitude « moyenne ». Le jeu est fait pour que vous vous fassiez plaisir en lisant et découvrant les aventures de New Los Angeles.

J'attends d'ailleurs beaucoup de vos critiques, bonnes ou mauvaises. N'hésitez pas à me les formuler : [glutinus@hotmail.fr](mailto:glutinus@hotmail.fr) , ou visitez le forum de [gamebook.free.fr](http://gamebook.free.fr), il y aura sans doute un sujet qui lui sera réservé.