

LES CHRONIQUES DE LOS ANGELES
REGLES DU JEU

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

Bonjour cher lecteur.

C'est un honneur de vous retrouver, près de deux ans après la sortie du premier tome. J'ai pris beaucoup de retard, et je m'en excuse, moi qui voulais sortir au moins un tome par an. J'espère qu'à l'heure où j'écris ces lignes, j'aurai continué régulièrement cette aventure qui prend décidément beaucoup de temps et de travail.

Je pense que beaucoup d'entre vous ont aimé le premier tome de CLA-1. Même s'il contient quelques petits « os », je ne peux que songer qu'il s'agit là de la conception d'une AVH (Aventure dont vous êtes le Héros). Là encore, la communauté, même si elle grandit lentement, continue du mieux qu'elle peut pour sortir des Aventures de grande qualité, montrant ainsi la suprématie (objectivement parlant !) de l'originalité des auteurs francophones.

J'ai maintenant près de deux ans d'expérience dans la rédaction d'AVH. Certaines ont été très bien accueillies, d'autres ont subi un plus glacial accueil. Je ne regrette pas la rédaction de CHO (Chroniques d'un Héros Ordinaire), qui a été pour moi un exercice ressemblant davantage à ce que j'écris « habituellement ». Il s'est plus ou moins soldé sur un échec, et ce que je regrette le plus est le côté tatillon des lecteurs (qui sont également rédacteurs) pour les fautes de syntaxe et erreurs usuelles. Oui, cela peut sembler un peu provoquant, à une époque où l'on doit faire tous attention à l'écriture, mais je reste intimement convaincu que ce qui rebute les rédacteurs d'AVH, c'est la relecture fastidieuse et ennuyante. C'est la raison pour laquelle je vais tenter de prendre plus de temps et rédiger des paragraphes bien plus courts.

J'ai décidé cette fois-ci d'abandonner le système de plan, bien qu'intéressant, mais inutile dans cette aventure, pour en revenir sur une structure plus classique. Egalement, je tente une narration correcte. Je m'excuse également auprès des lecteurs pour les « rebondissements », CLA-2 n'en est pas propice au cours de l'aventure, et c'est prévu pour. Les prochains tomes devraient s'améliorer, ne vous inquiétez pas.

En vous souhaitant une bonne lecture, j'espère que vous apprécierez CLA-2 et attendrez également CLA-3... pour l'année prochaine !

Bonne lecture
Amicalement,

Glutinus
Le 26 décembre 2007

PS : Vous pourrez bien sûr donner des critiques sur l'actuel forum concernant les AVH francophones, à savoir « Rendez-vous au 1 », ou me joindre sur glutinus@hotmail.com. Mais la première solution est beaucoup plus conviviale, je vous assure !

PPS : Je m'excuse pour la présentation de l'énigme (ne vous ruez pas tout de suite dessus !), qui aurait pu être faite sur ordinateur, mais qui fini par se faire par un dessin à la va-vite scanné. Je manque un peu de temps. Excusez donc la présentation, surtout par rapport au contexte où elle arrivera !

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 :

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

Magnétisme	7	Correct. Le personnage saura se faire entendre en temps voulu.
Pouvoir	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 épreuve. 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 inférieure ou égale 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.

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

Blessure légère	10
Blessure grave	18
Blessure modérée	16
Blessure légère	11

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

Contrairement au tome précédent, le système de soin a été facilité. Pour se faire, vous regagnez les points de vie par rapport à ce que dit le texte. Ne tenez plus compte de la gravité des blessures (en tant que telle, ne la notez plus sur la feuille d'aventure)

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.

Cantiques

Vous avez délivré Toliak Chen, et celui-ci, pendant le mois qui a suivi, s'est efforcé à éveiller en vous les pouvoirs que vous aviez perdus. Vous avez déjà fait preuve de ces pouvoirs, notamment en résistant contre la Brume Spirituelle du Juge Blanc.

Pour commencer, il faut totaliser votre capacité mystique. Vos points de Pouvoir sont égaux à votre score de pouvoir que vous majorez de trois points. Attention à ne pas confondre les deux ! Une Epreuve de pouvoir se base sur votre Score de pouvoir, c'est-à-dire votre score maximum. Vos points de pouvoir diminueront, et peuvent atteindre zéro (ce qui signifiera que vous n'aurez plus accès à vos Cantiques). Chaque Cantique coûte des points de pouvoir, et vous pourrez regagner ces points en vous reposant (une nuit de sommeil vous redonne la moitié de vos points de Pouvoir, sans jamais dépasser son score maximal).

Vous avez le droit de choisir trois Cantiques parmi les suivants.

Brume Spirituelle : Influence

Coût : 2 points.

Effet : ce Cantique vous permet d'influencer votre interlocuteur, et de lui faire croire, par exemple, qu'il ne vous connaît pas ou que vous ayez les papiers nécessaires pour pouvoir le dépasser. Attention, ce pouvoir permet d'influencer. S'il est extrêmement rigide (par exemple, doit photographier vos papiers et en garder comme preuve), il est possible que ce pouvoir ne puisse pas marcher.

Brume Spirituelle : Abus des sens d'autrui

Coût : 3 points.

Effet : ce Cantique vous permet de ne plus imprimer la rétine d'autrui. Votre cible restera persuadée de ne pas vous avoir vue, ce qui vous permettra de passer au nez et à la barbe de garde par exemple. Attention cependant, ce Cantique ne marchera plus si jamais vous ne faites pas de discrétion. La cible pourra vous repérer au bruit par exemple et vous apparaîtrez toujours sur les enregistrements video.

Amélioration mystique du corps

Coût : 2 points.

Effet : ce Cantique vous permettra d'améliorer l'une de vos capacités physique : Force, Endurance, Agilité, Dextérité, Perception se verra majorée de deux points pour l'Epreuve en question. Vous pouvez faire appel à ce Cantique à tout moment (même en situation de stress) sauf en combat.

Mensonge Quantique

Coût : 4 points.

Effet : vous êtes fier d'avoir nommé ce pouvoir sur un mauvais calembour (mensonge Quantique = mensonge Cantique). Ce pouvoir permet de bénéficier d'une altération de la réalité. Vous êtes capable d'altérer volontairement les probabilités qu'une action se réalise. En terme de jeu, en dépensant quatre points de Pouvoir, vous pourrez relancer n'importe quel jet de dé.

Champ Electrique

Coût : 1 point.

Effet : ce Cantique vous permet d'altérer le champ électrique autour de vous. En terme de jeu, votre BD si vous tenez une arme de corps à corps métallique augmente de 2 points. Si vous vous battez en présence d'adversaire utilisant l'électricité (tel des androïdes par exemple, il sera précisé dans le texte), vous leur infligerez double dommage (la multiplication se fait après détermination des dommages) ! L'effet dure tout un combat.

Le Sang sous un Nouveau Jour

Coût : 2 points.

Effet : ce Cantique permet de renouveler vos cellules et de purifier votre sang. En terme de jeu, vous regagnez simplement 1dé + 10 points de vie.

LA BATAILLE DE LOS ANGELES

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

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.