

Le grosbill

dit la Samaritaine

Parus dans les n° 4 et 25
mai-juin 1981 et mars-avril 1985

Il existe.
Il jouait au club de l'Ecole Normale de la rue d'Ulm
(grâce soit rendue à ses fondateurs).
Il joue toujours. Pareil.
Un mythe ne se refait pas.

Fréquence : trop souvent
Classe d'armure : -7 (au minimum)
Vitesse : 6
Dés de coup : 8 (72 points de vie)
% dans le repaire : 50% rue d'Ulm
Type de trésor : Guide du Maître du Donjon
Attaque : 5-12 (couteau de boucher)
Attaques spéciales : voir plus bas
Défenses spéciales : voir plus bas
Résistance à la magie : standard
Intelligence : pardon ?...
Alignement : chaotique-couard
Taille : L (2m de diamètre)
Aptit. psionic : 173/173 = 346 (ne sait pas s'en servir), B, C, D, E/F, G, H, I, J
Points d'expérience : 2000+12/point de vie = 2864



Il attaque et tire ses jets de protection à + 3 (car il triche)! Il a l'étonnante faculté de toujours posséder 9 points de coup par dé à 8 faces! A sa vue, toute personne ayant plus de 8 en Intelligence et en Sagesse doit tirer un jet de protection contre le rire. Dans le cas où ce jet est «loupé», les attaques et les jets de protection se font à -2. Il jette des sorts comme un magicien du 8e niveau, mais aléatoirement: avec 80% de chances que les effets du sort soient distordus. Il possède une résistance au Psionic blast naturelle, car son cerveau est trop petit pour être atteint.

Les idolâtres anonymes et pas téméraires (illustration : Guiserix)

FINALEMENT, A
C'EST EPOQUE,
AU MOINS IL
ETAIT
UNIQUE !...



Mort aux grosbills!

Depuis quelque temps, une maladie terrible, contre laquelle nous avons tenté de lutter il y a longtemps dans Casus Belli, a tendance à ressurgir: la grosbillite galopante.

Le premier stade de cette maladie frappe surtout les plus jeunes, mais elle n'épargne pas pour autant les plus vieux.

Par quoi se manifeste ce premier stade? Très simple: une tendance à faire du Dungeon Master Guide son livre de chevet favori (surtout du côté des objets magiques et autres reliques).

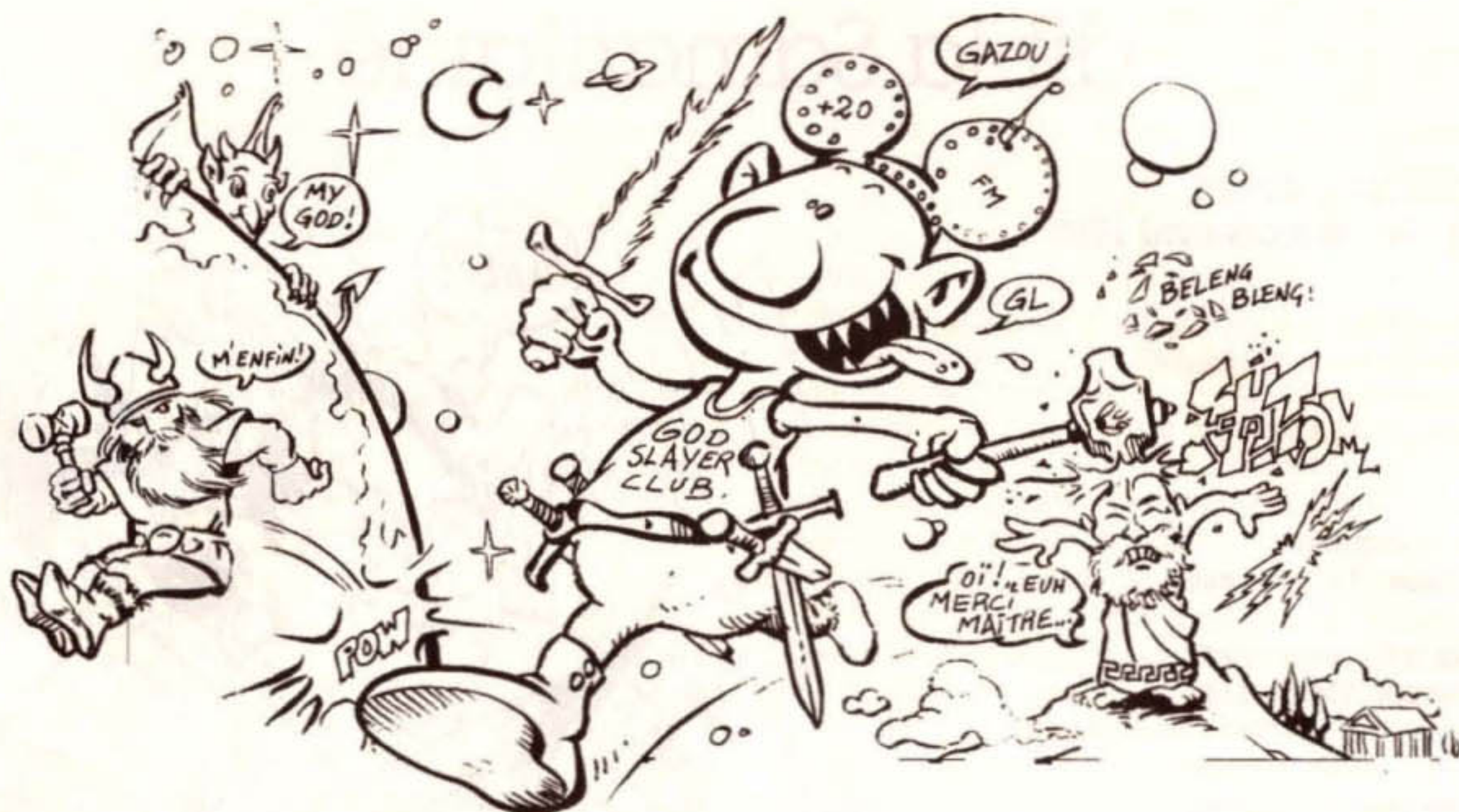
Le deuxième stade est lui, plus alarmant; en effet, il s'agit de la période dite éruptive, ce symptôme quant à lui ne trompe pas. Discrètement (l'air de rien), des annotations poussent d'une manière subreptice sur la feuille de personnage du joueur entre deux périodes de jeu (en général entre les stations de métro Nation et Châtelet qui mènent à la session de jeu). Ces annotations ne peuvent pas tromper, les boutons ont généralement la forme suivante: anneau de protection + 3, girdle of giant strength, gauntlets of ogre power, épées vorpale ou sharpness, anneau de résistance au feu, staff of the magi...

Le troisième stade de la maladie est lui beaucoup plus terrible, en effet les manifestations d'icelle attaquent directement le personnage et ses ravages sont désastreux. Les manifestations physiques de la phase 3 sont les suivantes: attaque des caractéristiques, telles que Force: 19, 20 et j'en passe; Constitution: 25 «c'est plus facile pour régénérer!»; Intelligence: 24 «c'est bien, on est immunisé à plein d'illusions!» etc.

Ensuite, les points de coups sont attaqués et ont une fâcheuse tendance à enfler d'une façon alarmante, quant aux niveaux, d'une session de jeu à l'autre, ils progressent avec une régularité qui défie toutes les lois de la mathématique.

A ce stade, la maladie est critique mais pas complètement désespérée. Une amputation immédiate des niveaux concernés et des protubérances magiques permettrait de sauver le personnage. Malheureusement, cela se passe rarement et l'on plonge inexorablement vers l'apparition du quatrième et cinquième stades de la maladie.

Le quatrième stade: ce stade est critique et irréversible, plus rien ne peut être fait pour guérir un personnage aussi gravement atteint. Les stigmates de ce stade sont les suivants: des pus-



tules purulentes apparaissent sur la feuille, elles ont pour nom « reliques » et donnent au personnage des pouvoirs alarmants. Ensuite, le sujet aura tendance à développer des immunités tout à fait inquiétantes à différentes choses : le feu, les psis, les armes non magiques, etc. Le niveau du personnage a démesurément enflé au-dessus du 15e niveau (dans le cas contraire, c'est beaucoup plus grave). Le personnage se verra alors irrémédiablement propulsé vers le cinquième stade.

Le cinquième stade. A ce stade, le personnage est compulsivement attiré vers les dieux et autres créatures fabuleusement puissantes et sa maladie l'oblige à les combattre et à... les tuer !

— Les mortels ne sont plus ce qu'ils étaient !

— A qui le dis-tu, mon bon Zeus !

C'est à ce stade que le personnage ne peut s'empêcher de clamer à tout le monde qu'il a tué Seth, Donblanc, Odin, piqué le marteau de ce mickey de Thor...

— Savais-tu que tu étais mort Seth ?

— Non Zeus, ce mortel devait rêver !

— Si je tenais l'abruti qui dit qu'il m'avait pris mon marteau, je lui casserais bien sur la tête !

— Calme-toi Thor, ils sont malades.

— Oui, ils ne savent pas ce qu'ils font !

— Tiens, qui es-tu toi, un nouveau ?

Ce stade de la maladie est d'autant plus critique qu'il enlève tout amusement aux joueurs, terrorise les maîtres de jeu incapables de tenir tête à des joueurs pareils, et rend les aventuriers si puissants qu'ils n'ont plus rien à faire, hormis de méditer sur la force cosmique et son influence sur la profondeur de leur nombril. Si vous vous demandiez à quoi ressemble quelqu'un qui s'est pris un plateau de la balance cosmique sur le coin de la gueule, ne cherchez plus, vous avez trouvé !

A ce stade, la maladie est si critique que l'euthanasie du personnage est plus que nécessaire. »

Allocution du docteur Von Froideval sur le grosbillitisme aigu à croissance centripète, et son influence sur les joueurs encore sains d'esprit, au 8e congrès des doctes dungeonniers.

T rêve de plaisanterie. Pour loufoque que cela puisse paraître, les situations décrites plus haut existent et, chose plus grave sont en constante croissance. Oh rassurez-vous les Français ne sont pas les seuls ; aux États-Unis aussi nous avons nos cas de grosbillitisme. Par exemple, avez-

vous déjà entendu parler de ce ranger du 1000e niveau dont le château de pierre massive est tiré dans les airs par 500 dragons d'or chevauchés par 500 rangers du 20e niveau (100% véridique !). Un jour aussi, tous les designers de l'étage* se sont mis à hurler de rire : je m'approchai alors pour connaître la cause de l'hilarité générale et l'on me tendit une lettre adressée à Gary Gygax qui demandait sur un ton navré que soit publié un autre *Deities and Demi-Gods* « parce qu'on a déjà tué tous les dieux et qu'on voudrait bien en avoir d'autres pour continuer à s'amuser ! ». Qu'est-ce que vous pouvez bien trouver à répondre à une lettre comme ça ? (Ne vous inquiétez pas, tout le staff leur a répondu une lettre fort croquignollette.)

Mais le plus grave dans tout cela, c'est que cette situation, appelée *Monty Hall* (du nom des Monty Python suivie du mot entre-chambre qui peut se traduire par l'antichambre du délire), est en train de prendre une importance croissante en France. C'est leur problème me direz-vous ? Pas du tout ! Car ces personnages sévissent dans des clubs et dégoûtent des joueurs sérieux par leurs pitreries lamentables ; ces joueurs préfèrent abandonner le jeu plutôt que de sombrer dans ce délire. Et comme c'est généralement les joueurs sérieux qui tiennent le club, ce sont tous les joueurs qui en pâtissent car finalement le club ferme ! Il y a déjà eu de nombreux exemples de cela en France et malheureusement, cela continue.

Il est grave que des joueurs qui jouent à *Jackpot & Débiles* nuisent aux vrais joueurs avec leur débilité qui relève plus de la maternelle que de *Donjons & Dragons* car l'attitude qui consiste à dire que « mon paladin est plus balaise que le tien » n'a rien à faire dans le jeu.

Maintenant je vais vous parler de vrais joueurs et des plus connus d'entre eux puisqu'il s'agit de Gary Gygax et des plus anciens joueurs américains, avec qui j'ai eu le plaisir de jouer toutes les semaines pendant deux ans. Le plus puissant des personnages de Gary est un mage de 20e niveau, le bien connu Mordenkainen. Eh bien ce mage ne possède aucune relique et pour arriver au 20e, Gary l'a joué pendant « 10 ans » et non pas deux mois comme certains. Il possède certes des objets magiques puissants mais après tout c'est un vrai 20e niveau.

Les autres personnages de ces joueurs américains tels que Rob Kunz, Jim Ward, Dave Sutherland, Frank Mentzer et consorts,

dépassent rarement le 15e niveau. Et cela fait bien des années qu'ils jouent.

De tous les joueurs que je connais aux États-Unis, il y en a fort peu qui possèdent une relique (pas plus de deux) et je peux vous garantir que pas un n'a jamais osé lever une épée sur un dieu et pu voir la fin de sa course avant de mourir.

Parlons de mon cas personnel : après 7 ans de jeu assidu (souvent 40 heures par semaine) mon plus haut personnage est un paladin du 17e niveau qui est devenu Commandeur de l'Ordre des Templiers. Il a perdu trois fois tous ses objets magiques et n'a pas réussi à garder plus d'une des trois reliques de l'Ordre du Temple qui lui avait été confiées. Et je suis pourtant loin d'être considéré comme un mauvais joueur. Mais les reliques sont comme le miel, elles attirent les mouches et quand ces mouches sont au-dessus du 15e et des non-players de surcroît, vous n'avez généralement pas fini d'y prendre du plaisir.

Mon personnage le plus puissant est quant à lui devenu empereur après plus de deux années d'une course politique intense et deux monstrueuses batailles où dans le dernier cas plus de 300 000 créatures se sont affrontées et où je n'ai gagné que de justesse, perdant plus de 300 de mes grands nobles dans le combat. Ce personnage, devenu Lord of the Vardrants (notre

équivalent des Nazguls), est l'un des plus puissants que je connaisse qui ait progressé normalement. Il possède en outre toutes les dents de Dalvenart mais il ne les a conquises qu'au travers de plus de 25 donjons, de ceux qui ont fait perdre la vie à plus de 45 personnages joués par des joueurs amis ; car la quête d'une relique n'est pas une partie de plaisir. En outre le simple fait de détenir des dents de Dalvenart a fait subir à mon personnage plus de 60 tentatives d'assassinat ! Quant aux dieux, il s'y est attaqué une seule fois en détruisant un temple de Râ et croyez-moi il n'est pas prêt de recommencer.

Maintenant ce personnage est devenu un non-player et je ne le joue plus qu'en prenant des décisions pour gérer son immense empire et jamais plus dans des donjons. Et pour en arriver là, il m'a fallu des milliers d'heures de jeu !

François Marcela-Froideval
illustration : Guiserix

* : Ami de Gary Gygax et fondateur de Casus Belli, François Marcela-Froideval a collaboré deux ans sur place, à Lake Geneva, à l'équipe de TSR ; notamment sur le *Monster Manual II* et continue à préparer plusieurs ouvrages pour AD&D.



Règles d'or antigrosbills

Afin que vous puissiez lutter contre le fléau des donjons délirants :

- 1- Pas d'objet magique durable avant le 3e niveau.
- 2- Pas d'objet magique puissant avant le 9e niveau.
- 3- Pas d'objet magique très puissant avant le 12e niveau.
- 4- Pas de relique avant le 15e niveau, et encore, calculez le donjon pour que les aventuriers n'aient qu'une chance minimale de réussir à l'obtenir, et ensuite de réussir à la garder (il est toujours plus facile à des non-players characters de ramasser une relique sur le cadavre de son nouveau possesseur plutôt que d'aller la chercher dans un donjon). En outre, n'hésitez pas à avoir la main lourde sur les effets néfastes.
- 5- N'altérez jamais les caractéristiques naturelles d'un personnage, sous aucun prétexte.
- 6- Ne faites jamais de cadeau ; si un personnage doit mourir, qu'il meurt !
- 7- Les clercs ne perdent pas leur temps à ressusciter un personnage d'un niveau inférieur à 12, et encore faut-il qu'ils soient chèrement payés. Idem pour la restauration.
- 8- Les clercs ne perdent pas leur temps pour relever un mort d'un niveau inférieur à 5, et encore faut-il qu'ils soient payés pour cela.
- 9- Certaines façons de mourir doivent être irrémédiables.
- 10- Si certains objets vous paraissent suspects quant à leur origine ou trop puissants, rayez-les ou refusez-les.
- 11- N'acceptez pas les personnages dont le niveau vous paraît douteux.
- 12- Les dieux sont insensibles à la magie humaine et ne peuvent pas être blessés par une arme forgée par un mortel. Tout humain qui attaque un dieu verra tout le panthéon de celui-ci se retourner contre l'attaquant. Par contre, un dieu ne peut pas nuire lui-même à un mortel, sinon par l'entremise d'un autre mortel. Le premier cas nullifie le second.
- 13- Si les personnages deviennent trop puissants, transformez-les en personnages non joueurs.
- 14- « Masterisez » le donjon sans tenir compte des joueurs qui pourraient tenter de vous influencer.
- 15- Si vous avez joué des *Monthly Hall*, effacez tout et recommencez à zéro.

Si vous suivez toutes ces règles vous pourrez prendre un grand plaisir à jouer et cela pendant de nombreuses années, ce qui ne sera pas le cas avec un *Monthly Hall*, et vous ne dégoûterez personne du jeu. Alors à bon entendeur salut et mort aux mickeys !