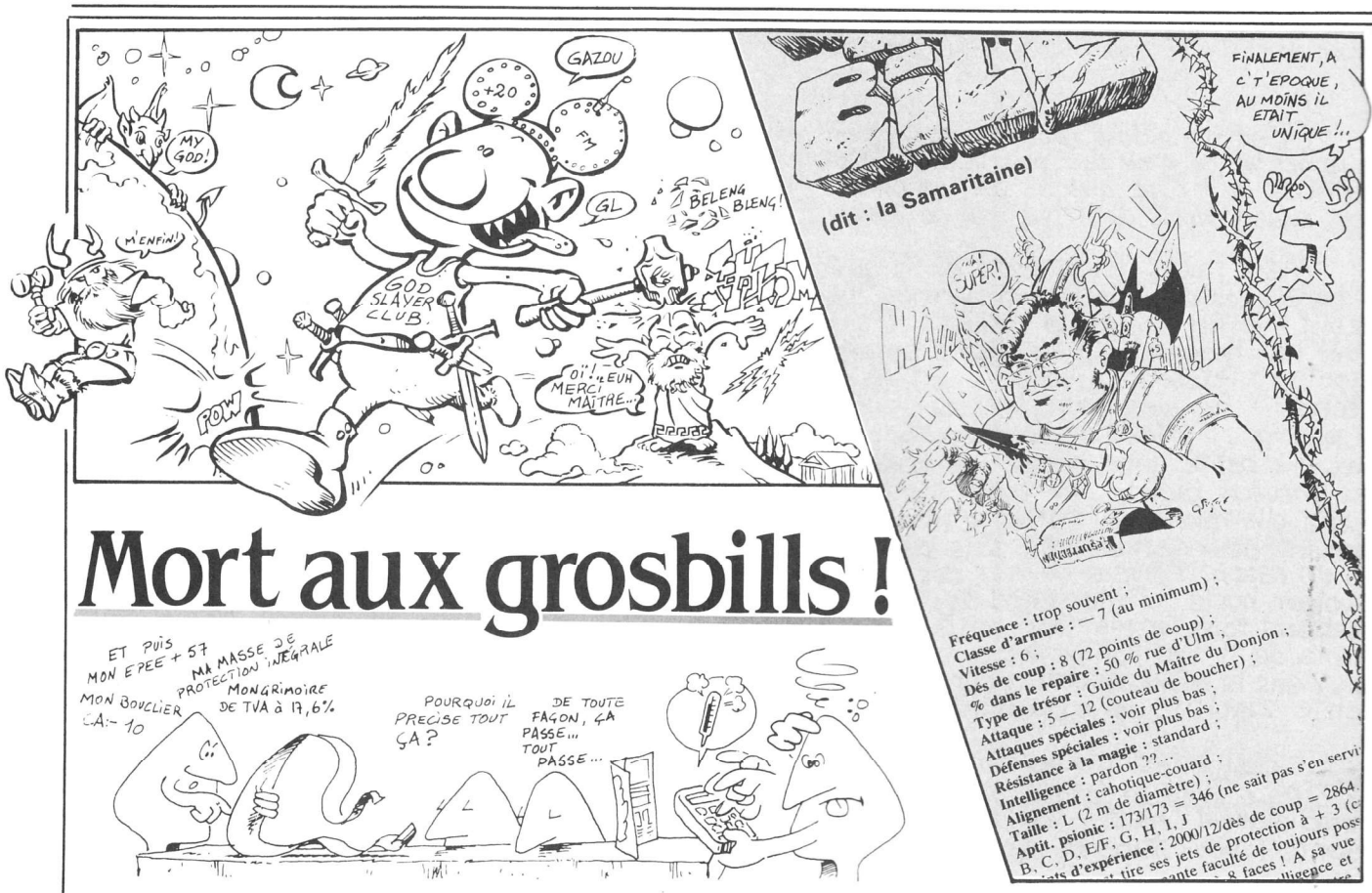


Mort aux grosbills !

Depuis quelque temps, une maladie terrible, contre laquelle nous avions tenté de lutter il y a longtemps dans Casus Belli, a tendance à ressurgir : la gros billite 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 strenght, 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'ycelle attaquent quant à elles directement le personnage et ses ravages sont terribles. Les manifestations physiques de la phase 3 sont les suivantes : attaque des caractéristiques, tel 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 COMPLETEMENT DESESPEREE ; UNE AMPUTATION IMMEDIATE DES NIVEAUX CONCERNES ET DES PROTUBERANCES MAGIQUES PERMETTRAIT DE SAUVER LE PERSONNAGE.

Malheureusement, cela se passe rarement et l'on plonge inexorablement vers l'apparition du 4e et 5e stade 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 stygmates de ce stade sont les suivants : des pustules 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 psys, 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 5e 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, Donblass, Odin, piqué le marteau de ce mickey de Thor...

— *Tu savais 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 de 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 huitième congrès des doctes dungeonners ».

Trêve de plaisanterie. Pour loufoque que celà puisse paraître, les situations décrites plus haut existent et chose plus grave, sont en constante croissance.
Oh, rassurez-vous, ils ne sont pas les seuls ; aux Etats-Unis aussi, nous avons nos cas de grosbillitisme. Par exemple, avez-vous déjà entendu parler du ranger du 1000e niveau dont le château de pierre massive est tiré dans les airs pour 500 dragons d'or chevauchés par 500 rangers du 20e niveau (100 % véridique !).
Un jour aussi, tous les designers de l'étage [1] se sont mis à hurler de rire : je m'approchais 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 de publier un autre Deities and Demi gods : « *parce qu'on a déjà tué tous les dieux et que l'on voudrait bien en avoir d'autres pour que l'on puisse continuer à s'amuser !* ».
Qu'est-ce que vous pouvez bien trouver à répondre à une lettre comme çà ? (Ne vous inquiétez pas, tout le staff leur a répondu une lettre fort croquignolette).
Mais le plus grave dans tout celà, c'est que cette situation appelée « Monty Hall » (du nom des Monthy Python, suivie du mot entrechambre, qui peut se traduire comme étant 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 du jeu par leurs pitreries lamentables ; ces joueurs préfèrent abandonner le jeu plutôt que de sombrer dans leur délire, et s'en vont. Et comme c'était généralement les joueurs sérieux qui tenaient 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 niveau le plus haut de l'un des personnages de Gary est le 20e et il s'agit du mage 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, il 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 celà fait bien des années qu'ils jouent.
De tous les joueurs que je connaisse aux Etats-Unis, il y en a fort peu qui possèdent une relique (pas plus de deux) et je puis vous garantir que pas un n'a jamais osé lever une épée sur un dieu et pu voir la fin de sa course avant d'être mort.
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 3 fois tous ses objets magiques et n'a pas réussi à garder plus d'une des trois reliques sacrées de l'Ordre du Temple qui lui avait été confiée. 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 la clôture de deux monstrueuses batailles d'armées 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 un des plus puissants que je connaisse qui soit monté normalement. Il possède en outre toutes les dents de Dalvenart, mais il ne les a conquis qu'au travers de plus de 25 donjons qui ont fait perdre la vie à plus de 45 personnages joués par des joueurs amis ; car une quête de 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 soixante 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. Et bien maintenant, ce personnage est devenu un non-player et je ne le joue plus qu'en prenant des décisions pour gérer l'immense empire qu'il gouverne, et jamais plus dans des donjons. Et, pour en arriver là, il m'a fallu des milliers d'heures de jeu.
Afin que vous puissiez lutter contre le fléau des donjons délires ! voilà quelques règles d'or :

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 minime 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 celà.*

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 être blessés par une arme forgée par un mortel. Toute attaque d'humain contre un dieu verra tout le panthéon de celui-ci se retourner contre lui. Par contre un dieu ne peut de lui-même nuire 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 Monthy Hall, effacez tout et recommencez à zéro.

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

François Marcela-Froideval

(1) 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 ; notemment sur le Monster Manual II et continue à préparer plusieurs ouvrages pour AD & D.