



Mincir sans tabou

Régime minceur pour personnages excessifs

jeudi 4 juillet 2002, par [Dr. Fritz Fassbender](#)

L'été approche, et les magazines sont là pour nous le rappeler, il faut maigrir. Eh oui ! Certains sacrifient au culte annuel de la cure d'amaigrissement, afin que leurs personnages abordent sereinement les aventures qui les attendent sur leur lieu de villégiature.

Même si ce culte de la cure pré estivale est décrié par certains, c'est aussi une réponse à ce phénomène rampant d'obésité qui atteint certains personnages : le grosbillisme.

Joueurs, il faut savoir être courageux et faire face à la réalité du phénomène. Dans les colonnes de ce journal, nous avons décidé de vous aider, en vous associant vous joueurs et vous MJ.

Pour commencer, nous allons vous indiquer un petit régime minceur à appliquer à votre personnage, afin de le faire diminuer : le régime de la soupe aux choux. C'est un régime très simple, qui permettra à votre personnage de perdre 3 à 4 points de stature ou de force selon le système et de gagner 1 point d'agilité, si vous n'êtes pas à la limite du possible.

C'est un petit régime de 7 jours que votre personnage devra suivre. Mais avant d'aller plus loin voici la recette de la soupe :

- 4 éclats d'ail - 2 poivrons
- 6 gros oignons - 5 carottes
- 1 à 2 bottes de tomates - 1 céleri
- 1 grosse tête de choux - 1 branche de persil
- 3 litres d'eau - assaisonnement : sel, poivre, thym, ...

Préparation : Achetez vos légumes la veille de la pleine lune. Commencez à les éplucher et les couper en petits morceaux à la nuit tombante. Allumez le feu lorsque la lune est pleine dans la nuit. Mettez à cuire et mélanger régulièrement. Attention, détail important, vous devez être nu à partir du moment où vous allumez le feu. Faites bouillir

pendant 1 heure, puis cuisez à feu doux pour 2 heures. La soupe est prête à être consommé.

Il faut consommer pendant 7 jours, gardez un repas normal. A la fin vous devez avoir perdu 3 à 4 points. Attention, à la fin des 7 jours, il faut lancer 1D12 : 1 ou 2, pas de résultats ; de 3 à 6, 3 pts en moins ; de 6 à 10, 4 pts ; 10 ou 12, 6pts. Si vous avez fait 10 ou 12, vous avez trop perdu, vous ne gagnez pas d'agilité car vous avez trop faiblit.

Il y a quand même quelques désagréments. D'abord, il ne faut pas arrêter la cure, donc ayez de la soupe aux choux préparée à l'avance. Vos camarades PJ vont sûrement se plaindre de l'odeur. D'abord de celle de la soupe, qui n'est pas forcément agréable pour tout le monde, mais aussi celle de flatulences que votre personnage ne manquera pas de générer. Ceci peut devenir plus que gênant dans les situations critiques, surtout lorsque la discrétion est de mise.

MJ, vous devez être compréhensif avec les personnages qui souhaitent maigrir. Facilitez leur quand même un peu leur travail pour une meilleure réussite. La première méthode que vous pouvez employer, consiste à faire rencontrer au personnage une bande de PNJ spécialisée, qui se feront un plaisir d'alléger le PJ de tout poids excédentaire. Cette petite remise en forme rapide, et surtout gratuite permet au PJ de prendre un nouveau départ plein d'entrain.

Une deuxième méthode, un peu plus radicale, consiste à faire visiter au PJ le centre local de cure d'amaigrissement : les geôles du comté. Sous les auspices de la maréchassée ou du shérif local, votre personnage, grâce au régime alimentaire spécifiquement étudié et aux exercices quotidiens,



retrouvera une taille idéale et une forme physique sans pareil. Cette méthode donne de très bons résultats, même si une période de réadaptation est nécessaire à la sortie. Conseils pour les MJ : ne laissez pas les PJ trop longtemps dans ces centres, à long terme les effets peuvent être néfastes. Petit

détails, mais qui a son importance : l'entrée est gratuite.

Si vous rencontrez des problèmes, écrivez-nous. Pour les lettres les plus intéressantes, le Dr Fritz Fassbender vous répondra dans les colonnes de ce journal.