

LA HOURI

par Brian ASBURY
traduit par Pierre GIOUX



La Houri, ou nymphe de paradis, est une sous-classe de Magicien dont la spécificité réside dans les sortilèges de charme et autres capacités similaires. Elle possède également un pouvoir particulier appelé "Séduction", ainsi que la capacité de se cacher dans l'ombre comme un Voleur de niveau équivalent.

Une Houri doit posséder au moins 15 en Charisme (et éventuellement une beauté ravageuse), 10 en Intelligence et en Dextérité. Elle peut seulement utiliser des armes discrètes, comme la dague ou le stilet, et affectionne les épingles longues et effilées, type épingle à chapeau, facilement dissimulables dans un chignon ou un revers de vêtement (ces armes improvisées infligent 1d3 points de dommages). La Houri ne peut porter aucune armure, et n'est jamais plus puissante que lorsqu'elle est nue. C'est pourquoi elle affectionne particulièrement les tenues légères et provocantes.

Une Houri ne peut jamais être d'un alignement loyal, et ne peut appartenir qu'aux races suivantes : humaine, demi-elfe, et elfe (limitation au sixième niveau). Les Houri elfes et humaines ont la possibilité (si elles ont au moins 15 en Dextérité) de se biclasser Houri/Voleuses. Elles gagnent ainsi les capacités des deux classes, mais conservent les restrictions de la Houri à propos des armes et des armures. Il s'agit d'un biclassage un peu particulier, puisqu'il est ici considéré comme constituant une seule et même classe. Le passage de niveau se fait lorsque le personnage possède suffisamment de points d'expérience pour gagner un niveau dans chaque classe d'origine.

La séduction

La Houri peut utiliser ce pouvoir contre des êtres de sexe masculin d'une race semblable ou apparentée à la sienne. Ses chances de succès sont égales à (Niveau de la Houri / Niveau de la victime + modificateurs) x 100.

Modificateurs

Cavalier ou Guerrier : +3	Gnome ou Nain : +2
Voleur ou Barde : +3	Hobbit : +3
Magicien : +4	Orc ou demi-orc : -1
Clerc ou Druide : +5	La Houri est habillée normalement : +1
Ranger ou Paladin : +7	La Houri est habillée de façon provocante : -1
Moine : +8	La Houri est nue : -2
Assassin ou Ninja : +5	La Houri est elfe : -1
Barbare : +2	
Elfe ou demi-Elfe : +1	

Tous ces modificateurs sont cumulatifs. Pour les personnages biclassés, on utilise le modificateur le plus favorable à la victime.

La présence d'autres personnes à moins de 3 mètres de la Houri qui, de toute évidence, observent la scène, ajoute + 1 par témoins au modificateur.

Une victime séduite laisse tomber ses armes, perd toute notion de la situation présente et essaie par tous les moyens d'embrasser la Houri, s'exposant, à ce moment précis, tout particulièrement aux sortilèges de "baisers" (voir plus loin). Néanmoins, si la Houri tente de lui jeter un sort, il aura droit à un jet de protection contre Magie. Un jet de protection réussi annule les effets de la séduction, et la Houri ne peut pas tenter de séduire cette victime une seconde fois.

Le pouvoir de séduction ne peut pas être utilisé en combat, et il est sans effet contre les êtres de sexe féminin, à l'exception des homosexuelles.

Les effets de la séduction durent un nombre de tours égal à cinq fois le niveau de la Houri. Ils peuvent être annulés si la Houri utilise un sort de baiser contre sa victime, si elle résiste aux avances de celle-ci (un jet de protection contre Magie est applicable chaque fois que la Houri repousse sa victime), ou si l'infortuné séduit est attaqué par une tierce personne.

Le pouvoir de séduction n'affecte qu'une personne à la fois et une peut être utilisé qu'une fois par niveau et par jour.

Exemple

Lirona, Houri 3e niveau, tente de séduire Thadeus Leaf, Voleur 5e niveau. La scène se passe à l'Auberge du Dragon rouge. Il y a un certain nombre de clients, mais personne ne prête attention au couple. Lirona et Thadeus Leaf sont tous deux humains. Les chances de réussite de Lirona sont égales à : $3 / (5 \text{ (niveau de Thadeus Leaf)} + 3 \text{ (modificateur pour un Voleur)}) \times 100 = 37,5\%$. Lirona jette 1d100 et obtient 30 : réussi. Thadeus Leaf est enivré par ses charmes. Néanmoins, un bar n'est pas l'endroit idéal pour mener à bien une liaison amoureuse. Thadeus accompagne dont Lirona dans sa chambre au premier étage de l'auberge, où il l'enlace avec passion sans soupçonner ce qui lui arrive.

Liste des sorts

Niveau 1

Baiser de réveil**
Baiser de soin**
Baiser de sommeil**
Charme-personnes
Détection des charmes
Fascination*
Impotence*
Langue de vipère
Lecture des langages
Ventriloquie

Niveau 2

Baiser d'affaiblissement**
Baiser de blessure**
Baiser de force**
Charme-animaux normaux
Communication
Dissipation des charmes
Extase*
Influence
Jalousie
transfert d'un charme

Niveau 3

Amour
Baiser d'asservissement**
Charme-animaux géants
Déguisement
Garde du corps
Paralyse
Résistance aux charmes
Suggestion

Niveau 4

Baiser de contrôle**
Baiser de paralysie**
Charme-monstres
Confusion
Envoûtement des femmes
Haine
Maladie d'amour*
Résistance aux charmes 3 m de rayon

Niveau 5

Arrêt**
Baiser défigurant**
Baiser de mort**
Baiser de transformation**
Changement de sexe
Paralyse des monstres

Niveau 6

Baiser de dégénérescence**
Baiser volant
Baiser de résurrection
Charme-masse
Crise cardiaque
Quête magique

* Ce type de sort n'affecte que les humanoïdes de sexe masculin

** Ces sortilèges ne donnent pas droit à un jet de protection

XP	N	HD	Titres	Nb de sorts / niveau						
				1	2	3	4	5	6	
0 - 2 000	1	1	Novice	1	1	-	-	-	-	-
2 001 - 4 000	2	2	Coquette	2	2	-	-	-	-	-
4 001 - 8 000	3	3	Ensorceleuse	3	3	1	-	-	-	-
8 001 - 17 000	4	4	Allumeuse	4	3	2	-	-	-	-
17 001 - 35 000	5	5	Tentatrice	5	4	3	1	-	-	-
35 001 - 70 000	6	6	Enchanteresse	6	5	3	2	-	-	-
70 001 - 150 000	7	7	Mégère	7	5	4	3	1	-	-
150 001 - 240 000	8	8	Courtisane	8	6	5	3	2	-	-
240 001 - 330 000	9	9	Séductrice	9	6	5	4	3	1	-
330 001 - 420 000	10	10	Houri	10	6	6	5	3	2	-
420 001 - 510 000	11	11	Nymphe 11e	11	7	6	6	4	3	1
510 001 - 600 000	12	11 + 1	Nymphe 12e	12	7	6	6	5	4	2
600 001 - 700 000	13	12 + 1	Nymphe 13e	13	7	7	6	6	5	3
700 001 - 800 000	14	12 + 2	Nymphe 14e	14	7	7	7	6	6	4

+ 100 000 points d'expérience et 1 point de vie par niveau



SORTS DE NIVEAU 1

Baiser de réveil

Aire d'effet : 1 créature
Portée : toucher
Durée : permanente
Ce sort permet de réveiller une créature qui a été affectée par un sort de sommeil (autre que le Baiser de sommeil).

Baiser de soin

Aire d'effet : 1 créature
Portée : toucher
Ce sort a les mêmes effets qu'un sort de Soins mineurs (Cure light wounds) et permet de regagner 1d6 + 1 points de vie.

Baiser de sommeil

Aire d'effet : 1 créature
Portée : toucher
La victime de ce sort sombre automatiquement dans un sommeil comateux qui durera 1d10 tours + 1 tour / niveau de la Houri. Il sera impossible de la réveiller par des moyens normaux.

Charme-personnes

Ce sort fonctionne comme le sort de Magicien du même nom.

Détection des charmes

Portée : 6"
Durée : 2 tours
Ce sort permet à la Houri de s'assurer qu'une créature est sous l'influence d'un sort de Charme, Paralysation (Hold), Quête religieuse (Quest), Suggestion, ou de la discipline psi Domination.

Impotence

Aire d'effet : 1 personne
Durée : 24 heures
Portée : 10"
La victime de ce sort, si elle rate son jet de protection, devient impotente pendant 24 heures. Durant cette période, elle attaque et lance tous ses jets de protection avec un malus de -2. Elle perd également entre 1 et 3 points de Constitution, Sagesse et Charisme. Pendant toute la durée du sort, la victime apparaît comme abattue et misérable.

Langue de vipère

Aire d'effet : 1 à 6 personnes
Portée : 10"
Durée : 6 tours
Ce sort permet à la Houri de mentir avec une telle conviction que sa ou ses victimes croient tout ce qu'elle dit, à condition qu'elle n'affirme rien d'impossible.

Lecture des langages

Ce sort fonctionne comme le sort de Magicien du même nom.

Ventriloquie

Ce sort fonctionne comme le sort de Magicien du même nom.

Fascination

Portée : 12"
Durée : 20 tours
Ce sort affecte un humanoïde de sexe masculin. Si celui-ci rate son jet de protection contre Sorts, il perdra tout libre arbitre et suivra la Houri où qu'elle aille, sans pouvoir la quitter des yeux. S'il est attaqué, il se battra, même contre ses amis si ceux-ci tentent de le séparer de la Houri.

SORTS DE NIVEAU 2

Baiser d'affaiblissement

La victime de ce sort perd 2d4 points de Force pour une durée de 24 heures. Après avoir reçu un tel baiser, cette victime reste également totalement inerte pendant 1d10 tours.

Baiser de blessure

Ce sort inflige 1d6 + 1 points de dommages à sa victime.

Baiser de force

Ce sort est identique au sort de Magicien Force (Strength).

Charme-animaux normaux

Portée : 12"
Durée : 6 tours + niveau de la Houri
Ce sort permet à la Houri de charmer des animaux normaux : loups, lions, éléphants, chauve-souris, etc., mais aucun animal géant (rat géant, ver géant, etc.). Le sort affecte 1d20 insectes, 1d8 petits animaux (chauve-souris, rats, petits oiseaux, petits reptiles), 1d4 animaux de taille moyenne (loups, lions, chiens), ou 1 gros animal (rhinocéros, éléphant, cachalot).

Communication

Durée : 1 tour / niveau
Ce sort permet à la Houri de dialoguer avec une créature intelligente, en utilisant le langage de celle-ci.

Extase

Portée : 4"
Durée : 1d6 tours + niveau de la Houri
Ce sort affecte 1d8 niveaux d'expérience d'humanoïdes mâles. Les victimes potentielles de niveau inférieur sont affectées en premier, et ainsi de suite par ordre croissant. Les victimes totalement affectées par le sort s'assèment, regardent la Houri de manière extatique et n'offrent aucune résistance aux caprices de celle-ci. Les victimes partiellement affectées réagissent de la même manière, mais ont droit à un jet de protection.
Exemple : Lirona utilise ce sort contre 3 personnages de niveau 1 et 1 personnage de niveau 3. Le résultat du dé à 8 faces est 5. Lirona affecte complètement les 3 personnages de niveau 1, et partiellement seulement le personnage de niveau 3, qui aura droit à un jet de protection.

Dissipation des charmes

Portée : 2"
Durée : permanente
Ce sort permet d'annuler tous les types de Charmes, mais seulement si la victime rate son jet de protection.

Influence

Ce sort est une subtile variante du sort Charme-personnes. La victime ne se rend pas compte qu'elle est charmée, et semble se comporter normalement. Mais elle doit impérativement obéir aux ordres de la Houri (à condition que cela ne mette pas sa vie en danger), et croit à chaque fois agir de son plein gré. Ce sort ne peut être détecté que par une Houri de niveau au moins égal à celle qui l'a lancé.

Jalousie

Portée : 6"
Durée : 2-8 tours
Aire d'effet : 1d6 humanoïdes
Les victimes de ce sort deviennent immédiatement jalouses les unes des autres. Elles ignorent la présence de la Houri, ainsi que tout danger potentiel, et se querellent sans cesse pendant 2d4 tours. Il y a 20% de chances que ces victimes en viennent aux mains, et encore 20% que le combat dégénère et devienne mortel. Note : si le combat n'est pas à mort, les victimes reprendront leurs esprits dès qu'une attaque les blessera.

Transfert d'un charme

Portée : 12"
Durée : comme le sort originel
Ce sort permet à la Houri de contrôler une personne ou créature qui a été charmée par un autre jeteur de sorts (Houri, Magicien, Illusionniste, etc.). Ce contrôle dure jusqu'à ce que le sort originel se termine.

SORTS DE NIVEAU 3

Amour

Durée : identique à Charme-personnes
Ce sort, lancé sur un objet appartenant à la victime (mèche de cheveux, par exemple), rendra celle-ci amoureuse de la première personne qu'elle verra ou que la Houri désignera - y compris la Houri elle-même.

Baiser d'asservissement

Ce sort est identique au sort de Magicien Charme-personnes, mais il n'autorise pas de jet de protection. De plus la victime, qui obéit aveuglément aux ordres qui lui sont donnés, ne peut tenter de briser l'enchantement avant une durée égale au double de celle d'un Charme-personnes.

Charme-animaux géants

Ce sort affecte tous les animaux géants, y compris les animaux enchantés (comme les Araignées en phase) mais ces derniers lancent leur jet de protection avec un bonus de +3. Sinon, ce sort fonctionne comme le sort Charme-animaux normaux.

Garde du corps

Ce sort affecte toutes les créatures ayant moins de 4 dés de vie présentes dans un rayon de 30'. Si ces créatures ratent leur jet de protection, elles abandonnent immédiatement toute occupation pour faire rempart autour de la Houri et la défendre contre toutes les attaques, y compris celles de leurs alliés.
Note : les victimes de ce sort ne sont pas réellement charmées. Une fois qu'elles ont réussi à protéger la Houri d'un danger immédiat, elles sombrent dans un état d'hébétéude total pendant 1d4 tours, avant de reprendre leurs esprits.

Déguisement

Durée : 4 tours + niveau de la Houri
Ce sort est identique au sort d'Illusionniste
Changement d'apparence (Change self), et affecte toutes les créatures qui ratent leur jet de protection. Ces créatures croient alors que la Houri est une femelle de leur race. Ce sort permet à la Houri de tenter de séduire des créatures humanoïdes de sexe masculin.

Paralysie

Ce sort est identique au sort de Clerc du même nom (Hold person).

Résistance aux charmes

Durée : 4 tours + niveau de la Houri
Ce sort entoure la Houri d'une aura magique qui la rend invulnérable à toutes les formes de Charmes, et même à Paralysation (Hold), Quête magique (Geas), Quête religieuse (Quest), Suggestion, Charme de barde, etc.

Suggestion

Ce sort est identique au sort de Magicien du même nom.

SORTS DE NIVEAU 4

Baiser de contrôle

Ce sort permet à la Houri de créer, pendant 2d4 heures, un lien spirituel avec une autre personne, qui leur permet de penser et d'agir comme si elles ne formaient qu'une. La Houri peut donc parler et lancer des sorts à travers sa victime, mais, dans ce cas, il y a 10% de chances que les esprits changent de corps et que le sort n'ait aucun effet. Il faut aussi que ces sorts aient une durée inférieure à 2 heures, sinon le risque de transfert spirituel passe à 50%. Si l'une des deux personnes meurt, son esprit élit définitivement domicile dans le corps de l'autre, qui se trouve ainsi dotée d'une double personnalité !

Baiser de paralysation

Ce sort entraîne la paralysie totale de sa victime pendant 1d4 jours. La Houri peut annuler les effets de ce sort par un autre baiser.

Charme-monstres

Ce sort est identique au sort de Magicien du même nom.

Confusion

Ce sort est identique au sort de Magicien du même nom.

Maladie d'amour

Portée : 6"
Ce sort affecte un humanoïde de sexe masculin, qui tombera amoureux de la Houri au point de ne plus supporter d'être séparé d'elle. Le pauvre hère se morfondra, perdra l'appétit, se mettra à boire, etc. Pendant ce temps, il combattra avec un malus de -7 et mourra de non-nutrition après un nombre de jours égal à sa Constitution + 4. Il a aussi 10% de chances de se suicider avec succès. Et si la Houri lui demande de partir, il ne saura pas refuser. Cette situation aberrante peut être annulée de la même manière que le sort Charme-personnes, ou en utilisant un sort de Guérison des maladies (Cure disease), ou en lançant un sort d'Amour, qui rendra la victime amoureuse d'une autre personne.

Résistance aux charmes dans un rayon de 10'

Ce sort fonctionne comme le sort Résistance aux charmes, à l'exception qu'il protège toutes les personnes ou créatures qui se trouvent dans un rayon de 10' autour de la Houri.

Envoûtement des femmes

Ce sort permet d'affecter des humanoïdes de sexe féminin avec des sorts qui ne sont habituellement efficaces que contre des mâles. Pour ce faire, il faut que ce sort soit lancé en conjonction avec le sort que la Houri désire utiliser. Il permet également à la Houri d'utiliser son pouvoir de séduction contre une femme. La portée et la durée de ce sort sont identiques à celles du sort utilisé ultérieurement.

Haine

Ce sort fonctionne comme le sort Amour, mais la victime haïra la première personne qu'elle verra ou celle que la Houri désignera. Elle tentera d'attaquer l'objet de son ressentiment en établissant un plan mortel. Si la personne visée est effectivement tuée, la victime retrouvera automatiquement ses esprits. La durée de ce sort est identique à celle du sort Charme-personnes.

SORTS DE NIVEAU 5

Arrêt !

Durée : 1d4 rounds
Ce sort permet à la Houri d'arrêter le défilement du temps pour toutes les créatures vivantes se trouvant dans un rayon de 20', uniquement en faisant une action banale (comme enlever ses vêtements, par exemple). Ce sort est différent du sort de Magicien Arrêt du temps (Time stop), car seuls les êtres vivants sont affectés. Si les victimes sont touchées pendant la durée du sort, elles recouvreront leurs esprits. Ce sort n'autorise aucun jet de protection, et aucun objet magique protecteur ne fonctionne.

Baiser défigurant

Ce sort réduit de manière permanente le Charisme de sa victime à zéro : il lui pousse des cornes, un second nez, elle dégage une odeur immonde, etc. et est incapable d'articuler le moindre mot. Toute personne s'approchant de ce monstre l'attaquera immédiatement, même si celui-ci fait partie de sa famille ou de ses amis. Les enfants le poursuivront en lui jetant des pierres, les cochons traverseront la rue pour l'éviter... Un paria !

Baiser de mort

Ce sort est le seul sort de baiser qui autorise un jet de protection. S'il est raté, la victime mourra. S'il est réussi, elle ne perdra que la moitié des points de vie qui lui restent.

Baiser de transformation

Ce sort fonctionne comme le sort Allométamorphose (Polymorph other), mais il n'est pas permanent. Selon sa Constitution, la victime aura droit, après un certain temps, à un jet de protection.

Constitution	Période
1 à 6	3 semaines
7 à 9	2 semaines
10 - 11	1 semaine
12 à 15	2 jours
16 - 17	1 jour
18 et +	12 heures

Paralysie des monstres

Ce sort fonctionne comme le sort de Magicien du même nom (Hold monster).

Changement de sexe

Portée : 12"
Durée : permanente
Aire d'effet : 1 créature
Ce sort permet à la Houri de changer le sexe d'une créature humanoïde. Si la victime n'a

pas souhaité cette transformation, elle sera en proie à une vive confusion pendant 1d10 tours, et il y a 5% de chances qu'elle contracte une phobie, ou un autre type d'aliénation mentale, permanente. Ce sort peut être annulé par une Dissipation de la magie (Dissipel magic) ou un autre Changement de sexe.

SORTS DE NIVEAU 6

Baiser de dégénérescence

La victime de ce sort régresse mentalement et physiquement jusqu'au stade d'un petit enfant. Cette transformation dure aussi longtemps qu'elle n'est pas annulée magiquement. Ce sort permet également d'inverser les effets du Bâton de dégénérescence (Staff of withering).

Baiser de résurrection

Ce sort est identique au sort de Clerc Rappel à la vie (Raise dead).

Baiser volant

Ce sort permet à la Houri de lancer ses sorts de baiser, jusqu'au cinquième niveau inclus, à une distance de 12". Il doit donc être lancé en conjonction avec un autre sort.

Charme-masse

Ce sort est identique au sort de Magicien du même nom, à la différence qu'il fonctionne comme un sort de paralysie (Hold).

Crise cardiaque

Portée : 6"
La victime de ce sort subit une soudaine attaque cardiaque. Si elle rate son jet de protection, elle doit réussir un jet de Résistance aux traumatismes (System shock) pour ne pas mourir. Si elle survit, elle restera sans forces pendant 1d6 + 6 semaines, et perdra définitivement 1 point de Force et 1 point de Constitution.

Quête magique

Ce sort est identique au sort de Magicien du même nom (Geas)

Les objets magiques de la Houri

La Houri peut utiliser les objets adaptés à toutes les classes de personnage, à l'exception des bâtons et des baguettes. Les seuls objets réservés aux Magiciens qu'elle peut utiliser sont ceux qui ont un quelconque rapport avec les sorts de Charmes.

Manuel d'amour avancé : Si la Houri lit ce livre, elle gagnera 1 niveau d'expérience. En revanche, toute autre personne qui le lira perdra 2d8 points de vie et subira les effets d'un Baiser d'affaiblissement.

Rouge à lèvres irrésistible : Cet objet permet de lancer un Baiser d'asservissement à effet limité. La durée est le double de celle d'un sort de Paralysie (Hold person). Chaque tube de rouge contient 5 doses, qui permettent chacune 1d6 baisers.

Note : la Houri a 15% de chances par semaine de contracter une maladie honteuse !

Il est tout à fait possible de jouer un Gigolo, équivalent mâle de la Houri. Il suffit pour cela de considérer le problème à l'envers...

Note : A l'exception des sorts de Magicien et de Clerc, la Houri lance ses sorts en se concentrant 1 segment par niveau de sort.