

Espèces

- [Hybrides](#)

Hybrides

Guide des Hybrides - Essence Profane

Qu'est-ce qu'un Hybride ?

Les Hybrides sont des humains contaminés ou nés avec une essence monstrueuse : Wendigo, Lycanthrope ou Vampire. Bien qu'encore humains, leur nature les dévore peu à peu par la corruption.

Ils luttent constamment entre deux instincts : leur humanité et leur nature monstrueuse. Leurs pouvoirs s'éveillent au fil du contrôle qu'ils exercent sur leur corruption.

“ Transmission :

- **Morsure** : Wendigo, Lycanthrope, Vampire
- **Hérédité** : Surtout chez les Vampires, mais possible pour les autres.

Mécanique Commune : Corruption & Contrôle

Chaque Hybride a une jauge de **Corruption (%)** qui représente l'emprise de la part monstrueuse.

- Au-dessus de 75% : pertes de contrôle fréquentes.
- 100% : transformation irréversible en monstre, le PJ est perdu.

“ **Jet de Volonté** : Utilisé pour résister à la compulsion ou à la pleine lune. **DD Standard** : 30 pour compulsion, 40 pour pleine lune.

Chaque nuit de repos fait diminuer la corruption de **1d6% (minimum 10%)**.

Compulsion :

Chacun a un déclencheur personnel (faim, rage, soif) menant à un **jet de volonté** sous peine de gain de corruption.

Tableau Comparatif des Hybrides

Type	Caractéristique principale	Compulsion	Particularité
Wendigo	Hybridé Affamé	Faim & Cannibalisme	Température corporelle très basse
Lycanthrope	Hybridé Bestial	Rage & Sang	Transformation sous la pleine lune
Vampire	Hybridé Souriant / Manipulateur	Soif de Sang	Peut cacher totalement sa nature

Paliers d'Évolution

Chaque Hybride peut évoluer en contrôlant sa corruption et en réalisant des exploits.

Palier	Condition narrative	Pouvoirs	Apparence
Palier I	Résister X fois au déclencheur	Pouvoir mineur +1	Légers traits visibles
Palier II	Protéger un humain / Acte altruiste	Pouvoir moyen +1	Traits plus marqués
Palier III	Tuer son "géniteur" ou Acte héroïque majeur	Transformation volontaire contrôlée	Paraît humain mais peau froide / regard intense

Bonus Commun

- Hors transformation, au dernier palier : **l'hybride paraît humain**, seul un contact prolongé révèle une température anormalement basse.

Bonus Passifs Généraux

- **Sens Aiguisés** : +10% Perception olfactive et auditive.
- **Bonus Naturels** :
 - Wendigo : Prédateur silencieux.
 - Lycanthrope : Force physique accrue.
 - Vampire : Charisme surnaturel.

Notes MJ

- Il est possible de créer des sous-variantes selon les régions ou les influences culturelles.
- Le MJ peut accorder des bonus/malus aux jets de volonté selon l'environnement ou les événements.

Wendigo

Définition

Les Wendigos sont nés du froid et du cannibalisme. Spectres de chair hantés par une faim inextinguible, ils résistent au climat le plus rude mais s'éloignent à chaque pas de leur humanité. Ils peuvent naître par :

- **Transmission héréditaire** (l'un des parents était hybride)
- **Morsure par un autre Wendigo** (survivre à la morsure)
- **Acte de cannibalisme** (consommation de chair humaine)

Un Wendigo ne peut manier d'arme bénie, franchir certains lieux sacrés, ni échapper durablement à son héritage.

Faim Éternelle : Contrôle et Risques

Un Wendigo **ressent une faim constante**, même repu. Lorsqu'il est exposé à :

- L'odeur de sang frais
- La vue d'un cadavre non enterré
- Une blessure critique ou un stress extrême

Le MJ peut exiger un **Jet de Volonté (DD 40)** pour résister à l'envie de se nourrir. En cas d'échec, il **perd le contrôle temporairement** (1 tour), tentant de se nourrir **même d'un allié inconscient**.

Tableau des Paliers d'Évolution

Palier	Condition narrative (exemple)	Pouvoir acquis	Détail / Contrepartie
--------	-------------------------------	----------------	-----------------------

I - Mâcheur de froid	Dévorant un cadavre humain ou frais après un combat majeur (à la vue d'un allié ou non)	Faim glaciale : En dévorant un cadavre frais, régénère 2 Crans de santé	+15% Corruption à chaque usage. Vision trouble pendant 1 tour après.
II - Hanté des bois	Survivre seul 3 jours sans contact humain ou tuer un chasseur spirituel	Peau de givre : Ignore le premier dégât reçu par combat (1x/jour). Résistance naturelle au froid extrême.	Peau trop pâle et froide : malus social -10 avec les humains.
III - Marche-mort	Mener un rituel cannibale sous la pleine lune ou tuer un ancien Wendigo	Souffle hivernal : 1x/jour, relâche un souffle de givre sur un cône de 5m (jet opposé ou ralentissement + dégâts).	+35% de corruption Rend la peau craquelée, les yeux vitreux. Impossible de se cacher parmi les humains sans déguisement.

Corruption : Augmentations possibles

Source	Effet	Corruption gagnée
Cannibalisme volontaire (hors combat)	Se nourrir de chair humaine par choix conscient	+10%
Rêve récurrent ou hallucination acceptée	Céder à une voix intérieure ou hallucination	+5% à +10%
Rituel interdit / pacte sombre	Pratique occulte liée à la malédiction	+10% à +20%
Isolation prolongée (1 semaine+)	Solitude favorisant la bestialité	+5%
Tuer un proche (par rage ou faim)	Passage déshumanisant brutal	+20%
Fréquenter un lieu corrompu	Rester dans un nœud d'essence noire	+1d10% selon durée

“Chaque soir, un hybride perd 1d6% de Corruption (jusqu'à un minimum défini par sa race).”

Vampire

Présentation

Les Vampires Hybrides sont les plus discrets des hybrides. Ils vivent aisément parmi les humains, capables même d'avoir une descendance sans jamais révéler leur nature à leur partenaire. Leur charme naturel et leur aura troublante les rendent difficilement soupçonnables. Pourtant, la soif demeure, insidieuse, et la lutte pour conserver leur humanité est constante.

Corruption & Compulsion

- **Compulsion** : Soif de sang. Tous les 3 jours, jet de Volonté pour résister au besoin de boire. Échec : +5% Corruption.
- **Autres sources** :
 - Usage de pouvoirs vampiriques : +10% à +20%
 - Manipulation mortelle ou déloyale : +10%
 - Boire par plaisir ou excès : +15%
 - Massacre ou prédation bestiale : +25%
 - Lieu corrompu : +1d10%

“ Chaque nuit de repos : -1d6% Corruption (jusqu'à un minimum défini par sa race). ”

Paliers d'Évolution du Vampire Hybride

Palier	Condition narrative	Pouvoir acquis	Contrepartie
Palier I - Regard Pourpre	Résister à la soif pendant 2 semaines sans céder	Yeux Rouges : Le vampire peut hypnotiser une cible humaine ou hybride par un regard concentré. Jet opposé de Volonté modifié par le Charisme. En cas d'échec, la cible est Suggestionnée pendant 1 minute : elle révèle une information mineure, cesse une action hostile ou quitte la scène si possible. Utilisable 1 fois par jour.	Provoque une hausse immédiate de la soif : +10% Corruption.
Palier II - Crocs Rétractables	Manipuler un ennemi pour éviter un combat sans effusion de sang	Canines Déployées : Crocs rétractables. Permet de drainer 1 cran de santé sur une morsure maîtrisée.	Augmente la sensibilité aux symboles bénis. +15% corruption
Palier III - Maître du Masque	Survivre 1 mois sans boire de sang et sans céder à la corruption	Masque Parfait : Aucune trace d'hybridité ou de malédiction détectable. Même les senseurs échouent.	Émet une fraîcheur surnaturelle perceptible.

Passif

- **Charme contre-nature** : Bonus de +10% en interactions sociales avec des humains non hostiles.
- **Prédateur social** : Avantage lors des jets de manipulation ou mensonge.

Hybrides - Le Lycanthrope Bestial

Présentation

Les Lycanthropes Hybrides incarnent la bestialité à l'état pur. Leur nature animale transparait dans leur physique : une musculature développée, une pilosité abondante et des traits parfois plus sauvages. Difficiles à dissimuler parmi les humains, ils demeurent pourtant des hybrides, encore capables de raison et de contrôle.

“ **Transmission** : Morsure / Hérité

Corruption & Compulsion

- **Compulsion** : Rage et Sang. Lorsqu'un Lycanthrope subit une humiliation ou une défaite majeure, il doit réussir un jet de Volonté pour ne pas céder à la rage (DD30). Échec : +5% Corruption.
- **Autres sources** :
 - Usage de pouvoirs liés à la malédiction : +10% à +20%
 - Tuer par plaisir ou sauvagerie : +15%
 - Trahison ou cannibalisme : +25%
 - Lieu corrompu : +1d10%

“ Chaque nuit de repos : -1d6% Corruption (minimum 10%).

Corruption & Nuit de Pleine Lune

À chaque nuit de pleine lune, le Lycanthrope doit réussir un **jet de Volonté DD40** :

- **Échec** : +10% de Corruption.
- **Réussite** : Aucun effet.

Ce test reflète la lutte intérieure contre l'instinct de transformation incontrôlée et la fureur animale qui monte avec l'influence lunaire.

Paliers d'Évolution du Lycanthrope

Palier	Condition narrative	Pouvoir acquis	Contrepartie
Palier I - Griffes Épaisses	Résister à la transformation 10 nuits de pleine lune consécutives	Griffes naturelles : Les attaques à mains nues infligent +1 cran de santé supplémentaire.	Pilosité accrue, yeux plus jaunes.
Palier II - Peau Tannée	Réussir à protéger un allié humain d'une transformation incontrôlée	Peau de bête : Résistance naturelle : réduit tous les dégâts physiques reçus de 1 cran une fois par combat.	Apparence plus bestiale. -10 social avec les humains.
Palier III - Alpha Maîtrisé	Tuer celui ou celle qui vous a transformé ou accomplir un acte d'héroïsme majeur	Contrôle total : Le lycanthrope peut se transformer volontairement sans perdre le contrôle. Sous cette forme, il gagne +2 crans aux dégâts en mêlée et une vitesse doublée.	Hors transformation : une froideur corporelle demeure.

Bonus Passifs

- **Force Bestiale** : +10 en force
- **Sens Aiguisés** : Bonus de +10% aux jets de Perception olfactive et auditive.