

# Hybrides

## Les Hybrides : Frontières floues

Nés de malédictions, de rituels, ou de contaminations surnaturelles, les Hybrides sont **ni bêtes ni hommes**, et surtout pas libres. Ils vivent dans un entre-deux : rejetés par les humains, chassés par les Chasseurs, et attirés par les instincts de leur ascendance.

On distingue plusieurs lignées :

- Les **Vampiriques** : séduisants et toxiques, souvent intelligents, mais porteurs d'une soif inextinguible.
- Les **Lycanthropes** : furie brute, violence instinctive, capacité à se régénérer, mais presque incontrôlables sous la lune noire.
- Les **Wendigos** : nés du froid et du cannibalisme, maudits de faim éternelle, spectres de chair.

Un humain peut **devenir hybride** par exposition prolongée, pacte volontaire, ou morsure. Mais chaque pas vers l'hybridation est **un pas loin de l'humanité**.

Les hybrides ne peuvent manier d'armes bénies, ni franchir certains lieux sacrés. Mais leurs corps changent, se reforment, résistent, et tuent. Ils **progressent par la corruption** ou la **rédemption**, à travers une lutte interne permanente.

## Hybride Vampirique

### Description :

Le sang t'appelle. Peut-être as-tu été mordu, ou es-tu né d'une lignée souillée. Le soleil te brûle parfois, mais la nuit te rend plus fort. Tu entends les cœurs battre.

**Bonus** : +10 Discrétion, +10 Persuasion

### Trait actif - *Charme du prédateur* :

Tu forces un humain à t'obéir pour une action simple si tu gagnes un jet opposé d'Esprit.

**Coût** : +5% Corruption.

### Trait passif :

- À partir de 50% de corruption, tes yeux deviennent rouges dans l'ombre.
- À 75%, tes crocs sortent en permanence, entraînant un malus social.

**Seuil de corruption initial** : 20%

---

**Forces :** Le charisme hypnotique, la finesse, les pouvoirs mentaux.

**Faiblesses :** La lumière, la faim, le rejet viscéral.

**Malus Compétences :**

- -10 Investigation en plein jour (vision altérée, migraines)
- -10 Intuition avec les humains (manque d'empathie réelle, pensées trop "supérieures")

**Malus narratifs :**

- Doit éviter la lumière directe trop longtemps (risque de migraine, évanouissement)
  - Difficulté à se nourrir sans créer de suspicion (vampirisme)
- 

## Hybride Lycanthrope

**Description :**

Le sang de la bête coule en toi. Tu sens les odeurs avant les autres. Tu entends la peur. Et parfois, tu oublies qui tu es... surtout quand la pleine lune approche.

**Bonus :** +10 Perception, +10 Corps

**Trait actif - *Accès bestial* :**

Tu gagnes +20 Mêlée pendant 3 tours, tes griffes infligent +1d6 dégâts.

Tu deviens incontrôlable si ta corruption dépasse 60%.

**Coût :** +10% Corruption.

**Trait passif :**

- À 40% de corruption, ton regard devient animal.
- À 70%, ton souffle devient rauque et tu grognes en combat.

**Seuil de corruption initial :** 25%

---

**Forces :** Puissance brute, réflexes, sens surnaturels.

**Faiblesses :** Impulsivité, instabilité émotionnelle, agressivité animale.

**Malus Compétences :**

- -10 Ruse ou Discrétion (comportement plus brutal ou nerveux)
- -10 Tir (mains tremblantes, moins à l'aise avec les armes humaines)

**Malus narratifs :**

- Peut entrer dans une rage incontrôlée sous stress (test de Volonté requis)
  - Odeur animale perceptible par d'autres hybrides, voire par les chiens
- 

## Hybride Wendigo

**Description :**

Tu as goûté à la chair humaine. Peut-être par accident. Peut-être non. Quelque chose s'est réveillé. La faim ne part jamais, même rassasiée. Tu sens les âmes froides des morts autour de toi.

**Bonus :** +10 Survie, +10 Intuition

**Trait actif - *Faim primordiale* :**

Tu ignores la douleur et récupères 2d10 PV en dévorant un être vivant (ou cadavre récent).

**Coût :** +15% Corruption.

**Trait passif :**

- À 50% de corruption, tes doigts deviennent trop longs.
- À 80%, ta peau commence à se fendre.

**Seuil de corruption initial :** 30%

---

**Forces :** Survie, résistance, instinct.

**Faiblesses :** Hallucinations, isolement, faim dévorante.

**Malus Compétences :**

- -10 Persuasion (trop froid, trop étrange)
- -10 Connaissances ou Savoir (l'esprit se désintègre peu à peu)

**Malus narratifs :**

- Peut être pris de crise hallucinatoire (visions de morts, voix)
  - Doit parfois se nourrir de chair humaine (péché capital dans la société du jeu)
- 

Révision #1

Créé 10 juillet 2025 20:17:50 par karubak

Mis à jour 10 juillet 2025 20:21:20 par karubak