

# 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
<b>I - Mâcheur de froid</b>	Dévorer un cadavre humain ou frais après un combat majeur (à la vue d'un allié ou non)	<b>Faim glaciale</b> : En dévorant un cadavre frais, régénère 2 Crans de santé	+15% Corruption à chaque usage. Vision trouble pendant 1 tour après.
<b>II - Hanté des bois</b>	Survivre seul 3 jours sans contact humain <b>ou</b> tuer un chasseur spirituel	<b>Peau de givre</b> : 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.
<b>III - Marche-mort</b>	Mener un rituel cannibale sous la pleine lune <b>ou</b> tuer un ancien Wendigo	<b>Souffle hivernal</b> : 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.

“ **Transmission** : Morsure / Hérédité

## 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
<b>Palier I - Regard Pourpre</b>	Résister à la soif pendant 2 semaines sans céder	<b>Yeux Rouges</b> : 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.
<b>Palier II - Crocs Rétractables</b>	Manipuler un ennemi pour éviter un combat sans effusion de sang	<b>Canines Déployées</b> : Crocs rétractables. Permet de drainer 1 cran de santé sur une morsure maîtrisée.	Augmente la sensibilité aux symboles bénis. +15% corruption
<b>Palier III - Maître du Masque</b>	Survivre 1 mois sans boire de sang et sans céder à la corruption	<b>Masque Parfait</b> : 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
<b>Palier I - Griffes Épaisses</b>	Résister à la transformation 10 nuits de pleine lune consécutives	<b>Griffes naturelles</b> : Les attaques à mains nues infligent +1 cran de santé supplémentaire.	Pilosité accrue, yeux plus jaunes.
<b>Palier II - Peau Tannée</b>	Réussir à protéger un allié humain d'une transformation incontrôlée	<b>Peau de bête</b> : Résistance naturelle : réduit tous les dégâts physiques reçus de 1 cran une fois par combat.	Apparence plus bestiale. -10 social avec les humains.
<b>Palier III - Alpha Maîtrisé</b>	Tuer celui ou celle qui vous a transformé ou accomplir un acte d'héroïsme majeur	<b>Contrôle total</b> : 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 Aiguïsés** : Bonus de +10% aux jets de Perception olfactive et auditive.

Révision #6

Créé 10 juillet 2025 20:17:50 par karubak

Mis à jour 14 juillet 2025 18:32:36 par karubak