



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Les clans du Sabbat > **Frères de Sang**

Frères de Sang

dimanche 22 janvier 2006, par [MaëL](#)

(À l'unisson) « Crève ! »

Le Sabbat cherche continuellement de nouveaux moyens de renverser la Camarilla et la plupart de ses efforts portent sur la création de nouvelles troupes de choc vampiriques. Il est également célèbre pour ses usages créatifs du lien de sang. Récemment, un Conclave de Tzimisce et de Tremere du Sabbat s'est réuni dans une forteresse d'Europe de l'Est pour procéder à une expérience bizarre. Leur plan diabolique élever le lien de sang jusqu'à de nouveaux sommets, afin de créer une meute de guerriers vampiriques qui agiraient et penseraient en tout comme un seul homme. À l'aide de la magie de sang des Tremere et des pouvoirs de modelage de la chair des Tzimisce, ils voulaient bâtir une armée de servants invincibles.

Une bande de Caitiffs qu'ils avaient capturés leur fournît leurs premiers cobayes. Et les seconds, Et ainsi de suite. Finalement, après maints échecs ayant abouti à la création d'êtres grotesques, ils obtinrent une meute de soldats fanatiquement loyaux et possédant des capacités uniques dérivées du lien qui les unissait. Ainsi naquit l'arme spéciale du Sabbat, la lignée de sang connue sous l'appellation ironique de Frères de Sang.

Apparence : Les Frères de Sang ont toujours l'air un peu étrange, Car leurs remodelages et échanges de sang successifs laissent toujours quelques traces physiques. Ils aiment se raser la tête, et se vêtir simplement de jeans, de T-shirts et de bottes.

Refuge : Les Frères de Sang vivent généralement dans les refuges communautaires du Sabbat ou

dans des bases secrètes enfouies sous les villes contrôlées par la Camarilla, depuis lesquelles ils peuvent semer la destruction.

Historique : Les Tremere et les Tzimisce choisissent les futurs Frères de Sang pour leur dureté et leurs capacités de survie. Ils aiment qu'ils ne soient pas trop individualistes. La plupart des Frères de Sang sont issus des milieux militaires ou criminels, et on trouve dans leurs rangs une grande majorité de membre de gangs.

Création de personnage : La plupart des Frères de Sang ont des concepts de criminel ou de membre de gang. Leurs Attributs Physiques et leurs Talents sont primordiaux.

Organisation : Les Frères de Sang sont liés par meutes, ou « cercles », de trois à sept individus. En principe, ils sont tous égaux, mais celui qui possède la plus haute génération est nommé chef du groupe. De toute façon, ils sont comme un seul être dans plusieurs corps différents, Si bien que la question commandement n'a guère d'importance.

Faiblesses : Tous les Frères de Sang ressentent leur dot mutuellement. Si l'un d'eux est blessé, les autres encaissent même pénalités aux dégâts pour le round suivant seulement si plus d'un d'entre eux est blessé en même temps, on prend compte la plus forte pénalité. De plus, ils sont tous liés par le sang les uns aux autres.

Disciplines : Célérité, Puissance, Sanguinus