

Player: Sulay
Chronicle: Orbe Noctis
Haven: Orbe Noctis

ATTRIBUTES		
Physical	Social	Mental
Strength ●○○○○○	Charisma ●●●○○○	Perception ●●●○○○
Dexterity ●●○○○○	Manipulation ●●●●●●	Intelligence ●●●○○○
Stamina ●●●○○○	Appearance ●●●●●○	Wits ●●●○○○

Abilities											
Talents					Skills						
Alertness	●	●	●	○	○	Acting	●	○	○	○	○
Athletics	●	●	●	○	○	Animal Ken	○	○	○	○	○
Brawl	●	●	●	○	○	Archery	○	○	○	○	○
Dodge	●	○	○	○	○	Craft	○	○	○	○	○
Empathy	○	○	○	○	○	Mounting	○	○	○	○	○
Expression	○	○	○	○	○	Etiquette	●	○	○	○	○
Intimidate	○	○	○	○	○	Melee	●	○	○	○	○
Leadership	○	○	○	○	○	Stealth	●	●	●	○	○
Subterfuge	●	●	●	○	○	Survival	●	●	○	○	○
Tricks	○	○	○	○	○	Trade	●	○	○	○	○
.....	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
.....	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
.....	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ADVANTAGES		
Disciplines	Background	Merits
Protean ● ● ○ ○ ○	Status ● ● ○ ○ ○	Consc/Conv ● ● ● ○ ○
Fortitude ● ● ● ● ●	Generation ● ● ○ ○ ○	Control/Inst. ● ● ● ○ ○
Potence ● ● ● ● ○	Servants ● ● ○ ○ ○	Courage ● ● ● ● ○
..... ○ ○ ○ ○ ○ ○	Resources ● ● ○ ○ ○	
..... ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
..... ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	

OTHER TRAITS

Historics

Merits + Flaws

Merit: Lucky2 P

Merit: Former ghoul3 P

Flaw: Etreinte impossible-2 P

Flaw: Sans reflet-1 P

Flaw: Weak Aura-2 P

Flaw: Alergie a l'ail-1 P

Community

● ● ● ● ●

Willpower

● ● ● ● ● ● ● ● ○

Bloodpool

Health

Bruised

Hurt

-1

Injured

-1

Wounded

-2

Mauled

-2

Crippled

-5

Incapacitated

Experience

4

Misc
points de maturation : 1

Synopsis

Sémi est une force de la nature. Guerrier agueri, il a longtemps habité les denses forêts du centre de l'Europe avant de rejoindre Orbe Noctis lors d'une campagne dans les balkans. Contrairement à beaucoup de Gangrels, Sémi aime la compagnie, il aime surtout plaisanter, de tout et souvent de n'importe quoi avec n'importe qui. Orbe Noctis lui a offert ce dont il manquait : une meute, des partenaires sur qui compter.

Ce qui suit est porté à l'attention des joueurs, en revanche les personnages ne sont pas nécessairement au courant de l'intégralité des détails mentionnés ici.

LE COMMENCEMENT

Sémi a vécu ses 16 premières années dans une campagne pres de Borona au nord de la Hongrie. A 16 il est enrôlé par une armée viking venue de suède qui avait quelques années auparavant conquis la région. Après 4 ans, il revient dans son village. Ses parents lui ont organisé un mariage avec Iseult, une nièce du chef du Village. Mais celle-ci rejette Sémi, et choisit un champion pour défendre son honneur comme l'autorise la tradition viking. Sémi doit donc s'engager dans un duel à mort. Son adversaire est vaincu mais Sémi se sent humilié.

La nuit suivante, il s'introduit dans la chambre d'Iseult, l'égorge et fuit son village.

Cet épisode marque profondément Sémi, et peut expliquer parfois quelques sursauts de misogynie.

Une chasse à l'homme est organisée contre lui. Après cinq jours de traques Sémi finit par se faire rattrapper, il s'est blessé à la cheville et boîte. Alors qu'il est en contrebas d'une falaise, 150 m tout au plus le sépare des ses poursuivants qui n'auront aucun mal à le rejoindre.

C'est à ce moment là qu'une meute de loups féroces lui fonce dessus. Sémi se débat, pousse des hurlements de terreur. Les poursuivants, après avoir profité du spectacle, décident de faire demi tour, plutôt que de finir une descente périlleuse. Les loups se sont occupés du fuyard de toute façon.

Sémi se réveille quelques heures plus tard, il fait nuit. Il semble en bonne santé... Il a du sang plein la bouche. À côté de lui un homme l'observe, puis s'adresse à lui : "viens, nous allons chasser, tu as beaucoup à apprendre".

Les loups étaient en fait une meute de gangrel qui ont mis en scène la mort de Sémi. L'un entre le connaissait et l'avait vu combattre notamment pendant son duel.

UN NOUVEAU DÉPART

Pendant des mois Sémi apprit la vie d'une goule, ce que c'est d'être au service de vampires, garder le refuge le jour, chasser et assister la nuit...

[... à compléter]

LA VIE N'EST PAS UN LONG FLEUVE TRANQUILLE

Sa meute fut prise en chasse par une coterie Tzimize, elle fut totalement décimée. Alors que leur sort ne faisait plus guère de doute, un vampire de la meute, Arinbjörn, étreignit Sémi : "puisse mon geste t'aider à échapper à une mort certaine". Ce que réussit à faire Sémi, une fois de plus poursuivit et chassé, il s'exila un peu plus vers le sud de la Hongrie.

L'HOMME VENU DU NORD.

Sa trace fut retrouvée, non pas par ses ennemis Tzimize, mais par un certain Egill, un homme venu du nord qui cherchait la trace d'Arinbjörn. Sémi l'accompagna vers Borona pour retrouver sa trace. Introuvable, il fut déclaré décédé par Sémi, mais il semble qu'Egill avec l'énergie du désespoir se refusait à cette idée. Sémi l'accompagna tout de même dans ses recherches suivantes, n'ayant après tout nulle part où aller. Et puis cette vie de nomade lui plaisait bien, lui qui a fui une bonne partie de sa vie, le voilà enfin en train de courir après autre chose que sa survie.

De voyage en voyage, Egill et Sémi finirent par croiser une troupe de mercenaire, Orbe Noctis, alors en route pour Jérusalem...

EQUIPEMENT

ARMES

Arme	Diff	Dégats	spécial
petit boucl	4 (par)		

ARMURES

Armure	protection	spécial
cuir léger	3L/2C	

AUTRES

Une potion 1 niveau aggravé instantané
Livre sur la voie de la communauté
Livre détaillant les griffes de Fenrir (acquis à Barcelone)