

HERMINE

Hermine est une métis humaine à la peau mate, de taille légèrement supérieure à la moyenne. Son regard est profond, et sa voix douce. Ses cheveux sont bruns, longs, et souvent noués en queue de cheval. Elle est habillée de vêtements solides et confortables.

Son apparence et son attitude très peu ostentatoires témoignent d'un souci de politesse et de propreté, d'une certaine attention au détail — et d'une recherche d'efficacité.



HERMINE

Humanoïde (humaine) — Niveau 8

Classe d'Armure 22 (contact 13, dépourvu 19)

Réduction des dégâts 2/—

Points de Vie ~51 (2d8+4d4+2d6+16)

Sauvegardes Réflexes +13, Vigueur +7, Volonté +14

Initiative +2

Vitesse de déplacement 12m (8 cases)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14(+2)	14(+2)	14(+2)	18(+4)	14(+2)	14(+2)

Sens Perception +15, vision nocturne

Langues Ordaï, Commun, Nain, Draconien, Infernal

Alignement Neutre Bon

Compétences Agilité +9 Athlétisme +5

Art de la magie +11 Concentration +10

Connaissances(exploration souterraine, mystères, nature, plans et religion) +8 Dressage +6

Équitation +6 Escamotage +2 Estimation +4

Furtivité +15 Intimidation +6 Linguistique +8

Maîtrise des cordes +8 Métier(alchimiste et marin) +8 Métier(forgeron) +15 Natation +4

Perception +15 Premiers secours +8

Psychologie +6 Représentation([exhibition](#)

[martial](#)) +8 Sabotage +10 Social +10 Survie +7

Tromperie +2

Modificateur de Lutte +10

Actions

Épée en adamantium. Attaque au corps à corps : +7, Dommages 1d6+3 ou 1d8+3 ou 2d6+4, 19-20/x2

Attaque à mains nues. Attaque au corps à corps : +6 ou +4/+4, Dommages 1d6+2, 20/x2

Arc court composite. Attaque à distance : +6 (21m), Dommages 1d6+4, 20/x3, 20 flèches de guerre

Rapide et silencieuse Hermine peut évoluer à la totalité de sa vitesse sans le moindre malus à sa Furtivité.

Recherche des pièges Hermine peut utiliser cette capacité comme un Roublard de son niveau.

MAGIE

Hermine est une lanceuse de sorts préparés de niveau 8, dont la caractéristique de base est l'Intelligence, capable de lancer des sorts de niveau 3 ou moins (DD14+niveau du sort, sorts par jour: 5-5-5-4, [domaine de la bataille](#)^{AE}).

Sa mémorisation de sorts journalière privilégie en général les sorts d'amélioration, et de neutralisation de la magie adverse. Elle tente toujours de s'adapter au mieux à la situation et de devancer ses adversaires — réels ou présumés.

Grimoire Son [livre magique de Boccob](#) consigne ses sorts.

Familier Biscotte est le familier belette d'Hermine (Mag4).

Connexion spirituelle Communication avec les animaux ou Communication avec les plantes, 3 fois par jour (NLS 1).

EQUIPEMENT

Hermine possède les dons *Création d'armes et d'armures magiques* et *Création d'objets merveilleux*. Elle s'en est servie notamment pour forger et enchanter son *Manteau d'Hermine* ainsi que son *Croc d'Hermine*, mais aussi une *cape de résistance +1*, un *bandeau d'intelligence +1*, et son [livre magique de Boccob](#). Elle s'est procurée de plus un [anneau de subsistance](#), des [bottes d'elfe](#), un écu en ébénite, une *baguette de soins légers* (10/50) et une *baguette de ralentissement du poison* (5/50).

La liste exhaustive de son équipement est disponible [ici](#).

VÉCU

Élevée sur une steppe nordique, Muriel Eratha a grandi au sein d'une tribu nomade. Adolescente, elle quitte sa famille pour rejoindre les *Arpenteurs gris*, un groupe d'aventuriers, car elle est amoureuse de leur barde, Adam Lebel. Leur objectif, un dragon blanc, disperse ou tue les aventuriers. Pour sa part, la jeune Muriel fuit et tombe dans un *portail* qui, après lui avoir fait entrevoir un kaléidoscope de terres inconnues, la rejette dans un pays inconnu.

SUR LA TAVERNE

Afin d'en apprendre davantage sur la région, et peut-être rentrer chez elle, celle qui se fait dorénavant appeler Hermine [s'enrôle](#) dans une guilde, la *Compagnie des Marches*, qui l'envoie à la Grande Faille, où elle [retrouve](#) une jeune fugueuse, *Elinor Dentrefond*, ce qui l'amène, avec d'autres aventuriers tels que le scalde *Vieltal 'Vuurdan*, à [déjouer](#) un complot d'elfes noirs. De retour dans les Marches d'Argent, elle [escorte](#) une expédition le long de la rivière Rauvin.

Elle s'engage ensuite sur un navire, mais à cause d'une tempête, fait naufrage sur un rivage de la péninsule de Chult. Là, elle aide un groupe de pirates, le *Cercle de l'Orouboros*, à triompher de l'enfer de la jungle. Mais, le Cercle est dispersé, et sa mémoire... effacée.

Elle remonte ensuite au Nord. À Everlund, où elle [retrouve](#) deux anciens marins du *Cercle, Mussel et Arzhaelig*. Pour sauver une guilde de magiciens, l'*Assemblée*, d'une attaque démoniaque, elle [dérobe](#) un navire volant halruéen, [survole](#) le désert de l'Anauroch, et [traverse](#) la forêt de l'Orée.

À nouveau seule, elle [enquête](#) à travers les contrées du Mitan Occidental et jusqu'en Amn, avant de remonter vers l'Épine Dorsale du Monde où, en dépit d'une [méaventure](#), elle découvre enfin une veine d'adamantium. En armurière accomplie, elle forge ce métal exceptionnel en une épée et une armure enchantées tout à fait uniques (*cf page suivante*).

Son œuvre achevée, elle [retrouve](#) *Vieltal 'Vuurdan* et l'accompagne dans la quête qu'il mène avec *Sahadeva*, le maquer d'Estagund. Ensemble, ils terrassent un terrible aboleth, sauvant Eauprofonde d'une odieuse conspiration.

OBJECTIFS PERSONNELS

Condamnée à une carrière d'aventurière, Hermine est très préoccupée par le fait de **devenir plus puissante**. Bien qu'elle s'efforce la plupart du temps de garder profil bas, une magie de plus haut niveau, de plus grandes prouesses martiales et l'aptitude à faire face à toujours plus de défis sont, selon elle, le moyen de se mettre, elle et ceux qu'elle aime, en sûreté.

Comme beaucoup, Hermine craint de mourir. Une part de ses études est donc consacrée à **atteindre l'immortalité**... ou à défaut, une très grande longévité.

En attendant, où qu'elle aille, Hermine a la sensation d'être une étrangère. À mesure que le temps passe, elle est moins sûre de pouvoir un jour rentrer chez elle. C'est pour cette raison que, lorsqu'elle parvient à **tisser des liens affectifs** avec autrui, ceux-ci revêtent pour elle une grande importance.

Si elle doit ne jamais parvenir à retrouver sa famille, elle cherche d'une manière ou d'une autre à laisser un héritage, une trace de son passage sur Féérune. Elle rêve secrètement de **fonder sa propre famille** —une famille de cœur si elle ne peut assurer elle-même sa descendance.

SOURCES DE CONFLITS

Il est très, très rare qu'Hermine fasse pleinement confiance. Son tempérament réservé frise parfois la **paranoïa**. Certes, cette prudence extrême peut lui sauver la vie car cela l'amène à être autosuffisante et à chercher à comprendre pleinement la situation où elle se trouve. Cependant, elle peut aussi en venir aussi à se « couper » de ressources qui pourraient lui être utiles, ou plus simplement à faire preuve de maladresse, de froideur ou de suffisance dans ses relations avec autrui.

Puisqu'elle réfléchit énormément sur tous les sujets, elle peut être assez **lente à agir**. De plus, une nouvelle information pouvant l'amener à approcher une situation de manière totalement différente, elle paraît parfois **lunatique**.

Venant d'une culture animiste, Hermine a du mal à se positionner vis à vis de la religion en général, et des cultes variés qu'on trouve en Féérune. Elle risque de s'attirer l'inimitié des individus trop intégristes ou prosélytes.

Cette même éducation l'oblige à respecter certains **tabous**, parmi lesquels : fuir brumes et brouillard, ne jamais revêtir de boutons, s'abstenir d'exprimer son amour dans un lieu saint. Son principal tabou reste celui de son totem, Loup :

«*Loup gagne tous ses combats, sauf le dernier où il meurt.*»

Mais qu'est-ce que Loup ? Un esprit ? Un dieu ? Un diable ? Ou, tout comme sa paranoïa et sa quête d'un monde qu'à part elle personne n'a vu, une preuve de la folie d'Hermine ?

Dans un registre différent, Hermine est sujette au mal des transports, et a les oignons en horreur. Elle a arrêté de fumer, et a déjà été incarcérée —à trois reprises.

CONTACTS ET ADVERSAIRES

Au cours de ses aventures, Hermine s'est fait des ennemis, parmi lesquels une cabale de drows, probablement originaires de Llurth Dreier, *Érik*, un puissant rôdeur du Gué de la Dague, l'*Association du Kraken* d'Eauprofonde, et peut-être un ou plusieurs démons liés à Graz'zt.

Elle a néanmoins aussi noué de nombreux contacts aimables, voir amicaux, tels que : *Elinor Dentrefond*, jeune archéologue de Lunargent, *Galia Barbefer*, maîtresse du village de Rochedor (Grande Faille), *Ahtifaar*, magicien rakshasa, *Mosec Saràn*, bédouin de l'Anauroch, *Phrénéas*, satyre de la forêt de l'Orée, *Tholvar* de la forge Chromach et d'autres habitants du Gué de la Dague, plusieurs hommes-lézards du clan de la Griffes Blanches (marais des Lézards), «Ondine», elfe de T'Quession et des habitués du *Danseur de Jade* à Eauprofonde, et bien sûr tous ses anciens compagnons d'aventure, qu'elle portera toujours dans son cœur.

NOTES ADDITIONNELLES

- Hermine a servi de navigatrice, de pilote et de sponsor aux *Protecteurs*, un équipage qui explora [la Mer de Nuit](#).
- Sa divinité tutélaire est **Séluné**. Auparavant, Fharlanghn.
- Sa langue natale est l'[ordai](#). C'est inutile sur Toril, je sais.
- Le détail de sa fiche est disponible [à cette adresse](#).

HERMINE — PROGRESSION EN NIVEAUX

Niveau	Classe	BBA	Réf.	Vig.	Vol.	Dons et particularités	0	1	2	3	4
1	Magicienne	±0	±0	±0	+2	<i>Appel de familier</i> , <i>Rapide et silencieuse</i> ^{MJF} , <i>Lanceur de sorts polyvalent</i> ^{CP} , Esquive, Attaque en puissance ^{AE}	3	1	—	—	—
2	Rôdeuse	+1	+2	+2	+2	<i>Connexion spirituelle</i> ^{CC} , <i>Ennemi juré (arcanistes)</i> ^{CM} , <i>Recherche des pièges</i> ^{DS}	3	1	—	—	—
3	Magicienne	+1	+2	+2	+3	Création d'objets merveilleux	4	2	—	—	—
4	Moine	+2	+4	+4	+5	Science du combat à mains nues, Science de la lutte	4	2	—	—	—
5	Magicienne	+2	+5	+5	+5	—	4	2	1	—	—
6	Magicienne	+3	+5	+5	+6	Création d'armes et d'armures magiques	4	3	2	—	—
7	<i>Ruathar</i> ^{RW}	+3	+7	+5	+8	<i>Mot d'amitié</i> , <i>Don des elfes</i> , Maniement d'une arme de guerre	4	3	2	1	—
8	<i>Ruathar</i> ^{RW}	+4	+8	+5	+9	<i>Vision nocturne</i> , <i>Sens affûtés</i> , Volonté de fer <i>Otyugh Hole</i> , <i>CS</i>	4	3	3	2	—

LÉGENDE

Code Supplément

AE Arcanes Exhumés

CC *Complete Champion*

CM *Complete Mage*

CS *Complete Scoundrel*

CP Codex Profane

Code Supplément

DS *Dungeonscape*

MJF Manuel des Joueurs de Faerûn

RP Races de la Pierre

RW *Races of the Wild*

OBJETS SPÉCIFIQUES

La quête de l'adamantium est décrite [ici](#), la réflexion ayant mené à ces objets spécifiques est disponible [ici](#), et un exemple *fluff* de son approche de l'enchantement est visible [ici](#).

MANTEAU D'HERMINE

Cette armure de facture exemplaire^{RP} est faite de plaques en adamantium noires comme la nuit. À volonté, Hermine peut changer son armure en *cuirasse +1 en adamantium* ou en *harnois +1 en adamantium*. Le modèle de l'armure doit être décidé au moment où l'armure est revêtue ; en changer se fait au prix d'une action de mouvement.

Armure CA Dex. Malus RESP RD Poids Considérée

Cuirasse^o +7 +9 -1 10% 2/- 7,5 Légère

Harnois +9 +7 -3 20% 3/- 12,5 Interméd.

Invocation et Transmutation(Bien) faibles; NLS 6(8); Création d'armes et armures magiques, *serviteur invisible*, alignement bon; Prix 24350po; Coût: 20500po, 348px.

Coût pour Hermine: 9400po, 348px.

CROC D'HERMINE

La lame de cette *épée +1 en adamantium* de facture exemplaire^{RP} est noire comme la nuit. Une fois par round en prononçant le mot de commande, Hermine peut, au prix d'une action rapide, changer l'arme en une épée courte, une épée longue ou une épée à deux mains d'une taille correspondante à la sienne. La composition réelle de l'arme ne change pas, mais elle peut apparaître comme étant constituée de n'importe quel bois, pierre, métal ou combinaison de ces matériaux, et inclure n'importe quelle décoration.

Arme	Dégâts	Critique	Poids
Épée courte ^o	1d6+1	19-20/x2	1
Épée longue	1d8+1	19-20/x2	2
Épée à deux mains	2d6+1	19-20/x2	4

Transmutation faible; NLS 5(8); Création d'armes et d'armures magiques; Prix 7350po; Coût: 5350po, 160px.

Coût pour Hermine: 3117po, 160px.

^o Forme par défaut, prise en compte dans le profil d'Hermine.

Fiche de personnage réalisée avec [Homebrewery](#). Merci !