### Fiche de personnage de (Christal Bel Heaumiere)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Race | Humaine | | | crystal |
| Age | 20 ans | | |
| Taille / Poids | 1.70 m / 60 kg | | |
| Région natale | Calimshan (Calimport) | | |
| Niveau | 3 | | |
| Expérience |  | | |
| Classe | Prêtre 2 / Roublard 1 | | | ***«***Le plaisir est un don de Sharess, gratuit pour tous, afin d'apporter le bonheur à tous ceux qui le cherchent, et la joie à tous ceux qui souffrent.***»*** |
| Alignement | Chaotique Bon | | |
| Divinité | Sharess | | |
| Guilde | Ancienne La Compagnie des Marches / sans guilde | | |
| Force | 10 **(+0)** | **Intelligence** | 14 **(+2)** | |
| **Dextérité** | 16 **(+3)** | Sagesse | 14 **(+2)** | |
| **Constitution** | 12 **(+1)** | **Charisme** | 16 **(+3)** | |
| **Compétences** | Nombre de points de compétence au niveau 1 : (2+2(modif. INT) x4)+4 (bonus humain) = 20 pt  Nombre de points de compétence par niveau de prêtre: (2+2(modif. INT)+1(humain) = 5  Nombre de points de compétence par niveau de voleur : 8+2(Int) + 1(Humain) = 11  **Compétences de classe Prêtre :** (\*=innées) *Malus d'armure de 0.*   • Art de la magie : 1(Degré) + 2(modif. INT) = **+3** • Concentration\* : 3(Degré) + 1(modif. CON) = **+4** • Connaissances (histoire) : 0(Degré) + 2(modif. INT) = **+2** • Connaissances (mystères) : 0(Degré) + 2(modif. INT) = **+2** • Connaissances (plans) : 1(Degré) + 2(modif. INT) = **+3** • Connaissances (religion) : 4(Degré) + 2(modif. INT) = **+6** • Premier secours\* : 2(Degré) + 2(modif. SAG) = **+4**  **Compétences de classe Roublard :** (\*=innées)  • Acrobatie : 3(Degré) + 3(modif. DEX) = **+6**  • Bluff\* : 4(Degré) + 3(modif. CHA) = **+7** • Contrefaçon\* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = **+2**  • Déguisement\* : 0(Degré) + 3(modif. CHA) = **+3**  • Déplacement silencieux\* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3** *(0 avec le sac)*  • Décryptage : 0(Degré) + 2(modif INT) = **+2**  • Crochetage : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3**  • Contrefaçon : 0(Degré) + 2(modif INT) = **+2**  • Escamotage : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3**  • Désamorçage / Sabotage : : 0(Degré) + 2(modif INT) = **+2**  • Détection\* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+4**  • Discrétion\* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3** *(0 avec le sac)*  • Equilibre\* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3** *(0 avec le sac)*  • Escalade\* : 0(Degré) + 0(modif. FOR) = **+0** *(-3 avec le sac)* • Estimation\* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = **+2** • Evasion\* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3** *(0avec le sac)* • Fouille\* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = +**2** • Intimidation\* : 0(Degré) + 3(modif. CHA) = **+3**  • Maîtrise des cordes\* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3** • Natation\* : 0(Degré) + 0(modif. FOR) = **+0** *(-6 avec le sac)* • Perception auditive\* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+2** • Psychologie\* : 3(Degré) + 2(modif. SAG) = **+5** • Renseignements\* : 3(Degré) + 3(modif. CHA) = 6  • Représentation\* (danse) : 2(Degré) + 3(modif. CHA) = **+5** • Saut\* : 0(Degré) + 0(modif. FOR) = **+**0*((-3 avec le sac))* • Utilisation d’objets magiques : 0(Degré) + 3(mod CHA) = **+3**  **Compétences de classe communes:** (\*=innées)  • Artisanat (?)\* : 0(Degré) + 2(modif. INT) = **+2**  • Diplomatie\* : 5(Degré) + 3(modif. CHA) = **+8**  • Profession (?) : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+2**  **Compétences hors-classe :** (\*=innées) *Malus d'armure de 0.*  • Equitation\* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = **+3** • Langue : 0(degré) = **+0** • Survie\* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = **+2** | | | |
| **Dons** | • (niv1) :  **Tir à bout portant [général]**  **Avantage.** Le personnage bénéficie d’un [bonushttp://cdncache1-a.akamaihd.net/items/it/img/arrow-10x10.png](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page352.html) de +1 aux jets d’attaque et de dégâts avec n’importe quelle arme à distance, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.  **Spécial.** Un [guerrier](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page61.html#Topic27) peut choisir Tir à bout portant en tant que don supplémentaire.  **Tir de précision [général]**  **Condition.** [Tir à bout portant](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page352.html#Topic296).  **Avantage.** Le personnage peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de –4 sur son jet d’attaque.  **Spécial.** Un [guerrier](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page61.html#Topic27) peut choisir Tir de précision en tant que don supplémentaire.  • (niv3) :  **Attaque en finesse** **[général]**  **Condition.** Bonus de base à l’attaque de +1.  **Avantage.** Lorsqu’il utilise une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d’appliquer son bonus de [Dextérité](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page5.html#Topic20) à ses jets d’attaque plutôt que celui de [Force](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page4.html#Topic19). Si le personnage utilise un bouclier, le malus d’armure aux tests imposé par ce dernier s’applique aux jets d’attaque. | | | |
| Langues | commun+ Alzhedo+ Aérien, chondathan 2Modif INT(à choisir ds langues sup de la rég nat)  , - | | | |
| Caractéristiques Raciales | • Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n’ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille. • Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres. • 1 don supplémentaire au niveau 1. • 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel. • Langues parlées. D’office : commun. Supplémentaires : au choix (à l’exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue. • Classe de prédilection. Spécial. La classe la plus élevée d’un humain multiclassé n’est pas prise en compte quand on détermine s’il subit ou non un malus de points d’expérience. | | | |
| Caractéristiques **de**  **Classe** | **Prêtresse**  • **Armes et armures.** Le prêtre est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers (à l’exception des pavois). Il est formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).  Un prêtre qui choisit le domaine de la Guerre reçoit gratuitement le don Arme de prédilection pour l’arme de son dieu, ainsi que le don Maniement d’une arme de guerre nécessaire si l’arme appartient à cette catégorie.  • **Aura (Ext).** Un prêtre d’un dieu bon, chaotique, loyal ou mauvais génère une puissante aura correspondant à l’alignement de son dieu (pour plus de détails voir le sort *détection du Mal*). Les prêtres qui ne vénèrent pas un dieu spécifique, mais choisissent le domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal possèdent une aura similaire de l’alignement correspondant.  • **Sorts.** Un prêtre peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des druides, paladins et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Cependant, son alignement peut l’empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique, voir la section Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal, ci-dessous. Un prêtre doit choisir et préparer ses sorts à l’avance (voir plus loin).  La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de prêtre.  • **Dieux, domaines et sorts de domaines.** Le dieu du prêtre a une influence sur son alignement, les sorts qu’il peut lancer, ses valeurs et la manière dont les autres le perçoivent. Un prêtre peut choisir deux domaines dans la liste proposée. Vous ne pouvez choisir un domaine associé à un alignement (Bien, Chaos, Loi et Mal) que s’il correspond à l’un des aspects de l’alignement de votre personnage.  Chaque domaine propose un pouvoir accordé, ainsi qu’un sort par niveau à partir du 1er. Le prêtre a systématiquement droit aux pouvoirs accordés par les deux domaines choisis. Dans le même temps, il peut, chaque jour, préparer un sort de domaine par niveau (sur les deux qui lui sont offerts). Si un sort de domaine n’apparaît pas sur la liste générale des sorts de prêtre, le personnage ne peut le préparer qu’en tant que sort de domaine.  • **Incantation spontanée.** Un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu d’alignement bon) peut canaliser l’énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de guérison qu’il n’avait pas préparé à l’avance. Pour ce faire, il lui suffit de “ sacrifier ” l’un des sorts qu’il a préparés (et qui ne soit pas un sort de domaine) pour pouvoir lancer à la place un sort de *soins* de niveau égal ou inférieur. On appelle sort de *soins* tout sort ayant “ *soins ”* dans son intitulé. Par exemple, un prêtre bon ayant préparé *injonction* (sort du 1er niveau) peut choisir de le remplacer spontanément par *soins légers* (également du 1er niveau). Les prêtres des dieux bons sont tellement habitués à manipuler l’énergie positive que cette pratique ne leur demande aucun effort particulier.  En revanche, un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre fidèle à un dieu maléfique) ne peut convertir ses sorts en sorts de *soins*, mais peut obtenir des sorts de *blessure* (c’est-à-dire tout sort ayant “ *blessure* ” dans son intitulé). Cela s’explique par le fait que ces prêtres sont extrêmement doués pour canaliser l’énergie négative.  Un prêtre qui n’est ni bon ni mauvais et dont le dieu n’est lui aussi ni bon ni mauvais peut choisir de transformer ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (au choix du joueur), selon que le personnage se sent plus apte à canaliser l’énergie positive ou négative. Ce choix doit être fait en début de carrière, et il est irrévocable. C’est également cette décision qui détermine si le prêtre sera capable de repousser les morts-vivants ou de les intimider (voir ci-dessous).  • **Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal.** Un prêtre ne peut pas lancer de sort associé à un alignement opposé au sien ou à celui de son dieu (s’il en sert un). Par exemple, un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu bon) ne peut pas jeter de sort du Mal. L’alignement d’un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif.  • **Renvoi ou intimidation des morts-vivants (Sur).** Un prêtre, quel que soit son alignement, a le pouvoir d’affecter les morts-vivants tels que les squelettes, zombis, fantômes et autres vampires en canalisant le pouvoir de la foi à travers son symbole sacré (ou impie).  Un prêtre bon (ou un prêtre neutre vénérant un dieu bon) a la faculté de repousser et de détruire les morts-vivants. Un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre servant un dieu mauvais) peut au contraire intimider et contrôler les morts-vivants, en les forçant à s’incliner devant son pouvoir. Le prêtre neutre d’un dieu neutre doit choisir s’il affecte les morts-vivants comme un prêtre bon ou comme un prêtre mauvais. Ce choix est irrévocable et détermine également si le prêtre peut transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (voir ci-dessus).  Chaque jour, un prêtre peut tenter de repousser ou d’intimider les morts-vivants un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Un prêtre ayant atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) obtient un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d’intimidation des morts-vivants.  • **Langues supplémentaires.** La liste des langues supplémentaires que le prêtre peut apprendre en plus de celles que lui autorise sa race comprend l’abyssal, le céleste et l’infernal. Il s’agit, respectivement, de la langue des Extérieurs d’alignement chaotique mauvais, bon, et loyal mauvais.  **Roublard**  • **Attaque sournoise.**Lorsqu’un roublard attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C’est-à- dire qu’il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu’elle en ait un ou pas) ou qu’elle est prise en tenaille par le roublard et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le roublard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés (voir la Table : modificateurs au jet d’attaque, et la Table : modificateurs à la CA, pour avoir la liste des situations de combat où un individu perd son bonus de Dextérité à la CA).  Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le roublard ne peut pas faire preuve d’une précision suffisante. (Notez qu’il est impossible de prendre en tenaille à l’aide d’une arme à distance.)  Pour peu qu’il utilise une matraque ou qu’il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à –4 au jet d’attaque), car une telle utilisation est contraire à l’attaque sournoise (qui l’oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).  Le roublard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n’est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d’atteindre l’organe vital qu’il vise. Il ne peut pas tenter d’attaque sournoise si son adversaire bénéficie d’un camouflage ou si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.  • **Recherche des pièges.**Seul un roublard peut utiliser la compétence [Fouille](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page254.html#Topic55) pour localiser les pièges assortis d’un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception.  De même, seul un roublard peut utiliser la compétence [Désamorçage/ sabotage](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page243.html#Topic53) pour désarmer les pièges magiques qu’il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception.  Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de [Désamorçage/ sabotage](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page243.html#Topic53), il étudie le piège avec tant de rigueur qu’il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.  **• Armes et armures :** Le roublard est formé au maniement de toutes les [armes courantes](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page315.html#Topic102), ainsi que celui de l’arbalète de poing, l’arc court (normal et composite), l’épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des [armures légères](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page325.html#Topic104) mais pas au maniement des boucliers | | | |
| **Jets de Sauvegarde** | • Vigueur : 3(Base)+1(modif.CON)+0(divers)=**+4**  • Réflexes : 2(Base)+3(modif.DEX) 0(divers)=**+5**  • Volonté : 3(Base)+2(modif.SAG) 0(divers)=**+5** | | | |
| Caractéristiques en Combat | • Initiative : 3(modif.DEX) + 0(bonus divers)= **+3**  • BBA : **+1**  • Jet d’attaque **:**  **-**Dague: 1 BBA+3(modif.dex don « att en Finesse ») **1d20** **+4**  Dégâts **: 1d4+ 0** modif.FOR, critique 19/20 x2, portée=3m, 500g, perforant ou tranchant  **-**Dague de jet : 1 BBA + 3(modif.DEX)**+1(don)= 1d20+4** (**+5** si distance<9m)  Dégats : **1d4**+ 0 modif.FOR **+ 1 (don<9m),** critique 19/20 x2, portée=3m, 500g, perforant ou tranchant  **-** Arbalète légère : 1BBA+3(modif.DEX)+1(don)= **1d20+4** (**+5** si distance<9m)  Dégâts : 1d8 ,critique 19/20x2 +**1 (don<9m),** portée= 24 m, 2kg, perforant  - Dard: 1BBA+3(modif.DEX)+1(don)= 1d20**+4 (+5** si distance< 9m)  Dégâts : 1d4 , **+1(don<9m)** critique x2, portée= 6 m, 250 g, Perforant  • Nombre de renvoi par jour : 3+3(Cha)=6 **6/jour**  - Jet de renvoi des Morts-vivants : 1d20+3(Cha)+0(bonus) = **1d20+3**  - Jet d’efficacité du renvoi : 2d6+2(Niv de prêtre)+3(Cha) **=2d6+5**  portée= 18m  • **CA :15 =** 10 + 2(Por de l’armure) +3(modificateur de DEX) + (éventuel bonus de bouclier) + (éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.)  10+2+3= 15  **Contact :13 =** 10 + modificateur de DEX + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.  10+3 = 13  **Pris au dépourvu :12 =** 10 + 2 Por de l’armure + éventuel bonus de bouclier + éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.  10+2=12  • **Dés de vie** : **16** 1d8 (prêtre)+1d6 (roublard) ; point de vie : 8+1 (modif. CON) +6 (Niv.2) +1 (modif CON)= 16 | | | |
| Sorts | Nombre de sorts par jour : (4/2+1/0/0/0/0/0/0/0/0)  **Domaines choisis :**  **Charme : Pouvoir accordé:** Une fois par jour, le prêtre peut augmenter sa valeur de Charisme de 4 points. Ce pouvoir dure 1 minutes. On l'active au prix d'une action libre.  **Bien**: **Pouvoir accordé :** le personnage lance les sorts du Bien avec un [bonushttp://cdncache1-a.akamaihd.net/items/it/img/arrow-10x10.png](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page510.html) de  **+1** au niveau de lanceur de sorts.  Sorts mémorisés : (à transmettre au MJ)  **Niv0 :**  • [**Assistance divine**](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page573.html#Topic785) **-** +1 sur un jet d’attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.  • [**Lecture de la magie**](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page872.html#Topic467) **-** Permet de lire parchemins et livres de sorts.  • [**Résistance**](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page1047.html#Topic672) **-** Confère +1 aux jets de sauvegarde.  • ???  **Niv1 :**  • [**Faveur divine**](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page794.html#Topic1103) **-** Confère un [bonushttp://cdncache1-a.akamaihd.net/items/it/img/arrow-10x10.png](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page499.html) de +1 tous les 3 niveaux aux jets d’attaque et de dégâts.  • [**Protection contre le Mal**](http://www.regles-donjons-dragons.com/Page1000.html#Topic921) **-** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs..  • ???? | | | |
| Inventaire | • Vêtements portés : Tenue Sacerdotale + symbole sacré en argent, 2 pp 5 po, 0,500 kg  • Armes : Dague,2 po, 0,500 kg ; Arbalète légère, 2kg, 3 pp 5 po ; 10 Carreaux: 0,5kg 1 po ; Dard 0,250 kg, 5 pa  • Armure : Armure de cuir (Bonus de Dex max. : +6; Malus d’armure : -0; VD : 9m; Poids total : 7,5Kg / 1 pp).  • 1 Sac à dos en cuir bouilli, 5,5 kg ; 4po - 1 outre pleine (contenance de 2L taille M - 0,5L taille P), - 1 couverture épaisse, - 2 rations de survie,  • Carquois à carreaux, 0,5kg, 1po  • 1 bourse en cuir (pleine de sousous) rangé dans une poche de sa tenue sacerdotale | | | |
| **Richesse** | • Trésor : 22PP, 3PO, 5PA, 0PC. Poids : (30 x 0,010kg) = 0,300 kg | | | |
| **Charge** | • Poids transportable : Charge légère jusque 17,5 kg, Charge intermédiaire entre 17,5 kg et 33Kg, Charge lourde entre 33 et 50Kg.  • Poids transporté : **17,550 kg**, sans sac : **12,050 kg**.  • Encombrement : **intermédiaire avec le sac**  **[Intermédiaire**. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d’armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; **Lourd**. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d’armure : -6, VD 6m, Course VDx3)]. | | | |
| **Description**  **physique** | Son corps est félin et joliment sculpté. Ses yeux gris verts ne sont pas sans rappeler ceux des chats. Les pointes de ses cheveux bruns et lisses chatouillent ses omoplates. L’Indigente porte au cou les lèvres charnelles de sa sainte patronne. Sa tunique d’office, rouge et noire, n’entrave aucun contacte ni mouvement. Sensuelle et mystérieuse, elle est extrêmement tactile et chaleureuse dans son rapport aux autres. Son corps est pour l’instant vierge de tatouage et de cicatrice. | | | |
| **Description psychologique** | Enfant, Christal ne supportait pas de voir le malheur autour d’elle. Parfois elle rentrait de ses longues excursions en villes et se jetait dans les bras de sa mère en pleurant toutes les larmes de son corps, ayant été témoin de l’injustice et de la misère qui emplissait les rues de certains quartiers défavorisés de Calimport. Sa mère empaquetait alors du pain, des biscuits et du lait en lui chuchotant doucement à l’oreille :  *« Va ma chérie, apporte à ce petit garçon que tu as vu de quoi manger ce soir et observe sa réaction. On ne peut pas sauver tout le monde, mon chaton, mais on peut faire de notre mieux, avec les moyens qui nous sont donnés. Parfois, notre plus grand succès du jour se résume simplement à provoquer un timide sourire sur un visage triste. »*  Au temple, comme novice, elle poursuivît sa quête spirituelle :  *« Sans la douleur ou le manque, nous ne pourrions point savourer dans sa juste mesure les plaisirs que nous octroie la vie sur ce plan d’existence, Christal. C’est ainsi. Penses-y attentivement. La question n’est pas comment éradiquer la souffrance dans ce monde, sinon comment la sublimer, pour qu’elle nous élève. Comment transformer le total de nos bonnes et mauvaises expériences en une source intarissable joie, en l’honneur de notre Déesse. »*  Oh, la mère supérieure lui apparût complètement fantasque ce jour là. Mais la jeune novice se pencha sur la question. En grandissant, cette notion prit forme dans son esprit. Christal accepta progressivement l’existence de la souffrance sous toutes ses formes. Elle médita de longues heures sur sa signification, son utilité, ou sur le plaisir et le bien qui pouvait en découler.  Son enfance heureuse auprès de sa famille lui conféra une éducation saine favorisant un équilibre psychologique notable. C’est probablement ce qui la sauva des divers addictions dans les quelles, adolescente, elle aurait put tomber, en fréquentant à outrance les fêtes les plus décadentes de la Cité… La prêtresse s’efforce maintenant d’en faire un usage occasionnel et savamment dosé, afin de jouir au maximum des effets sans se mettre en danger. Pourtant, sa recherche constante de sensations fortes fait d’elle une personne fragile face à ce type de tentations.  Christal est une jeune femme rayonnante, plutôt dynamique. Son corps et son esprit sont en parfaite harmonie et elle ne souffre d’aucun complexe. Charmante et serviable, libre comme l’air, elle a de nombreux amis et prétendants de toute sorte. Son franc parlé s’exprime lorsqu’elle n’adhère pas à des idées trop extrémistes ou austères, elle doit alors se faire violence pour ne pas se montrer cinglante.  La douceur dont elle sait faire preuve peut s’évanouir, si elle assiste à des actes de cruautés ou si la frustration devient trop importante. Dans ce cas, elle est capable de se montrer téméraire ou manipulatrice afin de parvenir à ses fins. Elle n’est pas tout à fait consciente de ce trait de caractère bien que ses précepteurs lui en aient déjà fait la remarque.  Secrètement têtue, elle connait de grandes difficultés à se résigner après un rejet, quel qu’il soit. Elle oscillera donc entre remises en question et entêtement, jusqu’à obtenir ce qu’elle veut, ou jusqu’à ce que son attention se détourne vers un autre objet de désir.  La jeune humaine n’est pas un exemple de discipline, bien qu’elle se plaise à constater les progrès que l’on peut faire lorsque l’on s’entraîne régulièrement. Elle pratique d’ailleurs le tire à l’arbalète, le lancé de dague, la danse… | | | |
| Background | *« Maman était tenancière d'une petite taverne en centre ville. Papa était l'homme de confiance d'un riche marchand d'étoffes. J'ai passé mon enfance baignée dans la foule des places publiques, à m'acquitter des petites courses et corvées que l'un ou l'autre m'assignait, ou à flâner ici et là avec mes camarades. »*  L'éponge gorgée d'eau chaude parcoure les épaules massives de l'homme aux cheveux grisonnants. La jeune femme immergée derrière lui poursuit son récit tout en lavant les bras et le torse de l'homme.  *« A la taverne, j'aidais maman à servir les bières et le vin ou je faisait des pirouettes périlleuses pour épater nos hôtes ! J'adorais converser pendant des heures avec les habitués ou les voyageurs, comprendre peu à peu qui ils étaient au travers de leurs histoires, de leurs rêves, de leurs fantasmes...*  *Nous avons passé beaucoup de temps ici au temple, loué soit de la Dame Dansante ! Depuis toujours, papa et maman sont de fervents adeptes de l'Eglise de Sharess et des Joies Infinies de la Vie.*  *Je prêtais mains forte à l'organisation des célébrations et des rites, jusqu'à ce que j'assiste pour la première fois à l'un des rituels en honneur de notre divine patronne, j'étais enfin mûre pour y participer. J’eu le privilège de déguster des fruits secs et du miel sur le corps nu de ma sublime compagne de chambrée… »*  Christal éclate d’un rire franc, tout en versant une jarre d’eau claire sur ses cheveux. Elle poursuit joyeusement.  *« Quel soirée nous avons passé! Je fréquentais des Indulgents bien avant d’être femme. »*  *J'ai très tôt vénéré et chéri les préceptes de la Mère des Chats, ce fût donc pour moi une immense fierté lorsque l'une des grande prêtresses, amie de ma mère, lui demanda permission pour me guider sur la voie. Je déménageais donc ici et embrassait ma carrière. »*  Le colosse sort du bassin et se penche pour inviter la jeune femme à en faire autant. Elle saisit la main de l'étranger et se dresse souplement sur la pierre naturelle. Ils pressent un instant leurs corps l'un contre l'autre avant de se séparer pour se saisir chacun d'une étoffe.  La voix suave de la prêtresse résonne dans la grande salle totalement vide :  *« J'ai ouïe dire que vous avez rendu de grands services à notre Eglise en combattant vaillamment. Vous avez toute mon admiration ! Je prierai la Princesse des Passions afin que votre vie soit longue, heureuse et voluptueuse. »*  *« Venez donc boire un verre avec moi en ville, Christal. Ainsi vos prières commenceront déjà à être exhaussés »,* lui répond l'homme en arborant un léger sourire.  *« De plus, je vous présenterai mes compagnons d'armes. Nous vous raconterons nos péripéties et vous pourrez nous faire découvrir la cité de nuit, qu'en dites-vous ? »*  *« Excellente idée !»* s'exclame la prêtresse en passant les bras entre les bandes de tissus d'une tunique rouge qui recouvrira à peine les parties les plus intimes de son corps.  *« Allons-y... »* | | | |