La composition du Conseil de Fant

Malori – classe : ? (Dieu : Mellissandre). Al : LE (?) ; Devil
Localisation : Palais de Fant
Fonction : gouverneur de Fant. Conseil.
Apparence : Bel homme, taille assez grand, 1m80, 90 kg, robuste et massif. Cheveux courts bouclés blonds, visage carré déterminé à la mâchoire forte. Peau halée. Grandes cornes en ivoire pointue. Un crochet en acier sombre remplace sa main gauche. Plate mail aux couleurs indéfinies et changeantes de belle facture. Habillée richement. Nombreux bijoux. Hammer
♦ Tempérament : autoritaire, sûr de lui. N'admet pas la contradiction.

Phiona – classe : Fighter (Dieu : Némésis) – LG ; Drow
Localisation : Centre des postes de garde, quartier noble.
Fonction : Responsable de la sécurité de Fant, chef des gardes. Conseil.
Apparence : 1m65, 63 kg. Plutôt jolie Cheveux longs gris argentés, retenus par un ruban blanc. Yeux violets profonds, tristes. Pommettes hautes, sourcils rapprochés minces, menton faible, nez en bec d'aigle. Habillée simplement. Plate field, shield, long sword (alignée?)
♦ Tempérament : Parle peu. Air attristé, contrit et las. Redoutée. Quelque chose qui émane d'elle d'implacable et d'indiscutable.

Élise – classe : Ranger? (Dieu :?). – Al : ? ; ½ elfe ?
Localisation : Indéfinie
Fonction : Travaille pour Malori. Membre Guilde des croix, Guilde des autres. Conseil.
Apparence : 1m83, 77 kg. Plutôt jolie. Cheveux blonds couleur blé attachés en une longue natte ce qui lui confère un air angélique et naïf. Yeux noirs, sans pupilles. Peau bronzée, bras nus musclé. Nombreux tatouages représentants des lignes s'entrecoupant. Nez droit. Bouche large suggérant une grande détermination. Ne porte ni bijoux, ni signes ostentatoires. Une robe en cuir sombre échancrée, une ceinture en cuir rouge feu et des hautes bottines. Marche d'un pas vif avec de grandes enjambées. Broad sword et arc sculpté en argent avec une corde dorée en or.

♦ Tempérament : Parle peu. Très observatrice. Yeux perçants et transperçants. Toujours égale, calme. Avenante si besoin. Distante en général.

Glorine – classe : Cleric (Dieu : Némésis) – LG (?) ; Dwarf
Localisation : ?
Fonction : Grande prêtresse de Némésis. Conseil.
Apparence : 1m50, 35 kg. Nattes blondes, yeux bleus nuits pénétrants. Myriades de perles accrochées aux cheveux. Visage agréable et juvénile, pas du tout ce que que l'on pourrait imaginer d'une naine. Séduisante. Vêtue simplement, d'une chain shirt, d'un petit bouclier et d'une jupe courte. Masse.
♦ Tempérament : réfléchie, posée, parfois se montre sèche. D'une grande force de persuasion

---

Fauln – classe : ? (Dieu : Onélian) – Al : ? ; Human/Frog.
Localisation : Dans les différentes guildes ou temple
Fonction : Responsable de toutes les guildes. Conseil. Grande relation
Apparence : 1m70, 95 kg. Très massif. Peau lisse grumeleuse aux reflets cuivrés. Mains courtes. Yeux d'ors globuleux sans sourcils, nez camard, bouche large. Visage semi-humain aux cheveux verts bouteilles crépus. Corps larges, jambes courtes arquées. Habillé d'une robe ample couleur ocre tachetée de marques sombres. Nombreux bijoux. Épée courte.
♦ Tempérament : difficile à dire. Plutôt grossier, sale et inattentif.

Nazir, le resplendissant – classe : MU (Dieu : ?) – Al : LE (?) ; Large Imp
Localisation : Dans sa tour dans le quartier noble
Fonction : Le magicien de la ville de Fant. Conseil. Très proche d'Elise
Apparence : Ressemble à un imp en plus grand aux yeux verts sombres engoncés, parfois brillants quant il s'agite. Chauve. Peau légèrement grêlée. lèvres charnues. Très grande prestance dans sa façon de s'habiller. Robe grise aux liserés de fourrure argentés munie d'une épaisse collerette identique. Aucune arme visible.
♦ Tempérament : Rusé. Moqueur voir narquois. Déstabilise.

Bénor – classe : ? (Dieu : Némésis) – Al : ? ; Humain
Localisation : Quartier A.
Fonction : Le responsable des guides des marchands. Grandes relations. Conseil.
Apparence : Très grand, 1m88 et lourd, 110 kg. La quarantaine, semi chauve. Visage rubicond, sourcils broussailleux, menton enfoncé, yeux gris pétillants, lèvres retombantes, front haut. Habits amples et riches de couleur vive. Nombreux bracelets, bijoux, anneaux. Pole arm.
♦ Tempérament : Courtois. Voix chaude et forte. Quelqu'un qu'on écoute et qui aime s'écouter aux meurs distingués et élevés.

Nashriz – classe : ? (Dieu : Mellissandre, ?) – Al : LE (?) ; Devil
Localisation : Palais de Fant
Fonction : Le majordome de Malori, gouverneur de la cité. Conseil
Apparence : Humanoïde de taille modeste, 1m60, 50 kg. Légèrement difforme. Chauve. Yeux verts bouteilles à l'iris jaune. Longues oreilles pointues mobiles auxquelles sont suspendues deux boucles clignotantes. Peau sèche, décrépie. Claudique. Pieds nus. Doigts des mains et des pieds longs toujours en mouvement. Pas d'arme visible. Vêtu d'une seule tunique sombre aux liserés dorés.
♦ Tempérament : Ricane et grimace presque toujours. Voix chevrotante désagréable étrangement très persuasive malgré une sensation de désagréable indéfinissable quand on se trouve à ses côtés. Perspicace, méfiant.