

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	9
Négoce (Int)	8
Courage (Vol)	10
Duperie (Emp)	10
Déduction (Int)	9
Déguisement (Tech)	7
Intimidation (Vol)	14
Persuasion (Emp)	10
Résistance à la contrainte (Vol)	10
Tactics (Int)	9
Furtivité (Dex)	10
Survie (Int)	8

Armure	0
Régénération	0

Résistances	
Aucune	
Immunités	
Aucune	

Vulnérabilité	
Défi	

Esquive (base)	7
Repositionnement (base)	7
Blocage (base)	7

Récompense	
Une Relique aléatoire	
Une cuillère en bois	
Une pomme rouge	



Complexe
Difficile

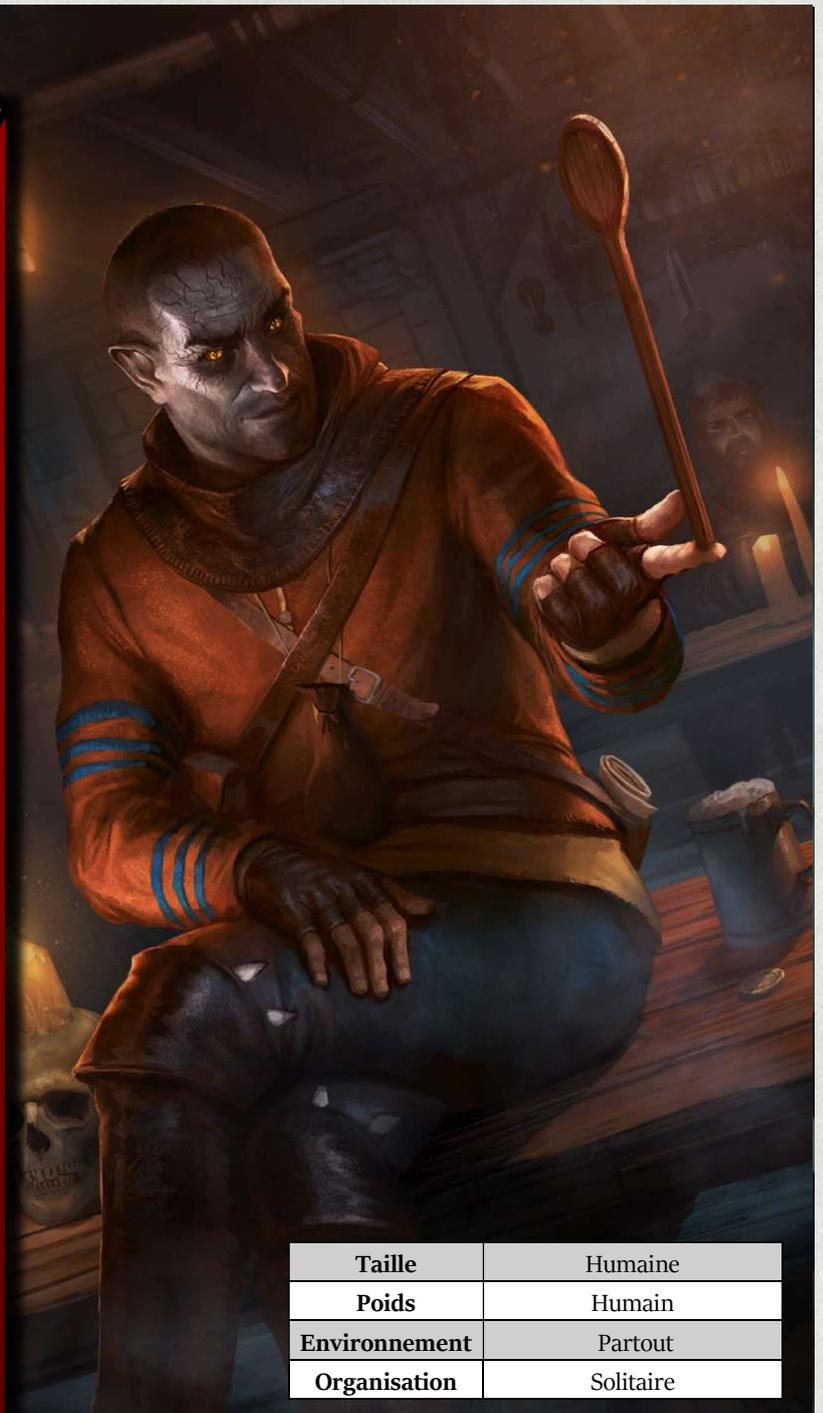
Intelligence
Extrême

Sens
Nyctalopie

INT	14
RÉF	7
DEX	7
COR	7
VIT	6
EMP	8
TECH	9
VOL	14

ÉTOU	10
COU	18
SAUT	3
END	50
ENC	70
RÉC	10
PS	50

Taille	Humaine
Poids	Humain
Environnement	Partout
Organisation	Solitaire



Gaunter de Meuré

Superstitions populaires (Education SD 20)

En résumé, je fournis aux gens ce qu'ils demandent. J'exauce leurs souhaits en somme. Je ne triche pas, je donne aux gens ce qu'ils demandent. Rien de plus.

- Gaunter de Meuré alias Maître miroir

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 25)

Gaunter semble être omniscient, omnipotent et omniprésent. Il est un démon qui joue avec les mortelles pour se distraire. Il aime les jeux d'énigmes et par-dessus tout, il aime jouer sur les mots.

Il n'est ni mauvais, ni gentil mais agit seulement dans l'intérêt de son divertissement. Il apparait sans crier gare pour proposer des pactes aux mortels qu'ils devront surmonter afin d'être récompenser. En cas d'échec, il récupère l'âme.

On ne connaît pas les limites de son pouvoir et à quel point il peut récompenser ceux qui ont relevé son défi mais ils devront bien choisir leurs mots lors de leurs souhaits.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Cuillère en bois	7	C	1	1	-	-	1

Capacité : Manipulation du temps

Gaunter est capable de manipuler le temps à sa guise.

Capacité : Accorder des vœux

Les limites du pouvoir de Gaunter ne sont pas très claires. Il peut accorder presque tout ce que vous voulez. Le prix à payer est en général, votre âme.

Vulnérabilités : Pas un combattant

Gaunter n'est pas un combattant. Ces duels sont avec des mots et souhait. Vu sa capacité d'arrêter le temps, vous devriez éviter de le combattre physiquement. Il évitera de vous tuer s'il décèle en vous le potentiel pour le distraire.

Capacité : Changement de plan

Gaunter peut changer de plan à tout moment et emporter des gens avec lui s'il le désire.

Vulnérabilité : Défi

La plus grande faiblesse de Gaunter se trouve dans son envi de jouer et ne résistera pas à un Défi. Gaunter fixe toujours les règles du défi. En cas de victoire, il pourra être chasser temporairement de ce plan.

Capacité : Partout

Gaunter à des connaissances sans limites et peut se trouver partout où il le désire.

Gaunter est un peu l'incarnation du MJ en jeu. Il poursuit le même but que le MJ. Proposer un défi à relever aux joueurs afin de se distraire.

“ Tout ceux qui ont appris mon vrai nom ont connu la mort ou pire encore. ” – Gaunter de Meuré