

INTELLIGENTER GEGENSTAND

INTELLIGENTER GEGENSTAND

EGO

EGO

GESAMTES EGO
DES GEGENSTANDS

Ein Gegenstand mit 20 oder mehr Ego
hält sich selbst immer für überlegen.
Bei Persönlichkeitskonflikt muss dem
Besitzer ein Willenswurf gg. das Ego gelingen,
sonst dominiert der Gegenstand.

ATTRIBUTSWERTE

Attributs- wert	Bonus	Attributs- modifikator	Temp. Bonus
IN		IN	
WE		WE	
CH		CH	

Attributsmodifikator =
(Attributswert - 10) ÷ 2

+ EGO

Sinne

☐ EMPATHIE
Gegenstand kann Gefühle vermitteln.

☐ SPRECHEN
Gegenstand kann gelernte Sprachen sprechen.

☐ TELEPATHIE
Gegenstand kann mit Besitzer
sprachunabhängig kommunizieren.

Sinne

☐ 9m ☐ 18m ☐ 36m

☐ Dunkelsicht

☐ Blindgespür

☐ SPRACHEN LESEN
Gegenstand kann jede Sprache lesen.

☐ MAGIE LESEN
Gegenstand kann magische Schrift entziffern.

SPRACHEN

Name

Grundgegenstand

Preis

GM

+ EGO

KRÄFTE UND ZWECK

+ EGO

+ EGO

+ EGO

+ EGO

+ EGO

Summe aller Ego-Modifikatoren durch Attribute,
Kräfte, besonderen Zweck etc.

+ EGO

