

## OBJET INTELLIGENT

### Égo

#### Égo

#### SCORE TOTAL D'EGO DE L'OBJET

Les objets intelligents avec un ego de 20 ou plus se considèrent toujours supérieurs à n'importe quel personnage.

En cas de conflit de personnalité, le porteur doit faire un jet de volonté contre l'ego de l'objet ou l'objet devient dominant.

### CARACTERISTIQUES

	Valeur de Carac.	Bonus	Mod. de Carac.	Bonus Temp
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>
SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	SAG	<input type="text"/>
CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>

Modificateur de Caractéristique =  
(Score Total de la Caractéristique - 10) ÷ 2

### SENS

#### ☐ EMPATHIE

L'objet peut communiquer son intention émotionnelle.

#### ☐ DISCOURS

L'objet peut parler dans les langues qu'il connaît.

#### ☐ TELEPATHIE

L'objet peut communiquer avec son possesseur, ignorant les barrières de langage. <sup>+1</sup>

**SENS** ☐ 9m ☐ 18m ☐ 36m

☐ Vision dans le noir

☐ Sens aveugle <sup>+1</sup>

#### ☐ LECTURE DES LANGUES

L'objet peut lire n'importe quelle langue <sup>+1</sup>

#### ☐ LECTURE DE LA MAGIE

L'objet peut déchiffrer les écrits magiques. <sup>+1</sup>

### Langues

## OBJET INTELLIGENT

Nom

Objet magique de base

Valeur de l'objet  po  + Égo

### POUVOIRS ET OBJECTIFS

+ Égo

+ Égo

+ Égo

+ Égo

+ Égo

+ Égo

+ Égo

+ Égo

Bonus d'ego total des pouvoirs d'objet,  
pouvoirs dédiés, objectifs spéciaux, etc.  + Égo