

OBJET INTELLIGENT

Égo

Égo

SCORE TOTAL D'ÉGO 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'égo 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. ⁺¹

SENS ☐ 9m ☐ 18m ☐ 36m

☐ Vision dans le noir

☐ Sens aveugle ⁺¹

☐ LECTURE DES LANGUES

L'objet peut lire n'importe quelle langue ⁺¹

☐ LECTURE DE LA MAGIE

L'objet peut déchiffrer les écrits magiques. ⁺¹

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