

INTELLIGENTER GEGENSTAND

EGO

Bei Persönlichkeitskonflikt muss dem Besitzer ein Willenswurf gg. das Ego gelingen, sonst dominiert der Gegenstand.

ATTRIBUTSWERTE

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
- ☐ Blindes Gefühl +1
- ☐ **SPRACHEN LESEN** +1
Gegenstand kann jede Sprache lesen.
- ☐ **MAGIE LESEN** +1
Gegenstand kann magische Schrift entziffern.

SPRACHEN

Grundgegenstand

Preis

GM

+ EGO

KRÄFTE UND ZWECK

+ EGO

+ EGO

+ EGO

+ EGO

+ EGO

+ EGO

+ EGO

+ EGO

+ EGO

