

WILDER

Poziom
Manifestującego

Poziomy
Premiowe

+

PSIONIKA

PUNKTY MOCY
NA DZIEŃ

Bazowe
Punkty

Premiowe
Punkty

Rasowe

Inne

= + + +

Punkty Premiowe

Poziom
Manifestującego

= **CHA** x ÷ 2 (Zaokrąglane w dół)

Punkty Mocy zużyte dzisiaj

POZIOMY MOCY

| Poziomy Mocy | Koszt | ST Rz. Obr. na Moc |
|-----------------|-------|-----------------------|
| 1 | 1 | <input type="text"/> |
| 2 | 3 | <input type="text"/> |
| 3 | 5 | <input type="text"/> |
| 4 | 7 | <input type="text"/> |
| 5 | 9 | <input type="text"/> |
| 6 | 11 | <input type="text"/> |
| 7 | 13 | <input type="text"/> |
| 8 | 15 | <input type="text"/> |
| 9 | 17 | <input type="text"/> |

Power Save DC = 10 + CHA + Power Level

WILD SURGE

MANIFESTER LEVEL
MAX BONUS

Risk of Psychic
Enervation

Manifester
Level Bonus

+

% = x 5%

Od 4 poziomu:

Tymczasowa Premia
do Ataku

+

Tymczasowa premia
do Obrażeń

+

Temp Saving
Throw Bonus

+

Surging
Euphoria
Bonus

SURGING
EUPHORIA
CZAS TRWANIA

Manifester
Level Bonus

rund =

PSIKRYSTAŁ

Imię

Przyjacielski

- | | | |
|--|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Artysta | <input type="checkbox"/> Kłamca | <input type="checkbox"/> Zdecydowany |
| <input type="checkbox"/> Despotyczny | <input type="checkbox"/> Skrupulatny | <input type="checkbox"/> Mędrczy |
| <input type="checkbox"/> Tchórzliwy | <input type="checkbox"/> Zwinność | <input type="checkbox"/> Jednomysłny |
| <input type="checkbox"/> Przyjacielski | <input type="checkbox"/> Spostrzegawczy | <input type="checkbox"/> Podstępny |
| <input type="checkbox"/> Bohaterski | <input type="checkbox"/> Pewny Siebie | <input type="checkbox"/> Współczujący |

☐ ☐
☐ ☐

ZNANE MOCE

MOCE
ZNANE

MAKSYMALNA MOC
POZIOM

PUNKTY MOCY
MAKSYMALNY

Poziom
Manifestującego

Moc

Poziom

Koszt

| | | | |
|----|--|--|--|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | | | |
| 16 | | | |
| 17 | | | |
| 18 | | | |
| 19 | | | |
| 20 | | | |

ELUDE TOUCH

Od 2 poziomu:

TOUCH AC
BONUS

+

= **CHA**

VOLATILE MIND

Od 5 poziomu:

POINT COST
ADJUSTMENT

Poziomy
Dzikusa

+

= (- 1) ÷ 5

KAMIENIE MOCY

TATUAŻE

| | |
|----|--|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |
| 11 | |
| 12 | |
| 13 | |
| 14 | |
| 15 | |
| 16 | |
| 17 | |
| 18 | |
| 19 | |
| 20 | |