

WILDER

Niveau de
manifestation

Bonus de
Niveau

+

PSIONIQUES

POINTS DE POUVOIR
PAR JOUR

Base
Points

Bonus
Points

Racial

Divers

= + + +

Points de Bonus

Niveau de
manifestation

= **CHA** x ÷ 2 (arrondi à l'inférieur)

Points de Pouvoirs utilisés aujourd'hui

NIVEAUX DE POUVOIR

Pouvoir Niveau	Coût Points	Pouvoir Sauvegarde DD
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%

From level 4:

Bonus
Temp Attaque

+

Bonus
Temp Dommages

+

Temp Saving
Throw Bonus

+

Surging
Euphoria
Bonus

SURGING
EUPHORIA
DURATION

trs

Manifester
Level Bonus

CRISTAL PSI

Nom

Personnalité

- ☐ Artiste
- ☐ Brute
- ☐ Couard
- ☐ Amical
- ☐ Héros
- ☐ menteur
- ☐ Meticuleux
- ☐ Agile
- ☐ Observateur
- ☐ Calme
- ☐ Résolu
- ☐ Sage
- ☐ Déterminé
- ☐ Sournois
- ☐ Sympathique

☐ ☐ ☐ ☐

POUVOIRS CONNUS

POUVOIRS
CONNUS

POUVOIR MAX
NIVEAU

POINTS DE POUVOIR
COUT MAX

Niveau de
manifestation

=

Pouvoir

Niveau

Coût

1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
12	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
13	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
14	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
16	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
17	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
18	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
19	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
20	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ELUDE TOUCH

A parir du niveau 2:

TOUCH AC
BONUS

+ = **CHA**

PENSEE VOLATILE

Depuis le niveau 5:

POINT COST
ADJUSTMENT

Wilder
Level

+ = (- 1) ÷ 5

PIERRES DE POUVOIR

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

TATOUAGES

1	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
10	<input type="text"/>
11	<input type="text"/>
12	<input type="text"/>
13	<input type="text"/>
14	<input type="text"/>
15	<input type="text"/>
16	<input type="text"/>
17	<input type="text"/>
18	<input type="text"/>
19	<input type="text"/>
20	<input type="text"/>