

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 premi
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"/> Sposrzegawczy | <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	