

POUVOIRS  
CONNUSPOUVOIR MAX  
NIVEAUMAX POINTS  
POWER COSTNiveau de  
manifestation= 

## DISCIPLINE

Discipline	Additional Class Skills
<input type="checkbox"/> Generalist	UMD, <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Seer (clairvoyance)	Diplomacy, Perception
<input type="checkbox"/> Egoist (psychometabolism)	Acrobatics, Heal
<input type="checkbox"/> Shaper (metacreativity)	Bluff, Disguise, UMD
<input type="checkbox"/> Nomad (psychoportation)	Climb, Fly, Survival, Swim
<input type="checkbox"/> Kineticist (psychokinesis)	Disable Device, Intimidate
<input type="checkbox"/> Telepath (telepathy)	Bluff, Diplomacy, Sense Motive

Discipline Talents

Niveau Discipline Abilities

2

8

14

20

## PSIONIQUES

POINTS DE POUVOIR  
PAR JOURBase  
PointsBonus  
Points

Racial

Divers

 pts =  +  +  + 

Points de Bonus

Niveau de  
manifestation
 =  $\frac{\text{INT}}{\text{Niveau de manifestation}}$  ×  ÷ 2 (arrondi à l'inférieur)

Points de Pouvoir

  
  
 pts

## 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"/>

DD Jet de Sauvegarde = 10 + INT + Niveau de Pouvoir

## DONS SUPPLEMENTAIRES

Niveau

1

5

10

15

20

Bonus feats should be Psionic Feats, Metapsionic Feats  
or Psionic Item Creation Feats

Pouvoir

Niveau

Coût

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36