

# 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<br>Mocy | Koszt | ST Rz. Obr.<br>na Moc |
|-----------------|-------|-----------------------|
| 1               | 1     |                       |
| 2               | 3     |                       |
| 3               | 5     |                       |
| 4               | 7     |                       |
| 5               | 9     |                       |
| 6               | 11    |                       |
| 7               | 13    |                       |
| 8               | 15    |                       |
| 9               | 17    |                       |

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 prem  
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 |  |