

MOCE
KNOWNMAKSYMALNA MOC
POZIOMMAX POINTS
POWER COSTPoziom
Manifestującego

=

DISCIPLINE

Discipline	Additional Class Skills
<input type="checkbox"/> Generalist	UMD, _____
<input type="checkbox"/> Seer (clairsentience)	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

Poziom Discipline Abilities

2

8

14

20

PSIONIKA

PUNKTY MOCY
PER DAYBazowe
PunktyPremiowe
Punkty

Rasowe

Inne

ptk = + + +

Punkty Premiowe

Poziom
Manifestującego

= INT × ÷ 2 (Zaokrąglane w dół)

Punkty Mocy

ptk

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"/>

ST Rz. Obr. Na Moc = 10 + INT + Poziom Mocy

ATUTY PREMIOWE

Poziom

1

5

10

15

20

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

Moc	Poziom	Koszt
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		