

WILDER

Manifestation
Niveau

Niveau
Bonus

+

PSIONIQUES

POINTS DE POUVOIR
PAR JOUR

Base
Points

Bonus
Points

Racial

Divers

= + + +

Points de Bonus

Manifestation
Niveau

= **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
- ☐ Surnois
- ☐ Sympathique

☐ ☐ ☐ ☐

POUVOIRS CONNUS

POUVOIRS
CONNUS

POUVOIR MAX
NIVEAU

POINTS DE POUVOIR
COUT MAX

Manifestation
Niveau

= =

Pouvoir

Niveau

Coût

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

ELUDE TOUCH

A partir du niveau 2:

TOUCH AC
BONUS

+ = **CHA**

VOLATILE MIND

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
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20