

# 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	
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 premi  
do Obrażeń

Temp Saving  
Throw Bonus

Surging  
Euphoria  
Bonus

SURGING  
EUPHORIA  
CZAS TRWANIA

Manifester  
Level Bonus

rund =

## PSIKRYSZTAŁ

Imię

Personality

☐ Artysta

☐ Kłamca

☐ Zdecydowany

☐ Despotyczny

☐ Skrupulatny

☐ Mędrczy

☐ Tchórzliwy

☐ Nimble

☐ Jednomysłny

☐ Friendly

☐ Sposzrzegawczy

☐ Podstępny

☐ Bohaterski

☐ Pewny Siebie

☐ 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	