

ARCANIST

Poziom
Czarującego

CZARY

Spells Prepared	ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	= Czary Bazowe	Premiowe Czary
		0		
		1		INT - 4
		2		INT - 4
		3		INT - 4
		4		INT - 4
		5		INT - 4
		6		INT - 4
		7		INT - 4
		8		INT - 4
		9		INT - 4

ST Rzutu Obronnego = 10 + INT + Poziom Czarującego

Koncentracja = INT + Poziom Czarującego

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

EXPLOITS

Poziom **1**

Poziom **3**

Poziom **5**

Poziom **7**

Poziom **9**

Poziom **11**

GREATER EXPLOITS

Poziom **13**

Poziom **15**

Poziom **17**

Poziom **19**

PRZYGOTOWANE CZARY

0

1

□□□
□□□

2

□□□
□□□

3

□□□
□□□

4

□□□
□□□

5

□□□
□□□

6

□□□
□□□

7

□□□
□□□

8

□□□
□□□

9

□□□
□□□

ARCANE RESERVOIR

MAX
POINTS

Arcanist
Level

Inne

ptk = 3 + +

Arcane
Reservoir

POINTS
PER DAY

Arcanist
Level

ptk = 3 + (÷ 2)

Arcane reservoir starts
fresh each day.

Spend one arcane reservoir point when casting a spell to add 1 to either the caster level or the saving throw DC.

CONSUME SPELLS

As a move action, convert any prepared spell into a number of arcane reservoir points equal to the spell level.

Poziom MAGICAL SUPREMACY

20 Cast a prepared spell by spending points equal to the spell level + 1.
Treat the caster level and saving throw DC as 2 higher.