

ARCHAEOLOGIST

(BARDE)

Barden-  
stufe

ZAUBER					
Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber	
		0		CH	CH - 4
		1			CH - 4
		2			CH - 8
		3			CH - 12
		4			
		5			
		6			

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad

ARKANE ZAUBERPATZER

WAHRSCHEINLICHKEIT

%

Barden in leichter Rüstung riskieren keine  
Zauberpatzer

ARCHAEOLOGIST'S LUCK		
Barden- stufe	Luck Bonus	Apply the archaeologist's luck bonus as a swift action to attack rolls, saving throws, skill checks and damage rolls.
1	+1	Archaeologist's luck can be maintained as long as you remain conscious, but it cannot be maintained while performing.
5	+2	
11	+3	
17	+4	

LUCKY ROUNDS

PER DAY

Runden

= 4 + CH

Rolls  
Today

CLEVER EXPLORER

Stufe

2

Disable intricate traps in half the time

Schlösser öffnen als Standartaktion

DEVICE

BONUS

Barden-  
stufe

+ = ÷ 2

Bonus to Perception  
and Disable Device

Fallengespür

Stufe

3

TRAP SENSE

Bardenstufe

= ÷ 2

TRICKS

Stufe

4

TALENTE  
BEKANNT

Barden-  
stufe

Sonstiges

= ( ÷ 4 ) +

Stufe

12

From level 12, an Archaeologist can take Advanced Talents

BEKANNTE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

TRICKS

1

2

3

4

5

BARDENWISSEN

WISSEN  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonstiges

= ( ÷ 2 ) +

Diesen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten anwenden  
Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

GELEHRTER

Stufe

5

10 NEHMEN  
Beliebig oft  
einsetzbar

20 NEHMEN PRO TAG

Heute verwendet

TAUSENDSASSA

Stufe

10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt