

ARCHAEOLOGIST

(BARDE)

Barden-
stufe

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	Bonuszauber
		0		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

%

Barden in leichter Rüstung riskieren keine
Zauberpatzer

ARCHAEOLOGIST'S LUCK

Barden- stufe	Luck Bonus
1	+1
5	+2
11	+3
17	+4

As a swift action, activate to apply a luck
bonus to attack rolls, saving throws, skill
checks and damage rolls.

Archaeologist's luck can be maintained
as long as you remain conscious, but it
cannot be maintained while performing.

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