

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	As a swift action, activate to apply a luck bonus to attack rolls, saving throws, skill checks and damage rolls.
5	+2	Archaeologist's luck can be maintained as long as you remain conscious, but it cannot be maintained while performing.
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