

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