

ARCHAEOLOGIST

(BARD)

Barden-  
stufe

ZAUBER

Zauber Bekannt	Zauber Rettungs SG	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"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration  = CH +  Zaubers-  
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

%

Bards can wear light armour without risking spell failure.

ARCHAEOLOGIST'S LUCK

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

Apply the archaeologist's luck bonus as a swift action 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
2	Open locks as a standard action

DEVICE BONUS

+

=  ÷ 2

Bonus to Perception and Disable Device

TRAP SENSE

Stufe	TRAP SENSE	Bardenstufe
3	<input type="text"/>	= <input type="text"/> ÷ 2

ROGUE TALENTS

Stufe	TALENTE KNOWN	Barden- stufe	Sonstiges
4	<input type="text"/>	= ( <input type="text"/> ÷ 4 ) + <input type="text"/>	

Stufe 12 From level 12, an Archaeologist can take Advanced Talents

BEKANNTE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

ROGUE TALENTS

1

2

3

4

5

BARDENWISSEN

WISSENS-  
BONUS

= (  ÷ 2 ) +

Bardenstufe Sonstiges

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

GELEHRTER

Stufe	10 NEHMEN	20 NEHMEN	PRO TAG	Heute genutzt
5	Beliebig oft einsetzbar	<input type="text"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

TAUSENDSASSA

Stufe 10	Alle Fertigkeiten gelten als geübt
16	Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten
19	10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt