

ARCHAEOLOGIST

(BARDE)

Barden-  
stufe

ZAUBER

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

Zauberrettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration

= CH +

Zauber-  
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

%

Ein Barde riskierte keine Zauberpaatzer während er/sie leichte Rüstung Trägt

ARCHAEOLOGIST'S LUCK

Barden- stufe	Luck Bonus	
1	+1	Apply the archaeologist's luck bonus as a swift action 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	Fallengespür	Bardenstufe
3		= ÷ 2

TRICKS

Stufe	TALENTE KNOWN	Barden- stufe	Sonst. Mod.
4		= ( ÷ 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

WISSENS-  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonst. Mod.

= ( ÷ 2 ) +

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

GELEHRTER

Stufe	10 NEHMEN Beliebig oft einsetzbar	20 NEHMEN PRO TAG Heute genutzt
5		□ □ □ □

TAUSENDSASSA

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