

ARCHAEOLOGIST

(BARD)

Barden-
stufe

ZAUBER					
Zauber Bekannt	Zauber Rettungs SG	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	Bonuszauber	
				CH - 4	CH - 8
		0		CH - 12	CH - 12
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			

Zauber Rettungs 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	Disable intricate traps in half the time
2	Open locks as a standard action

DEVICE BONUS

Barden-
stufe

+

=

÷ 2

Bonus to Perception and Disable Device

Fallengespür			
Stufe	Fallengespür	Bardenstufe	
3		=	÷ 2

SCHURKEN TRICKS			
Stufe	TALENTE KNOWN	Barden- stufe	Sonstiges
4		= (÷ 4) +
Stufe	From level 12, an Archaeologist can take Advanced Talents		
12			

BEKANNTE ZAUBER	
	0
	1
	2
	3
	4
	5
	6

SCHURKEN TRICKS	
	1
	2
	3
	4
	5

BARDENWISSEN

WISSENS-
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

= (

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