

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		□ □ □ □

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration

=

CH

+

Zauber-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

%

Barden in leichter Rüstung riskieren keine
Zauberpatzer

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	TRAP SENSE	Bardenstufe
3		= ÷ 2

TRICKS

Stufe	TALENTE BEKANNT	Barden- stufe	Sonstiges
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

WISSEN
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 verwendet
5		□ □ □ □ □ □

TAUSENDSASSA

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