

# ARCHAEOLOGIST

(BARDO)

## INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus
		0				CAR + 4 CAR + 8 CAR + 12
		1				CAR + 4 CAR + 8 CAR + 12
		2				CAR + 4 CAR + 8 CAR + 12
		3				CAR + 4 CAR + 8 CAR + 12
		4				CAR + 4 CAR + 8 CAR + 12
		5				CAR + 4 CAR + 8 CAR + 12
		6				CAR + 4 CAR + 8 CAR + 12

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione  = **CAR** +  Livello Incantatore

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI INCANTESIMI ARCANI

% I Bardi possono indossare armature leggere senza rischiare il fallimento incantesimi.

## ARCHAEOLOGIST'S LUCK

Livello da Bardo	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

rd = 4 + **CAR**  Rolls Today

## CLEVER EXPLORER

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

DEVICE BONUS  =  ÷ 2 Bonus to Perception and Disable Device

## PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello 3 **TRAP SENSE**  =  ÷ 2 Livello da Bardo

## DOTI DA LADRO

Livello 4 **TALENTI CONOSCIUTI**  = (  ÷ 4 ) +  Livello da Bardo Altro

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

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

2

3

4

5

6

## DOTI DA LADRO

1

2

3

4

5

## CONOSCENZE BARDICHE

CONOSCENZA BONUS  = (  ÷ 2 ) +  Livello da Bardo Altro

Applicare questo bonus a tutte le Conoscenze  
I bardi possono usare tutte le Conoscenze senza addestramento.

## MAESTRO DEL SAPERE

Livello 5 **PRENDI 10** Usi illimitati al giorno **PRENDERE 20**  AL GIORNO  Prendere 20

## ECLETTICO

Livello 10 Usa ogni abilità come se fossi addestrato

16 Tutte le Abilità sono considerate Abilità di classe

19 Capace di prendere 10 in ogni abilità