

## Lernschema für Doppelklasse / Kampfzauberer

LE bei Spielbeginn	Nekromant	Bestienjäger	Geisterjäger
Alltag	2	2	2
Freiland			0
Halbwelt		1	0
Körper			0
Kampf			0
Sozial	2	2	2
Unterwelt		4	2
Waffen	2	12	6
Wissen	3	2	4
Zauber	6	3	5
Beschränkungen	2 Zauber : Nekromantie, 3 Zauber : Beherrschen, Verändern, Zerstören		
Anpassungen	Halbwelt -1 LE wurde zu Wissen +1 verschoben!		
Typische Eigenschaften	Nekromant	Bestienjäger	Geisterjäger
Angeborene Fertigkeiten	KOD S. 27	KOD S. 27	KOD S. 27
Spezialisierung	Nekromantie	Waffe	Beherrschen / Verändern / Zerstören
Typische Fertigkeiten	<i>Zauberkunde</i>	<i>Meucheln</i> oder <i>Gassenwissen</i>	<i>Geschäftssinn</i> oder <i>Zauberkunde</i>
Typischer Zauber	<i>Geisterweg</i> und <i>Ahnengeist</i> oder <i>Ratgeber</i> beschwören	<i>Silberne Bannsphäre</i>	<i>Geisteschild</i> oder <i>Silberne Bannsphäre</i>
Mindestanforderungen	-	-	-
Rasse & Modifikatoren	Keine Elfen!	Nur Menschen!	Nur Menschen? Keine Elfen!
Hintergrund bedingte Modifikationen	Die Typischen Fertigkeiten & Zaubern wurden an den Artikel aus dem DDD27 angepasst!		
Grundfertigkeiten	<i>Beredsamkeit, Geschäftssinn, Menschenkenntnis, Schreiben:Valianisches Alphabet, Verführen &amp; Zauberkunde</i>		
TE zum Lernen & Steigern	Nekromant	Bestienjäger	Geisterjäger
Alltag	20	20	20
Freiland	30	30	30
Halbwelt	30	30	30
Körper	40	20	40
Kampf	30	40	40
Sozial	40	30	30
Unterwelt	40	20	30
Waffen	40	30	40
Wissen	10	30	20

LE bei Spielbeginn	Nekromant	Bestienjäger	Geisterjäger
Anpassungen	TE für Körper & Sozial wurden getauscht, um Ausgewogenheit & Klassencharakteristika abzubilden! Da die Gesamtlernkosten mit 300 LE sehr hoch sind wurde bei Halbwelt & Freiland auf die Addition von 10 LE verzichtet. Dies bildet den thalassischen Hintergrund und den Aufenthalt auf Reisen bei Aufträgen für die Geisterschule ab & trägt dem verschobenen Punkt an LE zu Spielbeginn ebenfalls Rechnung.		
Beherrschen	60	45	60
Bewegen		105	120
Erkennen	90	105	90
Erschaffen		105	120
Formen		75	105
Verändern		45	60
Zerstören	60	75	75
Wunder			-
Dweomer		105	-
Lieder			-
Zaubersalze		75	-
Zaubersiegel			-
Runenstäbe			-
Thaumatherapie			-
Zauberrunen			-
Erhaltung	60	705	75
Zaubermittel	120	75	-
Zauberschutz	60	120	75
Zauberblätter			-
Vigilsignien			-
Artefakte	120		120
Nekromantie	30		45
Chaoswunder			-
Wilder Dweomer			-
Anpassungen	Zaubersalze & Zaubermittel im Original nicht vorgesehen; Dweomer gestrichen, da unpassend & unlogisch, weil in der Geisterschule eher akademisch bis nekromantisch ausgebildet wird und keine Lehrmeister für den Dweomer vorhanden sind! Formen wird mit dem beim Nekromanten vorhandenem Erkennen getauscht, da passender.		