

Lernschema für Doppelklassen & Kampfzauberer

LE bei Spielbeginn	Ne	Er	Geisterjäger
Alltag	2	2	2
Freiland			0
Halbwelt		2	1
Körper			0
Kampf			0
Sozial	2	4	2
Unterwelt		8	4
Waffen	2	18	10
Wissen	3	2	4
Zauber	3 Nekromantie / 3 Beherrschen, Zerstören	1 Erkennen	2 Nekromantie / 2 Beh.,Erk.(1), Zer.
Beschränkungen	Sozial immer Gerade, Waffen -1, wenn Ungerade!		
Anpassungen	1 LE von Sozial zu Wissen verschoben!		
Typische Eigenschaften	Ne	Er	Geisterjäger
Angeborene Fertigkeiten			
Typische Fertigkeiten	<i>Zauberkunde</i>	<i>Menschenkenntnis</i>	<i>Zauberkunde oder Menschenkenntnis</i>
Typischer Zauber	<i>Geisterweg & Ahnengeist oder Ratgeber beschwören</i>		<i>Geisterweg oder Geistesschild</i>
Mindestanforderungen			
Rasse & Modifikatoren			
Hintergrund bedingte Modifikationen			
Grundfertigkeiten	<i>Beredsamkeit, Geschäftssinn, Menschenkenntnis, Schreiben:Valianisches Alphabet, Verführen & Zauberkunde</i>		
TE zum Lernen & Steigern	Ne	Er	Geisterjäger
Alltag	20	20	20
Freiland	30	40	40
Halbwelt	30	30	40
Körper	40	30	40
Kampf	30	30	40
Sozial	40	10	20
Unterwelt	40	10	20
Waffen	40	20	30
Wissen	10	20	20
Anpassungen			
Beherrschen	60		75
Bewegen			-
Erkennen	90	90	105

Erschaffen			-
Formen			-
Verändern			-
Zerstören	60		75
Wunder			-
Dweomer			-
Lieder			-
Zaubersalze		120	-
Zaubersiegel			-
Runenstäbe			-
Thaumatherapie			-
Zauberrunen			-
Erhaltung	90		105
Zaubermittel	120		-
Zauberschutz	60		75
Zauberblätter			-
Vigilsignien			-
Artefakte			-
Nekromantie	30		45
Chaoswunder			-
Wilder Dweomer			-
Anpassungen	Zaubersalze & Zaubermittel gemäß DDD27 gestrichen.		

Bedienungsanleitung	
Hinweise zur Benutzung	
Klassennamen	In Xx & Yy werden die Ausgangsklassen notiert, in Zz die neue Doppelklasse, die Namen werden über das Lernschema übertragen.
LE zu Spielbeginn	In die Kästchen der jeweiligen Klasse die vorhandenen LE eintragen.
TE für Fertigkeiten	Wie LE zu Spielbeginn, Alltag ist immer 20 und muss nicht eingegeben werden.
LE für Zauber	Wie LE zu Spielbeginn, nur Zahlen, keine Sonderzeichen!
Löschen & Ändern von Werten	Zum Zurücksetzen oder Ändern von Werten nur die Zellen der Ausgangsklassen mit Zahlenwerten befüllen oder leeren. Werte für die Doppelklasse werden durch Formeln automatisch berechnet; Löschen oder Überschreiben löscht die Formel!
Typische Eigenschaften	Hier können Individualisierungen vorgenommen und die typischen Fertigkeiten & Zauber festgelegt werden.
Beschränkungen	Gibt es bei der Erschaffung Beschränkungen, sind diese hier zu vermerken.
Anpassungen	Werden LE oder TE verschoben oder angepasst, kann dies hier dokumentiert werden.