

Lernschema für Doppelklassen & Kampfzauberer

| LE bei Spielbeginn | Ma | Hä | Geisterjäger |
|-------------------------------------|--|----------------------|------------------------------|
| Alltag | 1 | 4 | 3 |
| Freiland | | | 0 |
| Halbwelt | | | 0 |
| Körper | | | 0 |
| Kampf | | | 0 |
| Sozial | | 8 | 4 |
| Unterwelt | | | 0 |
| Wissen | 5 | 4 | 5 |
| Waffen | 2 | 20 | 10 |
| Zauber | 7 | | 4 |
| Beschränkungen | Sozial immer Gerade, Waffen -1, wenn Ungerade! | | |
| Anpassungen | | | |
| Typische Eigenschaften | Ma | Hä | Geisterjäger |
| Angeborene Fertigkeiten | | | |
| Typische Fertigkeiten | <i>Zauberkunde & Schreiben:VA</i> | <i>Geschäftssinn</i> | <i>Ma oder Hä</i> |
| Typischer Zauber | <i>Erkennen von Zauberei</i> | | <i>Ma oder Geistesschild</i> |
| Spezialisierung | | | Nekromantie |
| Mindestanforderungen | | | |
| Rasse & Modifikatoren | | | |
| Hintergrund bedingte Modifikationen | | | |
| Grundfertigkeiten | <i>Beredsamkeit, Geschäftssinn, Menschenkenntnis, Schreiben:Valianisches Alphabet, Verführen & Zauberkunde</i> | | |
| TE zum Lernen & Steigern | Ma | Hä | Geisterjäger |
| Alltag | 20 | 10 | 20 |
| Freiland | 30 | 20 | 30 |
| Halbwelt | 40 | 20 | 30 |
| Kampf | 40 | 20 | 30 |
| Körper | 30 | 20 | 30 |
| Sozial | 30 | 10 | 20 |
| Unterwelt | 40 | 40 | 40 |
| Waffen | 40 | 20 | 30 |
| Wissen | 10 | 20 | 20 |
| Anpassungen | | | |
| Beherrschen | 60 | | 75 |
| Bewegen | 60 | | 75 |
| Erkennen | 60 | | 75 |
| Erschaffen | 60 | | 75 |

| | | | |
|-----------------------|--|--|-----|
| Formen | 60 | | 75 |
| Verändern | 60 | | 75 |
| Zerstören | 60 | | 75 |
| Wunder | | | - |
| Dweomer | | | - |
| Lieder | | | - |
| Zaubersalze | 120 | | - |
| Zaubersiegel | | | - |
| Runenstäbe | | | - |
| Thaumatherapie | | | - |
| Zauberrunen | | | - |
| Erhaltung | 60 | | 75 |
| Zaubermittel | 60 | | - |
| Zauberschutz | 90 | | 105 |
| Zauberblätter | 30 | | 45 |
| Vigilsignien | | | - |
| Artefakte | 60 | | 75 |
| Nekromantie | 120 | | 120 |
| 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. |