

## 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 &amp; 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 &amp; 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

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

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