

# Kinderregeln Tulderon - Fertigkeiten

Tulderon Orga 05.08.2018

Änderung zur Vorversion in gelb

Fertigkeit	Altersstufen		
	bis 13	14 - 15	16 - 17
Erfahrungspunkte	2 je Spiel	2 je Spiel	1 alle 8h
IT Fertigkeiten lernen	nein	ja	ja
<b>Nachteile</b>			
Alle Nachteile	-	-	x
<b>Allgemein</b>			
Alchemie *	-	-	Basis CP
Bettlerfluch	-	-	-
Entfesseln	-	-	-
Ermitteln	-	Stufe 1	Stufe 1
Fälschen	-	-	-
Fallen Stellen	-	-	-
Fallen Entschärfen	-	-	x
Foltern	-	-	-
Giftimmunität	-	-	-
Hypnose	-	-	Stufe 1
Katalyst	-	-	-
Konzentration	-	-	X
Legendenkenntnis	-	-	X
Magieimmunität	-	-	-
Medizin	-	Stufe 1	Stufe 1
Meucheln	-	-	-
Pharmazie *	-	-	Basis CP
Obduktion	-	-	-
Ortskenntnis	-	X	X
Reichtum	-	-	Stufe 1
Regeneration	-	-	X
Schlösser Öffnen	-	-	Basis SM
Schmerzunempfindlichkeit	-	-	-
Schmieden	-	-	X
Schreiben/Lesen	X	X	X
Spruchimmunität	-	-	-
Stehlen	-	-	-
Widerstandsfähig	-	-	-
<b>Kampf</b>			
Beidhändiger Kampf	-	-	-
Berserker	-	-	-
Gewandtheit	-	-	-
Kurze Waffen	-	X	X
Lange Waffen	-	-	-
Rüstung tragen	-	X	X
Scharfschütze	-	-	-
Schild führen	-	X	X
Sehnenwaffen	-	-	-
Stangenwaffen	-	-	X
Vernichtender Schlag	-	-	-
Waffenspezialist	-	-	-
Wurfaffen	-	-	-
Zweihändige Waffen	-	-	-
<b>Magie</b>			
Artefaktmagie	-	-	-
Astralblut	-	-	-
Bardenmagie	-	-	-
Klerikalmagie *	-	-	Basis MP
Meditieren	-	-	-
Runenkenntnis	-	-	Basis MP
Runen Schreiben	-	-	Basis MP
Runenmagie	-	-	Basis MP
Schamanismus *	-	-	Basis MP
Schwarze Magie	-	-	-
Weiße Magie	-	-	-
Zauberei	-	-	Basis MP

## Alchemie

- ohne Elixier Morienda
- ohne Theriac

## Pharmazie

- ohne Drogen und Gifte

## Klerikalmagie

- ohne Malagash
- ohne Arachne
- nur Wunder mit jugendfreien Ritualen

## Schamanismus

- ohne Berserkerwut
- ohne ewige Verdammnis
- ohne Geh und töte
- ohne Lebender Tod
- ohne Stimme des alten Todes
- ohne Voodoo