Kinder- und Jugend-Regeln Tulderon - Fertigkeitenliste

Tulderon-Orga 01.08.2025

Veränderungen gegenüber den bisher gültigen Regeln von 05.08.2018

Fertigkeit	Altersstufen		
	bis 11	12 - 15	16+
Erfahrungspunkte	2 je Spiel	1 pro Tag	1 alle 8h
IT Fertigkeiten lernen	nein	ja	ja
Start EP	-	20	20
Nachteile			
Alle Nachteile	nein	nein	ja
Allgemein			
Alchemie *	-	X	X
Bettlerfluch	-	-	X
Entfesseln	-	-	X
Ermitteln	-	Stufe 1	X
Fälschen	-	-	X
Fallen Stellen	-	-	X
Fallen Entschärfen	-	-	X
Foltern	-	-	X
Giftimmunität	-	X	X
Hypnose	-	-	X
Katalyst	-	-	X
Konzentration	-	X	X
Legendenkenntnis	-	X	X
Magieimmunität	-	-	X
Medizin	-	Stufe 1	X
Meucheln	-	-	X
Pharmazie *	-	X	X
Obduktion	-	-	X
Ortskenntnis	-	X	X
Reichtum	-	-	X
Regeneration	-	X	X
Schlösser Öffnen	-	-	X
Schmerzunempfindlichkeit	-	-	X
Schmieden	-	-	X
Schreiben/Lesen	-	X	X
Spruchimmunität	-	-	X
Stehlen	-	-	X
Widerstandsfähig	-	-	X
Kampf			
Beidhändiger Kampf	-	-	X
Berserker	-	-	X
Gewandtheit	-	X	X
Kurze Waffen	-	X	X
Lange Waffen	-	X	X
Rüstung tragen	-	Stufe 1	X
Scharfschütze	-	-	X
Schild führen	-	Stufe 1	X
Sehnenwaffen	-	X	X
Stangenwaffen	-	-	X
Vernichtender Schlag	-	-	X
Waffenspezialist	-	-	X
Wurfwaffen	-	X	X
Zweihändige Waffen	-	-	X
Magie			
Artefaktmagie	-	-	X
Astralblut	-	-	X
Bardenmagie	-	-	X
Klerikalmagie	-	-	X
Meditieren	-	-	X
Runenkenntnis	-	-	X
Runen Schreiben	-	-	X
Runenmagie	-	-	X
Schamanismus	-	-	X
Schwarze Magie	-	-	X
Weißer Magie	-	-	X
Zauberei *	-	X	X

Charakterentwicklung (12-15)

- keine LP / CP / MP kaufen

Alchemie (12-15)

- nur Tränke bis 4 EP

Pharmazie (12-15)

- ohne Drogen und Gifte

- nur Arzneien bis 2 EP

Zauberei (12-15 Jahre)

- nur Zauber bis 4 EP

Kinder und Jugendliche gehören zum Stadtbild und trotzdem stehen die erwachsenen "Kinder" im Mittelpunkt. Die erwachsenen Teilnehmenden spielen nach fest vorgegebenen Regeln, um miteinander möglichst viel Spaß zu haben. Damit das Zusammenspiel auch mit Minderjährigen funktionieren kann, müssen sich alle Mitspielenden, Eltern, Jugendliche und Kinder an bestimmte Regeln halten. Erziehungsberechtigte und Erziehungsbeauftragte Personen müssen für die von Ihnen betreuten Minderjährigen die Kenntnisnahme dieser Regelungen bestätigen.

Minderjährige

Als Minderjährige im Sinne dieser Regelungen werden alle Kinder und Jugendliche bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres betrachtet (im Folgenden "Minderjährige" genannt).

Aufsichtspflicht

Grundvoraussetzung ist, dass Kinder begleitet und unter Aufsicht gehalten werden und auch für Jugendliche eine Aufsichtsperson benannt ist. Verantwortlich sind die Erziehungsberechtigten und Erziehungsbeauftragten Personen (im Folgenden "Eltern" genannt). Für Minderjährige, deren Erziehungsberechtigte nicht selbst auf der Veranstaltung anwesend sind, muss die Aufsicht schriftlich an eine erziehungsbeauftragte Person übertragen werden: [Erklärung über Aufsichtspflicht](#)

Gefahrenvermeidung

Im Spielgebiet und im Spielverlauf kommen Orte und Situationen vor, die für Minderjährige ungeeignet oder gefährlich sein können. Die "Eltern" sind hierbei in der vollen Verantwortung, darauf zu achten, dass die Minderjährigen keinen Zugang zu entsprechenden Bereichen erhalten, bzw. sich in gefährliche oder unpassende Situationen begeben (Wassergräben, Burgmauern, Dungeon, Feuerstellen, Kampfhandlungen, etc.)

Verbindliche Regeln für minderjährige Teilnehmende

- Kindern unter 14 ist die Teilnahme an spielrelevanten Kampfhandlungen grundsätzlich untersagt
- In Anlehnung an das Jugendschutzgesetz §5 Abs. 2 gilt Folgendes:
 - Kinder unter 14 Jahren müssen sich ab 22 Uhr in den Zelten / auf den Zimmern aufhalten. Das Spielzimmer der Burg kann genutzt werden, wenn eine Betreuung organisiert wird. Selbstverständlich dürfen Kinder auch zu den Toiletten etc. gehen.
 - Für Jugendliche unter 16 Jahren gilt diese Regelung ab 24 Uhr

Darüber hinaus gilt:

- Für Minderjährige unter 16 Jahren gelten Einschränkungen der Charakter-Fertigkeiten gemäß der [Liste der Fertigkeiten für Minderjährige](#)
- Minderjährige ab 16 Jahren dürfen die Fertigkeiten des Regelwerks ohne Einschränkungen nutzen. Wir behalten uns vor, die Charakter-Konzepte auf Vereinbarkeit mit dem Jugendschutz zu prüfen, Charaktere ggf. nicht zuzulassen oder Änderungen festzulegen.
- Minderjährige dürfen nicht in den Dienst der Stadtwache treten. Ausnahmen werden vom Kommandanten festgelegt.
- Minderjährige dürfen keine Mitglieder in den ungenannten Gilden (Diebes-, Bettler- und Meuchlergilde) werden, bzw. aktiv an deren Gildenleben teilnehmen.
- Diese Einschränkungen gelten für das Erlernen der Fähigkeiten und deren uneingeschränkte Nutzung im Spiel. Unter Begleitung von Aufsichtspersonen und in geschützten Rahmen (z.B. der Darstellung einer Ausbildung) können auch von Minderjährigen eine Vielzahl von Fertigkeiten bespielt und ausprobiert werden.

Auf Verstöße gegen die Regeln wird zunächst mit freundlicher Erinnerung der Minderjährigen und / oder ihrer "Eltern" reagiert. Sollte diese Erinnerung nicht ausreichen, folgt eine offizielle Abmahnung. Darüber hinaus gehende Konsequenzen können bis zum Ausschluss von der Veranstaltung, der Abreise am nächsten Tag, sowie einer Sperre für kommende Veranstaltungen reichen.

Sprecht uns gern an, wenn ihr unsicher seid, wie wir eine bestimmte Idee einordnen würden.

Verhalten gegenüber Minderjährigen

Minderjährige gehören zu einem gewöhnlichen Stadtbild dazu, also sind sie auch bei uns willkommen. Minderjährigen im Live-Rollenspiel ist mitunter nicht immer klar, dass sowohl Sie, als auch ihre erwachsenen Gegenüber nur eine Rolle spielen. Wir bitten deshalb jeden Spielenden, sich in entsprechenden Situationen darüber im Klaren zu sein, dass es gegebenenfalls Minderjährige sind, die ihm gegenüber stehen. Ein angepasstes Charakter-Verhalten sollte von allen Umstehenden entsprechend "ignoriert" werden (Die unbarmherzige, wütende Kriegerin, die plötzlich trotzdem barmherzig zum kleinen Jungen ist, ist immer noch eine unbarmherzige, wütende Kriegerin).

Fertigkeiten und Erfahrungspunkte

Liste der Fertigkeiten für Minderjährige

Minderjährige unter 16 Jahren werden in Tulderon grundsätzlich als Ambiente-Charaktere betrachtet. Sie dürfen keine Fertigkeiten erlernen oder ausüben, die den ungenannten Gilden, dunkler Magie oder dunklen Religionen zugeordnet werden. Darüber hinaus sind alle Fertigkeiten tabu, die eine gewisse OutTime-Ernsthaftigkeit und geistige Reife voraussetzen. Hierzu zählen erweiterte Waffen- und Murmel-Fertigkeiten, aber vor allem auch Fertigkeiten, die im Widerspruch zu realer Gesetzgebung stehen (Drogen, Straftaten, Gewalt). Start-Charaktere der Minderjährigen unter 16 müssen dem Ambiente-Charakter gerecht werden und sollen auch im Lauf der Zeit keine Power-Chars darstellen. Daher sind sämtliche Fertigkeiten, wenn überhaupt zugelassen, auf die Stufe 1 limitiert, im Umfang beschränkt und Nachteile weitestgehend ausgeschlossen. Wir weisen darauf hin, dass wir Charaktere von Minderjährigen auf "Sinnhaftigkeit" überprüfen und uns Änderungen vorbehalten. Fragen zur Charaktererschaffung können im Vorfeld des Spiels mit der Orga besprochen werden.

Kinder-Charaktere bis 11 Jahren erhalten pro Spiel 2 EP. Diese Punkte können nur gesammelt, aber nicht in Fertigkeiten umgewandelt werden. Mit der Vollendung des 12. Lebensjahres dürfen Kinder einmalig ihre gesammelten EP in Fertigkeiten umwandeln. Dies darf zu einfachen EP-Kosten und ohne Lehrmeister erfolgen. Zur Förderung des Rollenspiels und des Verständnisses für unser Regelsystem empfehlen wir trotzdem, dass sämtliche Fertigkeiten IT vermittelt, gezeigt oder vorgelebt werden.

Minderjährige von 12 bis 15 erhalten für die Teilnahme am Spiel 1 EP je angefangenem Spieltag. Fertigkeiten werden ab jetzt wie gewohnt bei Lehrmeistern zu einfachen und im Selbststudium zu doppelten EP-Kosten gelernt. Mit Vollendung des 16. Lebensjahres stellen langjährige Charaktere von Minderjährigen somit nur einen verbesserten Start-Charakter, aber keinen Power-Char dar.

Kinderbetreuung

Wir unterstützen das Konzept einer InTime-tauglichen Kinderbetreuung, weisen aber darauf hin, dass diese von Seiten der Spielleitung nur begleitet, aber nicht organisiert wird. Wir bitten alle (Nicht-) und Eltern, die daran Interesse haben, eine derartige Betreuung zu organisieren, mit uns in Verbindung zu treten, damit wir die Interessenten zusammenbringen können. Wir haben die Möglichkeit, geplante Vorhaben mit Material und Ressourcen zu unterstützen, wir können jedoch kein Personal stellen. NSC-Ideen für Kinder-Plot und ähnliche Vorhaben, müssten aus den Reihen der Eltern oder anderer Spielender besetzt werden.

Schlussbemerkung

Auch wenn ein eigenes "Regelwerk" immer einen etwas harten Unterton vermittelt: Wir möchten klarstellen, dass wir als Orga einstimmig "für" Minderjährige auf dem Spiel sind. Wir wissen aber auch, dass ein Live-Rollenspiel für Kinder und Jugendliche deutlich andere Anforderungen stellt, als ein Larp für Erwachsene. Es ist aus unserer Sicht ein Kompromiss notwendig, es werden also mehr Regeln und Normen benötigt, wenn das Zusammenspielen für alle möglichst frustfrei funktionieren soll.

Liebe Eltern, bitte versteht diese Regeln als wohlwollende Leitplanken, um allen Beteiligten, Euren Mitspielenden und Euren Kindern und Jugendlichen ein unvergessliches Spiel-Erlebnis zu ermöglichen. Danke!

Bestätigung der Kenntnisnahme

Erziehungsberechtigte und erziehungsbeauftragte Personen müssen für die von Ihnen betreuten Minderjährigen die Kenntnisnahme dieser Regelungen bestätigen. Das Dokument befindet sich im Bereich [Download der Homepage](#).