

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