

Download von [www.larp-community.net](http://www.larp-community.net)

# **Donnerhall**

## ***Regelwerk für Liverollenspiele***

### ***Allgemeiner Teil***

*Version 1.1*

Feedback an [orga@larp-community.net](mailto:orga@larp-community.net)

---

## ***Inhaltsverzeichnis***

<i>Einleitung</i>	<i>Kapitel 1</i>
<i>Grundbegriffe und Grundlagen des Liverollenspiels</i>	<i>Kapitel 2</i>
<i>Der Charakter</i>	<i>Kapitel 3</i>
<i>Kampf und Schaden</i>	<i>Kapitel 4</i>
<i>Rüstungen</i>	<i>Kapitel 5</i>
<i>Magie</i>	<i>Kapitel 6</i>
<i>Alchimie</i>	<i>Kapitel 7</i>
<i>Das Ritual</i>	<i>Kapitel 8</i>
<i>Schlösser und Schlüssel</i>	<i>Kapitel 9</i>
<i>Heilung</i>	<i>Kapitel 10</i>
<i>Nachwort</i>	<i>Kapitel 11</i>

---

## **Einleitung**

*Warum noch ein Regelsystem? Gibt es denn nicht schon genug davon? Ja, Liverollenspielsysteme gibt es mehr als genug. Hier ein paar Beispiele:*

*I. Das Lehrbuch*

*Es gibt an sich gute Regelwerke, die nur einen Haken haben. Um sie spielen zu können, benötigt man ein jahrelanges akademisches Studium – da das Spielsystem zu einem wissenschaftlichen Werk verkommen ist.*

*II. Du kannst, was Du kannst*

*Regelsysteme nach diesem Schema funktionieren – vorausgesetzt, der erlauchte Kreis der Spieler leidet nicht an Selbstüberschätzung. Doch bei größeren Cons werden einige Spieler nicht die notwendige Selbstdisziplin aufbringen – und das System ist ad absurdum geführt.*

*III. In 10 Tagen zum Gott*

*Ein weiteres Problem sind die Systeme, in denen die Charaktere sich zu schnell entwickeln – und sehr bald halbgottgleich durch die LARP-Welten schreiten. Die Folge ist, daß gottgleiche NSC's aufgefahren werden müssen, um die Spieler zu beeindrucken. Das der Plot hierunter leidet, ist klar.*

*IV. Die Tischrollenspiel-Adaption*

*Auch nett sind jene Werke, die versuchen Tischrollenspiele zu kopieren. Dabei wird oft in Kauf genommen, daß vieles ausgewürfelt wird, lustige Scheiben eingesetzt werden und an sich kaum darstellbare Phänomene dargestellt werden – aber entsprechend lächerlich wirken. Darunter leidet der Spielfluß und Mißverständnisse sind vorprogrammiert.*

*V. Das Korsett*

*Schließlich gibt es noch die Systeme, in denen man selbst für Eigenschaften wie Atmen noch EP zahlen muß und die dem Spiel, aber auch der Kreativität und den spielerischen Möglichkeiten so viel zu enge Grenzen setzen.*

*Wie ist Donnerhall? Das Wesen von Donnerhall ist es, nicht so zu sein wie die oben beschriebenen Systeme.*

*I. Donnerhall ist kein Lehrbuch, sondern ein Handbuch.*

*II. Es setzt notwendige Schranken, aber läßt darin jeglichen Freiraum.*

*III. Charaktere werden nicht zu Halbgöttern, aber entwickeln sich kontinuierlich weiter.*

*IV. Würfel sind hier nicht notwendig, außer beim Glücksspiel in der Taverne.*

*V. Man darf nicht nur das machen, was erlaubt ist, sondern all das, was nicht verboten wurde – und das ist nicht viel, was der Umfang dieses Regelsystems eindeutig beweist.*

*Schließlich noch der Hinweis, daß auch unser Team nicht den Stein der Weisheit gefunden hat und für jegliche Anregungen und Verbesserungsvorschläge offen ist.*

*Donnerhall darf frei verbreitet und kopiert werden – z.B. durch Veranstalter – solange die Urheberrechte gewahrt bleiben. Wir sind unter [orga@larp-community.net](mailto:orga@larp-community.net) erreichbar.*

## **Die Verfasser**

---

## Grundbegriffe und Grundlagen des Liverollenspiels

Für jeden, der noch nicht mit dem Liverollenspiel vertraut ist, haben wir hier noch einmal die wichtigsten Grundbegriffe aufgelistet. Daneben sind Begriffe aufgelistet, die eine besondere Bedeutung im Liverollenspiel haben. Das Verständnis dieser Grundlagen ist zwingend notwendig, um an einem Liverollenspiel teilnehmen zu können.

<b>LARP</b>	LARP steht für Live Action Role Play und heißt nichts anderes als Liverollenspiel, ist aber der kürzere und gebräuchliche Begriff.
<b>Con</b>	Con ist die Abkürzung von Convention. So werden allgemein LARP-Veranstaltungen bezeichnet.
<b>SC</b>	Spielercharakter. Im Rahmen des Regelwerkes frei entwickelbar.
<b>SL</b>	Die SL ist die Spielleitung. Die Spielleitung regelt die Ablauf des Cons und koordiniert die NSC's. Anweisungen der SL sind <u>immer</u> zu befolgen. Die SL beantwortet Fragen der Spieler und entscheidet über Regelunklarheiten. Solche Entscheidungen sind endgültig und abschließend.
<b>NSC</b>	Nicht-Spieler-Charakter wirken oft wie normale Spieler. Sie agieren jedoch nicht frei, sondern aufgrund von Vorgaben der SL. Ein NSC kann der nette Dorfschmied, der geheimnisvolle Magier, aber vor allem auch der fiese Endgegner sein. Grundsätzlich gilt, daß man nie einen Spieler fragt, ob er SC oder NSC ist –dieses Wissen wäre nur relevant, wenn man einen SC anders als einen Mitspieler behandeln würde. Genau dies ist jedoch nicht erwünscht! Manche NSC's werden in Teilbereichen mit SL-Befugnis ausgestattet.
<b>Time Out</b>	Im Notfall – ein Spieler ist z.B. gestürzt – oder auch bei dringenden Regelfragen kann ein Spieler „Time Out“ rufen. Das Spiel wird unterbrochen, bis die Situation geklärt ist.
<b>Time In</b>	Das Spiel bleibt unterbrochen, bis ein „Time In“ gerufen wird.
<b>Time Freeze</b>	Wenn ein „Time Freeze“ ausgerufen wird, schließen alle Spieler die Augen und summen laut vor sich hin. Die SL oder berechnigte Personen nutzen den Time Freeze, um das Szenario zu verändern. Das Time Freeze wird durch einen „Time In“ Ausruf beendet.
<b>Pappnase</b>	Ein schlechter Spieler wird Pappnase genannt. Wer diesen Titel erst einmal sein eigen nennt, wird ihn kaum noch los. Pappnase wird gemeinlich, wer Regeln bewußt mißachtet, seinen Charakter zum Gott erhebt oder auch Situationen grundsätzlich nicht ausspielt.
<b>Sanitäter</b>	Falls auf einem Con ein Spieler zu Schaden gekommen sein sollte, ruft bitte nach einem Sanitäter und auf keinen Fall nach einem Heiler. Auch umgekehrt nie nach einem Sanitäter rufen, wenn nur der Charakter Hilfe benötigt.
<b>Sicherheit</b>	LARP als Hobby ist nicht unsicherer als Fußball oder andere sogenannte Volkssportarten. Damit dies so bleibt, müssen strenge Sicherheitsvorschriften eingehalten werden. 1. Nichteinhaltung von Sicherheitsvorschriften führt zum Spieldaßschluß! 2. Waffen müssen <u>vor</u> Spielbeginn von der SL genehmigt sein. Trotzdem ist jeder Spieler selbst stets für die Spielsicherheit seiner LARP-Waffe verantwortlich. 3. Keine Trefferzonen sind der Kopf, die Hände, der Hals und der Genitalbereich. <u>Entsprechend verursachen Treffer dort auch keine Schadenspunkte</u> . Bewußte Treffer in diese Zonen sind streng verboten. Ausnahmsweise ist beim sog. „Pömpfen“ ein <u>leichter</u> Schlag auf den Kopf erlaubt. 4. Jeder Spieler muß seine Waffe stets beherrschen können, damit andere Spieler nicht gefährdet werden.

## ***Der Charakter***

*Neben der Fähigkeiten und Eigenschaften des eigenen Charakters ist dessen Hintergrund mindestens genauso wichtig. Gebt Euch also beim Schreiben der Hintergrundgeschichte etwas Mühe. Wie gesagt, dieses Regelwerk ist nur ein Rahmen – was Ihr aus Eurem Charakter macht, liegt letztendlich an Euch.*

### *I. Fähigkeit der Magie*

Zunächst müßt Ihr entscheiden, ob Euer Charakter magiefähig ist oder nicht. Dies ist maßgeblich für die weitere Entwicklung. Alternativ gibt es noch die Möglichkeit einen Charakter zu spielen, der begrenzt magiefähig ist. Dies ist aber keine eigene Klasse, sondern ein Vorteil und in dem entsprechenden Abschnitt erklärt.

### *II. Erfahrungspunkte (EP's)*

Jeder Charakter hat bei seiner Erschaffung grundsätzlich 60 Erfahrungspunkte. Erfahrungspunkte werden dazu verwendet Fähigkeiten oder Eigenschaften zu erwerben. Das Spektrum hierzu ist sehr groß, die nachfolgenden Tabellen zeigen verschiedene Möglichkeiten.

### *III. Vor- und Nachteile*

Neben erlernbaren Fähigkeiten hat jeder Charakter auch ein besonderes Schicksal. Dieses kann durch verschiedene Vor- und Nachteile bei der Charaktererschaffung dargestellt werden.

Jeder Nachteil bringt dem Charakter zusätzliche EP's, jeder Vorteil kostet EP's. Die Tabelle der Vor- und Nachteile ist nicht abschließend. Es gilt aber zu beachten, daß ein Nachteil nicht dazu dient EP's zu erhalten, sondern dem Spiel mehr Farbe zu geben!

Wenn ein Charakter nach der Erschaffung auf einen Con einen Nachteil erleidet z.B. einen Arm verliert, erhält er hierfür keine EP's. Umgekehrt kostet aber auch ein Vorteil, der von der SL zu bestätigen ist, keine EP's. Dies ist schlicht und einfach Schicksal!

### *IV. Charakterentwicklung*

Ein Charakter erhält für jeden Tag, den er gespielt wurde, zwei EP. Bonuspunkte gibt es keine. Stattdessen kann die SL guten Spielern Vorteile nachträglich geben oder Eigenschaften für weniger EP's zugestehen. Damit der Erwerb eines Vorteils sich über mehrere Cons erstreckt ist es möglich, diese in einen versiegelten Umschlag aufzuschreiben und so für den Spieler uneinsehbar an die nächste SL weiterzugeben.

---

## Vorteile

<b>Bezeichnung</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>EP's</b>
<b>Beziehungen</b>	<i>Der Charakter hat einen mächtigen NSC auf dem Con zum Freund, der ihm ab und zu behilflich ist.</i>	<b>20</b>
<b>Reichtum</b>	<i>Der Charakter erhält zu Spielbeginn deutlich mehr Con-Geld als die anderen Spieler.</i>	<b>10</b>
<b>Schmerzunempfindlichkeit</b>	<i>Der Charakter ist in der Lage, jeglichen Schmerz auszuhalten. Er ist bei 0 oder weniger LP zwar kampfunfähig, er hat aber nicht das Bewußtsein verloren und kann immer noch um Hilfe rufen oder kriechen.</i>	<b>20</b>
<b>Schnelle Heilung</b>	<i>Der Charakter kann nicht verbluten und erhält alle vier Stunden einen Lebenspunkt zurück.</i>	<b>25</b>
<b>Visionen</b>	<i>Der Charakter erhält täglich Visionen. Diese können ein Ausblick in die Zukunft sein oder ihm sonstige Erkenntnisse bringen.  Wie er die Visionen erhält, bleibt den Ideen des Spielers überlassen. Um Visionen zu erhalten bedarf es allerdings der Mitwirkung der SL.</i>	<b>20</b>
<b>Furchtlosigkeit</b>	<i>Der Charakter ist stets ohne Furcht und auch gegen entsprechende Sprüche oder Tränke immun.</i>	<b>20</b>
<b>Stärke</b>	<i>Der Charakter verursacht mit jedem Treffer alleine durch seine ungeheure Stärke einen Schadenspunkt mehr. Dies gilt natürlich nicht für Fernwaffen wie Bögen oder Armbrüste.</i>	<b>30</b>
<b>Zaubern in Rüstung</b>	<i>Der Magier beherrscht die Kunst des Magiewirkens – sogar in Rüstung ohne erhöhtes Patzerrisiko.  Dies ist eine Gabe, über die sehr viele Paladine verfügen.</i>	<b>10</b>
<b>Begrenzte Magiefähigkeit</b>	<i>Der Charakter verfügt über 10 Magiepunkte. Diese sind nicht steigerbar, alle magischen Fähigkeiten kosten für ihn das Doppelte. Ansonsten gelten die Regeln für Nichtmagiefähige. Typischer Paladinvorteil. Teilweise gibt es auch Rassen, die über begrenzte Magiefähigkeit verfügen.</i>	<b>10</b>

## Nachteile

<b>Bezeichnung</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>EP'S</b>
<b>Alter</b>	<i>Der Charakter ist altersbedingt nicht mehr in der Lage zu rennen oder zu klettern. Er muß körperliche Anstrengungen weitgehend vermeiden.</i>	<b>15</b>
<b>Unbrauchbares Gliedmaß</b>	<i>Der Charakter hat ein unbrauchbares Gliedmaß wie ein lahmes Bein oder einen nicht mehr einsetzbaren Arm. Darunter fällt auch eine abgeschlagene Hand.</i>	<b>10</b>
<b>Kodex gegen Magie</b>	<i>Aus ideologischen Gründen lehnt der Charakter jeglichen Gebrauch von Magie ab. Dazu zählt auch „Teufelszeug“ wie Alchimie.</i>	<b>15</b>
<b>Focus</b>	<i>Der Magiefähige benötigt zur Ausübung seiner Magie stets seinen Focus. Dies kann ein beliebiger Gegenstand wie ein Stab oder ein heiliges Symbol sein. Allerdings muß es auch möglich sein, den Gegenstand zu entwenden.</i>	<b>10</b>
<b>Kodex gegen Waffen</b>	<i>Der Gebrauch von Waffen wird von dem Charakter abgelehnt. Selbst im Notfall greift er nicht zur Waffe, um sich zu verteidigen.</i>	<b>15</b>
<b>Nachtzyklus</b>	<i>Der Charakter kann nur bei Dunkelheit in der Nacht aktiv sein. Wenn er Sonnenlicht oder Helligkeit ausgesetzt ist, ist er völlig handlungsunfähig.</i>	<b>40</b>
<b>Blindheit</b>	<i>Blindheit wird ausgespielt, indem der Charakter eine dunkle Augenbinde trägt. WICHTIG: Der Spieler ist selbst für seine Sicherheit verantwortlich und darf diesen Nachteil im eigenen Interesse nur dort ausspielen, wo er sich real in keine Gefahr begibt.</i>	<b>30</b>
<b>Einäugig</b>	<i>Der Charakter trägt eine Augenklappe.</i>	<b>10</b>
<b>Verfluchung</b>	<i>Die Ursache des Fluches sollte aus der Vorgeschichte des Charakters hervorgehen. Die EP-Zahl richtet sich nach der Schwere und wird im Zweifel von der SL festgelegt. Beispiele sind im Besonderen Teil zu finden.</i>	<b>*</b>
<b>Gesellschaftlich geächtet</b>	<i>Der Charakter wird aufgrund von offensichtlichen Äußerlichkeiten wie Rasse, Aussehen oder Ähnlichen gesellschaftlich geächtet. Der Charakter muß damit rechnen, daß NSC's aufgrund dieser Tatsache auf ihn angesetzt werden.</i>	<b>10</b>

## Fähigkeiten

Neben Vor- und Nachteilen, eignet sich der Charakter im Laufe der Zeit immer mehr Fähigkeiten an. In Donnerhall sind zunächst die Fähigkeiten aus den einzelnen Bereichen aufgelistet. Im Anschluss werden diese dann ausführlicher erläutert.

### Allgemeine Fähigkeiten (keine abschließende Liste)

<b>Art</b>	<b>Kein Magier</b>	<b>Magier</b>
Wissen eines Bereichs	10	10
Lesen und Schreiben	10	0
Fremde Sprache	10	10
Schlösser öffnen (je Stufe)	10	10
Schlossermeister*	15	20
Pömpfen (bewußtlos schlagen)	20	30
Meucheln ( <i>Voraussetzung Pömpfen</i> )	10	10
Willensstärke (mehrfaches Erwerben möglich)	20	15
Erste Hilfe	10	10
Heilkunst ( <i>Voraussetzung Erste Hilfe</i> )	25	15
Heiltrankkunde für Heilkundige ( <i>Voraussetzung Heilkunst</i> )	5	5
Heiltrankkunde für Nichtheilkundige	15	15
Giftkunde ( <i>Voraussetzung Gifte und Tinkturen benutzen</i> )	20	10
Gifte und Tinkturen benutzen	5	10
Tränke identifizieren	15	10
Trankkunde	15	10
Alchimie	40	40
Spuren lesen	10	15
Rüstung reparieren (Leder/Holz)	5	10
Rüstung reparieren (Kette)	10	15
Rüstung reparieren (Platte)	15	20
Waffen reparieren und schmieden	15	20



### Kampffähigkeiten

<b>Art</b>	<b>Nicht-Magier</b>	<b>Magier</b>
Dolch/Kurzschwerter (max. 50 cm)	0	5
Einhandwaffen (max. 110 cm)	0	10
Bidenhänder (max. 180 cm)	10	20
Reine Verteidigung	0	5
Schild	10	20
Beidhändiger Kampf	20	30
Armbrüste	20	25
Bögen	10	15
Wurfaffen	10	15
Kampfstab	5	10
Stangenwaffen	15	25
Kettenwaffen	10	15
Waffenmeister*	25	35
Schutzpunkt 1	10	30
Schutzpunkt 2	20	45
Schutzpunkt 3 und weitere	30	60

### Magische Fähigkeiten (Voraussetzung Charakter mit Magiefähigkeit)

<b>Art</b>	<b>Magie</b>
Magiepunkt	3
Spruch Stufe 1	5
Spruch Stufe 2	10
Spruch Stufe 3	15
Spruch Stufe 4	20
Spruch Stufe 5	25
Konzentration	10
Meditation	15
Fusion	10
Meisterschaft der Magie (Prüfung muss von SL abgenommen werden!)	30
Ritualmeisterei (Prüfung muss von SL abgenommen werden!)	15

## *Die Beschreibungen der einzelnen Fähigkeiten und Eigenschaften*

*Es gibt die allgemeinen Fähigkeiten, Kampffähigkeiten und Fähigkeiten magischer Natur. Ein Magier kann grundsätzlich aus allen Bereichen Fähigkeiten erwerben, wobei verschiedene Fähigkeiten aus dem Bereich Kampf für ihn sehr teuer sind. Für Nichtmagier sind einzig die Fähigkeiten aus den ersten beiden Bereichen interessant.*

### Waffenfähigkeiten

*Die Fähigkeit mit einer Waffe zu kämpfen, erlaubt dem Spieler eine entsprechende, auf Sicherheit überprüfte Waffe zu führen. Eine Waffe verursacht grundsätzlich einen Schadenspunkt durch einen Treffer, Ausnahme sind der Bidenhänder und zweihändig geführte Wuchtwaffen.*

*ACHTUNG: Eine Waffe verursacht maximal einen Schadenspunkt mehr als angegeben, weitere Boni addieren sich nicht. D.h. ein Waffenmeister mit dem Vorteil Stärke verursacht mit einem einfachen Schwert nicht 3 Schadenspunkte, sondern lediglich 2 Schadenspunkte.*

#### *I. Armbrust*

*Die Armbrust verursacht nicht nur einen Schadenspunkt, sondern durchschlägt auch Rüstungen, ein Schild jedoch nicht.*

#### *II. Reine Verteidigung*

*Der Charakter kann Waffen zur Verteidigung benutzen, ist aber nicht in der Lage, damit Schadenspunkte zu verursachen. Dies macht der dadurch deutlich, dass er bei etwaigen Treffern „0“ bzw. „kein Schaden“ ruft.*

#### *III. Beidhändiger Kampf*

*Die Fähigkeit „Beidhändiger Kampf“ versetzt den Charakter in die Lage, mit zwei einhändig zu führenden Waffen gleichzeitig zu kämpfen.*

#### *IV. Schild*

*Ein Schild schützt nicht nur vor Attacken durch andere Waffen, sondern auch vor Zaubern wie dem einfachen magischen Geschoss. Das durchschlagende magische Geschoss kann allerdings nicht abgewehrt werden.*

#### *V. Waffenmeister*

*Eine Waffenmeisterschaft muss sich erspielt werden und ist nur nach einer Prüfung durch die SL zu erhalten. Der Waffenmeister verursacht fortan einen Schadenspunkt mehr mit jedem Treffer, den er erzielt. Die Waffenmeisterschaft gilt immer nur für einen bestimmten Waffentyp, nicht generell für alle Waffen.*

#### *VI. Schutzpunkte*

*Schutzpunkte sind zusätzliche Lebenspunkte und müssen wie diese geheilt werden.*

---

### Allgemeine Fähigkeiten und Eigenschaften

Die allgemeinen Fähigkeiten und Eigenschaften sind gleichermaßen für Magier wie für Nichtmagier interessant. Die Liste ist natürlich nicht abschließend. Donnerhall verzichtet im allgemeinen Teil darauf, alle möglichen Wissensgebiete aufzuzählen, Erwähnungen finden nur die am häufigsten verwendeten. Falls ein Spieler eine Spezialfähigkeit für seinen Charakter haben möchte, sollte er immer zunächst prüfen, ob er diese Fähigkeit (z.B. das Wissen um ein Ritual oder eine Heilmethode) nicht als Wissensgebiet ansehen kann. Damit erspart er sich im übrigen ständig neue Diskussionen um die Anzahl der anzusetzenden EP's mit der SL.

#### I. Wissen eines Bereichs

Hiermit ist ein Wissensbereich gemeint, den sich der Charakter durch Bildung, Erfahrung oder gar Forschung angeeignet hat. Der Bereich muß aber eingegrenzt sein. Darunter fällt zum Beispiel Kartografie, Heraldik, Pflanzenkunde, Wissen um Sagen und Legenden, Militärstrategie, Geschichtswissen eines eingegrenzten Bereiches oder auch die Rechtslehre eines Reiches. Globale Wissensbereiche wie Monster oder Recht sind nicht erlaubt.

#### II. Lesen und Schreiben

Der Charakter kann Lesen und Schreiben, ein Charakter ohne diese Fähigkeit ist aber durchaus in der Lage schriftlich etwas zu berechnen, solange er nicht mit Worten oder Buchstaben operiert.

#### III. Fremde Sprache

Der Charakter beherrscht eine fremde Sprache z.B. die der Feen oder der Dunkelelfen. Ohne die Fähigkeit Lesen und Schreiben kann er sie aber lediglich verstehen und sprechen, nicht aber Dokumente lesen oder anfertigen.

#### IV. Schlösser knacken

Die Person, die ein Schloss knacken will, sollte sich mit einem Schlüsselbund mit verschiedenen Schlüsseltypen ausstatten. Jede Stufe kostet 10 EP. Näheres zum Knacken von Schlössern ist im Anhang Schlösser beschrieben.

#### V. Schlossermeister

Bei dem Charakter handelt es sich um einen Schlossermeister, der Schlösser anfertigen kann. Ein Schloß herzustellen dauert grundsätzlich ein Stunde – egal welche Stufe. Daneben kann der Schlossermeister Schlösser auf Fallen überprüfen und besonders sicher knacken. Um Schlossermeister zu werden bedarf es einer Prüfung. Näheres hierzu ist im Kapitel Schlösser und Schlüssel beschrieben.

#### VI. Pömpfen (Bewußtlos schlagen)

Der Charakter kann Personen mit einem stumpfen Gegenstand bewußtlos schlagen. Diese erleiden keinen Schaden, sind aber maximal **15 Minuten** ohnmächtig. Andere können sie durch Rütteln und lautes Schreien wieder aufwecken. Wenn der Charakter wieder zu sich kommt, verspürt er zunächst starke Kopfschmerzen, die alsbald aber nachlassen.

Pömpfen funktioniert nur dann, wenn das Opfer die Tat nicht bemerkt oder völlig wehrlos ist. In Kampfsituation ist Pömpfen nicht möglich. Der Schlagen auf den Hinterkopf ist mit einer geprüften Waffe auszuführen und dabei handelt es sich um einen wirklich leichten Schlag.

#### VII. Meucheln

Gemeuchelt werden kann grundsätzlich auch nur unter den Bedingungen, unter denen Pömpfen erlaubt ist. Im Unterschied zum Pömpfen sticht der Täter dem Opfer gezielt ins Herz oder führt den berüchtigten Kehlschnitt durch. Dieser sollte aus Sicherheitsgründen nur angedeutet werden. Ein Stich darf nur mit einer Waffe ohne Kernstab ausgeführt werden.

Das Opfer fällt durch die Meuchelattacke sofort auf **-5** Lebenspunkte – tot ist er erst, wenn der Meuchler einen zweiten Todesstoß setzen konnte. Es gilt, die Fristen bis zum Verbluten zu beachten.

#### VIII. Willensstärke

Der Charakter kann sich gegen Geistesbeeinflussung wehren. Mit seiner Willensstärke ist er **15 Minuten** dagegen immun. Er kann die Willensstärke aber nur einmal pro Tag einsetzen.

---

IX. Erste Hilfe

Mit Erste Hilfe ist der Charakter in der Lage, Verwundungen und Blutungen durch sachgemäßes Verbinden zu stoppen. Die Wunde muß aber auch in diesem Falle gereinigt oder desinfiziert (Alkohol) werden. Der behandelte Charakter bekommt durch Erste Hilfe keine Lebenspunkte zurück.

X. Heilkunst

Der Charakter ist in der Heilkunst bewandert und gilt als Medicus. Das heißt, er ist in der Lage Gebrechen zu diagnostizieren, geeignete Heilmethoden zu finden und natürlich Wunden erfolgreich zu heilen. Heilkunst ist Voraussetzung für Heilmagie. Der Nichtmagier erhält zudem 10 MP – aber nur für Sprüche der Heilmagie!

XI. Heiltrankkunde

Heiltränke herzustellen ist ein hohe Kunst und eine Teildisziplin der Alchimie – Heiltrankkunde ist die Fähigkeit hierzu. Genaueres ist im Kapitel „Alchimie“ nachzulesen. 5 Alchimiepunkte sind in dieser Fähigkeit enthalten.

WICHTIG: Dem Heilkundigen fällt es sehr leicht, sich mit der Kunst der Heiltrankkunde vertraut zu machen. Daher kostet ihm diese Fähigkeit weniger EP als anderen Personen. Er erhält aber keine Alchimiepunkte, sondern kann seine Magiepunkte hierfür benutzen. Sobald er allerdings weitere alchimistische Fähigkeiten oder Alchimiepunkte erwirbt, fällt diese Sonderbehandlung weg.

XII. Giftkunde

Diese alchimistische Fähigkeit erlaubt dem Charakter, sich mit den Herstellen und Entwickeln von Giften zu befassen. Sie beinhaltet 5 Alchimiepunkte.

XIII. Gifte und Tinkturen benutzen

Bevor der Charakter obige Fähigkeit erwerben kann, muß er zunächst wissen, wie Gifte zu handhaben sind. Nur wer Gifte und Tinkturen zu benutzen versteht, kann z.B. eine Waffe mit einem Klingengift versehen oder einen Gegenstand gefahrlos präparieren.

XIV. Tränke identifizieren

Mit dieser Fähigkeit ist der Charakter in der Lage festzustellen, um was für einen Trank oder was für ein Gift es sich handelt. Pro Trank benötigt der Alchimist hierfür 10 Minuten. Alle anderen müssen nach dem Prinzip „Try and error!“ verfahren.

XV. Trankkunde

Die Trankkunde erlaubt schließlich die Herstellung all jener alchimistischer Erzeugnisse, die nicht unter die Heiltränke oder Gift fallen. Auch hier sind 5 Alchimiepunkte enthalten.

XVI. Alchimie

Das Komplettpaket all dieser oben genannten Teildisziplinen ist schließlich die Alchimie. Hier sind jedoch 10 Alchimiepunkte enthalten.

XVII. Spuren lesen

Der Charakter kann Spuren zuordnen und deuten. Hierbei ist die SL heranzuziehen.

XVIII. Rüstung reparieren

Mit dieser Fähigkeit kann der Charakter Rüstungen reparieren, wobei die Reparatur einer Rüstung 30 Minuten in Anspruch nimmt. Werkzeug erforderlich!

XIX. Waffen reparieren und schmieden

Der Charakter gilt als Schmied und kann Waffen reparieren und schmieden. Die Reparatur einer Waffe ist in 30 Minuten geschehen, die Herstellung einer neuen Waffe dauert 2 Stunden. Der Charakter benötigt zur Ausübung dieser Fähigkeit Werkzeuge.

---

### Magische Fähigkeiten und Eigenschaften

Fähigkeiten und Eigenschaften aus diesem Gebiet sind nur für Magier zu erwerben. Die Grundeigenschaften, die hier aufgelistet sind, können als abschließend angesehen werden – weitere Eigenschaften würden nur zur Verwirrung beitragen. Wer wirklich einmal in die Situation kommen sollte, z.B. Großmeister der Magie zu werden, sollte dies individuell mit der Spielleitung abklären. Allgemeine Regelungen hierzu sind jedenfalls völlig überflüssig. Die Spruchlisten sind natürlich nicht abschließend..

#### I. Konzentration

Der Magier ist in der Lage, Sprüche ohne Patzer zu wirken, wenn er sich unmittelbar davor hierfür konzentriert. Pro Murmel, die er für eine Spruch ziehen muß, ist eine Minute Konzentration erforderlich. Die Länge der Konzentration ist also von den Spruchkosten abhängig. Während der Konzentrationsphase ist der Magier zu keinerlei anderen Handlungen in der Lage und wehrlos. Wird er aus der Konzentrationsphase durch Lärm oder heftiges Schütteln gerissen, muß er erneut beginnen – Magiepunkte verliert er dabei jedoch nicht.

#### I. Meditation

Indem der Magier meditiert, kann er verbrauchte Magiepunkte regenerieren. 15 Minuten Meditation bringen einen Magiepunkt zurück. Während der Meditationsphase gilt gleiches wie für die Konzentration. Meditation ist nicht schlafend möglich!

#### II. Fusion

Mehrere Magier mit dieser Fähigkeit können so gemeinsam einen Zauber wirken oder ein Ritual durchführen. Jeder Teilnehmer kann hierfür beliebige viele MP beisteuern. Wenn gemeinsam ein Zauber gewirkt wird, reicht es, daß einer der Magier den Spruch beherrscht.

#### III. Meisterschaft der Magie

Der Magier hat eine Niete weniger in seinem Magiepool. Diese Fähigkeit kann nur durch eine Prüfung und nicht bei der Charaktererschaffung erworben werden. Eine Meisterprüfung bringt oft auch weitere Vorteile, wie dies gestaltet wird, ist allerdings individuell von Charakter zu Charakter verschieden und bleibt der SL überlassen.

#### IV. Ritualmeisterei

Wer die Fähigkeit der Ritualmeisterei besitzt, ist besonders befähigt zur Durchführung von Ritualen. Im entsprechend Abschnitt ist die Fähigkeit genau erläutert. Auch sie kann nur durch eine Prüfung (SL) erworben werden.

---

## **Kampf und Schaden**

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, wie ein Charakter im LARP zu Schaden kommen kann. Es gibt Krankheiten, Vergiftungen, aber vor allem auch Wunden durch Kämpfe, die mit Polsterwaffen ausgetragen werden. Hier wird in erster Linie der Ablauf dieser Kämpfe angesprochen, allerdings gelten viele Punkte auch für Kämpfe mit Magie.

### Sicherheit

<b>Kein Zwang</b>	Kein Spieler darf zu keinem Kampf gezwungen werden, wenn die tatsächliche Situation ihm nicht zusagt! (Nacht, gefährliches Gelände, etc.)
<b>Keine Kopf-, Hand oder Genitaltreffer</b>	Derartige Treffer sind nicht erlaubt und werden auch nicht als Treffer gewertet! Kommt es unabsichtlich dazu, erkundigt man sich nach dem Befinden des Mitspieler und entschuldigt sich. Geht es diesem gut, wird das Spiel fortgesetzt.
<b>SL-Anweisungen beachten!</b>	Da es bei Kämpfen um Fragen der Sicherheit geht, wird diese Selbstverständlichkeit hier noch einmal angeführt. Wer SL-Anweisungen hier mißachtet, fliegt mit Sicherheit von der Veranstaltung.
<b>Nur SL-geprüfte Waffen</b>	Im Kampf dürfen nur SL geprüfte und genehmigte Waffen verwendet werden. Konnten diese aus irgendwelchen Gründen noch nicht eing_checked werden, darf damit nicht gekämpft werden!
<b>Niemals stechen!</b>	Polsterwaffen mit Kernstab sind immer Hieb Waffen. Stechen ist streng verboten, da es dadurch zu Verletzungen kommen könnte.
<b>Nicht mit voller Wucht schlagen!</b>	Polsterwaffen dürfen nicht durchgezogen werden, sondern werden locker geschwungen. Nicht knüppeln, sondern einzig der Treffer – egal wie stark – ist entscheidend.

### Der Kampf Ablauf

Jeder Charakter kann einer bestimmten Trefferzahl und dem damit verbunden Schaden standhalten, bevor er bewusstlos wird oder stirbt.

**WICHTIG:** Wenn nicht anders angesagt, verursacht jede Waffe nur einen Schadenspunkt!  
**AUSNAHMEN** müssen angesagt werden!

Manche Waffen oder auch Zaubersprüche verursachen auch direkten Schaden, dass heißt sie gehen durch eine Rüstung hindurch (z.B. ein Armbrustbolzen). Dies muss jedoch vom Spieler durch „**X Schadenspunkte direkt**“ angesagt werden.

---

Wenn ein Charakter nun in einen Kampf gerät, werden zuerst die Rüstungen zerschlagen. Danach verliert er Lebensenergie, jeder Treffer verursacht eine entsprechende Verletzung. Fällt der Charakter auf null Lebenspunkte oder darunter, wird er bewußtlos. Ein Charakter fällt jedoch auf maximal -5 Lebenspunkte.

Eine Frist von 30 Minuten beginnt zu laufen, bei -5 Lebenspunkten sogar nur ein Frist von 15 Minuten. Werden seine Verletzungen bis zum Ablauf der Frist nicht behandelt, stirbt er.

Hier noch einmal zu Verdeutlichung:

<b>Rüstungsschutz</b>	<p>Zuerst wird der Rüstungsschutz abgezogen. Darunter fallen die normale Rüstung, eine magische Rüstung und auch ein alchimistischer Rüstungstrank.</p> <p><u>Ganz gleich, ob man nur eine Rüstung trägt oder verschiedene Rüstungsarten kombiniert – es zählt ist nur die Rüstung, die den stärksten Rüstungsschutz gibt.</u> Weitere Rüstungen zählen nicht kumulativ.</p> <p>Beispiel: Igor hat eine Kettenrüstung mit 3 Rüstungspunkten und eine magische Rüstung mit 2 Rüstungspunkten. Trotzdem hat er insgesamt nur 3 Rüstungspunkte. Wurde er dreimal getroffen, sind aber beide Rüstungen zerstört.</p> <p>ACHTUNG: Es ist bei normalen Rüstungen nicht entscheidend, welches Rüstungsteil getroffen wurde; es wird immer von der Gesamtzahl der Rüstungsschutzpunkte abgezogen.</p>
<b>Lebenspunkte bzw. Schutzpunkte</b>	<p>Ist keine Rüstung mehr vorhanden bzw. diese zerstört, verursacht jeder Treffer eine Wunde, die entsprechend ausgespielt werden muß. Lebenspunkte kann man durch Heilung zurückerhalten.</p>
<b>Bewußtlosigkeit</b>	<p>Sobald der Charakter auf null oder weniger LP fällt, wird er bewußtlos. Er kann sich aus eigener Kraft nicht mehr helfen.</p> <p>Ein Charakter fällt nie auf weniger als -5 EP. Wenn er diesen Wert erreicht hat, gilt er als schwerstverletzt und ist dem Tode näher als dem Leben. Die unten angegebene Frist von 30 Minuten <u>verkürzt sich auf 15 Minuten!</u></p>
<b>Frist von 30 Minuten</b>	<p>Der Charakter beginnt zu verbluten, dargestellt durch diese Frist. Durch „Erste Hilfe“, also ein Verbinden aller Wunden, kann man jedoch ein Verbluten verhindern.</p>
<b>Tod</b>	<p>Wurde dem Charakter nicht geholfen, ist dieser nach Ablauf der Frist unwiderruflich tot.</p> <p>Dies gilt auch für den Fall, daß nicht alle Wunden des bewußtlosen Charakters behandelt wurden.</p>

### Leben und Sterben des Charakters im LARP – Die Todesarten

Der Tod ist auch im LARP etwas sehr Endgültiges. Grundsätzlich gibt es keine Wiederbelebung oder Ähnliches. Mit dem Tod sollte sehr ernsthaft umgegangen werden und niemand sollte mit seinem Charakter einfach „aus Spaß“ oder um auszuprobieren, wie

so etwas ist, andere Charaktere töten. Jeder Spieler hat sehr viel Zeit und Mühe in die Entwicklung des eigenen Charakters gesteckt!

Im Folgenden werden die einzelnen Todesarten beschrieben. Mit dem Tod des Charakters ist der Charakterbogen an die SL abzugeben und der Tod zu vermerken.

<b>Verbluten</b>	Wenn ein Charakter bewußtlos ist und offene Wunden hat, ist er nach 30 Minuten verblutet.
<b>Angesagter Todesstoß</b>	Wenn der Charakter einen Treffer mit angesagten Todesstoß erhält und hierdurch bewußtlos wird oder bereits bewußtlos oder wehrlos ist, stirbt er sofort. Jegliche Heilungsversuche danach bleiben ohne Wirkung. Auch ein magischen Angriff kann mit Tötungsabsicht erfolgen, das Ergebnis ist das gleiche. Dem entsprechend muß diese Absicht auch angesagt werden.
<b>Gifte und Krankheiten</b>	Falls ein Charakter erkrankt ist oder vergiftet wurde und dadurch auf null Lebenspunkte oder darunter fällt, wird er ohnmächtig und die 30 Minutenfrist beginnt zu laufen. Wenn er bis dahin nicht erfolgreich behandelt wurde, ist er tot.
<b>Verletzungen</b>	Unbehandelte Verletzungen können ebenfalls zum Tod führen. Wenn eine Wunde oder Verletzung nach 60 Minuten nicht behandelt wurde, erleidet der Charakter einen weiteren Schadenspunkt (Wundbrand, Schwächung durch Blutverlust, etc.). Fällt er dadurch auf null Punkte, wird er bewußtlos und die 30 Minutenfrist beginnt zu laufen. Allerdings verliert er auch bei mehreren unbehandelten Verletzungen pro Stunde nur einen Lebenspunkt.
<b>Weitere Todesarten</b>	Es gibt weitere Unfälle und Todesarten, so z.B. kann ein Charakter von einer schweren Ballista oder einem Katapultgeschoß getroffen werden, er kann aber auch von einer Decke begraben werden oder eine Schlucht hinunterfallen. Wenn die SL oder der betroffene Spieler selbst befindet, daß diese Verletzungen zum Tod führen würden, dann ist dem so.

### Der Spezialfall - Meucheln

Ein erfolgreicher Meuchelversuch führt dazu, daß das Opfer auf -5 Lebenspunkte fällt und bewußtlos wird. Erst mit einem ausgeführten Todesstoß, der nach der Meuchelattacke erfolgen muß, stirbt das Opfer.

Ansonsten hat das Opfer eine Frist von 15 Minuten, bis es verblutet ist.

Typisch für eine Meuchelattacke sind der Kehlschnitt oder der überraschende Stich ins Herz. Beides ist mit äußerster Vorsicht zu tun, der Stich auch nur mit einer entsprechend genehmigten Waffe ohne Kernstab!

Die Meuchelattacke kann nur dann erfolgreich sein, wenn die entsprechende Stelle nicht durch Rüstung geschützt ist. Eine magische Rüstung schützt vor einer Meuchelattacke nicht.



## Rüstungen

Es gibt viele Möglichkeiten das Leben seines Charakter besser zu schützen, zum Beispiel durch Rüstungen. Neben normalen oder magischen Rüstungen werden vor allem Rüstungsschutztränke eingesetzt. Daher ist es wichtig, daß auch Magier sich dieses Kapitel genau durchlesen.

Für alle Rüstungen gilt: Wird ein Charakter, der gerüstet ist, getroffen, so wird zuerst der Rüstungsschutz abgezogen – gleichgültig an welcher Stelle er getroffen wurde.

Donnerhall verzichtet darauf, für jede Körperzonen einen Rüstungsschutz zu errechnen. Wenn ein Spieler seine Verletzungen und die Schutzwerte von etlichen Körperzonen im Kopf haben muß, wird die Sache schnell viel zu kompliziert. Der Spieler soll sich auf das Rollenspiel und nicht auf mathematische Berechnungen konzentrieren. Ein Charakter kann also an einer ungerüsteten Stelle getroffen werden und der Treffer wirkt trotzdem nur auf den Rüstungsschutz.

### Die Höhe des Rüstungsschutzes bei nichtmagischen Rüstungen

Wert	Art der Rüstung
1	Leichtes Leder
2	Dickes Leder, Einschränkungen der Bewegungsfreiheit
3	Leichtes Kettenhemd
4	Schweres Kettenhemd
5	Leichte Plattenrüstung
6	Vollplatte

Anmerkung: Dieser Wert gilt dann, wenn Torso und Oberarme voll und die Oberschenkel halb geschützt sind. Wer besser geschützt ist, hat entsprechend mehr Rüstschutz und umgekehrt.

ACHTUNG: Die Tabelle stellt Richtwerte dar. Jede Rüstung ist jedoch anders. Daher bleibt die Höhe des Rüstschutzes letztendlich Entscheidung der jeweiligen SL.

#### I. Helme

Jeder Helm erhöht den Rüstschutz um einen Punkt, ein Topfhelm sogar um 2 Punkte. Außerdem gilt ein Helm als Pömpfschutz, man kann also nicht niedergeschlagen werden. In Donnerhall ist ein Helm übrigens der einzige wirksame Pömpfschutz!

#### II. Normale Rüstungen und Magie

Das Wirken von Magie wird durch das Tragen einer Rüstung deutlich erschwert, ist aber nicht unmöglich. Für jeden Rüstungsschutzpunkt muss der Magier eine Niete mehr in seinen Beutel stecken!

#### III. Magische Rüstungen

Magische Rüstungen wirken wie ein Schutzschild. Schnelle Schläge werden von ihr absorbiert und bleiben wirkungslos – man kann das Schild jedoch durchdringen. Die magische Rüstung schützt weder vor Meuchelattacken, noch davor niedergeschlagen (gepömpft) zu werden. Vorteil ist die deutlich höhere Beweglichkeit, wie auch die Möglichkeit trotz Rüstung geheilt zu werden.

#### IV. Rüstungsschutztränke

Derartige Tränke wirken, wenn nicht ausdrücklich anders beschrieben, wie eine magische Rüstung.

---

## **Magie**

*Donnerhall versucht Magie so einfach wie möglich ausspielbar zu machen. Die im Besonderen Teil aufgeführten Sprüche sind nicht abschließend und lassen Freiraum für eigene Spruchkreationen. Wichtig sind jedoch folgende Grundsätze:*

1. *Nicht jeder Spieler muß alle Sprüche lernen, sondern das Ausspielen eines Spruches muß so darstellbar sein, daß die Mitspieler die Wirkung leicht erkennen können.*
2. *Magie ist keine sichere Sache, sondern birgt immer das Risiko eines Patzers.*
3. *Nur Magiebefähigte können Magie wirken – hierzu werden jedoch immer magische Energie, kurz Magiepunkte, benötigt.*
4. *Die Wirkung von Magie ist auszuschmücken und entsprechend dramatisch oder geheimnisvoll darzustellen. Wer nur müde seinen Spruch abliest, wird sich nur wenige Freunde machen!*
5. *Eine Spruchformel muß nicht gesprochen werden, statt dessen genügt auch eine Handlung von der gleichen Dauer, diese muß aber nach außen erkennbar sein.*
6. *Der Name des Spruches oder die (ausgerufene) Spruchwirkung ist nicht Bestandteil der Spruchformel, sondern dient einzig dazu den Mitspielern anzuzeigen, welche Art von Magie gewirkt wurde, damit diese richtig reagieren können.*
7. *Komponenten können zum Zaubern verwendet werden, müssen allerdings von der SL bestätigt sein. Dann ist es möglich, daß die Ausführung des Spruches weniger kostet. Die SL muß solche Ausnahmen nicht zulassen.*
8. *Nicht jeder Spruch kann beliebig gekauft werden. Manche besondere Sprüche und magischen Fähigkeiten bedürfen zum Erlernen ein besonderes Engagement. Dies kann z.B. durch Experimente, durch Lernen bei einem Meister oder durch theoretisches Studium geschehen. Der Spieler sollte dies in Absprache mit der SL tun und muss sich den Spruch unbedingt bestätigen lassen. Bei besonderem Einsatz vom Spieler kann die SL die Spruchkosten auch reduzieren.*

### *Magisches Talent*

*Das magische Talent beinhaltet bereits **10 Magiepunkte** und ist die Eintrittskarte dafür, Sprüche kaufen und sprechen zu können.*

### *Magiepunkte*

*Magische Energie wird in Form von Murmeln dargestellt. Diese werden in einem Beutel mit sich geführt. Wer den Beutel vergessen hat, kann auch nicht über seine Magiepunkte verfügen. Je angefangene 15 Magiepunkte kommt eine anders farbige Murmel in den Beutel. Diese symbolisiert die Patzermöglichkeit. Ein Magier hat also von Beginn an mindestens 10 Magiepunkte und eine Niete in seinem Beutel. Statt Murmel können natürlich auch andere Gegenstände von gleiche Form und unterschiedlicher Farbe verwendet werden.*

### *Magie wirken*

*Die Ausführung jedes Spruchs kostet Magiepunkte. Die Zahl der Magiepunkte entspricht meist der Spruchstufe. Wenn dem nicht so ist, ist dies im Besondern Teil explizit gekennzeichnet.*

*Wenn der Magier nun Magie wirken möchte, zieht er aus seinem Beutel so viele Murmeln, wie der Spruch an Magiepunkten kostet. Wenn er die andersfarbige Murmel gezogen hat, hat er gepatzt. Welche Auswirkungen dies hat, steht in der Spruchbeschreibung.*

*Falls er nicht gepatzt hat, ist die Ausführung des Spruches gelungen. Dies waren bereits alle notwendigen Grundlagen der Magie. So einfach ist das Ganze!*

### *Die Sprüche*

*Im Besonderen Teil werden die verschiedenen Sprucharten und in diesem Zusammenhang wichtige Grundsätze erläutert. Im Allgemeinen Teil ist dies jedoch nicht von Bedeutung.*

---

## **Alchimie**

*Die Grundsätze der Ausspielbarkeit gelten nicht nur für Magie, sondern in gleicher Weise auch für Alchimie. Dennoch ist die Alchimie der deutlich komplizierteste Teil in diesem Regelwerk.*

*Wer also einen Alchimisten spielen will, sollte sich die folgenden Seiten genau einprägen. Wer glaubt, Alchimisten sind in Donnerhall anderen Charakteren gegenüber im Vorteil, hat teilweise recht. Auf der anderen Seite ist der Aufwand einen Alchimisten zu spielen weitaus höher.*

- 1. Der Alchimist benötigt zum Brauen seiner Tränke viele Zutaten und sehr viel Ausstattung, die dem Ambiente gerecht wird. Ohne entsprechende Ausstattung ist ein Alchimist allenfalls für Pappnasen spielbar.*
- 2. Das Brauen von Tränken nimmt viel Zeit in Anspruch und kann nicht eben schnell nebenher getan werden.*
- 3. Der Alchimist ist ein Spezialist, man muß zu Beginn des Spiels sehr viel Erfahrungspunkte ausgeben, um überhaupt in der Lage zu sein einen ersten Trank zu brauen. Neben seinem Spezialgebiet kann er kaum etwas anderes.*

*Grundsätzlich sind sich Magie und Alchimie ähnlich, es gilt jedoch die wenigen Ausnahmen besonders zu beachten. Daher ist unbedingt folgender Text durchzulesen:*

- 9. Nicht die Spieler müssen jede mögliche Trankwirkung kennen, sondern die Beschreibung der Wirkung muß so auf den am Trank angebrachten Zettel beschrieben sein, daß die Mitspieler die Wirkung unmißverständlich erkennen können.*
- 10. Auch Alchimie ist keine sichere Sache, sondern birgt immer das Risiko eines Patzers (z.B. durch falsche Dosierung oder verdorbene Komponenten) in sich.*
- 11. Zum Wirken von Alchimie werden immer Alchimiepunkte benötigt, Nichtalchimisten müssen Trank-, Heiltrank oder Giftkunde beherrschen.*
- 4. Die Wirkung von Alchimie ist auszusmücken und entsprechend interessant oder geheimnisvoll darzustellen. Einen Tee zu kochen oder einen Cocktail zu mischen reicht nicht aus! Trotzdem stets auf Sicherheit achten!*
- 5. Jeder Trank ist mit einem Zettel zu versehen. Dort wird die Trankwirkung wiedergegeben und outtime wichtige Komponenten genannt (z.B. Koffein und Alkohol). Der Zettel ist intime nicht existent und dient lediglich dazu den Spielern anzuzeigen, wie reagiert werden muß. Ohne diesen Zettel handelt es sich um keinen alchimistischen Trank. WICHTIG: Erst Zettel outtime lesen, dann Trank trinken!*
- 6. Nicht jedes Trankrezept kann beliebig gekauft werden. Manche besonderen Tränke bedürfen zum Erlernen ein besonderes Engagement. Der Spieler sollte dies in Absprache mit der SL tun und muß sich das Rezept unbedingt bestätigen lassen.*
- 7. Die Trankliste ist nicht abschließend. Nicht nur der Alchimist kann eigene Tränke entwickeln, auch von der SL können Spezialtränke ins Spiel gebracht werden, deren Rezepte schwieriger zu lernen sind oder die eine ungewöhnliche Wirkung haben, vielleicht gar einzig im Wege eines Rituals herstellbar sind.*

### *Die Fähigkeit Alchimie*

*Das Fähigkeit Alchimie beinhaltet bereits 10 Alchimiepunkte und ist die Eintrittskarte dafür, Rezepte kaufen und Tränke brauen zu können.*

### *Alchimiepunkte*

*Um einen Trank zu erzeugen, benötigt man nicht nur verschiedene Komponenten, sondern auch alchimistische Energie, die sehr verwandt mit der magischen Energie ist. Die Wirkungsweise unterscheidet sich daher überhaupt nicht. Details sind also im Kapitel [Magie nachzulesen](#).*

*Alchimiepunkte werden auch in Form von Murmeln dargestellt und die Patzerwahrscheinlichkeit entspricht der des Magiers (alle angefangenen 15 AP's eine Niete). Ein Alchimiepunkt kostet 2 EP.*

---

## Das Sparten- und Stufenschema

	<b>Heiltrankkunde</b>	<b>Gifte und Tinkturen</b>	<b>Trankkunde</b>
<b>Stufe 1</b>	<b>Jede Stufe kostet 5 EP.</b>		
<b>Stufe 2</b>			
<b>Stufe 3</b>			
<b>Stufe 4</b>			
<b>Stufe 5</b>			

### Die Lizenz zum Brauen

Bevor überhaupt ein Trank erlernt werden kann, ist es notwendig die Fähigkeit zu besitzen einen Trank der entsprechenden Stufe brauen zu können. Jede dieser insgesamt 5 Stufen kostet 5 EP. Sobald man sich eine Stufe „gekauft“ hat, ist man in der Lage alle Tränke, die in diese Stufe eingeordnet sind, zu brauen – wenn man das Rezept erworben hat!

ABER: Hierbei handelt es sich um Stufen, die aufeinander aufbauen. Bevor man ein alchemistisches Erzeugnis der Stufe 2 herstellen darf, muß man zunächst die Stufe 1 beherrschen.

### Rezeptkosten

Jedes Rezept kostet auch 5 EP, unabhängig von der Trankstufe. Man kann mit dem entsprechenden Rezept aber erst einen Trank brauen, wenn der Charakter in der Lage ist Tränke dieser Stufe herzustellen. Das Rezept kann natürlich bereits vorher spieltechnisch z.B. von anderen Alchimisten erworben worden sein.

Selbst entwickeln kann ein Charakter Rezepte aber erst dann, wenn er fähig ist, Tränke dieser Trankstufe und Sparte herzustellen.

### Brauzeit und Aufwand

1. Pro Trankstufe sind 5 Minuten Brauzeit erforderlich. Wenn mehrere gleiche Tränke gleichzeitig gebraut werden, multipliziert sich die Brauzeit um die Anzahl der Tränke.
2. Pro Trankstufe wird ein Alchimiepunkt benötigt.

### Die Murmeln und der Zettel

Nach Abschluß des Brauvorgangs zieht der Alchimist die entsprechende Zahl der Murmeln (entsprechend der Trankstufe). Zieht er die Niete, ist der Trank mißlungen. Allerdings erkennt der Alchimist, ob sein Werk ge- oder mißlungen ist.

Danach bringt er noch den oben beschriebenen Zettel an den Trank an. Damit ist der Trank fertig. Wenn nicht ausdrücklich anders bestimmt, verliert ein Trank 2 Monate nach dem Braudatum seine Wirkung.

Auf den Zettel sind folgende Angaben:

- Trankwirkung
- Problematische Inhaltsstoffe (Alkohol, Koffein, etc.)
- Datum der Herstellung
- Trankname, Stufe und Sparte

### Komponenten

Jeder Trank besteht aus Komponenten, also Zutaten. Pro Stufe sind ungefähr zwei bis drei Komponenten erforderlich. Dies ist aber nur ein Richtwert – extrem seltene Komponenten können die Anzahl der anderen Komponenten deutlich reduzieren. Die Verantwortlichkeit für gutes Rollenspiel soll hier dem Spieler eines Alchimisten nicht abgenommen werden – Donnerhall möchte an dieser Stelle Kreativität nicht unnötige Schranken setzen.

---

## Das Ritual

Donnerhall widmet dem Ritual ein ganzes Kapitel. Alles, was nicht im Rahmen der konventionellen Magie zu bewältigen ist, muß im Wege eines Rituals gelöst werden.

Im Prinzip kann sogar ALLES durch Rituale erreicht werden, wobei das Gelingen von Ritualen durchaus riskant ist. Außerdem – wie überall im Leben – muß man dort, wo man viel herausholen will, auch viel hineinstecken.

Grundsätzlich müssen Rituale vorher mit der SL abgeklärt werden und geschehen unter SL-Aufsicht. Ausnahme: Die SL verzichtet im Einzelfall ausdrücklich darauf und teilt die Wirkung dem Spieler mit (z.B. bei sehr kleinen Ritualen).

## Grundbegriffe

<b>Ritual</b>	Ein Ritual kann ein Gottesdienst, ein komplexe magische Handlung oder auch eine Zeremonie, in der mit übernatürlichen Kräften gearbeitet wird, sein.
<b>Goldene Regel</b>	<b>Ein Ritual funktioniert nur, wenn das, was dabei herauskommen soll, nicht mächtiger ist als das, was hineingesteckt worden ist.</b> Die verlorene Energie bewirkt jedoch merkwürdige Nebeneffekte z.B. in Form von fiesen Dämonen, seltsamen Visionen, lustigen Feen und Kobolden, unmoralischen Offerten oder göttlichen Interventionen.  So kann ein Ritual auch immer an Eigendynamik gewinnen und Kettenreaktionen auslösen!
<b>Opfer</b>	Das, was in das Ritual hineingesteckt wird, ist das sogenannte Opfer. Ein Opfer kann materielle Natur sein, aber auch ein Leben, spezielle Darbietungen oder ein Gelöbnis bzw. Schwur. Man kann also auch eigene EP opfern oder Eigenschaften, doch sollte dies intime plausibel sein.
<b>Gerufene Geister</b>	Neben den freiwilligen Opfern zieht eine ausgelöste „Nebenwirkung“ oft weitere Opfer nach sich, die der Charakter unter Zwang gibt.  Wer als unerfahrener Magier einen Dämonen beschwört, sollte durchaus damit rechnen, daß er nicht den Dämonen kontrolliert, sondern der Dämon ihn!
<b>Kleine Rituale</b>	Jemand, der ein „einfaches“ Ritual schon häufig durchgeführt hat, beherrscht es recht gut. Vielleicht kann ein Priester ein besonders Heilungsritual oder ein Waffe segnen.  Diese Rituale und nur diese, können dann von der SL als Wissensgebiet (10 EP) bestätigt werden und dürfen fortan ohne SL-Aufsicht durchgeführt werden.
<b>Ausnahmen</b>	Bei Ritualen ist die Ausnahme die Regel! Wie und ob ein Ritual funktioniert liegt letztlich immer bei der SL. Diese sollte aber nicht willkürlich gut durchgeführte Rituale „einfach mal so“ scheitern lassen.

## Das Wesen des Rituals

Donnerhall verzichtet darauf, eine mystische Erklärung über Rituale abzugeben, aber beschreibt grafisch durch eine technische Darstellung, wie alle Rituale von Wesen her funktionieren.

---



Jedes Ritual geschieht mit dem Ziel etwas zu erreichen z.B. ein göttlichen Fingerzeig, die Heiligung einer Waffe oder die Erzeugung eines Artefaktes. Dies funktioniert aber nur mit einem Einsatz, dem Ritualbeitrag A. Das Ritual konvertiert quasi den Einsatz in etwas anderes – das Ergebnis B. Dabei entstehen aber Verluste, die Nebenwirkungen. Die Höhe hängt von den Fähigkeiten der Ritualisten ab.

Der Ritualbeitrag (Opfer)

**Der Einsatz, das Opfer, der Input oder auch Ritualbeitrag muss wie gesagt nicht die Form von magischer Energie haben. Dies bedeutet aber nicht Beliebigkeit.**

Wer die Lebensgöttin mit der Tötung eines Gefangenen beeindruckt oder ein Dimensionstor mit Geld öffnen möchte, wird damit sicher keinen Erfolg haben. Es wäre aber möglich, den Gott der Händler und Diebe zu bestechen, damit dieser das Dimensionstor öffnet.

Wer aber mit dem falschen Einsatz operiert, wird sicher auch ein anderes Ergebnis als erhofft erhalten – nämlich im schlimmsten Fall nur Nebenwirkungen.

Um die Höhe des Einsatzes zu bestimmen, sollte man folgendes wissen. Es gibt auch bezüglich Ritualen Personen, die sich damit auskennen. Diese haben geringere Energieverluste und weniger Nebenwirkungen.

Der Ritualmeister kann seine Energie mit den geringsten Verlusten einsetzen. Entsprechend gering sind auch die Nebenwirkungen. Der Magiekundige beherrscht diese Kunst weit weniger gut und verliert einen deutlichen Teil der eingesetzten Energie. Die Nebenwirkungen sind entsprechend heftiger. Der Magieunkundige verliert meist über die Hälfte der eingesetzten Energie und muß mit großen Nebenwirkungen oder anderen als den gewollten Ergebnissen rechnen.

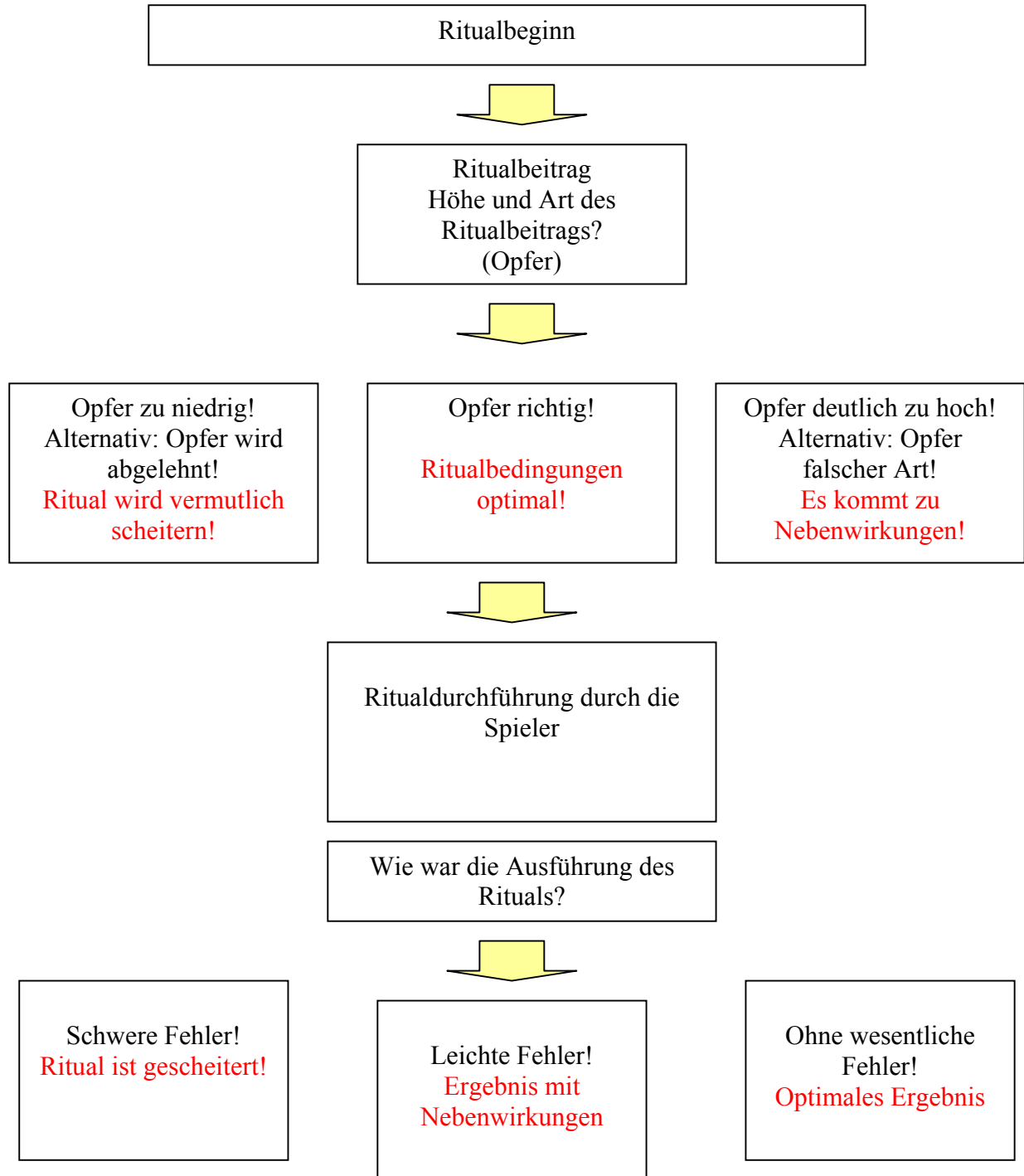
### Für Rituale nützliche Fähigkeiten

<b>Ritualmeisterei</b>	Der Ritualmeister kann ungefähr einschätzen, wie hoch der Einsatz für das entsprechende Ritual sein muß und welche Nebenwirkungen eintreten könnten. Daneben ist er am besten in der Lage den Einsatz mit so wenig wie möglich Verlusten zu nutzen.
<b>Fusion</b>	Ein Magier mit Fusion kann seine magische Energie gemeinsam mit anderen Magier bündeln und einsetzen. Jeder Magier, der sich mit anderen Magiern fusioniert hat, kann auf die gemeinsame magische Energie zurück greifen und damit seine Sprüche wirken. Fusionieren funktioniert nur, wenn alle an der Fusion Beteiligten über diese Fähig verfügen.

**ACHTUNG:** Man kann viel mit Ritualen machen. Nebenwirkungen können äußerst gefährlich sein. Ein Ritual, daß ein Land zerstört oder ein Weltuntergangsszenario herbeiführt, müßte extrem mächtig sein und ist kaum im Rahmen eines Cons irgendwie glaubwürdig darstellbar. Daher unsere Bitte an jede SL, verzichtet einfach darauf.

**HINWEIS:** Häufig wird per Ritual ein Dimensionstor geöffnet. Um so etwas zu tun, benötigt man viel Energie. Man kann daher davon ausgehen, daß dieses Tor, wenn nicht ständig weitere Energie hinein fließt, sehr bald wieder zusammenbricht und der Spuck ist vorbei. Die Welt wird damit nicht aus den Fugen gehoben.

Die Durchführung eines Rituals



Anmerkung: Im Unterschied zum Magiesystem müssen beim Ritual keine Murmeln gezogen werden! Stattdessen entscheiden die Qualität der Ritualausführung. Wesentliche Bedingung für das Gelingen des Rituals ist der richtige Ritualbeitrag (Opfer).

## **Schlösser und Schlüssel**

*Donnerhall hat ein System entwickelt, daß es erlaubt das Knacken von Schlössern im LARP einfach und flüssig darzustellen. Jedes Schloß – ganz egal wie es in Wirklichkeit aussieht – wird nach folgenden Schema simuliert:*

### 1. Ein Zettel mit der Schloßnummer und der Schloßstufe

Die Schloßnummer dient der Identifikation des Schlosses und zur Überprüfung, ob mögliche Schlüssel passen oder nicht. Die Schloßstufe gibt Personen mit der Fähigkeit „Schlösser knacken“ einen ungefähren Hinweis darauf, wie schwierig das Öffnen dieses Schlosses ist.

### 2. Ein Beutel mit Murmeln

Der Beutel mit Murmeln funktioniert ähnlich wie im Magiesystem – nur umgekehrt. Es gibt eine weiße Murmel und ansonsten nur Nieten, gekennzeichnet durch schwarze Murmeln.

Je nach Fähigkeiten hat eine Person, die Schlösser knacken kann, mehr oder weniger Versuche, Murmeln zu ziehen. Zieht er die weiße Murmel hat er das Schloß geknackt. Hat er eine Niete gezogen und noch weitere Versuche frei, legt er die gezogenen Niete erst zurück, nachdem er sein Werk – erfolgreich oder nicht – zu Ende geführt hat.

Wenn man das Schloß nicht knacken konnte, beginnt eine Frist von 30 Minuten zu laufen. Erst dann darf man sich erneut ans Werk machen.

### 3. Schlüssel für das Schloß

Manchmal wird im LARP vergessen, daß man Schlösser nicht nur knacken oder zerstören kann, sondern diese auch ganz unspektakulär mit einem Schlüssel zu öffnen sind. Die Fähigkeit ein Schloß herzustellen oder gar der Spruch, beinhaltet auch immer zwei dazugehörige Schlüssel herzustellen. Dies können ganz normale Schlüssel sein, die entsprechend mit einem Zettel und der entsprechenden Schloßnummer gekennzeichnet sind.

### 4. Mögliche Fallen

Ein Schloß kann auch mit einer Falle ausgestattet sein. Diese wird durch eine rote Murmel im Beutel simuliert. Wenn diese gezogen wurde, gilt die Falle als ausgelöst und die auf dem Zettel vermerkte Wirkung tritt ein.

Nur wenige Schlösser werden mit Fallen ausgestattet sein. Dennoch ist das Knacken eines Schlosses immer ein gewisses Risiko.

### 5. Auf oder zu?

Die wichtigste Frage für den normalen Charakter ist jedoch: Woran erkenne ich, ob das verdammte Schloß offen oder verschlossen ist? Hier die Antwort: Am Beutel ist ein Faden angebracht. Hängt dieser aus dem Beutel heraus, ist das Schloß offen. Wenn jemand das Schloß also geknackt hat, zieht er den Faden aus dem Beutel heraus. Es bietet sich an, einen farbenfrohen und nicht zu kurzen Faden zu nehmen, damit man auch in der Dämmerung den Faden noch erkennen kann. Erst wenn man den Faden gefunden hat, darf man die Tür öffnen!

#### Sonderfall: Der Schlossermeister

Der Schlossermeister kann nicht nur Schlösser und Schlüssel herstellen, sondern er kann auch mit Fallen gesicherte Schlösser erkennen (durch Blick in den Beutel) und das Risiko einer Auslösung umgehen. Da die hierfür notwendige Arbeit sehr vorsichtig geschehen muß, benötigt er 15 Minuten Zeit (dargestellt durch Arbeiten am Schloß), dann hat er die Möglichkeit, falls er die rote Murmel zieht, diese einmal zurück in den Beutel zu legen ohne die Falle auszulösen. Falls er die rote Murmel erwischt hat, kann er durch erneute Investition von 15 Minuten Arbeitszeit, die Sache wiederholt angehen.

#### Hinweis: Wie man Türen bestmöglich sichert

Jeder mit der Fähigkeit „Schlösser knacken“ bekommt mit Glück JEDES Schloß auf. Wirkungsvoll sichern kann man daher eine Tür in erster Linie durch Anbringung mehrerer Schlösser – so sinken die Chancen für Diebe deutlich.

---



## Heilung

*Die Heilung ist in Donnerhall sehr einfach geregelt. Denn ein Teil hiervon funktioniert zumindest regeltechnisch genau wie Magie. Die entsprechenden Anwendungen sind daher auch bei den Spruchlisten als unter Heilmagie zu finden.*

**Achtung:** Heilung funktioniert nur regeltechnisch teilweise wie Magie. Ob die Heilung aber tatsächlich magischer Natur ist, bleibt dem Spieler überlassen. Ein Spieler, der einen Nichtmagier darstellt und dessen Charakter heilkundig ist, benutzt trotzdem für manche Behandlungen z.B. gegen Vergiftungen einen Beutel mit Murmeln wie ein Magier. Dies dient letztendlich aber nur einem Zweck – der Simulation von einem Risiko, daß jede Heilbehandlung in sich birgt.

### *I. Heilkunst*

*Erste Hilfe fällt noch nicht in den Bereich der Heilkunst, da damit niemand geheilt, sondern nur ein Verschlechtern des Gesundheitszustandes verhindert wird. Mit erster Hilfe ist auch nur die Versorgung von Wunden oder Verletzungen möglich, Gifte und Krankheiten können mit Erster Hilfe nicht bekämpft werden.*

*Ein Charakter mit der Fähigkeit Heilkunst gilt hingegen als Medicus. Das Paket Heilkunst umfaßt folgende Eigenschaften:*

#### *1. Diagnosen*

*Der Medicus ist in der Lage eine Diagnose durchzuführen. Er erkennt sehr schnell, unter welcher Art von Gebrechen der Patient leidet, also Verletzung, Krankheit oder Vergiftung. Außer bei einer offensichtlichen Wunde benötigt er jedoch für eine exakte Diagnose mindestens 5 Minuten Zeit, in der er den Patienten untersuchen muß. Erst danach kann er mit einem Heilverfahren beginnen.*

#### *2. Heilung mit Sprüchen der Heilmagie*

*Jeder Medicus ist in der Lage Sprüche aus der Liste der Heilmagie zu lernen. Die Anwendung dieser Sprüche unterscheidet sich in nichts von den Prinzipien der Magie.*

*Der Nichtmagier erhält zur Charaktererschaffung 10 MP, er kann damit aber nur Sprüche der Heilmagie lernen und ist abgesehen davon auch wie ein Nichtmagier zu behandeln. Einige Zauber wie z.B. Magie entziehen wirken nicht.*

#### *3. Heilung ohne Sprüche der Heilmagie*

*Interessanter ist die Heilung ohne Sprüche der Heilmagie. Für Wunden gibt es eine sehr einfache Regel. Wenn der Medicus diese desinfiziert und verbindet, heilt diese innerhalb von 60 Minuten. Bis dahin ist die behandelte Stelle jedoch zu schonen, sonst verlängert sich die Heilung.*

*Allerdings kann der Medicus auch für jedes andere medizinische Problem unorthodoxe Behandlungsmethoden entwickeln. Diese müssen auch nicht unter Verwendung von Magiepunkten stattfinden, sondern geschehen nach den Regeln des Rituals. Hat ein Medicus nun eine neue Behandlungsmethode erfunden, kann er sich diese im Sinne des Kapitels über Rituale als Wissensgebiet für 10 EP bestätigen lassen.*

### *II. Hilfeigenschaften*

*Über die Heilkunst hinaus gibt es weitere Fähigkeiten, die insbesondere für einen Medicus sehr sinnvoll sind.*

#### *1. Pflanzenkunde (Wissensgebiet)*

*Das Wissensgebiet Pflanzenkunde ist eine für Heilkundige nützliche Eigenschaft. Sie erlaubt es Pflanzen und deren Heilwirkung zu erkennen. Wenn die Behandlung einer Wunde unter Verwendung von Heilpflanzen geschieht, dauert der Heilprozeß nur noch 30 Minuten statt einer Stunde.*

#### *2. Heiltrankkunde*

*Schließlich ist es dem Heilkundigen möglich, die Fähigkeit Heiltrankkunde zu erwerben. Diese ist eine alchimistische Disziplin und wird dort näher erläutert.*

---

*Angesprochen werden muss schließlich noch das Thema Krankheiten und deren Behandlung. Bei Vergiftungen wurde bezüglich der Behandlungsmethoden nicht differenziert – die Neutralisation von Vergiftungen mittels Heilmagie funktioniert mit einem einzigen Zauber. Bei Krankheiten ist eine weitergehende Differenzierung aber unumgänglich.*

*Im Spiel selbst werden verschiedenste Krankheiten mit unterschiedlichsten Krankheitsverläufen auftauchen, die aber letztendlich alle in drei Gruppen zu unterteilen sind:*

### *Kategorisierung der Krankheiten*

<i>Leichte Krankheiten</i>	<i>Unter die leichten Krankheiten fällt alles, was dem Charakter nur für einen gewissen Zeitraum zusetzt, aber durch den Körper selbst erfolgreich bekämpft wird.</i>
<i>Schwere Krankheiten</i>	<i>Schwere Krankheiten führen zwar nicht zum Tod, aber der Körper des Charakters ist ohne fremde Hilfe nicht in der Lage die Krankheit zu besiegen.</i>
<i>Tödliche Krankheiten</i>	<i>Tödliche Krankheiten führen nach einem wie auch immer gearteten Leidensweg – der Zeitfaktor spielt dabei keine Rolle – zu Tod des Charakters, wenn der keine Heilbehandlung erfährt.</i>

*WICHTIG: Es wurden bereits die verschiedenen Heilungsmethoden dargestellt, manchmal gibt es aber auch landesspezifische Seuchen, die nur auf eine ganz bestimmte Weise behandelt werden können und noch Komponenten bedarf. Hier hilft zunächst eine Diagnose und dann ein kurzes Gespräch mit der freundlichen SL, der Ihr aufgrund ihrer göttergleichen Funktion die Seuche zu verdanken habt.*

*HINWEIS: Es ist ein absolutes Vorurteil, daß Heilkundige nur heilen können. Es gibt Meister der Heilkunst, die sich bestens mit der Medizin auskennen und auch genau wissen, wie sie Personen Schaden zufügen können und dies ab und an auch tun. Dabei sind ist ihr Ansatz nicht vergleichbar mit dem des Schwarzmagiers und leider funktioniert bei den Sprüchen der Heilmagie, die Personen beeinflussen, die Willensstärke nicht. Niemand sollte sich also über bösertige Zauber der Heilmagie wundern.*

## **Nachwort**

*Donnerhall ist recht kurz, aber ziemlich heftig; eben wie ein Donnerhall. Gerade etwas möglichst knapp darzustellen und Regeln ohne etliche Ausnahmen zu entwickeln und dabei nicht in die Gefahr zu kommen maßgebliche Faktoren zu ignorieren ist eine besondere Kunst. Wir haben es hoffentlich geschafft, bis zum Schluss konsequent zu bleiben.*

*Donnerhall ist das Ergebnis eines großen Teams, dass im Jahr 1999/2000 vor allem von Mitgliedern des Vereins Gelebte Geschichte unter der Federführung von Michael Schaad entstanden ist. Jeder der Beteiligten verdient für seine Mitarbeit ganz besonderen Dank.*

*Darüber hinaus hat Martin Böhler hat von der Konzeption an Michael Schaad stets kritisch begleitet und die frischen Rohfassungen von Kapiteln inhaltlich sehr konstruktiv überprüft, das Schlössersystem in dieser Form ist ihm zu verdanken, aber durch ihn ist Euch auch einiges erspart geblieben, weil es wieder herausgenommen wurde.*

*Patrick Röglin kämpfte vehement für ein Alchimiesystem, das dem hier dargestellten weitgehend entspricht. Er konnte sich durchsetzen. Jeder, der einen Alchimisten spielt, darf sich also bei ihm bedanken – sonst wären die Alchimisten deutlich schlechter weggekommen.*

*Bei der Weiterentwicklung von Donnerhall wird dieses Team weiterhin mitwirken – gerade der Besondere Teil wird noch um etliche Spruchlisten, Rituale und alchimistische Produkte erweitert.*

*Aber auch Du kannst Dich einbringen und so in Donnerhall Deine Ideen verwirklichen. Neben der Textversion ist Donnerhall im Internet zusammen mit entsprechenden Charakterrohbögen kostenlos verfügbar.*

---