

# Frostheim-Regelwerk

So wenig wie möglich, so viel wie nötig

---

## Allgemeines Regelwerk

Auf Frostheim-Cons spielen wir nach „zwei Regeln“ bzw. DKWDDK. Die „zwei Regeln“ besagen im Grunde nur ganz einfach:

- Zeige, wenn du angespielt wirst, irgendeine plausible Reaktion. Spiel etwas, unterbrich das Spiel nicht!
- Wenn du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere die Handlung deines Gegenübers.

**Dies bedeutet, dass weder Lebenspunkte, Rüstungspunkte, Schadenspunkte oder sonst etwas vorgegeben wird.**

Die größte Schwierigkeit besteht in diesem System für Spieler übernatürlicher Effekte. Zauber und Wunder müssen aus ihrer Darstellung heraus so überzeugend sein, dass das jeweilige Gegenüber plausibel reagieren kann.

## Magiespiel

Abseits vom IT-Konflikt in Frostheim mit Magiern, stellen wir an Magierspieler den Anspruch, dass ihre Effekte weitgehend selbsterklärend sind. OT-Kommandoworte oder gar Erklärungen stören unserer Auffassung nach das Spiel. Sowohl der Zaubernde, als auch der Verzauberte befinden sich in einer OT-Unterbrechung, die das kommende IT vorschreiben sollen.

Auf Frostheim Cons soll diese Unterbrechung wegfallen. Entsprechend der zwei Regeln ist die Magieanwendung nun eine Folge aus Zauber wirken (Botschaft senden) und einer Reaktion (Botschaft deuten).

## Besonderheit für frostheimer Goden

Für Godenspieler aus Frostheim ergeben sich zwei Besonderheiten. Bei der gewaltigen Fülle an Zaubern und Effekten der LARP-Welt sind die meisten kaum passend für eine nordisch angehauchte Welt, weshalb wir eine Liste an – nach unserer Meinung – passenden Effekten gewählt haben.

Diese sind teilweise auf bestimmte Goden begrenzt, sodass ein allgemein ausgerichteter Gode beispielsweise keinen Effekt wirken kann, der einem Odin-Goden vorbehalten ist. Ähnlich verhält es sich auch mit spezialisierten Goden. Diese können allgemeine Effekte und jene ihrer Götter wirken, nicht aber die Effekte, die einer anderen Gottheit zugeordnet sind. Außerdem haben spezialisierte Goden auch Vor- und Nachteile für ihr Verhalten oder ihre Fähigkeiten.

Als weitere Besonderheit frostheimer Goden gilt die Darstellung. Selbst für kleine Effekte ist ein kleines Ritual wichtig bzw. eine rituelle Handlung zwingend notwendig. Spruchmagie im klassischen Sinne gibt es für diese Charaktere nicht.

Die Effekte „Odins Schlachtsegen“, „Waffe weihen/Heiliges Amulett“ und „Waffensegen brechen/Amulett zerstören“ können nur durch einen **aufwändigen Blót entsprechend des Godenhandbuches** gewirkt werden.

## Wunder für frostheimer Goden

<u>Wunder</u> <u>(Verweis Godenbuch)</u>	<u>Wirkung</u>	<u>Nur Goden</u> <u>des/der...</u>
<b>Odins Schlachtsegen</b>	<b>Kampfrausch oder Kampf bis Kampfunfähigkeit</b>	<b>Odin</b>
Seidr brechen	Hebt einen Zauber auf	
Fluch	„Zwangsneurosen“ o.Ä. (Verfluchung)	
Runenbefragung/Göttlicher Rat	Rat durch SL	
Blick des Goden	Der Gode erkennt Existenz und Wirkung eines aktiven Zaubers	
<b>Waffe weihen Oder Heiliges Amulett</b>	<b>Eine Waffe wird gesegnet oder ein Schutzamulett erschaffen</b>	
Forsetis Verhör	Der Verzauberte muss eine Frage wahrheitsgemäß beantworten	Forseti
Heilsegen	Der Gode heilt Wunden	Idun, Freyja, Eire
<b>Waffensegen brechen Amulett zerstören</b>	<b>Ein permanenter Zauber oder Segen auf einem Gegenstand (auch Waffen) wird aufgehoben</b>	<b>Odin, Thor, Freyja</b>
Stärkesegen des Thor	Der verzauberte Charakter fühlt sich gestärkt. Sein Körper wird leicht widerstandsfähiger gegen Wunden.	Thor
Schildsegen des Heimdall	Schützt den Schild vor physischer Zerstörung (Nicht vor magischer Zerstörung)	Heimdall

## Fähigkeiten von nordischen Goden

Goden, also die Priester nordischer Götter, die sich einer speziellen Gottheit verschrieben haben, haben nicht nur den Zugang zu speziellen Zaubern, sondern auch zu weiteren Fähigkeiten. Allerdings prägen sich mit solchen Vorteilen auch Nachteile aus.

Die Sonderfähigkeiten sind nur nutzbar, wenn der Gode Symbole/Attribute seiner Gottheit mit sich führt und offen trägt.

	Vorteil	Nachteil
<b>Balder</b> Bedingung: Priester muss sympathische und attraktive Gestalt und Charaktereigenschaften haben	kann bis zu drei Freundschaftszauber wirken	Der Charakter kann in keiner Art und Weise „böse“ Charakterzüge zeigen (keine Hinterhalte/Intrigen/Lügen/Foltern/ oder ähnliches) und kann diese in seinem Umfeld auch nicht dulden oder durch entsprechende Handlungen anderer Vorteile daraus ziehen. Andernfalls verliert er seinen Segen. (er ist kein Gode mehr)
<b>Forseti</b>	Siehe Zaubertabelle	Kann nicht lügen, da ansonsten der Segen verfällt (er ist kein Gode mehr)
<b>Freyja</b>	Kann Magie intuitiv erkennen , also ohne den Spruch aktiv zu wirken	Beherrschungszauber haben immer den doppelten Effekt.
<b>Frigg</b>	Kann sich gegen den Freundschafts/Liebes-Zauber schützen (hält 24h)	Kann weder „göttliche Weisheiten“ wirken, noch Ratschläge erteilen.
<b>Heimdall</b>	Kann drei „magische“ Suchen wirken	Kann während der Suche und dem Weg dorthin nur den Weg und sein Ziel wahrnehmen. Das Umfeld nimmt er nicht mehr wahr.
<b>Idun</b>	Kann Tiersprache auf Landtiere/-wesen wirken	Generelle Angst vor Tieren oder Tierwesen, die im Wasser beheimatet sind.
<b>Loki</b>	Kann sich gegen den Wahrheits-Zauber schützen (hält 24h)	Kann keine göttlichen Weisheiten erfragen (Wenn, dann spricht nur Loki zu ihm. Dieser verlangt aber immer einen ungleichen Handel)
<b>Njörd</b>	Kann Tiersprache auf Meerestiere/-wesen wirken	Generelle Angst vor Tieren oder Tierwesen, die an Land beheimatet sind.
<b>Odin</b>	Kann sich gegen den Vergessens-Zauber schützen (hält 24h)	Wird ein Vergessenszauber auf den Goden gewirkt, erleidet er eine Schnittwunde am Linken Unterarm (Blutopfer)
<b>Thor</b>	Kann sich gegen den Furcht-Zauber schützen (hält 24h)	Bei Erleiden des Furchtzaubers verfällt der Gode in eine unbändige Wut auf den Zauberwirker. Andere Angreifer wehrt er zwar ab, seine Angriffe wenden sich aber nur gegen den Zauberwirker. Die Wirkung endet mit Tod des Zaubersenden oder nach 5 Minuten.

Priester und Goden anderer Gottheiten können sich wegen ähnlicher Boni **und** Mali an die Orga wenden.