

## **Das Blödiarium Teil I**

Das Blödiarium ist eine Sammlung von Geisteskrankheiten in Midgard. Es werden eine ganze Menge neuer Regeln eingeführt, die der Spielleiter anwenden kann aber nicht muss. Dieser Artikel ist ähnlich dem Giftartikel auf dem kleinen Midgard-Almanach.

### **Allgemeines zu Geisteskrankheiten**

Die Fähigkeit zu erkennen, wer unter Geisteskrankheiten leidet und wer nicht, besitzt automatisch jeder Arzt. Will heißen jeder in Midgard, der den Beruf des Arztes oder Wundheilers ergriffen hat. Anderen Personen, die keinen der beiden Berufe haben muss immerhin ein EW:Heilkunde-4 gelingen, um zu erkennen, ob die betreffende Person unter einem Fremden Einfluss steht, einer Geisteskrankheit unterliegt, oder einfach nur ein anderes Problem hat. Der Erfolgswurf wird dann nötig, wenn ein Heilkundiger einen entsprechenden Verdacht äußert. Gelingt der EW normal, so hat der Heilkundige Aufschluss über den Zustand des Untersuchten erlangt und kann sagen, ob dieser unter einer Geisteskrankheit leidet oder nicht. Mislingt der EW ist keine Einsicht gewonnen worden. Ein weiterer EW:Heilkunde kann nach 24 vergangenen Stunden gewürfelt werden. Gelingt der EW kritisch, so erhält der Heiler auf den zweiten EW (s. unten) +4. Sonst treten die gleichen Ereignisse wie bei einem normalem Erfolg auf. Bei einem kritischen Fehler liegt der sich versuchende Arzt weit daneben und darf erst nach 2 Tagen eine neue Diagnose wagen.

Weiß ein Heilkundiger, dass der Untersuchte unter einer Geisteskrankheit leidet, würfelt er einen weiteren EW:Heilkunde, um zu bestimmen, um was für eine Art von Krankheit es sich handelt. Gelingt er, weiß der Heilkundige, um welche Krankheit es sich genau handelt. Nun kann er mit der Heilung beginnen. Bei einem Misserfolg ist ihm die Krankheit nicht bekannt. Er kann nun nur versuchen den Kranken auf ihm bekannte Weisen zu heilen (-6 auf die EW:Erste Hilfe), oder ihn an einen anderen Arzt verweisen. Kritische Erfolge oder Misserfolge haben keine Auswirkungen.

### **Die Heilung von Geisteskrankheiten**

Ist sich ein Arzt erst einmal sicher um welche Geisteskrankheit es sich genau handelt, kann er versuchen mit dem Heilprozess zu beginnen. Dieser pro Grad der Krankheit (s. Unten) 1 Monat. Dabei ist pro Woche ein gelungener EW:Erste Hilfe nötig. Gelingen alle EWs ist die Geisteskrankheit besiegt worden und der befallene ist befreit. Bei einem kritischem Erfolg bei einem der EW:Erste Hilfe werden auf alle folgenden +4 angerechnet. Bei einem normalem Misserfolg verzögert sich die Heilungsdauer um 2 Wochen. Ein kritischer Misserfolg macht es schließlich für diesen Arzt unmöglich die betreffende Person zu heilen. Ein anderer Arzt ist nun dazu aufgefordert sein Glück zu versuchen.

Pro Behandlungstag fallen Kosten von 5SS an - also eine recht teure Angelegenheit. Der kurierende Arzt muss sich pro Behandlungstag mindestens 2 Stunden Zeit nehmen. Nimmt er sich mehr als 4 Stunden Zeit erhält er +2 auf den EW:Erste Hilfe. Eine Behandlung kostet normalerweise 5 GS pro Woche(+ Verpflegung) und bei gelungener Kurierung nochmals 20GS. Auf diese Art und Weise können Ärzte recht reich werden, was aber nicht unbedingt passieren muss.

### **Wie man sich Geisteskrankheiten einfängt**

Eine Geisteskrankheit fängt man sich ein, indem im Leben eines Abenteurers eine dramatische Sache passierte, unter der er lange zu leiden hatte (hat). Der Spielleiter entscheidet dies. Es folgt ein Resistenzwurf gegen Geistesmagie, auf den der Spielleiter beliebige Abzüge gibt. Scheitert der Resistenzwurf, ist der entsprechenden Krankheit der Liste der Geisteskrankheiten zu entnehmen, wie lange es dauert sich damit zu „infizieren“. Anschließend leidet der Abenteurer unter einer Geisteskrankheit. Beispiele wären: Ein naher Verwandter eines Abenteurers kam durch Spinnen Tod. Der WW:Resistenz-6 scheitert (gegen +20), so dass der Abenteurer unter Spinnenangst leidet. Bei dem Tod eines nicht nahe stehenden Verwandten wäre z.B. ein Resistenzwurf ohne Abzüge denkbar.

Allerdings können auch ganz andere Situationen Gründe für Geisteskrankheiten sein. Dem Spielleiter sei hier freie Bahn gelassen.

## Die Daten der Geisteskrankheiten

Hier ein Beispiel:

### Allophobie

Geisteskrankheit der Stufe 2

<b>AP-Verbrauch:</b>	variabel
<b>Inkubationsdauer:</b>	1 Monat
<b>Wirkdauer:</b>	variabel
<b>Abzug:</b>	-10 auf Selbstbeherrschung

Allophobie ist die Angst vor Fremden. Je nachdem, wie viel persönliche Ausstrahlung eine Person hat, die mit der unter Allophobie leidenden Person spricht, verliert der erkrankte AP. Bei persönlicher Ausstrahlung 1-20 keine AP, bei persönlicher Ausstrahlung 21-50 1AP, bei persönlicher Ausstrahlung 51-75 2AP, bei persönlicher Ausstrahlung 76-85 3AP, bei persönlicher Ausstrahlung 86-95 4AP, bei persönlicher Ausstrahlung 96-99 5 AP und bei persönlicher Ausstrahlung 100 6 AP pro 30 sec Redens mit der Person. Allerdings wird die unter Allophobie Person lieber von sich aus das Weite suchen. Überwunden wird Allophobie nur, wenn der Erkrankte hintereinander 3 PW:Selbstbeherrschung schafft und so nicht vor fremden Personen wegläuft.

Als allererstes steht oben der Name der Geisteskrankheit. Hierbei: Allophobie. Danach folgt der Grad der Geisteskrankheit, der wichtig ist, um zu bestimmen, wie lange eine Heilung dauern würde. Unter AP-Verbrauch ist vermerkt, wie viele AP man verliert, wenn der Fall, den die Krankheit beschreibt eintritt, eintritt. Die Inkubationsdauer gibt an, wie lange die Krankheit braucht, um sich zu entwickeln. Dann folgt die Wirkdauer, unter der zu finden ist, wie lange die Krankheit anhält. Letztendlich ist verzeichnet, unter welchen Abzügen man leidet, solange man die entsprechende Geisteskrankheit hat. Dann folgt eine Beschreibung der Krankheit.

## Die Blödiarium

Es folgt die Liste der Geisteskrankheiten:

### A

**Allophobie** (s. oben)

### Ablutophobie

Geisteskrankheit der Stufe 1

<b>AP-Verbrauch:</b>	2
<b>Inkubationsdauer:</b>	2 Wochen
<b>Wirkdauer:</b>	bis man ein Bad nimmt
<b>Abzug:</b>	-10 auf Aussehen, persönliche Ausstrahlung

Ablutophobie ist die Angst sich waschen zu müssen. Wann die Person ungewollt mit Wasser in Berührung kommt (abgesehen vom Trinken) läuft sie panisch, eine Zuflucht suchend davon. Zu überwinden ist die Krankheit nur, wenn ein PW:Selbstbeherrschung+20 glückt und man ein Bad nimmt - freiwillig. Dieser PW wird pro Woche, in der man immer noch unter Achluophobie leidet um +10 erhöht - bis zu einem Maximum von insgesamt +50.

### Achluophobie

Geisteskrankheit der Stufe 1

<b>AP-Verbrauch:</b>	2
<b>Inkubationsdauer:</b>	2 Wochen

**Wirkdauer:** bis drei PWs hintereinander glücken  
**Abzug:** -10 auf Aussehen, persönliche Ausstrahlung

Achluophobie ist die Angst vor Dunkelheit. Wann immer der Geisteskranke in ein dunkles Gebäude muss, muss ihm erst ein PW:Selbstbeherrschung glücken, um sich nicht zu fürchten. Dieser PW wird erhöht, je drastischer die Gegebenheit war, die zu dieser Krankheit führte. Nachdem der erste PW gelungen ist, werden insgesamt -5 angerechnet. Nach dem zweiten gelungenem -10 und nach dem dritten ist er frei.

### **Acrophobie**

Geisteskrankheit der Stufe 2

**AP-Verbrauch:** 3  
**Inkubationsdauer:** 1 Woche  
**Wirkdauer:** bis drei PWs hintereinander glücken  
**Abzug:** -5 auf Willenskraft und Selbstbeherrschung

Acrophobie ist die Angst vor Höhe. Es werden die gleichen Regeln angewandt, wie bei der Angst vor Dunkelheit. Nur folgendes ist anders. Nachdem der erste PW gelungen ist, werden insgesamt -2 angerechnet. Nach dem zweiten gelungenem -5 und nach dem dritten ist er frei. Auch muss der Geisteskranke keinen normalen PW:Selbstbeherrschung ausführen, um sich auf Berge zu trauen, sondern einen PW:Selbstbeherrschung+20.

### **Agliophobie**

Geisteskrankheit der Stufe 3

**AP-Verbrauch:** 5  
**Inkubationsdauer:** 3 Woche  
**Wirkdauer:** bis ein kritischer Treffer mit einer Waffe gelingt  
**Abzug:** -20 auf Willenskraft und Selbstbeherrschung

Durch die Angst vor Schmerzen wird jeder ehrenhafte Kämpfer zur Memme und rettet lieber seine Haut, anstatt sich Ruhm und Ehre zu erkämpfen. Vor einem vorhersagbarem Kampf läuft der Kranke davon, wenn ihm ein PW:Selbstbeherrschung+15 misslingt (ob seine Kameraden dabei in Gefahr sind stört ihn wenig). Im muss sogar ein PW:Selbstbeherrschung+30 glücken, um nicht nur dazustehen, sondern auch mitzukämpfen. Bei zweifacher, dreifacher usw. Übermacht gibt es nochmals Abzüge von+10, +20 usw. auf den PW. Gerät der Geisteskranke in einen vorher nicht erkennbaren Kampf, steht er die folgenden 1W6x30 sec unter Schock, versucht aber unter allen Umständen zu entkommen. Wird er dabei getroffen entwickelt er sich dabei zum Berserker und erhält +2 auf Angriff, Schaden und Abwehr. Die AP verliert er zusätzlich, zu dem normal eingetretenem Schaden.

### **Akustikophobie**

Geisteskrankheit der Stufe 2

**AP-Verbrauch:** 2  
**Inkubationsdauer:** 5 Tage  
**Wirkdauer:** bis drei PWs hintereinander glücken  
**Abzug:** s. unten

Durch die Angst vor Lärm versucht der Erkrankte unter allen Umständen solchen Situationen aus dem Weg zu gehen. Falls er ein Zauberer ist belegt er sich andauernd mit Stille, er geht selten aus dem Haus, verweigert jeglichen Kontakt... Wann der für ihn erträgliche Lärmpegel überschritten ist, muss der Spielleiter entscheiden. Ist dies passiert, steht der Erkrankte (je nach Lärmpegel) 10 Minuten bis 5 Tage unter Schock. Als Nebenwirkung hat er von nun an Hören+10.

### **Aquaphobie s. Ablutophobie**

### **Arachnophobie**

Geisteskrankheit der Stufe 2

**AP-Verbrauch:** Grad des Wesens  
**Inkubationsdauer:** 2 Tage  
**Wirkdauer:** jemanden vor einer mind. Grad 5 Spinnen retten  
**Abzug:** -15 auf Willenskraft

Durch die Angst vor Spinnen haben schon viele Leute eine ganze Menge verloren. Sofern ein an dieser Krankheit erkrankter eine Spinne sieht, verliert er Grad des Wesens AP. Muss er gegen sie kämpfen sucht er entweder das Weite, oder fällt mit Grad der Spinne x 5% Wahrscheinlichkeit in Ohnmacht. Um jemandem zu retten, der gerade von einer Spinne bedroht wird, muss ein PW:Selbstbeherrschung+5xGrad der Spinne glücken. Ist die Spinne besiegt, und war es mindestens ein Grad5 Wesen, ist die Krankheit überwunden.

### **Arkanophobie**

Geisteskrankheit der Stufe 5

**AP-Verbrauch:** Grad des Zaubers  
**Inkubationsdauer:** 5 Wochen  
**Wirkdauer:** selber einen Zauber wirken, oder einen PW:Selbstbeherrschung+35 schaffen  
**Abzug:** -20 auf Intelligenz

Wer unter der Angst vor Zaubern leidet, kann selber keine Zauber mehr einsetzen. Sollte jemandem ein Zauberer begegnen, von dem man weiß, dass es sich um einen Zauberer handelt, sucht man schnellstmöglich das Weite. Um einen eigenen Zauber zu wirken (wozu man nur in Lebensgefährlichen Situationen bereit wäre) muss man einen PW:Selbstbeherrschung+35 schaffen. Gelingt dies ist die Krankheit überwunden.

### **Arsonphobie**

Geisteskrankheit der Stufe 1

**AP-Verbrauch:** 1  
**Inkubationsdauer:** 1 Tag  
**Wirkdauer:** einen PW:Selbstbeherrschung schaffen  
**Abzug:** -

Angst vor Feuer entsteht meist, wenn man sich einmal sehr schlimm verbrannt hat. Wenn ein PW:Selbstbeherrschung gelingt, ist die Krankheit auch schon überwunden. Es gibt aber auch noch stärkere Versionen dieser Krankheit.

### **Atelophobie**

Geisteskrankheit der Stufe 3

**AP-Verbrauch:** 2  
**Inkubationsdauer:** 10 Wochen  
**Wirkdauer:** bis alle Fertigkeiten auf +16 sind  
**Abzug:** -

Die Angst vor Unvollkommenheit zwingt einen alle seine Fertigkeiten zu komplettieren und mindestens auf +16 zu beherrschen. So lange sind für ihn andere Interessen plötzlich nicht mehr von belang. Durch diese Krankheit muss man 5% weniger FP ausgeben. Die Krankheit endet, sind alle Fertigkeiten auf +16.