

Das Blödiarium Teil 2

Im zweiten Teil des Blödiariums werden weitere Regeln zu Geisteskrankheiten beschrieben, die der Spielleiter einsetzen kann. Anschließend werden ein paar Geisteskrankheiten mit „B“ aufgelistet.

Geisteskrankheiten als Zauber

In Midgard wurde von einigen Zauberern, die wohl nicht besseres zu tun hatten, ein neuer Zeitvertreib erfunden. Sie entwickelten Zauber, mit denen es möglich ist Geisteskrankheiten auf andere Leute zu übertragen, so dass diese unter den gleichnamigen Krankheiten leiden. Es musste dabei allerdings für jede einzelne Krankheit ein eigener Zauber entwickelt werden. Da es sinnlos wäre für jede Krankheit die einzelnen FP aufzuschreiben, hier die recht leichten Regeln: Alle Hexer (außer Weißhexern), sowie Todeswirker und Schattenweber haben die einzelnen Zauber als Grundfertigkeit. Magier, Thaumaturgen, Schamanen, Heiler und Druiden als Standart, sowie Ordenskrieger und Priester als Ausnahmefertigkeit. Die FP Kosten betragen: 50xStufe der Geisteskrankheit als Grundfertigkeit, 100xStufe der Geisteskrankheit als Standartfertigkeit und 500xStufe der Geisteskrankheit als Ausnahmefertigkeit.

Weiterhin können sich alle Zauberer, die den Umgang mit Geisteskrankheiten-Zauberern erlernen wollen ausnahmsweise auf eine bestimmte Stufe von Geisteskrankheiten spezialisieren. Dabei können sie wählen zwischen: Stufe 1 Krankheiten, Stufe 2 Krankheiten, Stufe 3 Krankheiten... Zaubert ein Zauberer eine Geisteskrankheit seines Spezialgebietes, erhält er +2 auf den EW:Zauber. Dieser Bonus addiert sich nicht mit dem, sollte der Zauberer die Fertigkeit auch noch als Grund beherrschen, weil er beispielsweise Todeswirker ist.

Die AP-Kosten des Zaubers betragen den AP die jemand verlieren würde, würde er ganz normal unter der Krankheit leiden. Will der Zauberer einen solchen Zauber wirken, muss er mindestens im Umkreis von 10m um sein Opfer sein, d.h. die Reichweite beträgt 10 m. Die Zauberdauer ist immer 30 sec und ein Wortzauber. Das Wirkungsziel ist immer Geist und der Wirkungsbereich 1 Wesen. Die Wirkungsdauer ist Zahl der aufgewendeten APx30min. Der Ursprung des Zaubers ist immer dämonisch und der Zauber hat die Stufe der Geisteskrankheit.

Will ein Zauberer so einen Zauber nun einsetzen erhält das Opfer immer +4 auf den WW:Resistenz, es sei denn es will sich verzaubern lassen. Für so angewendete Zauber bekommt der Zauberer außerdem nur die Hälfte der ZEP.

Wo man Geisteskrankheiten-Zauber lernen kann...

Zauber, die Geisteskrankheiten verbreiten können, sind sehr selten. Normalerweise kann man sie nur von Personen erlernen, die Zauberkundig sind und schon einmal unter einer Geisteskrankheit litten. Es kann allerdings auch sein, dass einige Zauberkundige angetroffen werden, die ohne einmal unter so einer Krankheit zu leiden, solche Magie beherrschen. Die Chance hierzu beträgt jedoch höchstens 1%. Im Allgemeinen dürfte es also sehr schwer sein Magie dieser Art zu erlernen. Der Spielleiter darf dies ruhig schwierig gestalten.

Das Blödiarium

B

Bathophobie

Geisteskrankheit der Stufe 2

AP-Verlust:	4
Inkubationsdauer:	2 Wochen
Wirkdauer:	bis eine längere Reise durch ein Gebirge erfolgreich bestanden wurde
Abzug:	-

Bathophobie ist die Furcht vor einem Blick in die Tiefe oder vor einem Blick von der Tiefe in die Höhe. Wann immer so etwas passiert, überkommt den Erkrankten ein relativ starkes Schwindelgefühl, das ihn zum sofortigen Erbrechen zwingt. In den folgenden 1W3 Stunden ist die Person nicht mehr ansprechbar und zu nichts zu gebrauchen. Sollte sie angegriffen werden, verteidigt sie sich nur halbherzig, wodurch sie -2 auf Angriff und Schaden erhält. Dieser Wirkung kann nur widerstanden werden, wenn ein PW:Selbstbeherrschung glückt. Die Krankheit endet, wenn eine längere Reise (mindestens 1 Woche) durch ein Gebirge überstanden wird.

Belonophobie

Geisteskrankheit der Stufe 3

AP-Verlust: 6
Inkubationsdauer: 4 Wochen
Wirkdauer: s. unten
Abzug: -

Belonophobie ist die Angst vor Nadeln. Wann immer man mit Nadeln in Berührung kommt, oder sie auch nur sieht, schreit man panisch auf, rennt davon und leidet die folgenden 1W6 Stunden unter einem Schock. Bei ähnlich spitzen Gegenständen gilt dies nur für 1W3 Stunden. Sollte irgendwann einmal die Heilung durch Nadeln nötig sein, wozu man nach KanThaiPan reisen müsste, gilt es einen PW:Willenskraft+40 zu überstehen. Gelingt dieser stimmt man der Behandlung automatisch zu und überwindet die Krankheit, andernfalls treten die gleichen Folgen wie oben auf.

Bibliophobie

Geisteskrankheit der Stufe 4

AP-Verlust: 2
Inkubationsdauer: 8 Wochen
Wirkdauer: bis ein Buch freiwillig gelesen wird
Abzug: - 20 auf Intelligenz

Bibliophobie ist die Angst vor Büchern. Dem Erkrankten sind Bücher einfach nicht geheuer und er vermutet irgendwelche Dämonen und ähnliches darin. Schreiend rennt er weg, sieht er eine solche Ausgeburt der Hölle. Spricht ihm jemand gut zu und überredet ihn wenigstens auch mal ein paar Seiten lesen, wird die Krankheit überwunden. Dazu ist allerdings ein PW:Willenskraft+40 zuständig.

Bogyphobie

Geisteskrankheit der Stufe 3

AP-Verlust: 3
Inkubationsdauer: 2 Wochen
Wirkdauer: bis ein Dämon eigenhändig besiegt wird
Abzug: eventuell +20 auf Selbstbeherrschung und Stärke

Bogyphobie ist die Angst vor Spuk und Gruselgestalten. Geister, Dämonen und anderes sind für ihn wahre Überbringer des Todes, vor denen er kreischend davonläuft. Selbst Geschichten von Barden über diese Wesen sind ihm schon zu viel. Sollte er jemals einem solchen begegnen, sucht er sein Heil in der Flucht. Stellt er sich allerdings doch zum Kampf (PW:Selbstbeherrschung) besteht eine Chance von 30%, dass er nach dem Kampf denkt, Dämonen seien doch nicht so stark. Trifft dies zu gewinnt er den folgenden Monat +20 auf Selbstbeherrschung und Stärke und schreibt sich zum neuen Lebensziel alle Dämonen zu besiegen.

Brainphobie

Geisteskrankheit der Stufe 5

AP-Verlust: 8
Inkubationsdauer: 2 Wochen
Wirkdauer: bis man die großen Rätselmeister Midgards (intellektuell) besiegt hat
Abzug: +5 auf Intelligenz

Wer unter Brainphobie leidet, hat Angst jeder andere könnte schlauer sein als er. Er widmet sich nun voll und ganz seinen intellektuellen Fähigkeiten und versucht diese zu komplettieren (bis +16 auf alle

Wissensfertigkeiten). Durch diese Krankheit wird er so zum Denken gezwungen, dass er permanent +5 auf Intelligenz erhält. Sollte sich irgendetwas als schlauer als er erweisen rastet er aus und versucht nun mit allen Mitteln „dieses unterbelichtete Subjekt“ auszuradieren. Dazu versteigert er sich in den Berserkergegang.

Brontophobie

Geisteskrankheit der Stufe 2

AP-Verlust:	2
Inkubationsdauer:	2 Wochen
Wirkdauer:	3 PW:Selbstbeherrschung
Abzug:	-

Wer unter Brontophobie leidet, hat Angst vor jeglichen lauten Knallen, sowie Donner. Ist ein Gewitter im Anmarsch wird schleunigst das Weite gesucht und sich verkrochen. Anderen Leuten dürfte dieses Verhalten mehr als dumm vorkommen.