

## Das Blödiarium Teil 3

Diesmal finden sich hier keine neuen Regeln, sondern nur alle Geisteskrankheiten mit C.

### Das Blödiarium

#### C

##### Canophobie

Geisteskrankheit der Stufe 2

<b>AP-Verbrauch:</b>	1
<b>Inkubationsdauer:</b>	4 Wochen
<b>Wirkdauer:</b>	Bis 3 PW Willenskraft bestanden werden
<b>Abzug:</b>	-

Canophobie ist die Angst vor Hunden. Wer einen Hund hat, sieht nun schnellstens zu, dass er diesen loswird. Begegnet ein Erkrankter einem Hund, so bleibt er erst einmal abwartend stehen, um dann Sachen wie: *Braver Hund, ganz braver Hund* vor sich hinzustottern.

##### Catagelophobie

Geisteskrankheit der Stufe 2

<b>AP-Verbrauch:</b>	2
<b>Inkubationsdauer:</b>	1 Wochen
<b>Wirkdauer:</b>	Spielleiterentscheidung
<b>Abzug:</b>	- 1 auf alle sozialen EW

Wer unter Catagelophobie leidet, leidet unter der ständigen Angst lächerlich gemacht zu werden. Man vertraut keiner anderen Person mehr (außer denjenigen, die man schon lange kennt) und wittert überall eine Chance lächerlich gemacht zu werden. Dementsprechend vorsichtig und komisch verhält sich die jeweilige Person in der Öffentlichkeit. Dafür fallen schließlich Abzüge auf soziale Fertigkeiten an. Überwunden wird die Krankheit nur, wenn dem Erkrankten irgendwie auffällt, dass es gar nicht so schlimm war.

##### Cheimaphobie

Geisteskrankheit der Stufe 3

<b>AP-Verbrauch:</b>	5
<b>Inkubationsdauer:</b>	3 Monate
<b>Wirkdauer:</b>	bis 3 Wochen in einer kalten Gegend überlebt werden
<b>Abzug:</b>	-4 auf alle Bewegungsfertigkeiten und Überlebensfertigkeiten

Cheimaphobie ist die Angst vor Kälte. Ein Erkrankter traut sich nicht in kalte Gefilde einzudringen und zieht es lieber vor in einer warmen Gegend zu wohnen. Diese Krankheit beeinträchtigt jedoch nicht den Willen einem guten Begleiter beizustehen, der beispielsweise in der Eiswüste verunglückt ist. In solchen Situationen, würde man seine Krankheit immer noch überwinden können. Die Abzüge gelten nur, wenn sich tatsächlich in einer kalten Gegend aufgehalten wird. Hält man sich dagegen in besonders warmen Gegenden auf, treten genau die Gegenteiligen Auswirkungen ein. Bei klimatisch ausgeglichenen Gegenden tritt weder der eine noch der andere Effekt ein.

##### Cherophobie

Geisteskrankheit der Stufe 1

<b>AP-Verbrauch:</b>	2
<b>Inkubationsdauer:</b>	1 Monate
<b>Wirkdauer:</b>	bis man über einen guten Witz lachen kann
<b>Abzug:</b>	-5 auf pA

Cherophobie ist die Angst vor Freude. Dabei ist jedoch nur die Freude des Lachens gemeint. Ein Erkrankter entwickelt sich zum totalen Griesgram. Selbst über noch so gute Witze kann er nicht mehr lachen. Einzig und

allein, wenn eine lustige Situation und ein guter Witz, die irgendwie zusammenpassen, aufeinander treffen, wird ein PW:pA gewürfelt, der darüber entscheidet, ob es nicht doch möglich ist zu lachen. Misslingt der PW wird gelacht und man ist geheilt, verliert aber auch 2AP, gelingt der PW, kommt es nur zu einem resigniertem Kopfschütteln.

### **Chiraptophobie**

Geisteskrankheit der Stufe 4

**AP-Verbrauch:** 10  
**Inkubationsdauer:** 6 Monate  
**Wirkdauer:** Spielleiterentscheidung  
**Abzug:** -20 auf pA

**Chiraptophobie** ist die Angst berührt zu werden. Ein Erkrankter versucht unter allen Umständen Berührungen durch andere Personen aus dem Weg zu gehen. Dabei fällt er aber zwangsläufig unangenehm auf. Wer früher viele Freunde hatte, bricht alle Kontakte ab und wird zum Außenseiter. Sollte jemand allerdings einmal berührt werden, so verliert er nicht nur die 10 AP, sondern leidet auch noch unter dem Zauber Schmerzen (für die folgenden 1W6 Stunden).

### **Chorophobie**

Geisteskrankheit der Stufe 1

**AP-Verbrauch:** 2  
**Inkubationsdauer:** 2 Monate  
**Wirkdauer:** bis ein PW:Willenskraft gelingt  
**Abzug:** -

Chorophobie ist die Angst zu Tanzen. Überwunden werden kann sie nur, wenn bei einer Gelegenheit zu Tanzen ein PW:Willenskraft gelingt. Dafür gilt aber nicht jede Art von Gelegenheit. Nur bei großen Anlässen und vor versammelter Mannschaft ist es möglich diese Krankheit zu überwinden.

### **Chrematophobie**

Geisteskrankheit der Stufe 3

**AP-Verbrauch:** 2  
**Inkubationsdauer:** 10 Monate  
**Wirkdauer:** bis mindestens 1000GS im Besitz des Erkrankten sind  
**Abzug:** -

Chrematophobie ist die Angst vor Geld. Jede Gelegenheit Geld zu bekommen wird ausgelassen und sollte sich einmal Geld in seinem Besitz befinden, wird man versuchen dieses schnellstmöglich los zu werden. Auch das Geld von anderen Personen ist vor solchen „Heilaktionen“ nicht sicher. Wenn sich mindestens 1000GS im Besitz des Erkrankten befinden, ohne dass er sie loswerden kann, ist die Krankheit überwunden und derjenige meint nicht gegen die erdrückende Last ankommen zu können.

### **Cleisiophobie**

Geisteskrankheit der Stufe 5

**AP-Verbrauch:** 10  
**Inkubationsdauer:** 1 Monat  
**Wirkdauer:** Spielleiterentscheidung  
**Abzug:** Chance sich Krankheiten einzufangen steigt um 10%

Cleisiophobie ist die Angst vor geschlossenen Räumen. Es wird tunlichst vermieden in Häuser zu kommen. Nur unwillentlich gelangt man schließlich doch in Häuser. Ein Erkrankter schläft lieber auf der Straße anstatt in irgendwelchen Häusern seine Nacht zu verbringen.