

# Finsterland

## KRANKHEITEN

von Georg Pils

Krankheiten im Finsterland-System sind stark vereinfacht. Wenn Sie Medizin mögen, schauen Sie bitte weg.

Ein Charakter kann durch verschiedene Ursachen krank werden:

- Ein Angriff eines Krankheiten übertragenden Gegners: Nach einer Verwundung muss der Spieler einen (eST+eWK)-Wurf machen. Gelingt ihm kein Erfolg, wird der Charakter krank. Der Spielleiter kann Bonuswürfel oder Abzüge zuteilen, je nachdem, wie der Allgemeinzustand des Charakters ist.
- Durch das „Prävention“-Spezialmanöver (Heilkunde) erhält man vier zusätzliche Würfel auf diese Probe.
- Aufenthalt in verseuchtem Gebiet: Für jede Szene in einem solchen Umfeld, muss ein Wurf wie oben gemacht werden.
- Besondere Belastungen: Wird der Charakter furchtbaren, die psychische Stabilität angreifenden Erfahrungen ausgesetzt, muss der Spieler ebenfalls einen Wurf wie oben bestehen, um seinen Charakter zu schützen.

Zur Heilung von Krankheiten gibt es vier Möglichkeiten:

- **Natürliche Heilung:** Schläft sich ein Charakter eine Nacht lang aus (wie im Abschnitt „Heilung“ beschrieben), kann der Spieler anstelle der LP-Regeneration einen (eST+eWK)-Wurf zur Heilung machen. Die Zahl der benötigten Erfolge sind bei der Krankheit angegeben. Sie können Szene für Szene gesammelt werden.
- **Medizinische Behandlung:** Ein Charakter verwendet das Untermanöver „Prävention“ (Heilkunde). An Stelle des (eST+eWK)-Wurfes darf ein (eIN+Medizin)-Wurf gemacht werden.
- **Magische Heilung:** Durch die Verwendung von „Ausbrennen“ (Feuermagie) oder „Krankheiten heilen“ (Heilungsmagie).
- **Verlust eines Tod-Punktes:** Verliert ein Charakter einen Tod-Punkt, wird er von allen Effekten geheilt. Das gilt auch, wenn der Tod-Punkt gerettet wird.
- **Ende der Geschichte:** Am Ende der Geschichte werden alle Charaktere wieder geheilt. (Es sei denn, der Spielleiter möchte die nächste Geschichte direkt anschließen.)
- Die Story-Krankheit kann auf keinem dieser Wege geheilt werden.

Folgende Krankheiten stehen dem Spielleiter zur Verfügung:

**Arkane Krankheit:** Durch diese Krankheit wird das Zaubern schwieriger. Am Anfang jeder Szene nimmt die Krankheit dem Charakter so viele Magiepunkte, wie bei ihrer Stufe angegeben ist.

**Psychische Krankheit:** Der Geist des Kranken ist von Wahnsinn umnachtet. Solange der Charakter an der Krankheit leidet, muss er vor jeder Aktion unter Stress einen Wurf mit einem zehneitigen Würfel machen. Bei einem Erfolg kann er normal handeln. Wenn nicht, hat er diese Runde keine Aktion und Bewegung. Er kann einen Willenskraftpunkt ausgeben, um davon nicht betroffen zu sein. Ein Charakter im selben Feld kann ebenfalls einen Willenskraftpunkt einsetzen, um dem Charakter zu helfen, normal zu handeln. Das ist eine freie Aktion.

**Schwächende Krankheit:** Die Krankheit zehrt an der Kraft des Leidenden. Der Charakter verliert zwei Würfel bei Aktionen, die auf Stärke, Geschick oder Intelligenz gewürfelt werden, solange er an der Krankheit leidet.

**Story-Krankheit:** Die Person ist unheilbar krank. Gut, dass sonst keine Symptome auftreten. Wird der Charakter nicht

bis zum Ende der Geschichte durch eine passende Story-Medizin oder ähnliches geheilt, stirbt er. Abgesehen davon geht es ihm gut. Spielleiterfiguren werden durch diese Krankheit oft ans Bett gefesselt. Spielercharaktere können selbstverständlich weiter auf Abenteuer ziehen.

**Tödliche Krankheit:** Diese Krankheit verursacht schreckliche Schmerzen und tötet den Kranken binnen kurzer Zeit. Während Kämpfen verursacht sie pro Runde Schaden gleich ihrer Stufe, ohne Schutz. Außerhalb von Kämpfen verursacht sie diesen Schaden pro Szene.

Keine dieser Krankheiten ist von Spielercharakteren auf andere Charaktere übertragbar. Jede Krankheit hat eine Stufe, die angibt, wie viele Erfolge notwendig sind, um sie auszukurieren.

Beispiele für Krankheiten im Spiel:

<b>Name</b>	<b>Typ</b>	<b>Stufe</b>
Dysthaumie	Arkane Krankheit	2
Okkultosis fulgurens	Arkane Krankheit	4
Mystom	Arkane Krankheit	6
Zehrnis	Schwächende Krankheit	2
Grünsucht	Schwächende Krankheit	4
Tarasische Krankheit	Schwächende Krankheit	7
Angsthammer	Psychische Krankheit	4
Erlentanz	Psychische Krankheit	5
Seelenschwund	Psychische Krankheit	8
Nekrobiosis infectiosa	Story-Krankheit	
Kopfbeulenseuche	Story-Krankheit	
Paleothese resurgens	Story-Krankheit	
Morbus Vandenbroek	Tödliche Krankheit	1
Horror Autotoxicus	Tödliche Krankheit	4
Rotes Fieber	Tödliche Krankheit	7