

# Finsterland

WAHNSINN  
von Georg Pils

Diese Regeln sind optional. Sie können verwendet werden, um den langsamen Zusammenbruch der Psyche eines Charakters zu simulieren, der zunehmend damit konfrontiert wird, dass die Welt wesentlich furchtbarer ist, als er gedacht hätte.

Durch diese Systeme kann ein Charakter unspielbar werden. Aus diesem Grund ist es wichtig, sich zwischen Spielleiter und Spielern abzusprechen. Sie machen den Wahnsinn zu einem wichtigen Element der Geschichten. Dementsprechend muss die ganze Gruppe diesbezüglich einer Meinung sein.

## AUSLÖSER

Geistige Störungen werden durch zwei Arten von Problemen ausgelöst:

**Schädliche Lebensumstände**, wie angeborene Anfälligkeiten, große Armut, Hoffnungslosigkeit, Aufwachsen und Leben in brutalen und gewalttätigen Einrichtungen, sowie die gelernten Möglichkeiten, um mit Belastungen umgehen zu können. Diese Vorbedingungen legen fest, wie viele Schocks man aushält, bevor Probleme anfangen. Die Zahl der vertragbaren Schocks entspricht der Willenskraft des Charakters plus zwei, wenn er gegen Angst immun ist. (Ist er nur gegen gewisse Arten von Angstauslösern immun, erhält er nur einen Bonus von eins.) Die maximale Zahl ist acht. Spieler dürfen diesen Wert freiwillig herabsetzen, wenn sie das aus Gründen der bisherigen Erlebnisse ihrer Charaktere wollen.

**Spontane Schocks**, zum Beispiel grausige Erlebnisse, schrecklicher Stress und monströse Visionen. Jeder solche Schock kann geistige Störungen auslösen. Wenn man so ein Erlebnis hat, muss man eine Probe auf (eST+eWK+Überzeugen) machen. Die Zahl der Erfolge, die benötigt werden, ist von der Schwere des Schocks abhängig.

## Beispiele:

- Bewusstsein der völligen Einsamkeit: drei Erfolge
- Eine bisherige Vorstellung über die eigene Natur wird widerlegt: ein Erfolg
- Explosion mit mehreren Toten: ein Erfolg
- Folter oder extreme Grausamkeit: zwei Erfolge
- Genuss einer starken psychoaktiven Substanz: ein Erfolg
- Nahtoderfahrung: drei Erfolge
- Reise in eine andere Sphäre: drei Erfolge
- Vision eines Dämons: zwei Erfolge
- Wahrnehmung eines widernatürlichen Ereignisses (Auferstehung der Toten, blasphemische Riten): zwei Erfolge

Wenn die Zahl der spontanen Schocks, bei denen die Probe misslang, die Zahl der vertretbaren Schocks überschreitet, erhält der Charakter eine geistige Störung. Danach wird der Zähler wieder auf null gesetzt.

## EFFEKTE

Eine geistige Störung ist eine mildere, spezifischere Form der psychischen Krankheit. Sie wird nur unter Stress und bei gewissen Bedingungen ausgelöst. Die Effekte der Störung müssen dann ausgespielt werden. Eine psychische Erkrankung kann man wie eine Story-Krankheit loswerden.

## ARTEN

Hier werden einige Typen von geistigen Störungen vorgestellt. Diese Liste kann ergänzt werden, wenn sich Spieler und Spielleiter einig sind. Die Art der gewählten Störung sollte zur Situation des Charakters passen.

**Angstzustände:** Der Charakter muss sich verstecken. Erst wenn er sicher nicht gefunden werden kann, darf er wieder handeln. Er darf erst am Ende der Szene wieder hervorkommen.

**Depression:** Der Charakter kann sich nicht dazu aufraffen, aufzustehen und etwas zu tun. Er kann erst drei Runden später handeln.

**Kleptomanie:** Die Figur muss einen verfügbaren Gegenstand stehlen. Der Gegenstand muss nicht nützlich sein. Solange der Gegenstand nicht in seinen Händen ist, kann er nichts anderes tun, als das Ding zu betrachten und sich überlegen, wie er es bekommen kann.

**Ordnungszwang:** Der Charakter muss sich reinigen oder Dinge ordnen, bis seinen zunehmend strenger werdenden Bedürfnissen entsprochen wird. Dabei vergeht wertvolle Zeit. Die Arbeiten dauern pro Anfall eine Aktion, Reaktion oder Bewegung nach Wunsch des Spielers. Der erste Anfall braucht also eine Aktion, Reaktion oder Bewegung, der zweite zwei und so weiter.

**Persönlichkeitsstörung:** Die Figur entwickelt eine Art zweite Person, die für sie übernimmt, sollte die erste überfordert sein. Diese ist von der ersten völlig verschieden und bereit, ruchlose Dinge zu tun. Die zweite Person verschwindet erst wieder, wenn der Auslöser der Krise völlig vernichtet ist. Dabei kennt diese Person kein Pardon und nimmt auch keine Rücksicht auf Umstehende.

**Pyromanie:** Die Figur muss Feuer legen. Das Bedürfnis legt sich erst, wenn er ein entsprechendes Feuer entfachen konnte. Bis dahin versucht der Charakter, seiner Sucht nachzugehen.

**Regellosigkeit:** Die Figur verstößt absichtlich gegen die Regeln des Anstandes und der Sitte. Erst, wenn es ihm gelungen ist, alle anwesenden Spielleitercharaktere gegen sich aufzubringen, kann er wieder normal handeln.

**Selbstverletzung:** Am Anfang jeder folgenden Runde verliert der Charakter einen Lebenspunkt ohne Schutz oder auf einmal sechs Stück. Damit endet die Störung sofort. Entscheidet man sich für die langsame Zerstörung, hört sie erst nach acht Runden auf zu wirken. In diese Störung fallen alle Arten von Selbstverletzung, Selbstaushungern oder -mästen.

**Spielsucht:** Der Charakter muss sein Geld aufs Spiel setzen. Hat er kein Geld mehr, macht er Schulden und versetzt seinen persönlichen Besitz. Er geht dabei auch sinnlose Risiken ein. Durch diese Störung wird pro Anfall ein Punkt Luxus gesperrt. Ist keiner mehr verfügbar, werden der Reihe nach sämtliche Reichtumsposten gesperrt. Schließlich gerät der Charakter in wirtschaftliche Schwierigkeiten. Wird die Störung überwunden, kann der Spieler die gesperrten Hintergründe wieder nutzen.

**Sucht nach Substanzen:** Der Charakter muss eine spezielle Substanz zu sich nehmen. Erst wenn sie wirkt, darf er wieder handeln.

*Anmerkung: Die hier präsentierten Regeln haben nichts mit den tatsächlichen Ursachen und Wirkungen von psychischen Erkrankungen zu tun. Sie dienen nur dazu, ein bestimmtes Motiv in die Geschichten einzubauen.*