

HITZE UND KÄELTE

Der Humanoid besitzt eine klimatische Wohlfühlzone. Wenn es kälter oder wärmer wird, fühlt er sich unwohl. Sein Wohlbefinden hängt allerdings von verschiedenen Faktoren ab. So kann er sich auch bei extremen Temperaturen wohlfühlen, solange er nicht friert oder schwitzt.

1. Die Wohlfühlzone

- Die meisten Humanoiden haben ihre Wohlfühlzone bei Temperaturen von 15 – 25 °.
- Wenn die Wohlfühlzone überschritten wird (unter 15 ° und über 25 °), muss der Charakter
 - täglich einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er – 1 VIT.

2. Einflüsse und LE-Abzüge

- Wenn die Wohlfühlzone überschritten wird (unter 15 ° und über 25 °),
- muss dem Charakter stündlich der TW auf WS gelingen, sonst erleidet – 1 LE.
- Je 5 ° + oder 5 ° – wird der TW – 1 WM.
 Also 26 bis 30 ° = – 1 WM; 31 bis 35 ° = – 2 WM usw.
 Also 10 bis 14 ° = – 1 WM; 5 bis 9 ° = – 2 WM; 0 bis 4 ° = – 3 WM; – 5 bis – 1 ° = – 4 WM usw.

Hierbei spielen außerdem einige Einflüsse eine Rolle:
 Der TW auf WS wird entsprechend WM.

Einflüsse	Sonnen- einstrahlung	Hohe Luftfeuchtigkeit	Wind	Feste Bekleidung	Schwere Tätigkeiten
Bei Kälte	+ 2 WM	/	– 2 WM	+ 2 WM	/
Bei Wärme	– 2 WM	– 2 WM	– 2 WM	– 2 WM	– 2 WM
Weitere Gefahren:	Sternenbrand, Dehydrierung, Sternenstich	Kreislauf- versagen bei Hitze	Erfrierung bei Kälte und nasser Bekleidung		Schwitzen



3. Hinweise zur Bekleidung

- Bekleidung kann vor Sterneneinstrahlung schützen. Eine Kopfbedeckung kann dabei vor einem Sternenstrich schützen.
- Feste Bekleidung sollte bei Wärme vermieden werden, weil der Charakter dadurch dehydrieren kann.
- Feste Bekleidung schützt vor Kälte. Auch ein ordentlicher Schlafsack hilft beim Schlafen.
- Allerdings sollten schwere Tätigkeiten in festen Bekleidungen vermieden werden, weil der Charakter dadurch ins Schwitzen kommt. Bei Kälte verstärkt das die Gefahr einer Erfrierung und bei Hitze fördert es die Dehydrierung.

4. Dehydrierung

Wenn der Charakter Wärme von über 25 ° ausgesetzt ist und nicht genügend Flüssigkeit zu sich nimmt, vor allem in Kombination mit hoher Luftfeuchtigkeit, fester Bekleidung oder wenn er dabei aktive Tätigkeiten ausführt oder schwitzt, kann der Körper austrocknen.

- Ein TW auf VIT muss gelingen, sonst verliert der Charakter – 1 LE und – 1 VIT.

5. Kreislaufversagen

Wenn der Charakter Wärme von über 25 ° und einer hohen Luftfeuchtigkeit ausgesetzt ist, kann der Kreislauf kollabieren.

- Nach einer ¼ Std. muss der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet der Charakter für W6 Std. Schwindel:
 - – 2 WM auf alle visuellen und beweglichen Talente und auf Orientierung.
- Hat der Charakter Schwindel erlitten, muss nach 5 Min. erneut der TW auf VIT gelingen, sonst leidet der Charakter für W6 Std. lang Übelkeit.
 - – 1 VIT.
- Hat der Charakter Übelkeit erlitten, muss nach 5 Min. erneut der TW auf VIT gelingen, sonst wird der Charakter für W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.

6. Sternenbrand

Wenn die Haut des Charakters zu langer direkter Sternenstrahlung ausgesetzt ist, erleidet der Charakter nach einer ¼ Std. einen Sternenbrand. Die Haut ist dann gerötet und gespannt, es bilden sich Bläschen und der Charakter leidet unter Juckreiz und Schmerzen.

- – 2 LE und – 1 VIT.
- Neben Bekleidung kann Sternencreme vor Sternenbrand schützen.

7. Sternenstich

Wenn der Kopf oder der Nacken des Charakters erhöhter Sternenstrahlung ausgesetzt ist, erleidet er nach 1 Std. einen Sternenstich.

- Zuvor erleidet der Charakter nach einer ¼ Std. einen Sternenbrand.
- Durch den Sternenstich erleidet er:
 - W6 Std. lang an Erschöpfungssyndrom, Kopfschmerzen und Schwindel:
 - – 1 GL, – 2 LE, – 1 VIT und – 1 WS.
 - Alle TW werden – 2 WM.
 - Außerdem muss ein TW auf GL gelingen, sonst muss sich der Charakter übergeben.

8. Erfrierungen

Wenn der Charakter Kälte ab 0 ° ausgesetzt ist, kann er unter Erfrierungen leiden.

- Stündlich muss der TW auf LE gelingen, sonst erleidet er – 1 LE und – 1 VIT.
- Bei starker Kälte erleidet er – 3 LE und – 1 VIT und ein Finger oder Zeh geht verloren.
 - Die Körperpartie wird per Würfel ermittelt.

9. Besonderheiten

9.1 Konditioniert: Wer sich schon lange Zeit in einer entsprechend wärmeren oder kühleren Klimazone aufhält, bei dem wird der TW + 2 WM.

9.2 Hinweis zur Sauna: Auch in einer Sauna wirkt die Hitze, wie oben angegeben. Es herrscht häufig aber hohe Luftfeuchtigkeit, vor allem nach einem Aufguss. Darum muss nach einer ¼ Std. der TW auf VIT gemacht werden (siehe Kreislaufversagen).

9.3 Andere Komfortzonen: Manche Humanoiden haben andere Komfortzonen (siehe dazu unter der jeweiligen Spezies!) Bei diesen Spezies fallen die höheren oder niedrigeren Temperaturen anders aus.