

# ERSCHÖPFT – MUDE – HUNGRIG – DURSTIG

## 1. Erschöpfung

### 1.1 Spontane Erschöpfung

Erschöpfung kann zunächst spontan auftreten und den Charakter kurz außer Gefecht setzen. Das ist dann der Fall, wenn er starken körperlichen Belastungen ausgesetzt war. Beispiele:

- Der Charakter hat sich übermäßig stark und lange sportlich betätigt.
- Der Charakter hat zu lange zu schwere Dinge getragen.
  - o Das Marschgepäck von Soldaten beträgt 15 kg.  
Wenn der Soldat schnell und kontinuierlich marschiert (6 Km/h), hält er damit 1 – 2 Std. durch (Leistungsmarsch), dann ist er erschöpft.
- Wenn der Charakter spontan erschöpft ist, muss er 1 Min. lang ausruhen und kann in der Zeit keine körperlichen Belastungen mehr ausführen.
- Alle sonstigen TW werden in dieser Min. – 2 WM.
- Der Charakter kann versuchen, seiner Erschöpfung zu widerstehen. Dafür muss ihm jedoch der TW auf WS gelingen. Dann kann er ohne WM weiterhin tätig sein, max. eine ¼ Std. Danach tritt die Erschöpfung erneut auf.
  - o Misslingt der TW auf WS, wird der Charakter ohnmächtig.

### 1.2 Erschöpfungssyndrom

Der Charakter leidet unter einem akuten Erschöpfungssyndrom, weil er den Nebenwirkungen von Pharmazeutika ausgesetzt ist oder er eine Erkrankung erlitten hat oder er einen Burn-Out hat.

- Der Erschöpfungszustand hält W6 Std. lang an.
- Er erleidet – 1 GL, – 1 LE, – 1 VIT und – 1 WS.
- Außerdem werden alle TW – 2 WM.
- Nach der Erschöpfung sind die WM sofort regeneriert, die Talentwerte regenerieren jedoch nur täglich um je einen Punkt.

## 2. Müdigkeit

### 2.1 Leicht müde:

- Die meisten Spezies müssen nach 16 Std. schlafen.
  - o Einige Spezies kommen länger ohne Schlaf aus.
- Schläft ein üblicher Charakter nach 16 Std. nicht oder wurde der Schlaf gestört, ist er müde.
- Hat der Charakter zu lange oder zu intensiv gearbeitet oder sich körperlich ertüchtigt, ist er müde.
- Hat der Charakter ein Jetlag erlebt o. ä., ist er müde.
- Leichte Müdigkeit bewirkt: – 1 VIT und – 1 WS.
- Die Abzüge können nur durch Schlaf regeneriert werden.
  - o Der Charakter kann einen richtigen Schlaf durchführen.
  - o Der Charakter kann ein Powernapping machen: Ein Nickerchen von einer ¼ Std.  
Ein Powernapping ist nur einmal am Tag möglich.
  - o Durch Schlaf oder Powernapping regenerieren die Werteverluste der leichten Müdigkeit sofort.

## 2.2 Stark müde:

- Schläft ein Charakter 24 Std. lang nicht oder hat er eine schlaflose Nacht erlitten, ist er stark müde.
  - Einige Spezies kommen länger ohne Schlaf aus.
- Starke Müdigkeit bewirkt: – 1 VIT und – 3 WS.
  - Außerdem erleidet der Charakter Konzentrationsschwäche und alle TW werden – 2 WM.
- Die Abzüge können nur durch Schlaf regeneriert werden.
  - Der Charakter kann ein Powernapping machen: Ein Nickerchen von einer ¼ Std. Ein Powernapping ist nur einmal am Tag möglich. Durch ein Powernapping regeneriert der Charakter + 1 VIT und + 1 WS. Der Charakter fühlt sich jedoch noch weiterhin müde.
  - Der Charakter kann einen richtigen Schlaf durchführen. Der Schlaf muss mind. 8 Std. betragen. Durch den Schlaf regenerieren die Werteverluste sofort und je Std. um einen Punkt. Der Charakter ist dann nicht mehr müde.

### Wenn die WS sinkt ...

- Wenn WS unter 9 sinkt, ist der Charakter unkonzentriert, abwesend und ein wenig lethargisch. Er ist gereizt, vergisst leicht Dinge, ist in sich gekehrt und macht Fehler. Alle psychischen TW werden dann – 2 WM.
- Wenn WS unter den Wert 5 sinkt, erhält der Charakter vorübergehend das PM Paranoia mit dem Startwert von 9. Sollte er das PM bereits besitzen, steigt das PM vorübergehend + 4. Paranoia bewirkt, dass die Wahrnehmung des Charakters verzerrt ist. Er bildet sich Gefahren, Probleme und Verschwörungen ein. Gelegentlich sieht oder hört er auch Dinge, die nicht real sind.
- Der Androide kann dadurch keine Paranoia erhalten.

## 3. Hunger

- Wenn der Charakter 12 Std. lang nichts gegessen hat, erleidet er – 1 LE.
- Sobald der Charakter wieder ausreichend gegessen hat, regeneriert LE sofort und täglich um je einen Punkt.

## 4. Durst

- Wenn der Charakter 12 Std. lang nichts getrunken hat, erleidet er – 2 LE.
- Sobald der Charakter wieder ausreichend getrunken hat, regeneriert LE sofort und täglich um je einen Punkt.