

ERSCHOEPFT – MUEDE – 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:

- Der Mensch muss nach 16 Std. schlafen.
- 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 Nickerchen machen: ¼ Std.
Ein Nickerchen ist nur einmal am Tag möglich.
 - o Durch Schlaf oder Nickerchen 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.
- 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 Nickerchen machen: $\frac{1}{4}$ Std.
Ein Nickerchen ist nur einmal am Tag möglich.
Durch ein Nickerchen 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 10 sinkt, ist der Charakter unkonzentriert, abwesend und ein wenig lethargisch.
Er ist gereizt, vergisst leicht Dinge, ist in sich gekehrt und macht Fehler.
TW in konzentrierten Situationen werden – 2 WM.
- Wenn WS unter den Wert 7 sinkt, steigt vorübergehend das PM Paranoia + 3.
Paranoia bewirkt, dass die Wahrnehmung des Charakters verzerrt ist.
Er bildet sich Gefahren, Probleme und Verschwörungen ein.
- Wenn WS unter den Wert 4 sinkt, steigt vorübergehend das PM Paranoia erneut + 3.
Neben den Wahnvorstellungen treten nun auch leichte Halluzinationen auf.

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.