

Infektion

Jeder nicht immune Charakter kann sich mit HEL1 infizieren. Die Infektion kann, muss aber nicht, über alle sechs Infektionsstufen verlaufen. deCreation: UPTOWN spielt im Jahr 42 A.d.C. 42 Jahr nach dem Ausbruch hat sich HEL1 verändert, der Verlauf der Infektion hat sich verlangsamt, dafür sind jetzt auch Tiere und Pflanzen betroffen. Außerdem sind zur gesteigerten Aggressivität genetische Mutationen hinzugekommen, die alles bekannte weit in den Schatten stellen.

Ansteckung

Die Wahrscheinlichkeit für eine Ansteckung hängt von der Infektionsstufe des Überträgers ab. HEL1 hat sich im Laufe der Jahre so stark an die verschiedenen Wirte (Menschen, Pflanzen, Tierarten) angepasst, dass eine Übertragung zwischen verschiedenen Arten nur noch über eine direkte Kontamination des Blutes erfolgen kann. Innerhalb einer Art kann die Ansteckung mit HEL1 aber weiterhin unter Umständen auch über Tröpfcheninfektion erfolgen.

Um eine Ansteckung zu verhindern, ist ein erfolgreicher Belastungswurf gegen den Schwierigkeitsgrad der Infektionsstufe notwendig (Infektionsstufe 1 = Schwierigkeitsgrad 1 usw.).

Der Fertigungsgrad für den Belastungswurf ergibt sich aus der Immunitätsstufe des Charakters (Immunitätsstufe 1 = Fertigungsgrad 1).

Infektionsstufen

Jede Infektion mit HEL1 beginnt mit Stufe 1 und steigt danach schrittweise um jeweils 1 an (zum genauen Ablauf der Infektion siehe Infektionsverlauf in diesem Kapitel). Die maximal mögliche Infektionsstufe ist 6. Die maximale Infektionsstufe eines Charakters ergibt sich aus seiner Immunitätsstufe.

Die maximale Infektionsstufe eines Charakters ergibt sich aus 6 minus die Immunitätsstufe des Charakters.

Belastung

Mit jeder Infektionsstufe steigt die Grundbelastung des Charakters an. Der Charakter wird nicht schwächer, ist aber wesentlich anfälliger für physischen Schaden.

Für jede Infektionsstufe wird die komplette Reihe Belastungspunkte der entsprechenden Schwierigkeitsstufe dauerhaft gefüllt.

Medikamente wirken normal, alle Belastungspunkte werden berechnet, dauerhafte Belastungspunkte werden aber nie abgebaut.

Konzentration

Mit jeder Infektionsstufe nimmt die Konzentrationsfähigkeit des Charakters ab. Damit steigt die Wahrscheinlichkeit, dass bestimmte Aktionen fehlschlagen.

Jede Aktion die Konzentration erfordert, macht einen Konzentrationswurf gegen den Schwierigkeitsgrad der Infektionsstufe notwendig. Ein Misserfolg des Konzentrationswurfes erhöht den Schwierigkeitsgrad für den Aktionswurf.

Beispiel: Die Erfolgswahrscheinlichkeit des Konzentrationswurfes liegt bei 60%. Würfelwurf: 70, damit liegt der Misserfolgswert bei 10 (70-60). Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich um 1.

Misserfolgswert	Schwierigkeitsgrad
0-10	+1
11-15	+2
16+	+3