

Infektionsverlauf

„Es wird erst schlimmer – bevor es zu Ende gehen kann.“

Spruchwort aus UPTWON

Verlauf

Ist ein Charakter erst einmal infiziert, führt eine weitere Kontamination durch Personen mit einer höheren Infektionsstufe, nicht automatisch zu einem schnelleren Verlauf der Infektion.

Die Infektion schreitet im Jahr 42 A.d.C. nur noch langsam voran.

Um ein Fortschreiten der Infektion zu verhindern, ist ein erfolgreicher Belastungswurf gegen den Schwierigkeitsgrad der nächsten Infektionsstufe notwendig (Infektionsstufe 2 = Schwierigkeitsgrad 2 usw.).

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

Der Wurf muss alle „aktuelle Infektionsstufe * 1 Woche“ wiederholt werden. Misslingt der Wurf, steigt die Infektionsstufe des Charakters um 1. Neben den Auswirkungen auf Belastung und Konzentration, können, je nach Misserfolgswert, weitere Symptome auftreten.

Stufe I

Bis auf die Auswirkungen auf Belastung und Konzentration, bringt die erste Stufe keine weiteren Veränderungen mit sich.

Ab sofort kann der Charakter HEL1 selbst an andere Personen übertragen.

Stufe II

Neben den Auswirkungen auf Belastung und Konzentration, können, abhängig vom Misserfolgswert des fehlgeschlagenen Belastungswurfes, folgende Symptome auftreten:

Misserfolgswert	Symptom
10+	Genetische Anomalie Stufe 1

Stufe III

Folgende Symptome können auftreten:

Misserfolgswert	Symptom
5-9	Genetische Anomalie Stufe I
10+	Gen. A. Stufe II

Stufe IV

Folgende Symptome können auftreten:

Misserfolgswert	Symptom
0-4	Genetische Anomalie Stufe I
5-9	Gen. A. Stufe II
10+	Gen. A. Stufe III

Stufe V

Folgende Symptome können auftreten:

Misserfolgswert	Symptom
0-2	Genetische Anomalie Stufe I
3-5	Gen. A. Stufe II
6-9	Gen. A. Stufe III
10+	Gen. A. Stufe IV

Stufe VI

Es tritt eine genetische Anomalie der Stufe V auf. Der Charakter ist unspielbar, da er sich nicht mehr kontrollieren lässt. Er greift sofort jeden an, der sich in seiner Nähe befindet.