

Hausregel: Abendkarma

von Jhary-a-Conel (conel@gmx.net)

Jeder Adept besitzt sog. Abendkarma. Dieses Abendkarma kann ein Adept (ähnlich den Punkten im Karmapool im Rollenspiel Shadowrun) einsetzen, um das Glück des Universums in besonders hohem Ausmaße auf sich zu fokussieren. Es gibt ihm die Möglichkeit, das Schicksal in besonders prekären Situationen zu wenden.

Die Anzahl der Punkte Abendkarma, die ein Charakter besitzt berechnet sich nach seinem Legendenstatus. Ein Charakter mit Legendenstatus eins besitzt einen Punkt Abendkarma, pro weiteren Grad Legendenstatus erhält ein Charakter zwei Punkte Abendkarma. Beispielsweise ein Charakter mit einem Legendenstatus von drei, würde über fünf Punkte Abendkarma gebieten.

Diese Punkte erneuern sich pro Abenteuer, d.h. nicht jede Abenteueretappe, sondern immer nach Abschluss eines kompletten Abenteuers mit dem Erreichen des Abenteuerendziels.

Gibt ein Charakter in einem Abenteuer einen noch zur Verfügung stehenden Abendkarmapunkt aus, darf er einen kompletten Wurf, eine Probe, wiederholen. Jedoch ist dies nicht bei solchen Proben möglich, bei welchen der Charakter eine Angriffshandlung gegen einen Gegner ausführt oder diesem Schaden macht.

Ferner ist es einem Charakter möglich, einem befreundeten Charakter, der seine Punkte an Abendkarma aufgebraucht hat, einen seiner eigenen Punkte Abendkarma zu spenden. Dazu muss derjenige, der spendet, ein Zehntel der Gesamtlegendenpunkte des Erhalters der Spende in Legendenpunkten bezahlen. Der Erhalter der Spende darf dann gemäß den oben beschriebenen Regeln eine seiner Proben wiederholen. Das Spenden ist keine Handlung.