

Legendenpunkte in Abenteuern

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

(Die Regeln in ED II p336f sind mit dieser Hausregel nichtig)

- a) **Definition & Gedanken:** Ein durchschnittliches Abenteuer sollte drei Abende veranschlagen (jeweils 6h). Beabsichtigt ist, dass ein Charakter – unabhängig von seinem Kreis – nach dem erfolgreichen Beenden eines solchen durchschnittlichen Abenteuers wenigstens zwei seiner Talente steigern kann. Folglich ist eine deutliche Erhöhung der im offiziellen Earthdawn veranschlagten Gesamtlegendenpunkte in einem Abenteuer notwendig.
- b) Legendenpunkte können u.a. für folgende Punkte verteilt werden:
- Erfüllen des Abenteuerzieles (2 Prämien)
 - Erfüllen von Etappenzielen (je 1 Prämie)
 - Kreatives Rollenspiel (bis zu 2 Prämien)
 - Heldenmut (1 Prämie)
 - Humor und Dramatik (1 Prämie)
 - Ideen, Planung und Strategie (bis zu 3 Prämien)
 - Gefahrenstufe (bis zu 3 Prämien)
 - Kein Verlust an Leben (1 Prämie)
 - Besiegen von Gegnern, Kreaturen und Dämonen (Legendenpunkte der Gegner)
- c) Zu beachten ist, dass die Legendenprämien für das Besiegen von Kreaturen, Dämonen und Gegnern addiert werden und der Summe nach zu gleichen Teilen unter den am Besiegen der Gegner beteiligten Charaktere aufgeteilt werden. Es werden keine Legendenprämien für das Besiegen verteilt.
- d) Die Anzahl der Legendenpunkte, die ein Charakter insgesamt pro Abenteuer (also: Legendenprämien für oben genannte Punkte und Anteil an den gesamten verdienten Legendenpunkten durch das Besiegen von Kreaturen, Dämonen und Gegnern) erhalten sollte, sind kreisabhängig. Richtlinien können untenstehender Tabelle entnommen werden:

Kreis des Charakters	Legendenprämien	Gesamtlegendenpunkte pro Abenteuer
1	50 – 75	600
2	75 – 125	1.000
3	125 – 175	1.600
4	175 – 300	2.600
5	300 – 450	4.200
6	450 – 1000	8.900
7	1000 – 1500	14.400
8	1500 – 2500	23.300
9	2500 – 4000	37.700
10	4000 – 6500	61.000
11	6500 – 11000	98.700
12	11000 – 17500	159.700
13	17500 – 27500	258.400
14	27500 – 45000	418.100
15	45000 – 70000	676.500