

# Begegnungen Planen

## Monster Identifizieren

Aktion	SG
Allgemeines / Normales Monster	5+HG / 10+HG
Seltenes Monster	15+HG
Schwächen und Stärken eines Monster	10+HG

## Entwicklung von Begegnungen

Schwierigkeit	HG entspricht
Einfach / Durchschnittlich	DGS -1 / DGS
Herausfordernd	DGS +1
Hart	DGS +2
Episch	DGS +3

## HG-Entsprechungen

Anzahl der Kreaturen	entspricht
1 / 2 / 3 / 4 / 6 Kreaturen	HG /+2 / +3 / +4 / +5

## Erfahrungspunkte-Belohnungen

HG	EP	HG	EP
1 / 3	135	10	9.600
1 / 2	200	11	12.800
1	400	12	19.200
2	600	13	25.600
3	800	14	38.400
4	1.200	15	51.200
5	1.600	16	76.800
6	2.400	17	102.400
7	3.200	18	153.600
8	4.800	19	204.800
9	6.400	20	307.200

## Schatzwerte pro Begegnung

DGS	Durchschn.	DGS	Durchschn.
1	260	11	7.000
2	550	12	9.000
3	800	13	11.600
4	1.150	14	15.000
5	1.150	15	19.500
6	2.000	16	25.000
7	2.600	17	32.000
8	3.350	18	41.000
9	4.250	19	53.000
10	5.450	20	67.000

## Monster-Statistik-nach-HG

HG	TP	RK	Angriff hoch	Angriff niedrig	Schaden hoch	Schaden niedrig	Haupt-Attribut	Zweit-Attribut	RW gut	RW schlecht
1/2	10	11	1	0	4	3	11	8	3	0
1	15	12	2	1	7	5	12	9	4	1
2	20	14	4	3	10	7	13	9	5	1
3	30	15	6	4	13	9	14	10	6	2
4	40	17	8	6	16	12	15	10	7	3
5	55	18	10	7	20	15	15	11	8	4
6	70	19	12	8	25	18	16	11	9	5
7	85	20	13	10	30	22	17	12	10	6
8	100	21	15	11	35	26	18	12	11	7
9	115	23	17	12	40	30	18	13	12	8
10	130	24	18	13	45	33	19	13	13	9
11	145	25	19	14	50	37	20	14	14	10
12	160	27	21	15	55	41	21	15	15	11
13	180	28	22	16	60	45	21	15	16	12
14	200	29	23	17	65	48	22	16	17	12
15	220	30	24	18	70	52	23	16	18	13
16	240	31	26	19	80	60	24	17	19	14
17	270	32	27	20	90	67	24	18	20	15
18	300	33	28	21	100	75	25	18	20	16
19	330	34	29	22	110	82	26	19	21	16
20	370	36	30	23	120	90	27	20	22	17