

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

MOSTRI COME RAZZE

Ogni creatura è dotata delle statistiche di cui un giocatore necessita per giocare, ma per la maggior parte le statistiche non sono adatte a rappresentare dei PG. Le creature di Intelligenza pari o inferiore a 2, che non avrebbero modo di comunicare, o creature talmente diverse dagli altri PG da essere in grado di disturbare l'andamento della campagna (non dovrebbero essere impiegate). Alcune creature possiedono strane capacità innate o grandi poteri fisici, e sono quindi inadatte ad essere gestite dai giocatori (tranne che in campagne ad alto livello di potere).

Starting Level of a Monster PC: Monsters suitable for play have a level adjustment given in their statistics. Add a monster's level adjustment to its Hit Dice and class levels to get the creature's effective character level, or ECL. Effectively, monsters with a level adjustment become multiclass character when they take class levels. A creature's "monster class" is always a favored class, and the creature never takes XP penalties for having it.

Livelli di partenza dei PG mostri: I mostri adatti ad essere interpretati hanno un modificatore di livello nelle loro statistiche. Si aggiunge il modificatore di livello di un mostro al numero dei suoi Dadi Vita e ai suoi livelli di classe per ottenere il livello effettivo di personaggio, o LEP. Di fatto, i mostri dotati di un modificatore di livello diventano dei personaggi multiclasse quando acquisiscono dei livelli di classe. La "classe di mostro" di una creatura è sempre considerata una classe preferita e la creatura non subisce alcuna penalità ai PE per possedere livelli in essa.

Umanoidi e livelli di classe: Le creature con 1 DV o meno rimpiazzano i loro livelli da mostri con i livelli da personaggio. Il mostro perde il bonus di attacco, il bonus ai tiri salvezza, le abilità e i talenti conferiti dal suo DV da mostro e ottiene il bonus di attacco, il bonus ai tiri salvezza, le abilità, i talenti e le altre capacità di un personaggio di 1° livello della classe appropriata.

I personaggi con più di 1 Dado Vita a causa della loro razza non ricevono un talento al loro primo livello di classe a differenza dei membri delle razze comuni, e non moltiplicano i punti abilità per il primo livello di classe per quattro. Invece, hanno già ricevuto un talento per il loro primo Dado Vita conferito dalla loro razza, e hanno già moltiplicato i loro punti abilità razziali dati dal primo Dado Vita per quattro.

Modificatore di livello e livello effettivo del personaggio: Per determinare il livello effettivo del personaggio (LEP) di un personaggio mostruoso, sommare il suo modificatore di livello ai suoi Dadi Vita razziali e ai livelli di classe da personaggio.

Usare il LEP al posto del livello del personaggio per determinare di quanti punti esperienza abbia bisogno un personaggio mostruoso per raggiungere il suo prossimo livello. Usare il LEP anche per determinare la ricchezza iniziale di un personaggio mostruoso.

I personaggi mostruosi considerano le abilità menzionate nella scheda del mostro come abilità di classe.

Se un mostro ha 1 Dado Vita o meno, o se è una creatura archetipo, deve iniziare il gioco con uno o più livelli di classe, come un normale personaggio. Se un mostro ha 2 o più Dadi Vita, può iniziare senza livelli di classe (ma li può ottenere in seguito).

Anche se la creatura è una di una specie che normalmente progredisce aumentando i Dadi Vita anziché ottenendo livelli di classe, un PG può aumentare i livelli di classe anziché i Dadi Vita.

Dadi Vita: I Dadi Vita della creatura sono pari al numero di livelli di classe che possiede più i suoi Dadi Vita razziali. I Dadi Vita aggiuntivi ottenuti tramite nuovi livelli in una classe di personaggio non influenzano la taglia di una creatura a differenza degli ulteriori Dadi Vita razziali.

Acquisizione dei talenti e incremento dei punteggi di caratteristica: Sono i Dadi Vita totali del mostro, non il suo LEP, a determinare l'acquisizione di talenti e l'incremento dei punteggi di caratteristica.

Punteggi di caratteristica per PG mostri: Anche se le statistiche dei mostri forniscono i punteggi di caratteristica per le creature tipiche appartenenti a una certa razza, qualsiasi "mostro" che diventi un avventuriero si differenzia dalla media del resto dei mostri. Quindi, nel creare un PG partendo da una creatura, è consigliato controllare se la creatura possiede o meno delle caratteristiche pari o superiori a 10. Se ne ha, si sottrae 10 (se il punteggio è pari) o 11 (se il punteggio è dispari) per ottenere i modificatori di caratteristica razziali.

Nota: Alcuni mostri possiedono punteggi di caratteristica differenti da 10 e 11. Se sono stati impiegati dei punteggi di caratteristica differenti, la cosa sarà annotata nella scheda del mostro. Inoltre, alcuni mostri che sono particolarmente adeguati come PG sono già riportati come razze a parte.

Per i punteggi inferiori a 10, la procedura è diversa. Prima viene determinato il punteggio della caratteristica e poi si confronta il risultato con il punteggio di caratteristica medio del mostro nella tabella sottostante per l'Intelligenza o in quella successiva per le altre cinque caratteristiche. La tabella per l'Intelligenza, separata dalle altre, garantisce che nessun PG rischi di ottenere un'Intelligenza minore di 3. Questa differenza è importante, in quanto le creature dotate di un'intelligenza inferiore a 3 non sono giocabili.

Punteggi di Intelligenza dei PG mostruosi

Punteggio generato	Punteggio di Intelligenza del Mostro			
	3	4-5	6-7	8-9
18	10	12	14	16
17	9	11	13	15
16	8	10	12	14
15	7	9	11	13
14	6	8	10	12
13	5	7	9	11
12	4	6	8	10
11	3	5	7	9
10	3	5	7	9
9	3	5	6	8
8	3	4	6	8
7	3	4	5	7
6	3	4	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

Punteggi di caratteristica dei PG mostruosi

Punteggio generato	Punteggio di caratteristica del PG mostruoso (For, Des, Cos, Sag, Car)				
	1	2-3	4-5	6-7	8-9
18	8	10	12	14	16
17	7	9	11	13	15
16	6	8	10	12	14
15	5	7	9	11	13
14	4	6	8	10	12
13	3	5	7	9	11
12	2	4	6	8	10
11	1	3	5	7	9
10	1	2	4	6	8
9	1	2	4	6	7
8	1	2	4	5	6
7	1	1	3	5	5
6	1	1	2	4	4
5	1	1	1	3	3
4	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	1

Altre statistiche dei mostri: Le creature dotate di 1 o meno Dadi Vita hanno privilegi e Dadi Vita normali, basati sulla loro classe di appartenenza. Acquisiscono un talento al loro primo livello di classe e moltiplicano i punti abilità del loro primo livello di classe per quattro (anche se dispongono di un modificatore di livello).

Quelle creature con 2 Dadi Vita o più hanno statistiche basate su questi Dadi Vita più sui Dadi Vita dei loro livelli di classe (se ne hanno).

Esperienza per i mostri: Una creatura dotata di 1 Dado Vita o meno, senza modificatori di livello e livelli di classe usa le stesse tabelle impiegate dalle razze di PG standard per determinare l'esperienza necessaria a passare di livello.

Un mostro dotato di 1 Dado Vita o meno, di un modificatore di livello e livelli di classe somma i suoi livelli di classe, i suoi Dadi Vita e i suoi modificatori di livello al momento di determinare l'esperienza necessaria (livello di classe + DV + modificatore di livello).

Un mostro dotato di più di 1 Dado Vita, di un modificatore di livello e livelli di classe somma i suoi livelli di classe, i suoi Dadi Vita e i suoi modificatori di livello al momento di determinare l'esperienza necessaria (DV + modificatore di livello + livello di classe).