

CHARACTER POINTS

FOR
DUNGEONS & DRAGONS v3.5



CORINNE Zee2

mustafa karaca


ilker eskiköy

CHARACTER POINTS, CORE STATS & PROGRESSION TABLES

CP GAINED
78 / 28

Character points gained at Level 1 = **78**

Character points gained at subsequent levels = **28**

TYPE	NAME	COST	REMARKS
	HIT DICE		
	1d4 Hit Dice	4	Level 1 karakter için alınıyorsa 4 HP.
	1d6 Hit Dice	6	Level 1 karakter için alınıyorsa 6 HP.
	1d8 Hit Dice	8	Level 1 karakter için alınıyorsa 8 HP.
	1d10 Hit Dice	10	Level 1 karakter için alınıyorsa 10 HP.
	1d12 Hit Dice	12	Level 1 karakter için alınıyorsa 12 HP.

COMMON STATS



Base Attack Bonus +1	7	Base Attack Bonus değeri, karakter seviyesini geçemez.
Saving Throw +1	2	
Skill Rank +1	1	
Feat	6	

CHARACTER PROGRESSION TABLE

PROGRESSION MINIMUMS & MAXIMUMS

CHARACTER LEVEL	BASE SAVE (GOOD)	BASE SAVE (POOR)	BASE ATTACK (GOOD)	BASE ATTACK (AVERAGE)	BASE ATTACK (POOR)
1	+2	+0	+1	+0	+0
2	+3	+0	+2	+1	+1
3	+3	+1	+3	+2	+1
4	+4	+1	+4	+3	+2
5	+4	+1	+5	+3	+2
6	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5
11	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

Oyuncular, karakterlerinin seviyesine bağlı olarak bazı temel karakter özelliklerini belli bir minimum seviyede tutmak durumundadırlar. Aynı şekilde, bu özellikler için belirli bir maksimum seviyeyi geçmeleri de mümkün değildir. Aşağıda, karakterler üzerinde CP harcarken izlenmesi gereken metod hakkında bilgi verilmiştir.

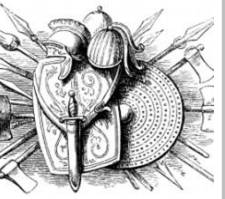


HIT DICE: Bir karakter, her seviyede minimum 1d4 Hit Dice almak zorundadır. Bir karakter en fazla kendi seviyesi kadar Hit Dice'a sahip olabilir. Alınabilecek en büyük Hit Dice d12'dir.

BASE ATTACK: Bir karakter, en azından Poor seviyede Base Attack Bonus'a sahip olmalıdır. Karakter en fazla Good düzeyinde Base Attack Bonus sahibi olabilir. Sahip olacağı B.A.B. miktarını, Poor ile Good arasında istediği gibi ayarlayabilir.





SAVING THROWS: Bir karakter, kurtarma atışlarından hangilerinin iyi olacağını başlangıçta seçer (en fazla ikisini iyi olarak belirleyebilir.) Eğer bir tane iyi kurtarması varsa, bu kurtarmayı tam olarak Good seviyesinde tutmak, geriye kalan iki kurtarmayı da tam olarak Poor seviyesinde tutmak durumundadır. Eğer iki tane iyi kurtarması varsa, iyi kurtarmalarının ikisini de tam olarak Good seviyesinde tutmak, geriye kalan kurtarmayı da tam olarak Poor seviyesinde tutmak durumundadır.

SKILLS: Bir karakter, birinci seviyede en az 8, en fazla 32 puanını Skill'lere harcamak durumundadır. Birinciden sonraki her seviyede en az 2, en fazla 8 puanını Skill'lere ayırmaya devam etmelidir. Skill'ler için elde edilebilecek en fazla Rank sayısı = Level + 3

WEAPON & ARMOR PROFICIENCIES





TYPE	NAME	COST	REMARKS	
CORE 	Simple Weapon Proficiency (hepsi)	6		
	Martial Weapon Proficiency (tek silah)	6	Eğer Level 1 karakter için alınıyorsa, bütün Martial silahlarda Proficiency kazanılır.	
	Exotic Weapon Proficiency (tek silah)	6		
	Light Armor Proficiency	6		
	Medium Armor Proficiency	6	GEREKEN: Light Armor Proficiency	
	Heavy Armor Proficiency	6	GEREKEN: Light Armor Proficiency, Medium Armor Proficiency	
	Shield Proficiency	6*	* Light Armor bilenler için 4 cp, Medium Armor bilenler için 2 cp'dir. Heavy Armor bilenler bedelsiz alabilirler.	
	Tower Shield Proficiency	6		
CLASS BASED 	Bard Weapons	10	Cp bedeline Bard'ın sahip olduğu Simple Weapon Proficiency dahildir. Sadece birinci seviyede alınabilir.	
	Druid Weapons	5	Sadece birinci seviyede alınabilir.	
	Rogue Weapons	9	Cp bedeline Rogue'un sahip olduğu Simple Weapon Proficiency dahildir. Sadece birinci seviyede alınabilir.	
	Wizard Weapons	3	Sadece birinci seviyede alınabilir.	
VARIANT RULE: WEAPON GROUP PROFICIENCIES				
WEAPON GROUPS 	Basic Weapons	2	Club, Dagger, Quarterstaff. Diğer Proficiency'lerin alınabilmesi için gereklidir.	
	Axes	4	Handaxe, Battleaxe, Greataxe, Dwarven waraxe (two-handed use).	
	Bows	4	Shortbow, Longbow, Composite shortbow, Composite longbow.	
	Claw Weapons	3	Punching dagger, Spiked gauntlet.	
	Crossbows	4	Heavy crossbow, Light crossbow, Repeating heavy crossbow, Repeating light crossbow.	
	Druid Weapons	3	Club, Dagger, Dart, Quarterstaff, Scimitar, Sickle, Shortspear, Sling, Spear.	
	Exotic Double Weapons	4	Ayrıntılı bilgi için Unearthed Arcana, sayfa 95'e bakınız.	
	Exotic Weapons	4	Ayrıntılı bilgi için Unearthed Arcana, sayfa 96'ya bakınız.	
	Flails and Chains	3	Light flail, Heavy flail.	
	Heavy Blades	4	Longsword, Greatsword, Falchion, Scimitar, Bastard sword (two-handed use).	
	Light Blades	3	Dagger, Punching dagger, Rapier, Short sword.	
	Maces and Clubs	3	Club, Light mace, Heavy mace, Greatclub, Maul, Quarterstaff, Sap, Warmace (two-handed use).	
	Monk Weapons	3	Kama, Nunchaku, Quarterstaff, Sai, Shuriken, Siangham. GEREKEN: Improved Unarmed Strike.	
	Picks and Hammers	3	Light pick, Heavy pick, Light hammer, Lucerne Hammer, Warhammer, Scythe, Maul (two-handed use).	
	Polearms	3	Glaive, guisarme, Halberd, Ranseur.	
	Slings and Thrown Weapons	2	Dart, Sling.	
	Spears	3	Javelin, Lance, Longspear, Shortspear, Trident.	
	<p>DWARF: Axes Proficiency sahibi olan bir Dwarf, Dwarven Waraxe ve Dwarven Urgrosh silahlarına da bedelsiz olarak profiency kazanır.</p> <p>ELF: Elfler Bows Proficiency sahibi olarak başlarlar. Ayrıca, Heavy Blades ya da Light Blades Proficiency'lerinden birini de başlangıçta bedelsiz olarak alırlar.</p> <p>GNOME: Picks and Hammers Proficiency sahibi olan bir Gnome, Gnome Hooked Hammer silahına da bedelsiz olarak profiency kazanır.</p> <p>FEATS: Belirli bir silaha yönelik olarak alınan Feat'ler (örn. Weapon Focus, Weapon Specialization), bu opsiyonel kural sayesinde ilgili silah grubundaki bütün silahlar için geçerli sayılır. Örneğin, Axes olarak seçtiğimiz bir feat, Handaxe, Battleaxe, Greataxe ve Dwarven waraxe silahları ile yaptığımız saldırılara +1 bonus kazandırır.</p>			

CLASS ABILITIES - PLAYER'S HANDBOOK



CLASS	NAME	COST	REMARKS
	Fast Movement	10	
	Rage (1/day)	6	
	Rage, +1 use/day	2	Günlük kullanım hakkını artırır.
	Greater Rage	2	GEREKEN: Rage 3/day
	Indomitable Will	2	GEREKEN: Rage 4/day, Greater Rage
	Tireless Rage	2	GEREKEN: Rage 5/day, Greater Rage, Indomitable Will
	Mighty Rage	2	GEREKEN: Rage 6/day, Greater Rage, Indomitable Will, Tireless Rage
	Damage Reduction 1/-	5	DR 1/- alındıktan sonra, fazladan harcanan her 5 cp için DR 1 artar.
	Illiteracy	*	* Bu bir dezavantajdır ve alınması halinde karakter 2 cp kazanır. Sadece birinci seviyede alınabilir.
	Bard Spellcasting (Caster Level 1)	12	Armored Mage (Light) özelliği ile birlikte. Bu özellik istenmiyorsa 12 cp yerine 8 cp bedelle alınabilir.
	Bard Caster Level +1	4	Caster Level seviyesi, karakter seviyesini geçemez.
	Bardic Music	3	
	Countersong, Fascinate, Ins. Courage +1	3	GEREKEN: Bardic Music
	Diğer Bardic Music özellikleri	*	* Her biri sırayla 3 cp harcanarak alınabilir.
	Bardic Knowledge	3	GEREKEN: Bardic Music, Bard Spellcasting
	Bard Weapon Proficiencies	10	CP bedeline Bard'ın sahip olduğu Simple Weapon Proficiency dahildir. Sadece birinci seviyede alınabilir.
	Cleric Spellcasting (Caster Level 1)	15	Spontaneous Casting özelliği ile birlikte.
	Cleric Caster Level +1	6	Caster Level seviyesi, karakter seviyesini geçemez.
	Turn/Rebuke/Command Undead (Lvl 1)	4	Fazladan harcanan her 1 cp için Level değeri 1 artar. Level değeri karakter seviyesini geçemez.
	Birinci Domain (Caster Level 1)	6	GEREKEN: Cleric Spellcasting
	Sonraki her Domain (Caster Level 1)	3	GEREKEN: Cleric Spellcasting ve Birincil Domain
	Domain Caster Level +1	1	Caster Level seviyesi, karakter seviyesini geçemez.
	Druid Spellcasting (Caster Level 1)	6 (12)	Spontaneous Casting özelliği ile birlikte.
	Druid Caster Level +1	5 (6)	Caster Level seviyesi, karakter seviyesini geçemez.
	Animal Companion	6	GEREKEN: Wild Empathy. - Animal Companion'un gücü karakter seviyesine göre belirlenir.
	Nature Sense	2	GEREKEN: Knowledge (Nature) 2 ranks, Survival 2 ranks.
	Wild Empathy	3	Karakter seviyesine göre ayarlanır.
	Woodland Stride	2 (4)	GEREKEN: Divine Spellcasting, Survival 2 ranks.
	Trackless Step	2	GEREKEN: Survival 3 ranks.
	Resist Nature's Lure	4	
	Wild Shape	8 (10)	GEREKEN: Divine Spellcasting, Wild Empathy, Nature Sense. - Her seviyede 1 (2) cp daha harcanarak gücü listeye göre artırılabilir.
	Venom Immunity	6	GEREKEN: Base Fortitude +6
	A Thousand Faces	*	GEREKEN: Druid Caster Level 13. - Bu seviyeye ulaşıldığında kendiliğinden edinilir.
	Timeless Body	*	GEREKEN: Druid Caster Level 15. - Bu seviyeye ulaşıldığında kendiliğinden edinilir.
	Druid Weapon Proficiencies	5	

Parantez içindeki CP bedelleri, organik zırhlar ile kısıtlanmak istemeyen karakterler içindir.

CLASS ABILITIES - PLAYER'S HANDBOOK

CLASS	NAME	COST	REMARKS
FIGHTER 	Weapon Specialization	6	GEREKEN: Base Attack Bonus +4, Weapon Focus
	Greater Weapon Focus	6	GEREKEN: Base Attack Bonus +8, Weapon Focus, Weapon Specialization
	Greater Weapon Specialization	6	GEREKEN: Base Attack Bonus +12, Weapon Focus, Weapon Specialization, Greater Weapon Focus
PALADIN 	Paladin Spellcasting (Caster Level 1)	4 (6)	
	Paladin Caster Level +1	1 (2)	Caster Level seviyesi, karakter seviyesini geçemez.
	Detect Evil	3 (4)	
	Smite Evil 1/day	3 (6)	Fazladan harcanan her 3 cp için günlük kullanım hakkı 1 artar.
	Divine Grace	6 (12)	En fazla 1 saving throw'un good derecede gidiyor olması gerekir.
	Lay on Hands	2 (4)	Fazladan verilen her 2 (4) cp için, Caster Level 1 artar. (Level x Charisma Mod kadar iyileştirme)
	Aura of Courage	4 (7)	
	Divine Health	3 (5)	
	Special Mount	3 (6)	GEREKEN: Level 5. - Karakter kutsanmış olarak devam ettiği sürece, bineğin gücü karakter seviyesine göre artar.
	Remove Disease	2	Fazladan harcanan her 1 cp için haftalık kullanım hakkı 1 artar.
Paladin güçlerine sahip olmak ve kullanmaya devam edebilmek için Good bir Divine güç tarafından kutsanmış olmak zorunludur. Parantez içindeki CP bedelleri, Lawful Good olmayan karakterler içindir.			
RANGER 	Ranger Spellcasting (Caster Level 1)	4	
	Ranger Caster Level +1	1	Caster Level seviyesi, karakter seviyesini geçemez.
	Favored Enemy	6	Birinciden sonraki her Favored Enemy seçiminde, karakter ek olarak +2 bonus daha alıp bunu istediği rakibi için kullanır.
	Track	4	
	Wild Empathy	3	Karakter seviyesine göre ayarlanır.
	Woodland Stride	4	GEREKEN: Divine Spellcasting, Survival 2 ranks.
	Swift Tracker	4	GEREKEN: Track.
	Camouflage	6	GEREKEN: Hide 8 ranks.
ROGUE 	Sneak Attack +1d6	6	
	Trap Sense +1	2	
	Trapfinding	4	
	Evasion	8	
	Uncanny Dodge	6	
	Improved Uncanny Dodge	6	GEREKEN: Uncanny Dodge
	Crippling Strike	6	GEREKEN: Sneak Attack +5d6
	Defensive Roll	6	
	Improved Evasion	6	GEREKEN: Evasion, Base Reflex Save +7
	Opportunist	6	GEREKEN: Sneak Attack +5d6
	Skill Mastery	6	GEREKEN: En az 3 ayrı yetenekte 5'er rank.
	Slippery Mind	6	

CLASS ABILITIES - PLAYER'S HANDBOOK

CLASS	NAME	COST	REMARKS	CUSTOM SPELL LISTS - SCHOOLS
	Sorcerer Spellcasting (Caster Level 1)	43		Her büyü okulunun bedeli 5 cp'dir. Büyü yapılmaya başlanırken bu bedel ödenerek okullar seçilir (bütün okulları seçmek 40 cp). Okul seçimlerine Caster Level 1 dahildir. Karakter sadece seçtiği okulların büyülerini yapabilir ve daha sonra yeni okul öğrenemez. Okullar seçildikten sonra Caster Level'ı yükseltmek için aşağıdaki bedeller uvaulanır. 5'ten fazla sayıda büyü okulu seçilmişse, her CL için 11 cp, 5 tane büyü okulu seçilmişse, her CL için 10 cp, 4 tane büyü okulu seçilmişse, her CL için 9 cp, 3 tane büyü okulu seçilmişse, her CL için 8 cp, 2 tane büyü okulu seçilmişse, her CL için 7 cp, 1 tane büyü okulu seçilmişse, her CL için 8 cp, Caster Level ve büyü kullanım limitleri, Wizard Spell Progression tablosuna göre hesaplanır.
	Sorcerer Caster Level +1	12	Caster Level seviyesi, karakter seviyesini geçemez.	
	Summon Familiar	4		
	Wizard Spellcasting (Caster Level 1)	40		
	Wizard Caster Level +1	11	Caster Level seviyesi, karakter seviyesini geçemez.	
	Summon Familiar	4		

CUSTOM SPELL LISTS - ARCANES

Önce, Arcane büyüler yapan sınıfların büyü listelerinden istenilen büyüler seçilir ve 3. seviyeye kadar liste hazırlanır. Büyüler için Key Ability Intelligence'dir. Arcane büyüler isteğe göre seçilip yeni büyü listeleri hazırlandıktan sonra, bu büyüler üç kategoriye bölünerek, hangi kategoriden kaç tane büyü olduğu tespit edilir: Combat büyüler, Half-Combat büyüler ve Non-Combat büyüler. **Combat** büyüler savaş için tasarlanmış ve savaşlarda doğrudan etkili olan büyülerdir (Fireball, Mage Armor gibi). **Half-Combat** büyüler, savaşlar dışında da kullanıma sahip olan ancak savaşlarda da avantaj sağlayan büyülerdir (Invisibility, Charm Person gibi). **Non-Combat** büyüler ise asıl amacı savaş ile ilgisi olmayan büyülerdir (Identify, Knock gibi). Önce Spell Level başına hangi kategoriye ortalama kaç büyü düştüğü hesaplandıktan sonra, bu sayılara aşağıdaki çarpımlar uygulanır:

Combat x 1,5 | **Half-Combat** x 1,0 | **Non-Combat** x 0,5

Örnek: Karakterimiz 6 tane Combat büyüsü, 4 tane Half-Combat büyüsü ve 4 tane de Non-Combat büyüsü seçmiş olsun. $(6 \times 1.5) + (4 \times 1) + (4 \times 0.5)$ toplamına göre **Toplam sonuç = 15**

Not: Serbest büyü listeleri CP hesaplamalarında, hesaplama sürecinin tüm basamaklarında karşılaşılan bütün küsüratlar (0,1 dahil) yukarı yuvarlanır. Sistem bu hassas denge üzerine dizayn edilmiştir.

Bu sonuç, hazırlanan büyü listesini edinebilmek için ödenmesi gereken temel cp bedelidir. Eğer Cantrip'ler (0. seviye büyüler) istenmiyorsa, liste bedeli 4 cp düşer. Ancak Liste bedeli 6 cp'den daha ucuz olamaz. Bu listede Caster Level 1 olmak ve Caster Level'ı artırmak için gereken cp bedeli aşağıdaki gibidir:

(Toplam sonuç / 4) + 1 (yukarı yuvarlanmış) = $(3.75 + 1 = 4.75) = 5$ cp

Bundan sonraki spell seviyelerine ait büyü listeleri belirleneceği zaman, hangi kategoriden ortalama kaç büyü seçilmişse, yeni seviyelerde de o sayılara uygun olarak büyü seçilir. Örnekteki karakter, üçüncüden sonraki spell seviyelerinde 6 Combat, 4 Half-Combat ve 4 tane de Non-Combat büyüsü seçecektir.

Caster Level ve büyü kullanım limitleri, Wizard Spell Progression tablosuna göre hesaplanır. Oyun başlarken, karakterin büyü kitabında bu büyülerin hepsinin yazılı olmadığı, sadece bu büyüler öğrenebileceği ve büyü listesinde olmayan büyülerin scroll'larını kullanamayacağı unutulmamalıdır.

CUSTOM SPELL LISTS - DIVINE

Önce, Divine büyüler yapan sınıfların büyü listelerinden istenilen büyüler seçilir ve 3. seviyeye kadar liste hazırlanır. Büyüler için Key Ability Wisdom veya Charisma'dır. Divine büyüler isteğe göre seçilip yeni büyü listeleri hazırlandıktan sonra, bu büyüler üç kategoriye bölünerek, hangi kategoriden kaç tane büyü olduğu tespit edilir: Combat büyüler, Half-Combat büyüler ve Non-Combat büyüler. **Combat** büyüler savaş için tasarlanmış ve savaşlarda doğrudan etkili olan büyülerdir (Doom, Summon Monster gibi). **Half-Combat** büyüler, savaşlar dışında da kullanıma sahip olan ancak savaşlarda da avantaj sağlayan büyülerdir (Owl's Wisdom, True Seeing gibi). **Non-Combat** büyüler ise asıl amacı savaş ile ilgisi olmayan büyülerdir (Comprehend Languages, Detect Undead gibi). Önce Spell Level başına hangi kategoriye ortalama kaç büyü düştüğü hesaplandıktan sonra, bu sayılara aşağıdaki çarpımlar uygulanır:

Combat x 1,5 | **Half-Combat** x 1,0 | **Non-Combat** x 0,5

Örnek: Karakterimiz 6 tane Combat büyüsü, 4 tane Half-Combat büyüsü ve 4 tane de Non-Combat büyüsü seçmiş olsun. $(6 \times 1.5) + (4 \times 1) + (4 \times 0.5)$ toplamına göre **Toplam sonuç = 15**

Not: Serbest büyü listeleri CP hesaplamalarında, hesaplama sürecinin tüm basamaklarında karşılaşılan bütün küsüratlar (0,1 dahil) yukarı yuvarlanır. Sistem bu hassas denge üzerine dizayn edilmiştir.





Bu sonucun **yarısı** (örneğe göre 8 cp), hazırlanan büyü listesini edinebilmek için ödenmesi gereken temel cp bedelidir. Eğer Orison'lar (0. seviye büyüler) istenmiyorsa, liste bedeli 4 cp düşer. Ancak Liste bedeli 6 cp'den daha ucuz olamaz. Bu listede Caster Level 1 olmak ve Caster Level'ı artırmak için gereken cp bedeli aşağıdaki gibidir:

(Toplam sonuç / 6) + 1 (yukarı yuvarlanmış) = $(2.66 + 1 = 3.66) = 4$ cp

Bundan sonraki spell seviyelerine ait büyü listeleri belirleneceği zaman, hangi kategoriden ortalama kaç büyü seçilmişse, yeni seviyelerde de o sayılara uygun olarak büyü seçilir. Örnekteki karakter, üçüncüden sonraki spell seviyelerinde 6 Combat, 4 Half-Combat ve 4 tane de Non-Combat büyüsü seçecektir.

Caster Level ve büyü kullanım limitleri, Cleric Spell Progression tablosuna göre hesaplanır. Domain bonusları dahil değildir. Karakterin büyü listesinde olmayan büyülerin scroll'larını kullanamayacağı unutulmamalıdır.

CLASS ABILITIES - SUPPLEMENTAL RULEBOOKS

TYPE	NAME	COST	REMARKS
	BEGUILER		
	Beguiler Spellcasting (Caster Level 1)	15	3., 7., 11., 15. ve 19. seviyelerde gelen Advanced Learning özelliği dahildir. Caster Level değeri, karakter seviyesini geçemez.
	Beguiler Caster Level +1	7	
	Armored Mage (Light)	6	
	Trapfinding	4	
	Cloaked Casting	3	Cloaked Casting özelliği geliştirilmek istenirse, her yeni kademe için 1 cp daha ödenir (4,5,6...).
	Surprise Casting	3	GEREKEN: Beguiler Spellcasting
	DUSKBLADE		
	Duskblade Spellcasting (Caster Level 1)	10	
	Duskblade Caster Level +1	3	Caster Level seviyesi, karakter seviyesini geçemez.
	Arcane Attunement	6	
	Armored Mage (Light)	6	GEREKEN: Light Armor Proficiency
	Armored Mage (Medium)	6	GEREKEN: Armored Mage (Light), Medium Armor Proficiency
	Armored Mage (Heavy)	6	GEREKEN: Armored Mage (Light & Medium), Shield Proficiency
	Arcane Channeling (Standard Action)	4	
	Arcane Channeling (Full Action)	4	GEREKEN: Arcane Channeling (Standard Action)
	Quick Cast 1/day	10	Fazladan harcanan her 4 cp için günlük kullanım hakkı 1 artar.
Spell Power +2	4	Fazladan harcanan her 2 cp Spell Power değeri +1 artar.	
	HEXBLADE		
	Hexblade Spellcasting (Caster Level 1)	8 (12)	
	Hexblade Caster Level +1	2 (3)	Caster Level seviyesi, karakter seviyesini geçemez.
	Hexblade's Curse, <i>1/Day</i>	10 (12)	Fazladan harcanan her 2 (3) cp için günlük kullanım hakkı 1 artar. DC, karakter seviyesine göre belirlenir.
	Greater Hexblade's Curse	6 (8)	GEREKEN: Hexblade's Curse 3/day
	Dire Hexblade's Curse	6 (8)	GEREKEN: Hexblade's Curse 6/day
	Arcane Resistance	8 (10)	GEREKEN: Base Will Save +3
	Mettle	6 (8)	GEREKEN: Base Will Save +3, Arcane Resistance
	Hexblade's Familiar	2 (4)	GEREKEN: Cleric Spellcasting ve Birincil Domain
	Aura of Unluck, <i>1/Day</i>	6 (8)	Fazladan harcanan her 2 (3) cp için günlük kullanım hakkı 1 artar.
Parantez içindeki CP bedelleri, Evil olmayan karakterler içindir.			
	SWASHBUCKLER		
	Insightful Strike	4	GEREKEN: Base Attack Bonus +3, Weapon Finesse.
	Acrobatic Charge	4	GEREKEN: Jump 3 ranks, Tumble 3 ranks.
	Acrobatic Skill Mastery	6	GEREKEN: Jump 5 ranks, Tumble 5 ranks.
	Weakening Critical	6	GEREKEN: Base Attack Bonus +8.
	Wounding Critical	6	GEREKEN: Base Attack Bonus +12, Weakening Critical.

GENERAL RULES

CP sisteminde tüm özellikler DM izin verdiği sürece alınabilir. DM, oyuncunun seçtiği bazı özelliklerin sözkonusu karakterin konseptine uygun olmadığını düşünürse almasına izin vermeyebilir.

Herhangi bir özellik, normalde en erken hangi karakter seviyesinde geliyorsa, en erken o seviyeye ulaşıldığında alınabilir. Örneğin, Duskblade'in Quickcast özelliği normalde beşinci seviyede geliyor. Bu yüzden Quickcast beşinci seviyeden önce alınmaz. Quickcast ayrıca onuncu seviyede 4 cp ile günde iki kez kullanılabilir hale geliyor. Öyleyse onuncu seviyeden önce günde iki kez kullanıma da erişilemez.

Rage özelliğini barbarlar ancak dördüncü seviyede günde 2 kez kullanabiliyorlar. Bu nedenle dördüncü levelden önce günde iki kez Rage kullanma gücüne erişilemez. Rogue'lar Sneak Attack'ı üçüncü seviyede +2d6 gücünde kullanabiliyorlar. Bu nedenle üçüncü seviyeden önce +2d6 ile Sneak Attack yapılamaz.

Bazı özellikler farklı sınıflara farklı seviyelerde geliyor. Bu durumda o özellik en erken hangi seviyede geliyorsa o seviyede alınabilir. Örneğin, Animal Companion özelliği Druid'lere birinci seviyede, Ranger'lara ise dördüncü seviyede geliyor. Bu durumda birinci seviyede Animal Companion alınabilir. Base Attack Bonus ve Caster Level değerleri karakter seviyesinin üzerine çıkarılamaz.

Herhangi bir özellik alındığında, tabloda yazanlar dışında alınması ya da kullanılması için kural kitabında yazan tüm kısıtlamalara uyulmalıdır. Örneğin: Evasion sadece Light Armor ile yapılabilir.

İnsanların ilk levelde zorunlu olarak aldıkları feat dışında alınabilecek feat sayısı ile ilgili bir kısıtlama yoktur.

Karakter puanlarından bağımsız özellikler: Racial Trait'ler CP harcamaksızın veya CP bonusu vermeksizin karakter kağıdına işlenir. İnsanların birinci levelde aldıkları fazladan feat ve dört skill puanı ile, her yeni seviyede aldıkları bir skill puanı da CP'den bağımsızdır. Her karakter dördüncü seviyeden başlayarak her dört seviyede bir normal olarak +1 ability score alır. Ayrıca Intelligence bonus ile gelen fazladan skill puanları da CP'den bağımsızdır. Bunların dışındaki her özellik CP harcanarak alınır.

Paladin ve Hexblade gibi, özellikleri daha ucuza alınabilen bir sınıfın özellikleri ucuza alındığında, sadece Alignment ile sınırlı kalmaksızın o sınıfın tüm kısıtlamalarına uyulmalıdır. Örneğin bir Paladin özelliği ucuza alındığında, eğer Evil bir hareket yapılırsa bu özellik(ler) kaybedilir.

Prestige Class'lardan herhangi bir özellik alınacaksa, öncelikle o Prestige Class'ın tüm ön gereksinimleri tamamlanmalıdır.

Effective Level'ı yüksek olan ırklar seçildiğinde, sadece CP kaybı olmayıp aynı zamanda seviye kaybı da olduğu unutulmamalıdır. Örneğin Drow ırkı +2 EL olduğundan beşinci seviye bir karakter hazırlanırken Drow karakter hem iki seviye az CP alacak, hem de Hit Dice, Base Attack Bonus, Caster Level'i gibi özellikleri maksimum üçüncü seviye olabilecektir.

Human ve Half-elf ırkına mensup karakterler, birinci seviyede istedikleri bir Ability Score üzerinde +1 artışa sahiptirler.