**1. +2. +0.** Inicio en una rama principal. Rasgos básicos generales relacionados con combate o resistencia. Acceso limitado a habilidades básicas de combate (sin técnicas avanzadas).

**2. +2. +1 a un stat.** Progreso inicial en la rama principal. Incremento menor en daño o efectividad en habilidades básicas. No se permite explorar ramas secundarias todavía.

**3. +2. +1 a un stat.** Desarrollo temprano en la rama principal. Acceso a una mejora leve en una habilidad básica (por ejemplo: más daño, alcance o duración).

**4. +2. +2 repartido.** Primer avance significativo en la rama principal. Obtienes una habilidad intermedia que mejora tu capacidad de combate (por ejemplo, un incremento en daño base o una técnica de bajo costo).

**5. +3. +1 a un stat.** Perfeccionamiento inicial de la rama principal. Opcional: posibilidad de explorar una segunda rama de manera muy limitada. Sin acceso a habilidades avanzadas todavía.

**6. +3. +1 a un stat.** Refinamiento inicial en la rama principal. Obtienes un pequeño aumento en resistencia, velocidad o recursos clave (vida/energía). Técnicas principales ganan ligeras mejoras.

**7. +3. +1 a un stat.** Progreso intermedio en la rama principal. Obtienes acceso a técnicas de nivel medio dentro de la rama principal. Segunda rama sigue siendo limitada.

**8. +3. +2 repartido.** Primera mejora significativa en técnicas intermedias de la rama principal. Incremento adicional en daño o duración de habilidades principales.

**9. +4. +1 a un stat.** Dominio temprano en la rama principal. Se permite desarrollar una segunda rama a nivel básico. Las técnicas principales ganan un aumento considerable en daño o efectividad.

**10. +4. +1 a un stat.** Perfeccionamiento intermedio de la rama principal. Sin acceso a habilidades épicas aún. Incrementos leves en estadísticas clave como velocidad o resistencia.

**11. +4. +1 a un stat.** Refinamiento de habilidades intermedias. Obtienes una técnica avanzada anticipada dentro de la rama principal, aunque con un costo significativo.

**12. +4. +2 repartido.** Mejora general en habilidades intermedias de todas las ramas elegidas. Incremento menor en recursos clave como vida, energía o reducción de costos.

**13. +5. +1 a un stat.** Progreso avanzado en la rama principal. Obtienes un rasgo único que refleja tu experiencia dentro de la secta/familia, aunque no definitivo.

**14. +5. +1 a un stat.** Refinamiento en técnicas avanzadas de combate. Incremento leve en una habilidad clave de la rama principal. Segunda rama llega a nivel intermedio.

**15. +5. +1 a un stat.** Acceso limitado a habilidades avanzadas en la rama principal. Incremento significativo en estadísticas clave (vida, daño, resistencia).

**16. +5. +2 repartido.** Sincronización moderada entre ramas elegidas. Obtienes una mejora significativa en una habilidad clave de la rama principal.

**17. +6. +1 a un stat.** Poder avanzado en la rama principal. Sin acceso todavía a técnicas definitivas o habilidades épicas. Incremento notable en resistencia y efectividad.

**18. +6. +1 a un stat.** Refinamiento en habilidades avanzadas. Incremento moderado en habilidades de ramas secundarias. Ganas acceso a técnicas de nivel alto en la rama principal.

**19. +6. +1 a un stat.** Dominio avanzado en todas las ramas elegidas. Obtienes un rasgo exclusivo que representa tu crecimiento dentro de la secta/familia, pero no definitivo.

**20. +6. +2 repartido.** Primer acceso a habilidades definitivas de la rama principal. Representa el reconocimiento dentro de la secta/familia, pero sin alcanzar un poder absoluto.