

# CGT-4 TABLA DE PUNTOS DE DESARROLLO

Categoría	Profesión					
	Guerrero	Mago	Animista	Explorador	Montaraz	Bardo
Movimiento y maniobra	3	0	1	1	2	0
Habilidades en armas	5	0	1	3	3	2
Habilidades generales	2	2	2	3	4	2
Habilidades de subterfugio	2	0	1	5	2	2
Habilidades mágicas	0	5	2	0	0	3
Desarrollo físico	3	1	1	2	2	1
Idiomas	0	2	2	1	1	3
Listas de hechizos*	0	5	5	0	1	2

\* — Especial, ver arriba.

## CATEGORÍAS:

<b>Mov. y maniobra:</b>	<b>Hab. con armas:</b>	<b>Hab. de subterfugio:</b>	<b>Hab. generales:</b>	<b>Hab. mágicas:</b>
Sin armadura	De filo	Emboscar	Trepar	Leer Runas
Cuero	Contundente	Acechar/Escondarse	Montar	Usar objetos
Cuero endurecido	A 2 manos	Abrir cerraduras	Nadar	Hechizos dirigidos
Cota de malla	Arrojadizas	Desactivar trampas	Rastrear	
Coraza	Proyectiles			
	De asta			

**LISTAS DE HECHIZOS:** Cada lista se aprende por separado.

**IDIOMAS:** La habilidad para cada idioma se desarrolla por separado..

**DESARROLLO FISICO:** Determina los puntos de vida de un personaje.

**PERCEPCIÓN:** Esta habilidad puede desarrollarse con puntos de cualquier categoría o combinación de ellas.

**Habilidades Secundarias** - Los PD de una o más habilidades pueden emplearse para desarrollar las Habilidades Secundarias. Las categorías de habilidad que se corresponden con cada Habilidad Secundaria se encuentran en el Apéndice A-5 (pág. 213) y en el Apartado 5.4.3 (pág. 35)