



CGT-5 TABLA DE GRADOS DE HABILIDAD EN LA ADOLESCENCIA

	Enanos		Elfos				Hobbits	Beórnicas			Dorwinrim			Hombres del Este			Haradrim			Variags			Orcos comunes			Trolls comunes		
	Umlí		Noldor	Sindar	Silvanos	Medio Elfos		Númeróneos	Negros	Corsarios	Dúnedain	Dunlendinos	Eriadorianos	Gondorianos	Lossoth	Rohirrim	Woses	Uruk-hai	Medio Orcos	Olog-hai	Medio Trolls							
Movimiento y Maniobra																												
Sin armadura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Cuero	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
Cuero endurecido	1	3	0	0	0	1	0	0	0	2	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3	3	3	0	0	0	2	
Cota de malla	3	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	2	2	3	1	0	0	0	3	
Hab. con las armas																												
De filo	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	0	2	0	1	1	1	1	0	2	2	1	2	0	4	0	0	0	0
Contundentes	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	3	0	0	0
A 2 manos	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	5	4
Arrojadizas	1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	0	2	1	1	0	1	3	0	1	1	4	1	1	1	1	2	2
Proyectiles	0	0	1	2	3	2	2	0	1	1	1	1	1	2	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0
Armas de asta	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	2	2	1	0	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
Hab. Generales																												
Trepar	1	0	0	1	2	1	2	2	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	3	3	1	1	1	1	1	1
Montar	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	2	1	0	5	1	0	7	0	8	4	0	0	0	1	0	0	0	0
Nadar	0	1	2	2	3	1	0	2	3	5	1	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0
Hab. de Subterfugio																												
Emboscar	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0	0
Acechar/Esconder	0	1	2	3	4	2	5	4	0	0	0	0	2	0	1	0	0	4	0	1	4	4	0	0	0	0	0	0
Abrir cerraduras	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Desactivar trampas	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hab. Mágicas																												
Leer Runas	0	0	2	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Usar objetos	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Otras																												
Desarrollo físico	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	5	5	4
Percepción	2	1	3	3	3	1	4	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
% Prob. conseguir																												
Lista de hechizos*	3	5	40	30	20	10	0	3	10	5	10	10	2	2	3	15	2	5	3	5	3	5	0	0	0	0	0	0
Nº Grados adicionales en idiomas †																												
	4	3	10	8	6	4	3	3	6	5	5	6	2	2	4	5	3	1	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2
Puntos de Historial																												
	4	4	2	3	4	3	5	5	3	5	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	2	2	3	1	1	2

* — Si el jugador saca con 1D100 (1-100) un resultado igual o menor que este número, su personaje aprende una lista de hechizos. La elección de la lista debe contemplar las restricciones por profesión y raza del personaje. (Véase Apartado 20.0, pág. 80-81 y el Apartado 21.0, pág. 82-83).

† — Esto permite al jugador aumentar los grados de idiomas que su personaje ya sabe debido a su raza (hasta grado 5), o le permite elegir otros idiomas y desarrollar grados para los mismos; o una combinación de las dos posibilidades.