









MODIFICADORES POR ATRIBUTO página 132				REGLAS DE COBERTURA página 179																																																																																																																																																																																																																																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Puntuación</th><th>Modificador</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>-5</td></tr> <tr><td>2-3</td><td>-4</td></tr> <tr><td>4-5</td><td>-3</td></tr> <tr><td>6-7</td><td>-2</td></tr> <tr><td>8-9</td><td>-1</td></tr> <tr><td>10-11</td><td>+0</td></tr> <tr><td>12-13</td><td>+1</td></tr> <tr><td>14-15</td><td>+2</td></tr> <tr><td>Muy fácil</td><td>5</td></tr> <tr><td>Fácil</td><td>10</td></tr> <tr><td>Media</td><td>15</td></tr> <tr><td>Difícil</td><td>20</td></tr> <tr><td>Muy difícil</td><td>25</td></tr> <tr><td>Casi imposible</td><td>30</td></tr> </tbody> </table>				Puntuación	Modificador	1	-5	2-3	-4	4-5	-3	6-7	-2	8-9	-1	10-11	+0	12-13	+1	14-15	+2	Muy fácil	5	Fácil	10	Media	15	Difícil	20	Muy difícil	25	Casi imposible	30	<ul style="list-style-type: none"> La cobertura media otorga un bonificador de +2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene cobertura media si un obstáculo cubre al menos la mitad de su cuerpo. Por ejemplo, un muro bajo, un mueble grande, un tronco estrecho o una criatura, independientemente de si es amiga o enemiga. Tres cuartos de cobertura otorgan un bonificador de +5 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene tres cuartos de cobertura si un obstáculo cubre al menos tres cuartos de su cuerpo. Por ejemplo, un rastrojo, una aspíllera o un tronco de árbol grueso. Alguien con cobertura total no puede ser objetivo de un ataque o un conjuro, aunque sí le puede afectar alguno si está dentro de su área de efecto. Un objetivo tiene cobertura total si un obstáculo lo cubre completamente. 																																																																																																																																																																																																											
Puntuación	Modificador																																																																																																																																																																																																																																												
1	-5																																																																																																																																																																																																																																												
2-3	-4																																																																																																																																																																																																																																												
4-5	-3																																																																																																																																																																																																																																												
6-7	-2																																																																																																																																																																																																																																												
8-9	-1																																																																																																																																																																																																																																												
10-11	+0																																																																																																																																																																																																																																												
12-13	+1																																																																																																																																																																																																																																												
14-15	+2																																																																																																																																																																																																																																												
Muy fácil	5																																																																																																																																																																																																																																												
Fácil	10																																																																																																																																																																																																																																												
Media	15																																																																																																																																																																																																																																												
Difícil	20																																																																																																																																																																																																																																												
Muy difícil	25																																																																																																																																																																																																																																												
Casi imposible	30																																																																																																																																																																																																																																												
HABILIDADES ASOCIADAS A CARACTERÍSTICAS página 134				CLASES DE DIFÍCULTAD página 133																																																																																																																																																																																																																																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Dificultad de la tarea</th><th>CD</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Muy fácil</td><td>5</td></tr> <tr><td>Fácil</td><td>10</td></tr> <tr><td>Media</td><td>15</td></tr> <tr><td>Difícil</td><td>20</td></tr> <tr><td>Muy difícil</td><td>25</td></tr> <tr><td>Casi imposible</td><td>30</td></tr> </tbody> </table>				Dificultad de la tarea	CD	Muy fácil	5	Fácil	10	Media	15	Difícil	20	Muy difícil	25	Casi imposible	30	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nivel de personaje</th><th>Contratiempo</th><th>Peligrosa</th><th>Mortal</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1-4</td><td>1d10</td><td>2d10</td><td>4d10</td></tr> <tr><td>5-10</td><td>2d10</td><td>4d10</td><td>10d10</td></tr> <tr><td>11-16</td><td>4d10</td><td>10d10</td><td>18d10</td></tr> <tr><td>17-20</td><td>10d10</td><td>18d10</td><td>24d10</td></tr> </tbody> </table>				Nivel de personaje	Contratiempo	Peligrosa	Mortal	1-4	1d10	2d10	4d10	5-10	2d10	4d10	10d10	11-16	4d10	10d10	18d10	17-20	10d10	18d10	24d10																																																																																																																																																																																																				
Dificultad de la tarea	CD																																																																																																																																																																																																																																												
Muy fácil	5																																																																																																																																																																																																																																												
Fácil	10																																																																																																																																																																																																																																												
Media	15																																																																																																																																																																																																																																												
Difícil	20																																																																																																																																																																																																																																												
Muy difícil	25																																																																																																																																																																																																																																												
Casi imposible	30																																																																																																																																																																																																																																												
Nivel de personaje	Contratiempo	Peligrosa	Mortal																																																																																																																																																																																																																																										
1-4	1d10	2d10	4d10																																																																																																																																																																																																																																										
5-10	2d10	4d10	10d10																																																																																																																																																																																																																																										
11-16	4d10	10d10	18d10																																																																																																																																																																																																																																										
17-20	10d10	18d10	24d10																																																																																																																																																																																																																																										
MEJORA DEL PERSONAJE página 166				DIFÍCULTADES DE ENCUENTROS página 334																																																																																																																																																																																																																																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Puntos de experiencia</th><th>Nivel</th><th>Bonificador por competencia</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td>1</td><td>+2</td></tr> <tr><td>300</td><td>2</td><td>+2</td></tr> <tr><td>900</td><td>3</td><td>+2</td></tr> <tr><td>2700</td><td>4</td><td>+2</td></tr> <tr><td>6500</td><td>5</td><td>+3</td></tr> <tr><td>14 000</td><td>6</td><td>+3</td></tr> <tr><td>23 000</td><td>7</td><td>+3</td></tr> <tr><td>34 000</td><td>8</td><td>+3</td></tr> <tr><td>48 000</td><td>9</td><td>+4</td></tr> <tr><td>64 000</td><td>10</td><td>+4</td></tr> <tr><td>85 000</td><td>11</td><td>+4</td></tr> <tr><td>100 000</td><td>12</td><td>+4</td></tr> <tr><td>120 000</td><td>13</td><td>+5</td></tr> <tr><td>140 000</td><td>14</td><td>+5</td></tr> <tr><td>165 000</td><td>15</td><td>+5</td></tr> <tr><td>195 000</td><td>16</td><td>+5</td></tr> <tr><td>225 000</td><td>17</td><td>+6</td></tr> <tr><td>265 000</td><td>18</td><td>+6</td></tr> <tr><td>305 000</td><td>19</td><td>+6</td></tr> <tr><td>355 000</td><td>20</td><td>+6</td></tr> </tbody> </table>				Puntos de experiencia	Nivel	Bonificador por competencia	0	1	+2	300	2	+2	900	3	+2	2700	4	+2	6500	5	+3	14 000	6	+3	23 000	7	+3	34 000	8	+3	48 000	9	+4	64 000	10	+4	85 000	11	+4	100 000	12	+4	120 000	13	+5	140 000	14	+5	165 000	15	+5	195 000	16	+5	225 000	17	+6	265 000	18	+6	305 000	19	+6	355 000	20	+6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Dificultad del encuentro</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Nivel de los personajes</td></tr> <tr><td>Fácil</td></tr> <tr><td>Medio</td></tr> <tr><td>Difícil</td></tr> <tr><td>Mortal</td></tr> </tbody> </table>				Dificultad del encuentro	Nivel de los personajes	Fácil	Medio	Difícil	Mortal																																																																																																																																																																	
Puntos de experiencia	Nivel	Bonificador por competencia																																																																																																																																																																																																																																											
0	1	+2																																																																																																																																																																																																																																											
300	2	+2																																																																																																																																																																																																																																											
900	3	+2																																																																																																																																																																																																																																											
2700	4	+2																																																																																																																																																																																																																																											
6500	5	+3																																																																																																																																																																																																																																											
14 000	6	+3																																																																																																																																																																																																																																											
23 000	7	+3																																																																																																																																																																																																																																											
34 000	8	+3																																																																																																																																																																																																																																											
48 000	9	+4																																																																																																																																																																																																																																											
64 000	10	+4																																																																																																																																																																																																																																											
85 000	11	+4																																																																																																																																																																																																																																											
100 000	12	+4																																																																																																																																																																																																																																											
120 000	13	+5																																																																																																																																																																																																																																											
140 000	14	+5																																																																																																																																																																																																																																											
165 000	15	+5																																																																																																																																																																																																																																											
195 000	16	+5																																																																																																																																																																																																																																											
225 000	17	+6																																																																																																																																																																																																																																											
265 000	18	+6																																																																																																																																																																																																																																											
305 000	19	+6																																																																																																																																																																																																																																											
355 000	20	+6																																																																																																																																																																																																																																											
Dificultad del encuentro																																																																																																																																																																																																																																													
Nivel de los personajes																																																																																																																																																																																																																																													
Fácil																																																																																																																																																																																																																																													
Medio																																																																																																																																																																																																																																													
Difícil																																																																																																																																																																																																																																													
Mortal																																																																																																																																																																																																																																													
PUNTOS DE GOLPE DE OBJETOS página 144				<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tamaño</th><th>Frágil</th><th>Resistente</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Diminuto (botella, candado)</td><td>2 (1d4)</td><td>5 (2d4)</td></tr> <tr><td>Pequeño (cofre, flauta)</td><td>3 (1d6)</td><td>10 (3d6)</td></tr> <tr><td>Mediano (barriol, lámpara de araña)</td><td>4 (1d8)</td><td>18 (4d8)</td></tr> <tr><td>Grande (carro, ventana de 10x10 pies)</td><td>5 (1d10)</td><td>27 (5d10)</td></tr> </tbody> </table>				Tamaño	Frágil	Resistente	Diminuto (botella, candado)	2 (1d4)	5 (2d4)	Pequeño (cofre, flauta)	3 (1d6)	10 (3d6)	Mediano (barriol, lámpara de araña)	4 (1d8)	18 (4d8)	Grande (carro, ventana de 10x10 pies)	5 (1d10)	27 (5d10)																																																																																																																																																																																																																							
Tamaño	Frágil	Resistente																																																																																																																																																																																																																																											
Diminuto (botella, candado)	2 (1d4)	5 (2d4)																																																																																																																																																																																																																																											
Pequeño (cofre, flauta)	3 (1d6)	10 (3d6)																																																																																																																																																																																																																																											
Mediano (barriol, lámpara de araña)	4 (1d8)	18 (4d8)																																																																																																																																																																																																																																											
Grande (carro, ventana de 10x10 pies)	5 (1d10)	27 (5d10)																																																																																																																																																																																																																																											
* Los objetos son inmunes al veneno y daño psíquico.				CLASE DE ARMADURA DE OBJETOS página 144 y 309																																																																																																																																																																																																																																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Objeto</th><th>CA</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Tela, papel, cuerda</td><td>11</td></tr> <tr><td>Vidrio, cristal, hielo</td><td>13</td></tr> <tr><td>Madera, hueso</td><td>15</td></tr> <tr><td>Piedra</td><td>17</td></tr> <tr><td>Hierro, acero</td><td>19</td></tr> <tr><td>Mithril</td><td>21</td></tr> <tr><td>Adamantina</td><td>23</td></tr> <tr><td>Xion</td><td>18</td></tr> <tr><td>Xion forjado</td><td>20</td></tr> <tr><td>Xion y mithril</td><td>22</td></tr> <tr><td>Xion y adamantina</td><td>23</td></tr> </tbody> </table>				Objeto	CA	Tela, papel, cuerda	11	Vidrio, cristal, hielo	13	Madera, hueso	15	Piedra	17	Hierro, acero	19	Mithril	21	Adamantina	23	Xion	18	Xion forjado	20	Xion y mithril	22	Xion y adamantina	23	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ATRIBUTO</th><th>ESQUIVAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Realizar una acción de combate o varias mediantes dotes o habilidades.</td><td>Los ataques que hagan contra ti tienen desventaja si puedes ver al atacante, y cualquier tirada de salvación de Destreza que realices tiene ventaja. Pierdes este beneficio si te quedas incapacitado o si tu velocidad se reduce a 0.</td></tr> <tr><td>Quien hechiza a la criatura tiene ventaja en cualquier prueba de característica que haga para interactuar socialmente con ella.</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>				ATRIBUTO	ESQUIVAR	Realizar una acción de combate o varias mediantes dotes o habilidades.	Los ataques que hagan contra ti tienen desventaja si puedes ver al atacante, y cualquier tirada de salvación de Destreza que realices tiene ventaja. Pierdes este beneficio si te quedas incapacitado o si tu velocidad se reduce a 0.	Quien hechiza a la criatura tiene ventaja en cualquier prueba de característica que haga para interactuar socialmente con ella.	-																																																																																																																																																																																																								
Objeto	CA																																																																																																																																																																																																																																												
Tela, papel, cuerda	11																																																																																																																																																																																																																																												
Vidrio, cristal, hielo	13																																																																																																																																																																																																																																												
Madera, hueso	15																																																																																																																																																																																																																																												
Piedra	17																																																																																																																																																																																																																																												
Hierro, acero	19																																																																																																																																																																																																																																												
Mithril	21																																																																																																																																																																																																																																												
Adamantina	23																																																																																																																																																																																																																																												
Xion	18																																																																																																																																																																																																																																												
Xion forjado	20																																																																																																																																																																																																																																												
Xion y mithril	22																																																																																																																																																																																																																																												
Xion y adamantina	23																																																																																																																																																																																																																																												
ATRIBUTO	ESQUIVAR																																																																																																																																																																																																																																												
Realizar una acción de combate o varias mediantes dotes o habilidades.	Los ataques que hagan contra ti tienen desventaja si puedes ver al atacante, y cualquier tirada de salvación de Destreza que realices tiene ventaja. Pierdes este beneficio si te quedas incapacitado o si tu velocidad se reduce a 0.																																																																																																																																																																																																																																												
Quien hechiza a la criatura tiene ventaja en cualquier prueba de característica que haga para interactuar socialmente con ella.	-																																																																																																																																																																																																																																												
ESTADOS página 143				EXPERIENCIA POR VALOR DE DESAFÍO página 360																																																																																																																																																																																																																																									
AGARRADO				<table border="1"> <thead> <tr> <th>Desafío</th><th>PX</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td>0 o 10</td></tr> <tr><td>1/8</td><td>25</td></tr> <tr><td>1/4</td><td>50</td></tr> <tr><td>1/2</td><td>100</td></tr> <tr><td>1</td><td>200</td></tr> <tr><td>2</td><td>450</td></tr> <tr><td>3</td><td>700</td></tr> <tr><td>4</td><td>1100</td></tr> <tr><td>5</td><td>1800</td></tr> <tr><td>6</td><td>2300</td></tr> <tr><td>7</td><td>2900</td></tr> <tr><td>8</td><td>3900</td></tr> <tr><td>9</td><td>5000</td></tr> <tr><td>10</td><td>5900</td></tr> <tr><td>11</td><td>7200</td></tr> <tr><td>12</td><td>8400</td></tr> <tr><td>13</td><td>10 000</td></tr> <tr><td>14</td><td>11 500</td></tr> <tr><td>15</td><td>13 000</td></tr> <tr><td>16</td><td>15 000</td></tr> <tr><td>17</td><td>18 000</td></tr> <tr><td>18</td><td>20 000</td></tr> <tr><td>19</td><td>22 000</td></tr> <tr><td>20</td><td>25 000</td></tr> <tr><td>21</td><td>33 000</td></tr> <tr><td>22</td><td>41 000</td></tr> <tr><td>23</td><td>50 000</td></tr> <tr><td>24</td><td>62 000</td></tr> <tr><td>25</td><td>75 000</td></tr> <tr><td>26</td><td>90 000</td></tr> <tr><td>27</td><td>105 000</td></tr> <tr><td>28</td><td>120 000</td></tr> <tr><td>29</td><td>135 000</td></tr> <tr><td>30</td><td>155 000</td></tr> </tbody> </table>				Desafío	PX	0	0 o 10	1/8	25	1/4	50	1/2	100	1	200	2	450	3	700	4	1100	5	1800	6	2300	7	2900	8	3900	9	5000	10	5900	11	7200	12	8400	13	10 000	14	11 500	15	13 000	16	15 000	17	18 000	18	20 000	19	22 000	20	25 000	21	33 000	22	41 000	23	50 000	24	62 000	25	75 000	26	90 000	27	105 000	28	120 000	29	135 000	30	155 000																																																																																																																																																																
Desafío	PX																																																																																																																																																																																																																																												
0	0 o 10																																																																																																																																																																																																																																												
1/8	25																																																																																																																																																																																																																																												
1/4	50																																																																																																																																																																																																																																												
1/2	100																																																																																																																																																																																																																																												
1	200																																																																																																																																																																																																																																												
2	450																																																																																																																																																																																																																																												
3	700																																																																																																																																																																																																																																												
4	1100																																																																																																																																																																																																																																												
5	1800																																																																																																																																																																																																																																												
6	2300																																																																																																																																																																																																																																												
7	2900																																																																																																																																																																																																																																												
8	3900																																																																																																																																																																																																																																												
9	5000																																																																																																																																																																																																																																												
10	5900																																																																																																																																																																																																																																												
11	7200																																																																																																																																																																																																																																												
12	8400																																																																																																																																																																																																																																												
13	10 000																																																																																																																																																																																																																																												
14	11 500																																																																																																																																																																																																																																												
15	13 000																																																																																																																																																																																																																																												
16	15 000																																																																																																																																																																																																																																												
17	18 000																																																																																																																																																																																																																																												
18	20 000																																																																																																																																																																																																																																												
19	22 000																																																																																																																																																																																																																																												
20	25 000																																																																																																																																																																																																																																												
21	33 000																																																																																																																																																																																																																																												
22	41 000																																																																																																																																																																																																																																												
23	50 000																																																																																																																																																																																																																																												
24	62 000																																																																																																																																																																																																																																												
25	75 000																																																																																																																																																																																																																																												
26	90 000																																																																																																																																																																																																																																												
27	105 000																																																																																																																																																																																																																																												
28	120 000																																																																																																																																																																																																																																												
29	135 000																																																																																																																																																																																																																																												
30	155 000																																																																																																																																																																																																																																												
INVISIBLE				ARMAS página 148																																																																																																																																																																																																																																									
APRESADO				<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre</th><th>Precio</th><th>Daño</th><th>Peso</th><th>Propiedades</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Armas a distancia sencillas</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bastón</td><td>2 pp</td><td>1d6 CON</td><td>4 lb</td><td>Versátil (1ds)</td></tr> <tr><td>Clava</td><td>1 pp</td><td>1d4 CON</td><td>2 lb</td><td>Ligera</td></tr> <tr><td>Ballesta ligera</td><td>25 po</td><td>1d8 P</td><td>5 lb</td><td>Sutil, ligera, arrojadiza (distancia 20/60)</td></tr> <tr><td>Daga</td><td>2 po</td><td>1d4 P</td><td>1 lb</td><td></td></tr> <tr><td>Gran clava</td><td>2 pp</td><td>1d8 CON</td><td>10 lb</td><td>Dos manos</td></tr> <tr><td>Hacha de mano</td><td>5 po</td><td>1d6 C</td><td>2 lb</td><td>Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)</td></tr> <tr><td>Hoz</td><td>1 po</td><td>1d4 C</td><td>2 lb</td><td>Ligera</td></tr> <tr><td>Jabalina</td><td>5 pp</td><td>1d6 P</td><td>2 lb</td><td>Arrojadiza (distancia 30/120)</td></tr> <tr><td>Armas cuerpo a cuerpo sencillas</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Alabarda</td><td>20 po</td><td>1d10 C</td><td>6 lb</td><td>Pesada, alcance, dos manos</td></tr> <tr><td>Cimitarra</td><td>25 po</td><td>1d6 C</td><td>3 lb</td><td>Sutil, ligera</td></tr> <tr><td>Espada corta</td><td>10 po</td><td>1d6 P</td><td>2 lb</td><td></td></tr> <tr><td>Espada larga</td><td>15 po</td><td>1d8 C</td><td>3 lb</td><td>Versátil (1d10)</td></tr> <tr><td>Martillo ligero</td><td>2 po</td><td>1d4 CON</td><td>2 lb</td><td>Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)</td></tr> <tr><td>Maza</td><td>5 po</td><td>1d6 CON</td><td>4 lb</td><td>-</td></tr> <tr><td>Armas cuerpo a cuerpo marciales</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Estoque</td><td>25 po</td><td>1d8 P</td><td>2 lb</td><td>Sutil</td></tr> <tr><td>Gran hacha</td><td>30 po</td><td>1d12 C</td><td>7 lb</td><td>Pesada, dos manos</td></tr> <tr><td>Guja</td><td>20 po</td><td>1d10 C</td><td>6 lb</td><td>Pesada, alcance, dos manos</td></tr> <tr><td>Hacha de batalla</td><td>10 po</td><td>1d8 C</td><td>4 lb</td><td>Versátil (1d10)</td></tr> <tr><td>Lanza de caballería</td><td>10 po</td><td>1d12 P</td><td>6 lb</td><td>Alcance, especial</td></tr> <tr><td>Látigo</td><td>2 po</td><td>1d4 C</td><td>3 lb</td><td>Sutil, alcance</td></tr> <tr><td>Lucero del alba</td><td>15 po</td><td>1d8 P</td><td>4 lb</td><td>-</td></tr> <tr><td>Mandoble</td><td>50 po</td><td>2d6 C</td><td>6 lb</td><td>Pesada, dos manos</td></tr> <tr><td>Mangual</td><td>10 po</td><td>1d8 CON</td><td>2 lb</td><td>-</td></tr> <tr><td>Martillo de guerra</td><td>15 po</td><td>1d8 CON</td><td>2 lb</td><td>Versátil (1d10)</td></tr> <tr><td>Mazo de guerra</td><td>10 po</td><td>2d6 CON</td><td>10 lb</td><td>Pesada, dos manos</td></tr> <tr><td>Pica</td><td>5 po</td><td>1d10 P</td><td>18 lb</td><td>Pesada, alcance, dos manos</td></tr> <tr><td>Pico de guerra</td><td>5 po</td><td>1d8 P</td><td>2 lb</td><td>-</td></tr> <tr><td>Tridente</td><td>5 po</td><td>1d6 P</td><td>4 lb</td><td>Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1ds)</td></tr> <tr><td>Armadura intermedia</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Pielles</td><td>10 po</td><td>12 + mod. Des (máx. 2)</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>Camisote de malla</td><td>50 po</td><td>13 + mod. Des (máx. 2)</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>Cota de escamas</td><td>50 po</td><td>14 + mod. Des (máx. 2)</td><td>-</td><td>Desventaja 45 lb</td></tr> <tr><td>Coraza</td><td>400 po</td><td>14 + mod. Des (máx. 2)</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>Armadura de placas y malla</td><td>750 po</td><td>15 + mod. Des (máx. 2)</td><td>-</td><td>Desventaja 40 lb</td></tr> <tr><td>Armadura pesada</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Armadura de anillas</td><td>30 po</td><td>14</td><td>-</td><td>Desventaja 40 lb</td></tr> <tr><td>Cota de malla</td><td>75 po</td><td>16</td><td>-</td><td>Fue 13 Desventaja 55 lb</td></tr> <tr><td>Armadura laminada</td><td>200 po</td><td>17</td><td>-</td><td>Fue 15 Desventaja 60 lb</td></tr> <tr><td>Armadura de placas</td><td>1500 po</td><td>18</td><td>-</td><td>Fue 15 Desventaja 65 lb</td></tr> <tr><td>Escudo</td><td>10 po</td><td>+2</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>USAR UN OBJETO</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Red</td><td>1 po</td><td>-</td><td>3 lb</td><td>Especial, arrojadiza (distancia 5/15)</td></tr> </tbody> </table>				Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades	Armas a distancia sencillas					Bastón	2 pp	1d6 CON	4 lb	Versátil (1ds)	Clava	1 pp	1d4 CON	2 lb	Ligera	Ballesta ligera	25 po	1d8 P	5 lb	Sutil, ligera, arrojadiza (distancia 20/60)	Daga	2 po	1d4 P	1 lb		Gran clava	2 pp	1d8 CON	10 lb	Dos manos	Hacha de mano	5 po	1d6 C	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)	Hoz	1 po	1d4 C	2 lb	Ligera	Jabalina	5 pp	1d6 P	2 lb	Arrojadiza (distancia 30/120)	Armas cuerpo a cuerpo sencillas					Alabarda	20 po	1d10 C	6 lb	Pesada, alcance, dos manos	Cimitarra	25 po	1d6 C	3 lb	Sutil, ligera	Espada corta	10 po	1d6 P	2 lb		Espada larga	15 po	1d8 C	3 lb	Versátil (1d10)	Martillo ligero	2 po	1d4 CON	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)	Maza	5 po	1d6 CON	4 lb	-	Armas cuerpo a cuerpo marciales					Estoque	25 po	1d8 P	2 lb	Sutil	Gran hacha	30 po	1d12 C	7 lb	Pesada, dos manos	Guja	20 po	1d10 C	6 lb	Pesada, alcance, dos manos	Hacha de batalla	10 po	1d8 C	4 lb	Versátil (1d10)	Lanza de caballería	10 po	1d12 P	6 lb	Alcance, especial	Látigo	2 po	1d4 C	3 lb	Sutil, alcance	Lucero del alba	15 po	1d8 P	4 lb	-	Mandoble	50 po	2d6 C	6 lb	Pesada, dos manos	Mangual	10 po	1d8 CON	2 lb	-	Martillo de guerra	15 po	1d8 CON	2 lb	Versátil (1d10)	Mazo de guerra	10 po	2d6 CON	10 lb	Pesada, dos manos	Pica	5 po	1d10 P	18 lb	Pesada, alcance, dos manos	Pico de guerra	5 po	1d8 P	2 lb	-	Tridente	5 po	1d6 P	4 lb	Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1ds)	Armadura intermedia					Pielles	10 po	12 + mod. Des (máx. 2)	-	-	Camisote de malla	50 po	13 + mod. Des (máx. 2)	-	-	Cota de escamas	50 po	14 + mod. Des (máx. 2)	-	Desventaja 45 lb	Coraza	400 po	14 + mod. Des (máx. 2)	-	-	Armadura de placas y malla	750 po	15 + mod. Des (máx. 2)	-	Desventaja 40 lb	Armadura pesada					Armadura de anillas	30 po	14	-	Desventaja 40 lb	Cota de malla	75 po	16	-	Fue 13 Desventaja 55 lb	Armadura laminada	200 po	17	-	Fue 15 Desventaja 60 lb	Armadura de placas	1500 po	18	-	Fue 15 Desventaja 65 lb	Escudo	10 po	+2	-	-	USAR UN OBJETO					Red	1 po	-	3 lb	Especial, arrojadiza (distancia 5/15)
Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades																																																																																																																																																																																																																																									
Armas a distancia sencillas																																																																																																																																																																																																																																													
Bastón	2 pp	1d6 CON	4 lb	Versátil (1ds)																																																																																																																																																																																																																																									
Clava	1 pp	1d4 CON	2 lb	Ligera																																																																																																																																																																																																																																									
Ballesta ligera	25 po	1d8 P	5 lb	Sutil, ligera, arrojadiza (distancia 20/60)																																																																																																																																																																																																																																									
Daga	2 po	1d4 P	1 lb																																																																																																																																																																																																																																										
Gran clava	2 pp	1d8 CON	10 lb	Dos manos																																																																																																																																																																																																																																									
Hacha de mano	5 po	1d6 C	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)																																																																																																																																																																																																																																									
Hoz	1 po	1d4 C	2 lb	Ligera																																																																																																																																																																																																																																									
Jabalina	5 pp	1d6 P	2 lb	Arrojadiza (distancia 30/120)																																																																																																																																																																																																																																									
Armas cuerpo a cuerpo sencillas																																																																																																																																																																																																																																													
Alabarda	20 po	1d10 C	6 lb	Pesada, alcance, dos manos																																																																																																																																																																																																																																									
Cimitarra	25 po	1d6 C	3 lb	Sutil, ligera																																																																																																																																																																																																																																									
Espada corta	10 po	1d6 P	2 lb																																																																																																																																																																																																																																										
Espada larga	15 po	1d8 C	3 lb	Versátil (1d10)																																																																																																																																																																																																																																									
Martillo ligero	2 po	1d4 CON	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)																																																																																																																																																																																																																																									
Maza	5 po	1d6 CON	4 lb	-																																																																																																																																																																																																																																									
Armas cuerpo a cuerpo marciales																																																																																																																																																																																																																																													
Estoque	25 po	1d8 P	2 lb	Sutil																																																																																																																																																																																																																																									
Gran hacha	30 po	1d12 C	7 lb	Pesada, dos manos																																																																																																																																																																																																																																									
Guja	20 po	1d10 C	6 lb	Pesada, alcance, dos manos																																																																																																																																																																																																																																									
Hacha de batalla	10 po	1d8 C	4 lb	Versátil (1d10)																																																																																																																																																																																																																																									
Lanza de caballería	10 po	1d12 P	6 lb	Alcance, especial																																																																																																																																																																																																																																									
Látigo	2 po	1d4 C	3 lb	Sutil, alcance																																																																																																																																																																																																																																									
Lucero del alba	15 po	1d8 P	4 lb	-																																																																																																																																																																																																																																									
Mandoble	50 po	2d6 C	6 lb	Pesada, dos manos																																																																																																																																																																																																																																									
Mangual	10 po	1d8 CON	2 lb	-																																																																																																																																																																																																																																									
Martillo de guerra	15 po	1d8 CON	2 lb	Versátil (1d10)																																																																																																																																																																																																																																									
Mazo de guerra	10 po	2d6 CON	10 lb	Pesada, dos manos																																																																																																																																																																																																																																									
Pica	5 po	1d10 P	18 lb	Pesada, alcance, dos manos																																																																																																																																																																																																																																									
Pico de guerra	5 po	1d8 P	2 lb	-																																																																																																																																																																																																																																									
Tridente	5 po	1d6 P	4 lb	Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1ds)																																																																																																																																																																																																																																									
Armadura intermedia																																																																																																																																																																																																																																													
Pielles	10 po	12 + mod. Des (máx. 2)	-	-																																																																																																																																																																																																																																									
Camisote de malla	50 po	13 + mod. Des (máx. 2)	-	-																																																																																																																																																																																																																																									
Cota de escamas	50 po	14 + mod. Des (máx. 2)	-	Desventaja 45 lb																																																																																																																																																																																																																																									
Coraza	400 po	14 + mod. Des (máx. 2)	-	-																																																																																																																																																																																																																																									
Armadura de placas y malla	750 po	15 + mod. Des (máx. 2)	-	Desventaja 40 lb																																																																																																																																																																																																																																									
Armadura pesada																																																																																																																																																																																																																																													
Armadura de anillas	30 po	14	-	Desventaja 40 lb																																																																																																																																																																																																																																									
Cota de malla	75 po	16	-	Fue 13 Desventaja 55 lb																																																																																																																																																																																																																																									
Armadura laminada	200 po	17	-	Fue 15 Desventaja 60 lb																																																																																																																																																																																																																																									
Armadura de placas	1500 po	18	-	Fue 15 Desventaja 65 lb																																																																																																																																																																																																																																									
Escudo	10 po	+2	-	-																																																																																																																																																																																																																																									
USAR UN OBJETO																																																																																																																																																																																																																																													
Red	1 po	-	3 lb	Especial, arrojadiza (distancia 5/15)																																																																																																																																																																																																																																									
CON: Contundente; P: Perforante; C: Cortante				El Resurgir del Dragón: Pantalla del DJ. © 2017 Nosolor Ediciones. Todos los derechos reservados. ISBN: 978-84-16780-93-8. Publicado por Nosolor Ediciones. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid. ediciones@nosolor.com. Impreso por INO Reproducciones. Selección de tablas: Pedro J. Ramos. Ilustración: Javier Charro. Maquetación: Sergio M. Vergara																																																																																																																																																																																																																																									

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

HABILIDADES ASOCIADAS A CARACTERÍSTICAS página 134

Fuerza
• Atletismo
Destreza
• Acrobacias
• Juego de Manos
• Sigilo
Inteligencia
• Arcanos
• Historia
• Investigación
• Naturaleza
• Religión

Sabiduría
• Medicina
• Percepción
• Perspicacia
• Supervivencia
• Trato con Animales
Carisma
• Engañar
• Intimidar
• Interpretación
• Persuasión

MEJORA DEL PERSONAJE página 166

Puntos de experiencia	Nivel	Bonificador por competencia
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6

CLASES DE DIFÍCULTAD página 133

Dificultad de la tarea	CD
Muy fácil	5
Fácil	10
Media	15
Difícil	20
Muy difícil	25
Casi imposible	30

DIFÍCULTADES DE ENCUENTROS página 334

Nivel de los personajes	Dificultad del encuentro			
	Fácil	Medio	Difícil	Mortal
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1100
6	300	600	900	1400
7	350	750	1100	1700
8	450	900	1400	2100
9	550	1100	1600	2400
10	600	1200	1900	2800
11	800	1600	2400	3600
12	1000	2000	3000	4500
13	1100	2200	3400	5100
14	1250	2500	3800	5700
15	1400	2800	4300	6400
16	1600	3200	4800	7200
17	2000	3900	5900	8800
18	2100	4200	6300	9500
19	2400	4900	7300	10 900
20	2800	5700	8500	12 700

MODIFICADORES POR ATRIBUTO

página 132

Puntuación	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

REGLAS DE COBERTURA página 179

- La **cobertura media** otorga un bonificador de +2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene cobertura media si un obstáculo cubre al menos la mitad de su cuerpo. Por ejemplo, un muro bajo, un mueble grande, un tronco estrecho o una criatura, independientemente de si es amiga o enemiga.
- **Tres cuartos de cobertura** otorgan un bonificador de +5 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene tres cuartos de cobertura si un obstáculo cubre al menos tres cuartos de su cuerpo. Por ejemplo, un rastrillo, una aspillera o un tronco grueso.
- **Alguien con cobertura total** no puede ser objetivo de un ataque o un conjuro, aunque sí le puede afectar alguno si está dentro de su área de efecto. Un objetivo tiene cobertura total si un obstáculo lo cubre completamente.

GRAVEDAD DEL DAÑO POR NIVEL página 160

Nivel de personaje	Contratiempo	Peligrosa	Mortal
1-4	1d10	2d10	4d10
5-10	2d10	4d10	10d10
11-16	4d10	10d10	18d10
17-20	10d10	18d10	24d10

PUNTOS DE GOLPE DE OBJETOS página 144

Tamaño	Frágil	Resistente
Diminuto (botella, candado)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeño (cofre, flauta)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mediano (barril, lámpara de araña)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carro, ventana de 10×10 pies)	5 (1d10)	27 (5d10)

* Los objetos son inmunes al veneno y daño psíquico.

CLASE DE ARMADURA DE OBJETOS página 144 y 309

Objeto	CA
Tela, papel, cuerda	11
Vidrio, cristal, hielo	13
Madera, hueso	15
Piedra	17
Hierro, acero	19
Mithril	21
Adamantina	23
Xion	18
Xion forjado	20
Xion y mithril	22
Xion y adamantina	23

AGARRADO

- La velocidad de una criatura agarrada es 0, y esta no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- El estado termina si el agarrador queda incapacitado (ver «Incapacitado»).
- El estado también acaba si un efecto saca a la criatura agarrada del alcance del agarrador o del efecto que la agarra, como cuando una criatura se desplaza a causa del conjuro *Onda atronadora*.

APRESADO

- La velocidad de una criatura apresada es 0 y no se puede beneficiar de ningún bonificador a la velocidad.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja y las que haga la criatura tienen desventaja.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

ASUSTADO

- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque mientras la fuente de su miedo se encuentre en su línea de visión.
- La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

ATURRIDO

- Una criatura aturdida está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede moverse y solo puede hablar balbuciendo.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.

CEGADO

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera ver.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque que haga la criatura tienen desventaja.

ENSORDECIDO

- Una criatura ensordecida no puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera escuchar.

ENVENENADO

- Una criatura envenenada tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica.

HECHIZADO

- Una criatura hechizada no puede atacar a quien la hechizó ni hacer que sea el objetivo de sus habilidades o efectos mágicos dañinos.
- Quien hechiza a la criatura tiene ventaja en cualquier prueba de característica que haga para interactuar socialmente con ella.

INCAPACITADO

- Una criatura incapacitada no puede realizar ni acciones ni reacciones.

INCONSCIENTE

- Una criatura inconsciente está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede moverse ni hablar y no se percata de lo que la rodea.
- La criatura deja caer cualquier cosa que sujeté y queda tumbada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un golpe crítico si el atacante está a 5 pies o menos de ella.

INVISIBLE

- Es imposible ver a una criatura invisible sin ayuda de la magia o de un sentido especial. A efectos de esconderse, la criatura está muy resguardada. La localización de la criatura se puede detectar mediante cualquier ruido que haga o por las huellas que deje.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen desventaja, y las tiradas de ataque que haga la criatura tienen ventaja.

PARALIZADO

- Una criatura paralizada está incapacitada (ver «Incapacitado») y no puede moverse ni hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un crítico si el atacante está a 5 pies o menos de la criatura.

PETRIFICADO

- Una criatura petrificada se transforma, junto con cualquier objeto no mágico que lleve puesto o que transporte, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Su peso aumenta diez veces y deja de envejecer.
- La criatura está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede moverse ni hablar y no se percata de lo que la rodea.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y de Destreza.
- La criatura tiene resistencia a todos los tipos de daño.
- La criatura es inmune al veneno y a la enfermedad, aunque un veneno o una enfermedad que ya se encuentre en su sistema queda suspendido, no apresado.

TUMBADO

- La única opción de movimiento de una criatura tumbada es gatear, a menos que se ponga de pie y, por tanto, termine con el estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja si el atacante está a 5 pies o menos de ella. Si no, tienen desventaja.

ACCIONES DE COMBATE páginas 176 y 177**ATAQUE**

Realizar una acción de combate o varias mediante dotes o habilidades.

AYUDAR

Puedes prestar tu ayuda a otra criatura para que realice una tarea.

BUSCAR

Tirada de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación).

ESCONDERSE

Prueba de Destreza (Sigilo) contra Sabiduría (Percepción).

ESPRINTAR

Obtienes tanto movimiento adicional como tu velocidad.

ESQUIVAR**ESQUIVAR**

Los ataques que hagan contra ti tienen desventaja si puedes ver al atacante, y cualquier tirada de salvación de Destreza que realices tiene ventaja. Pierdes este beneficio si te quedas incapacitado o si tu velocidad se reduce a 0.

LANZAR UN CONJURO

Lanzar un conjuro.

PREPARARSE

Reaccionas a las acciones del contrario.

RETIRARSE

El movimiento no provoca ataques de oportunidad.

USAR UN OBJETO**EXPERIENCIA POR VALOR DE DESAFÍO** página 360

Desafío	PX
0	0 o 10
1/8	25
1/4	50
1/2	100
1	200
2	450
3	700
4	1100
5	1800
6	2300
7	2900
8	3900
9	5000
10	5900
11	7200
12	8400
13	10 000
14	11 500
15	13 000
16	15 000
17	18 000
18	20 000
19	22 000
20	25 000
21	33 000
22	41 000
23	50 000
24	62 000
25	75 000
26	90 000
27	105 000
28	120 000
29	135 000
30	155 000

ARMAS página 148

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Armas a distancia sencillas				
Arco corto	25 po	1d6 P	2 lb	Munición (distancia 80/320), dos manos
Ballesta ligera	25 po	1d8 P	5 lb	Munición (distancia 80/320), de carga, dos manos
Dardo	5 pc	1d4 P	1/4 lb	Sutil, arrojadiza (distancia 20/60)
Honda	1 pp	1d4 CON	-	Munición (distancia 30/120)
Armas cuerpo a cuerpo marciales				
Alabarda	20 po	1d10 C	6 lb	Pesada, alcance, dos manos
Cimitarra	25 po	1d6 C	3 lb	Sutil, ligera
Espada corta	10 po	1d6 P	2 lb	Sutil, ligera
Espada larga	15 po	1d8 C	3 lb	Versátil (1d10)
Estoque	25 po	1d8 P	2 lb	Sutil
Gran hacha	30 po	1d12 C	7 lb	Pesada, dos manos
Guja	20 po	1d10 C	6 lb	Pesada, alcance, dos manos
Hacha de batalla	10 po	1d8 C	4 lb	Versátil (1d10)
Lanza de caballería	10 po	1d12 P	6 lb	Alcance, especial
Látigo	2 po	1d4 C	3 lb	Sutil, alcance
Lucero del alba	15 po	1d8 P	4 lb	-
Mandoble	50 po	2d6 C	6 lb	Pesada, dos manos
Mangual	10 po	1d8 CON	2 lb	-
Martillo de guerra	15 po	1d8 CON	2 lb	Versátil (1d10)
Mazo de guerra	10 po	2d6 CON	10 lb	Pesada, dos manos
Pica	5 po	1d10 P	18 lb	Pesada, alcance, dos manos
Pico de guerra	5 po	1d8 P	2 lb	-
Tridente	5 po	1d6 P	4 lb	Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1d8)
Armas a distancia marciales				
Aguja de cerbatana	10 po	1 P	1 lb	Munición (distancia 25/100), de carga
Arco largo	50 po	1d8 P	2 lb	Munición (distancia 150/600), pesada, dos manos
Ballesta de mano	75 po	1d6 P	3 lb	Munición (distancia 30/120), ligera, de carga
Ballesta pesada	50 po	1d10 P	18 lb	Munición (distancia 100/400), pesada, de carga, dos manos
Red	1 po	-	3 lb	Especial, arrojadiza (distancia 5/15)

CON: Contundente; P: Perforante; C: Cortante

ARMAS (CONTINUACIÓN) página 148

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades	
Armas cuerpo a cuerpo sencillas					
Bastón	2 pp	1d6 CON	4 lb	Versátil (1d8)	
Clava	1 pp	1d4 CON	2 lb	Ligera	
Daga	2 po	1d4 P	1 lb	Sutil, ligera, arrojadiza (distancia 20/60)	
Gran clava	2 pp	1d8 CON	10 lb	Dos manos	
Hacha de mano	5 po	1d6 C	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)	
Hoz	1 po	1d4 C	2 lb	Ligera	
Jabalina	5 pp	1d6 P	2 lb	Arrojadiza (distancia 30/120)	
Lanza	1 po	1d6 P	3 lb	Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1d8)	
Martillo ligero	2 po	1d4 CON	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)	
Maza	5 po	1d6 CON	4 lb	-	
ARMADURAS página 146					
Armadura	Precio	Clase de Armadura (CA)	Fuerza	Sigilo	Peso
Armadura ligera					
Armadura acolchada	5 po	11 + mod. Des	-	Desventaja	8 lb
Cuero	10 po	11 + mod. Des	-	-	10 lb
Cuero tachonado	45 po	12 + mod. Des	-	-	13 lb
Armadura intermedia					
Pielles	10 po	12 + mod. Des (máx. 2)	-	-	12 lb
Camisote de malla	50 po	13 + mod. Des (máx. 2)	-	-	20 lb
Cota de escamas	50 po	14 + mod. Des (máx. 2)	-	Desventaja	45 lb
Coraza	400 po	14 + mod. Des (máx. 2)	-	-	20 lb
Armadura de placas y malla	750 po	15 + mod. Des (máx. 2)	-	Desventaja	40 lb
Armadura pesada					
Armadura de anillas	30 po	14	-	Desventaja	40 lb
Cota de malla	75 po	16	Fue 13	Desventaja	55 lb
Armadura laminada	200 po	17	Fue 15	Desventaja	60 lb
Armadura de placas	1500 po	18	Fue 15	Desventaja	65 lb
Escudo					
Escudo	10 po	+2	-	-	6 lb

El Resurgir del Dragón: Pantalla del DJ. © 2017 Nosolorol Ediciones.

Todos los derechos reservados.
ISBN: 978-84-16780-93-8. Publicado por Nosolorol Ediciones. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid
ediciones@nosolorol.com

Impreso por INO Reproducciones.

Selección de tablas: Pedro J. Ramos. Ilustración: Javier Charro. Maquetación: Sergio M. Vergara

NOSOLOROL