

NOTAS SOBRE LA AMBIENTACIÓN

“El mundo de Ryuutama nació a partir de cuatro dragones. Estos cuatro dragones presiden la creación. Cada uno simboliza una de las cuatro estaciones: **primavera, verano, otoño e invierno**. Los cuatro dragones decidieron dar vida a otros **veinte dragones** y les otorgaron el dominio sobre la tierra y el cielo. Estos veinte dragones dieron forma a la tierra y engendraron su caótico clima.

En el mundo de Ryuutama existe una antigua costumbre: se espera que todas las personas dejen su hogar para emprender un largo viaje al menos una vez en la vida. A estas personas se les denomina **“viajeros”**. Se espera que cada mujer y cada hombre de este mundo deje su asentamiento natal para experimentar el contacto con la naturaleza y ampliar su perspectiva de las cosas. Viajar abre la mente, pero el terreno y el clima conspiran para dificultar el trayecto de los viajeros. Cuando un viajero comienza su viaje, su familia, comunidad o país se encarga de cuidar de sus posesiones. Los viajes pueden durar uno o dos años, después de los cuales la mayoría de los viajeros vuelve a casa (pero no todos). El viajero astuto sabe que debe llevar el equipo adecuado cuando viaja. Los viajeros avisados son conscientes de que deben preparar suficiente agua y comida. Además, los monstruos suponen una amenaza constante para el viajero incauto. Se espera que todos los que se aventuran en territorio desconocido lleven un arma y sepan usarla.

No obstante, hay alguien que protege y observa a los viajeros: **el Ryuujin, el personaje controlado por el director de juego**. Por tanto, el director de juego es un Ryuujin, de los cuales solo existe un millar en el mundo. A los Ryuujin se los conoce por ser los guardianes ocultos del mundo. Suelen mostrarse en una de sus dos formas: como dragones, o como humanos de gran belleza dotados de cuernos y alas de dragón. No hay que confundir a los Ryuujin con los **Ryuuzoh**, que son las estatuas-dragón de los Ryuujin hechas de madera y que funcionan como hitos en los caminos. A veces los Ryuuzoh tienen un bastón que los viajeros pueden coger para ayudarse en la travesía.

El objetivo de los Ryuujin es crear diarios de viaje con los que alimentar a los jóvenes dragones de las estaciones. Por ese motivo los Ryuujin protegen a aquellos viajeros interesantes que han llamado su atención y les animan a que creen sus propios diarios. Para poder influir en lo que ocurre alrededor de los viajeros, los Ryuujin disponen de tres poderes especiales: **artefactos**, objetos con el potencial de modificar las leyes naturales del mundo; **bendiciones**, que ofrecen poderes milagrosos a los viajeros; y **revelaciones**, que permiten a un Ryuujin usar parte de su energía vital para adoptar una forma sustancial. Usando sobre todo sus bendiciones, los Ryuujin salvan a sus protegidos del peligro o, en ocasiones, les ponen en un aprieto capaz de enriquecer sus historias. Cuando el Ryuujin comparte con los dragones de las estaciones los diarios que ha escrito, entonces el mundo se convierte en un lugar más rico y los dragones maduran”.

IMPORTANTE: A pesar de lo dicho hasta ahora, Ryuutama carece de una ambientación definida. No hay descripciones de reinos, pueblos o personajes. La ambientación se concreta y se desarrolla en cada mesa de juego independientemente, constituyendo en esencia un acto creativo.

RESUMEN INTEGRAL DE REGLAS

EJEMPLOS DE NOTACIÓN: “DES:8” significa que se tiene 8 en DES, pero “FUE+DES:8” significa que la dificultad de la tirada es 8.

DADOS: Se utilizan todos (d4, D6, d8, d10, d12 y d20). Cuando hay que redondear, **siempre se hace hacia abajo**.

RYUUIJIN (DJ). Existen 4 categorías de Ryuujin: **verdes** (alimentan al dragón esmeralda con relatos de viaje y exploración), **azules** (alimentan al dragón celeste con relatos de amor, amistad y familia), **rojos** (alimentan al dragón carmesí con relatos de batallas, mazmorras y monstruos) y **negros** (alimentan al dragón negro con relatos de suspense, misterio, tragedia y corrupción).

VIAJEROS (PJ). Hay 7 **clases**: trovador, mercader, cazador, sanador, granjero, artesano y noble. Cada clase disfruta de **3 habilidades especiales**. Además, todo viajero cuenta con **4 características**: FUErza, DESTreza, INTeligencia y ESPiritu. Los **puntos de Golpe máximos (PG)** del viajero son su FUE x2. Los **puntos de Mente máximos (PM)** son su ESP x2. La **salud** del viajero es FUE+ESP. La **capacidad de carga** es FUE+3. Por último, cada viajero responde a uno de los **tres arquetipos que existen**: ofensivo (orientado al combate), técnico (astuto) o mágico (lanza conjuros).

TIRADAS. Se tiran **2 dados cuyos resultados se suman** (puede haber modificadores). Los dados corresponden a dos características distintas o a la misma característica dos veces. El valor de la característica (4, 6, 8, 10, 12, 20) indica en número de caras del dado que se lanza. El resultado final se compara con un **“número objetivo”** (la dificultad de la acción). Igualar o superar el número objetivo es sinónimo de éxito en la acción. Las **tiradas enfrentadas** también se contemplan (por ejemplo, DES+ESP de un PJ vs. INT+ESP de un PNJ); en ellas, el empate favorece al PJ.

Cuando una tirada resulta especialmente relevante, el viajero puede **concentrarse** para tratar de hacerlo mejor. Concentrarse implica gastar el 50% de los PM que se tengan en ese momento y/o anotarse 1 punto de pifia, otorgando cada cosa un +1 a la tirada (máximo +2; +3 para personajes con arquetipo técnico, que tienen un +1 adicional). Si los PM bajan a 0 (desde 1, tras concentrarse), entonces el viajero se desmaya tras la tirada. **IMPORTANTE:** La concentración no sirve para las tiradas de salud, iniciativa o daño, y además debe declararse siempre antes de realizar la tirada.

Ayudar en las tiradas: El que ayuda hace antes la misma tirada a un número objetivo de 5. Si la saca, el otro personaje cuenta con un +1.

DIFICULTADES DE LAS TIRADAS Y NIVELES DE COMPETENCIA DE LAS ACCIONES (CALIDADES DE ÉXITO)

Dificultades	
Número Objetivo	Dificultad
4	Fácil
7	Media
9	Difícil
12	Muy difícil
16	Imposible para personas normales
20	Se necesita un milagro

Nivel de competencia	
Resultado de la Tirada	Evaluación
1 - Pifia	Fracaso absoluto
4	Incluso un niño podría hacerlo
7	Bastante bien
9	¡Bien! Como un profesional
12	¡Genial! El mejor del pueblo
16	¡Excelente! El mejor del país
20	¡Legendario! El mejor del mundo
Crítico	El mejor resultado posible

CRÍTICOS Y PIFIAS. El **crítico** se produce cuando se saca doble 6 o los dos números máximos posibles de cada dado. La **pifia** se produce cuando se sacan dos 1, momento en el que todos los viajeros se apuntan 1 punto de pifia en su hoja de viajero (todos; no solo el viajero que ha sacado la pifia). Además, si se ha utilizado algún objeto en la catastrófica acción, este pierde 1 punto de durabilidad (solo un objeto por pifia).

HABILIDADES. Suelen tener **prerrequisitos** para ser usadas, así como unas **características** y un **número objetivo** ya asociados para tirar. Ese número objetivo también puede ser “topografía” (terreno + clima).

CREACIÓN DE PERSONAJES (TAREA COLECTIVA)

1. **Repartir las hojas de personajes** a los jugadores y escoger un nombre para cada personaje.
2. **Escoger las clases de los viajeros** entre todos y equilibradamente, tratando de que unos y otros se complementen.
3. **Escoger el arquetipo:** ofensivo, técnico o mágico. Cada arquetipo tiene unas capacidades distintas (véase Pág. 48 del manual).
4. **Configurar los dados / valores de las características** optando entre los grupos de números “promedio” (6-6-6-6), “estándar” (4-6-6-8) o “especializado” (4-4-8-8). Escogido el grupo de números, se reparten los dados / valores como se desee entre las cuatro características.
5. **Calcular los puntos de Golpe máximos, los puntos de Mente máximos y la capacidad de carga.** ATENCIÓN: Los PG y los PM no cambiarán ya nunca. En cambio, la capacidad de carga sí puede cambiar si lo hace la FUE.
6. **Escoger un “arma dominada”** entre Hojas cortas, Hojas, Armas de Asta, Hachas, Arcos o Desarmado. El PJ empieza su viaje poseyendo esa arma dominada. Cuando use un arma distinta en combate, el PJ perderá 1 PG por cada ataque que realice.
7. **Escoger el objeto favorito del PJ** (su relevancia solo es a nivel de ambientación, no de mecánica).
8. **Comprar objetos con las 1000 monedas de oro** que el personaje posee de inicio.
9. **Repartir los roles de los personajes en el grupo de viajeros:** líder (lleva la cuenta de la iniciativa en el combate), guía (es el responsable de la tirada de orientación; debería tener una INT alta), cronista (escribe el diario de viaje en su hoja correspondiente) e intendente (es el responsable de la hoja de provisiones; se recomienda que cuente con una bestia de carga).

CREACIÓN Y DESARROLLO DEL RYUUIJIN (CUENTA CON SU PROPIA FICHA)

1. **Elegir su raza** en función de la historia que se va a narrar (véanse páginas 118-125).
2. **Comenzar a rellenar la hoja de Ryuujin.** El Ryuujin siempre empieza con nivel 1 y 3 puntos de Vida (PV). Los PV del Ryuujin se recuperan tras cada partida, pero si alguna vez llegan a cero, el Ryuujin muere y nunca podrá regresar.
3. **Escoger un artefacto** de los tres que tiene cada raza.
4. **Escoger la tercera forma del Ryuujin** y concretar la apariencia de su forma humana (humano con cuernos y alas).
5. **Tener listo un diario de aventuras** en el que anotar ir consignando todas las aventuras que se vayan jugando.
6. **Actuar en las partidas en secreto** (tiene que ser muy sutil), sin necesidad de aparecer en todas las aventuras.
7. **A partir del nivel 2, el Ryuujin adquiere bendiciones y revelaciones.** Las **bendiciones** son una especie de milagros que ayudan a los viajeros. Puede tratarse de bendiciones comunes (véase página 126) o específicas de la raza del Ryuujin. Se pueden usar una vez por sesión sin gastar PV; si se quieren usar más bendiciones o las mismas más de una vez por sesión, entonces el Ryuujin debe gastar 1 o 2 PV. Por su parte, las **revelaciones** son apariciones del Ryuujin en su forma de dragón que se pueden activar cuando se desee gastando para ello unos determinados PV (véase página 127). Un Ryuujin posee tantas revelaciones como su nivel -1.
8. **Subida de nivel para Ryuujin:** Se produce tras un número determinado de partidas arbitradas por el DJ (véase página 128). Subir de nivel permite aumentar bendiciones, revelaciones y PV del Ryuujin, así como hacerse con bendiciones de otra raza, conseguir nuevos artefactos, presentarse ante los viajeros e incluso lograr que el dragón estacional abandone finalmente su nido.

REGLAMENTO DE VIAJE

- El viaje se desarrolla mecánicamente por medio de **tres tiradas que cuentan con un mismo número objetivo, la “topografía” (terreno + clima)**, cuyos resultados han de ser interpretados narrativamente. Véase la página 87/contraportada del manual). Esas tres tiradas por día de juego (que no se hacen cuando los viajeros pasan la mayor parte del día en una población) son:
 1. **Marcha (FUE+FUE).** Tiran por ella todos los viajeros. Un fallo reduce los PG del personaje a la mitad. Una pifia los reduce hasta una cuarta parte (siempre se redondea hacia abajo). Un crítico aumenta en 1 la salud hasta el próximo día.
 2. **Orientación (INT+INT).** Solo tira por ella el guía, pero este puede ser ayudado por otro personaje. Un fallo reduce la velocidad del viaje un 50%, mientras que una pifia provoca que el grupo viaje en círculos y no avanza nada. Con un crítico el grupo se orienta aunque no se haya superado la topografía. Conocer el camino exime de la tirada de orientación.
 3. **Acampada (DES+INT).** Solo tira por ella un personaje (el que quiera), que, como en el caso anterior, puede ser ayudado por otro. La tirada cuenta con un penalizador de -1 si no hay tiendas o sacos para todos. Los resultados hacen que al día siguiente los personajes despierten:
 - Con sus PG y PM máximos y un bonificador de +1 a su tirada de salud (crítico).
 - El doble de sus PG actuales sin superar su máximo y con sus PM máximos (éxito).
 - Sus PG y PM +2 sin superar sus máximos (fallo).
 - Sus PG y PM actuales más un penalizador de -1 en su tirada de salud (pifia).
- **Por cada día y persona se gasta 1 ración de comida y 1 de agua**, lo que tendrá que ir anotando el intendente en su hoja de provisiones. Los animales adiestrados (máximo 1 salvo granjeros y mercaderes, cuyo máximo es 3) solo consumen comida y agua en los terrenos especialmente agrestes: desiertos o alta montaña.
- **Estar sin comer o beber** genera un penalizador acumulable a todas las tiradas de -1 por día e ítem (comida o bebida).
- **Para buscar agua o comida hay que tirar FUE+INT contra topografía**, tirada que también puede ser apoyada. De sacarse, se obtienen tantas raciones de comida o de agua como puntos se supere la topografía. No obstante, esta búsqueda reduce a la mitad la distancia que el grupo de viajeros recorre en ese día.

REGLAMENTO DE SALUD

- La puntuación de salud de cada personaje se establece al principio de cada día con una **tirada de FUE+ESP que no puede ser ayudada**. Si el personaje no ha dormido, sencillamente no se tira y su salud es igual a la que tenía el día anterior /2.
- Si el **resultado de la tirada de salud** es de 10 o más, el personaje se encuentra tan bien que puede aumentar temporalmente en un

grado el dado de una de sus características (la que quiera), hasta un máximo de d12. Si lo que saca es una pifia, entonces pasa el día sin ánimos y se apunta una de las siguientes condiciones a una severidad 4: herido, envenenado, cansado o mareado.

- **CONDICIONES.** Las **condiciones físicas** son “herido” (DES se reduce en un grado), “envenenado” (FUE se reduce en un grado) y “enfermo” (las cuatro características se reducen en un grado). Las **condiciones mentales** son “cansado” (ESP se reduce en un grado), “mareado” (INT se reduce en un grado) y “conmocionado” (las cuatro características se reducen en un grado). Todas las condiciones tienen una severidad determinada, de modo que **la condición solo se sufre cuando su severidad queda por encima de la salud del personaje o es igual a ella**. Un personaje que sufra dos o más condiciones del mismo tipo solo se debe apuntar la de mayor severidad.
- **Métodos para eliminar las condiciones:**
 1. Al tirar por salud al día siguiente o cualquier otro día y sacar igual o más que la severidad de la condición.
 2. Al usar plantas medicinales o conjuros.
 3. Al recibir tratamiento médico en una población.
 4. Al recibir los primeros auxilios de un sanador (pero en este caso la condición solo desaparece durante 1 hora).

REGLAMENTO DE COMBATE

1. En general, el combate se realiza sobre el **plano de campo de batalla** que trae el manual en la sobrecubierta, aunque pueden darse combates en lugares especiales, con frentes estrechos o zonas separadas. En el frente del plano de campo de batalla se lucha cuerpo a cuerpo (no se pueden usar arcos); en la retaguardia se ataca con arcos o con magia. Si el frente queda vacío de enemigos, entonces todos los de la retaguardia pasan al frente.
2. Antes de iniciar el combate **hay que apuntar cinco objetos que existen en el campo de batalla** (es buena idea que sean los propios jugadores los que los determinen en función de la descripción del entorno realizada antes por el DJ). Cuando se usan esos objetos, se disfruta de un +1 a la tirada de impacto y a continuación se borran.
3. Se actúa según la **iniciativa determinada al comienzo del combate con una tirada de DES+INT**. Los monstruos y en general todos los PNJ tienen un valor de iniciativa fijo. En caso de empate, actúa primero el que tiene una salud más alta.
4. **Acciones de combate (una sola por asalto, sin contar el uso de los objetos presentes en el campo de batalla):**
 - **Move**. Del frente a la retaguardia o al revés.
 - **Valorar la situación**. Permite volver a tirar iniciativa. Además libra de los efectos de la finta.
 - **Impactar**. El número objetivo para hacerlo es la iniciativa (o el valor de esquiva del escudo; lo que sea mayor). Si se logra impactar se causa siempre un daño (cuando se trata de un crítico se tiran los dados dos veces). **IMPORTANTE:** La defensa se resta al daño.
 - **Defenderse**. Resta 1 punto al daño de cada ataque.
 - **Realizar una finta (solo para personajes de nivel 2 en adelante)**: La finta se gestiona con una tirada de impacto enfrentada a la salud del enemigo. Si se supera la tirada, el oponente ve reducida su iniciativa en -1.
 - **Usar una habilidad no de combate** (como Música o Curar, por ejemplo).
 - **Usar un objeto propio**.
 - **Buscar**: Poner un nuevo objeto en el campo de batalla.
 - **Usar magia** (solo encantamientos o conjuros inmediatos, como es lógico). La magia que afecta a un área y se lanza sobre el frente afecta a todos los que allí se encuentran, sean amigos o enemigos.
5. **Otras posibilidades de combate:**
 - **Conocimiento de los monstruos**: Una vez aparecen, se puede hacer una tirada de INT+INT (número objetivo = topografía) para tener un conocimiento de ellos a *grosso modo*. De lo contrario no se debe revelar nada de sus estadísticas o naturaleza.
 - **Ataque sorpresa**: Los que sorprenden obtienen un +1 a la iniciativa, mientras que los sorprendidos están todos obligados a colocarse en el frente del campo de batalla.
 - **Daño no letal**: La tirada de impactar se hace con un modificador de -2, y el objetivo nunca podrá bajar de -2 PG.
 - **Heridas y recuperación (véase la tabla adjunta [página 104])**: Con 0 PG o PM el personaje cae automáticamente en la inconsciencia. Morirá cuando sus PG alcancen un valor negativo igual o mayor a su salud inicial. Los personajes inconscientes se pueden transportar como si fuesen objetos de tamaño 5.
 - **Retirada**: Cualquier grupo de combatientes puede huir del campo de batalla en el momento en el que la suma de las iniciativas de sus miembros sea mayor que la de sus enemigos.

Habilidad Curar del Sanador (pág. 41)	Se recuperan tantos PG como el resultado de la tirada.
Contratar los servicios de un curandero (pág. 54)	Se ganan 2d8 PG.
Acampar (pág. 87)	Se doblan los PG actuales y se recuperan todos los PM.
Pasar la noche en una posada (pág. 54)	Se doblan los PG actuales y se recuperan todos los PM.
Usar ciertos objetos o Conjuros	Varía

REGLAMENTO RELACIONADO CON LOS OBJETOS: RASGOS Y CATEGORÍAS

- **Tamaño**: Cada objeto tiene un tamaño 1, 3 o 5. El concepto “tamaño” alude tanto al peso como a la voluminosidad del objeto. Si la suma del tamaño de los objetos que se portan supera la capacidad de carga (FUE+3), entonces el personaje sufre un penalizador de -1 a todas sus tiradas por cada punto en que se exceda. **ATENCIÓN:** El tamaño de los objetos que un personaje viste o lleva en las manos no cuenta si la suma del tamaño de esos objetos “equipados” tampoco supera la capacidad de carga del personaje.
- **Durabilidad**: Es tanta como el tamaño del objeto. Cada punto de pifia que sufre el objeto reduce en 1 su durabilidad.
- **Armas, escudos y armaduras (página 55)**: Solo se puede llevar “equipados” un arma, un escudo y una armadura. El resto se transporta como carga. Los escudos tienen un valor de esquiva que funciona como número objetivo para impactar cuando la iniciativa es más baja (siempre se escoge como número objetivo lo más alto: valor de esquiva del escudo o iniciativa).
- **Animales (página 57)**: El primer animal que se lleva (o hasta el tercero en el caso de granjeros y mercaderes) no consume reservas de los viajeros en ningún terreno salvo en los desiertos y la alta montaña.
- **Recipientes y objetos comunes (páginas 58 y 59)**: Los objetos que se llevan en el interior de los recipientes no se consideran cargados por el personaje. En este caso lo que se carga es el tamaño del recipiente en sí.
- **Plantas medicinales (Páginas 60 y 61)**: Los efectos de una misma planta no son acumulables. En general caducan a las 24 horas, pero se conservan hasta 7 días si se transportan en un bote.
- **Servicios (página 54)**: La calidad de la comida y la posada influye en la salud del día siguiente.

REGLAMENTO SOBRE LA MAGIA

- **Tipos: magia de encantamientos y magia estacional (de conjuros).** La magia de encantamientos es aquella que se puede aprender mediante el estudio y la práctica y se registra en grimorios. En cambio, la magia estacional (de conjuros) es intuitiva e inexplicable, no se puede enseñar ni aprender y se produce por la afinidad del viajero con una estación del año determinada. Tanto los encantamientos como los conjuros pueden ser inmediatos (se lanzan en un solo turno) o rituales (se lanzan en una hora).
- **Categorías de magia estacional:** La magia de primavera sana y anima los corazones, la de verano afecta al entorno e invoca las fuerzas de la naturaleza, la de otoño cambia los corazones de los hombres, y la de invierno aletarga y calma.
- **Hechizos iniciales (personajes de arquetipo mágico):** De entrada, todo personaje de arquetipo mágico posee un grimorio con 2 encantamientos de nivel bajo. Con cada subida de nivel puede escoger dos encantamientos adicionales de cualquier lista a la que tenga acceso: lista de nivel bajo para personajes 1-3, de nivel medio para personajes 4-6, y de nivel alto para personajes de nivel 7 o más (véanse páginas 65-67). Respecto a la magia estacional, el personaje de arquetipo mágico escoge primero una estación y luego se hace con todos los conjuros según su nivel: a partir de nivel 1 puede lanzar todos los de nivel bajo de su estación, a partir de nivel 4 los de nivel medio, y a partir de nivel 7 los de nivel alto (véanse páginas 68-75).
- **Realización de la magia:** Siempre se hace del mismo modo, ya se trate de encantamientos o de conjuros. Hay que entonar versos dracónicos mientras se imita el movimiento de los dragones y se gastan los PM preceptivos. Es necesario tener a la vista al objetivo, contar con plena libertad de movimientos y, en el caso de los encantamientos, disponer del grimorio. **La tirada de magia es siempre INT+ESP.** Cualquier resultado de la tirada sirve a excepción de doble 1, pero contra PNJ la tirada de magia debe superar la salud del oponente (siendo el crítico siempre un acierto).
- **Objetivos de la magia:** Encantamientos y conjuros pueden afectar a “un objetivo” (un solo individuo, por ejemplo), un “área” (5m²) o “todas las áreas” (15m²). Como es evidente, cuando la magia alcanza a una o más áreas, afecta a todos los que allí se encuentran, independientemente de que se trate de amigos o enemigos.
- **Alcance de la magia:**
 - 1, Toque (el mago debe estar tocando a su objetivo o tocarlo por lo menos al final del encantamientos o conjuro).
 - 2, Lanzador (la magia solo afecta al propio mago).
 - 3, Área cercana (hasta 10 mts.).
 - 4, Cualquier área (hasta 15 mts.).
 - 5, Vista (hasta donde llega a ver el mago).

DINÁMICA GENERAL DE LAS PARTIDAS DE RYUUTAMA

1. **Diseño de una aventura por parte del DJ.** Toda aventura ha de contar con un objetivo y una sucesión de escenas. Esto se plasma en sus hojas respectivas. Además, se deben elegir unas bendiciones concretas para el Ryuujin.
2. **Presentación del Ryuujin** a los jugadores.
3. **Creación conjunta de los PJ (los viajeros),** buscando complementariedad entre ellos.
4. **Creación conjunta de la población de destino** y, si se desea, del propio mundo en el que se desarrolla la aventura.
5. **Desarrollo del viaje a través de la narración y la animación del DJ** (el Ryuujin): tiradas de salud, marcha, orientación y acampada y resolución de problemas, desafíos e imprevistos.
6. **Experiencia y subida de nivel.**
7. **Resumen de la aventura / Diario de viaje.** Posible subida de nivel del propio Ryuujin.

SUBIDA DE NIVEL DE LOS VIAJEROS MEDIANTE OBTENCIÓN DE PUNTOS DE EXPERIENCIA (PE)

Los PE se obtienen a partir de la **topografía más dura recorrida** (terreno + clima), las **bendiciones usadas** por el Ryuujin (50 x bendición) y los **monstruos derrotados de mayor nivel** (10 x nivel del monstruo). Véanse las tablas de adquisición de PE y de subida de nivel de la página 50.

