



**Módulo AD&D**  
(adaptable a D&D) para 4-6  
personajes de 3-5 nivel

Por Xavi Garriga

Dedicado a Fano y la Peña

### La Historia:

Al Suroeste del reino de Hillbrook, entre el gran lago salado y las montañas de Carelia, se extiende el condado de Fanborn. Es uno de los lugares más bellos de todo el nuevo continente, pues la hierba crece por todas partes, con un color verde mucho más intenso que en cualquier otro sitio. Los habitantes de Fanborn se dedican a la cría de ganado, caballos y vacas en su mayoría, y todos los nobles de Hillbrook compran sus caballos aquí.

Hasta hace poco el condado era regido por Sir Robert Paden, a quien el Rey había otorgado estas tierras como recompensa a la valentía demostrada durante la guerra de las comarcas.

Sir Robert se instaló en el condado, contrajo matrimonio con Lady Laura, hija de un noble del lugar, y tuvo dos hijos, Mark y Genoveva; desgraciadamente en el parto de ésta, Lady Laura falleció.

El tiempo fué pasando, Genoveva creció y se convirtió en una niña encantadora a la que todo el pueblo adoraba; Mark por su parte era el orgullo de su padre por lo bien que manejaba las armas pese a su corta edad.

Lamentablemente hace ocho años toda esta felicidad terminó. Naytor, el secretario del conde Robert, falseó los libros de cuentas del condado y le acusó ante el Rey de quedarse con la mayor parte de los impuestos que recogía. El Rey se resistió mucho a creer a Naytor debido a la amistad que le unía a Sir Robert, pero las pruebas eran muy claras y finalmente no tuvo más remedio que mandar encerrar al conde.

Según las leyes de Hillbrook, ya que Naytor había descubierto el engaño, tenía el derecho a ser el próximo conde de Fanborn. La noche en la que el usurpador tomó posesión del condado, Mark, todavía un chiquillo, le atacó con la espada de su padre, pero Naytor le desarmó con facilidad y ordenó a sus guardas que lo encerraran. Mark huyó de los guardias, cogió un caballo y salió del castillo. Desde aquella noche nadie en Hillbrook le ha vuelto a ver y muchos creen que ha muerto. Al cabo de un año el conde Robert murió en las mazmorras del castillo del Rey, de tristeza y soledad.

Sabiendo que no gozaba de las simpatías del pueblo, Naytor "permitió" a Genoveva que siguiera viviendo en el castillo, al cuidado de la hermana de su madre, la vieja Lady Clarisa, esperando que la gente del condado lo tomase como un acto de buena voluntad.

Han pasado ocho años, ahora Genoveva es una guapísima joven de veinte años y Naytor planea casarse con ella; de hecho la ha amenazado con matar a Lady Clarisa si no acepta casarse con él. Evidentemente ella no ha podido negarse ya que Lady Clarisa es lo único que tiene en el mundo y la boda se celebrará a los diez días de empezar la aventura, la



primera noche de la luna llena del verano. Naytor quiere aprovechar la boda para asesinar a Sir Halloran, un noble del norte al que ni siquiera conoce, y así poder iniciar una guerra contra un condado del sur.

Como los más astutos ya habrán sospechado, Mark no ha muerto; se enroló como grumete en un barco que iba hacia el antiguo continente, una vez allí ingresó en la Orden de Paladines del Norte, realizó muchas hazañas por cuenta propia, y finalmente se unió a un grupo de aventureros con los que ha permanecido el resto de estos años.

La noticia de la boda de su hermana con Naytor ha llegado a sus oídos y ha convencido a sus siete amigos para que le acompañen hasta Fanborn a impedirla. Evidentemente ellos han aceptado y zarparon en el primer barco que se dirigía a Hillbrook.

El viaje fué tranquilo y en una semana desembarcaron en Duthrane, la capital de Hillbrook. Una vez allí compraron caballos y partieron hacia Fanborn, pero a los dos días de camino, los hombres de Naytor les tendieron una emboscada y mataron a dos de los compañeros. Mark y tres más del grupo quedaron gravemente heridos, pero pudieron acabar con los atacantes. Ahora el druida y el ranger,

los dos que salieron ilesos, han instalado un pequeño campamento y atienden a sus amigos.

### 1-El encargo

"Os dirigís a Fanborn para asistir a la boda, pues dicen que Lady Genoveva es la joven más bella de todo el reino y queréis comprobar si es cierto. Además el conde Naytor ofrece una buena recompensa por capturar a una banda de ladrones que el roba el dinero de los impuestos y habéis decidido probar suerte".

(Al empezar la aventura se asume que los PJs no saben nada sobre la historia del condado).

"Avanzáis por un pequeño sendero que discurre por el bosque, pues habéis oído que a veces se ha visto a los bandidos por aquí, cuando de repente oís ruido de aceros cruzados a unos cuantos metros por delante vuestro".

Si los PJs se dirigen hacia allí descríbeles la siguiente escena:

"En un pequeño claro del bosque hay un elfo muy corpulento luchando con una gran espada a dos manos contra dos gnolls con lanzas. En el suelo hay otro gnoll muerto y un ciervo atravesado por una flecha".



Al ver a los PJs los gnolls se darán a la fuga. El elfo agradecerá la ayuda, se presentará como "Noleugim del Korkeem" y dicho esto se cargará el ciervo a la espalda y tras invitarles a seguirle se internará en el bosque.

"Tras cinco minutos de camino, llegáis a un gran claro en el que se han construido dos techados de paja. Bajo uno de ellos descansan dos elfos y bajo el otro dos humanos, todos ellos cubiertos con vendajes. En el centro del claro otro humano prepara una especie de unguento en un pequeño fuego; es Ian, el druida".

Noleugim sugerirá a los PJs que pasen la noche con ellos, ya que como ya han visto los caminos no son muy seguros a partir de estas horas. Si los PJs aceptan, cenarán con Ian y Noleugim pues los heridos no están conscientes. Durante la cena Ian explicará que son un grupo de mercenarios contratados para llevar un mensaje muy importante a un noble del sur, pero que han sido emboscados por un noble rival. Tras esto, propondrá a los aventureros que lleven ellos el mensaje en su lugar por la bonita suma de 500 m.o. a cada uno (están dispuestos a ofrecer hasta 2.000 m.o. a cada uno) por adelantado. Si aceptan, partirán al amanecer hacia la posada "Terciopelo Azul", a unos tres días de camino. Una vez allí deberán preguntar por "Sir Ralph" y entregarle el mensaje. Evidentemente no deben abrirlo bajo ningún concepto y deben protegerlo con sus vidas si es necesario.

## 2-El Viaje

Ian les entrega un plano del condado y les pide por último que no hablen a nadie sobre ellos, pues podrían volver a correr peligro.

El viaje hasta la posada transcurre básicamente tranquilo; el DM sólo deberá tirar una vez por día en la siguiente tabla de encuentros:

### d10

### ENCUENTRO

- 1-3 3D6 de lobos. Huirán cuando haya caído la mitad
- 4-6 2D4 de gnolls con lanzas. Huirán cuando sólo queden dos
- 7-8 2D6 de guardias de Naytor. Están buscando a los ladrones. Se mostrarán corteses y se interesarán por el destino de los PJs. Si estos explican que se dirigen a la posada, les indicarán el camino exacto y les dejarán en paz sin más.
- 9-10 1D4 de peregrinos (clérigos de primer nivel) que van hacia Fanborn para hacer de acólitos en la boda. Su camino coincide con el de los PJs durante unas millas. Conocen la historia del condado, excepto el detalle de que fue Naytor quien falseó los libros. Si los PJs conversan con ellos, pueden enterarse, a grandes rasgos, de la historia.

## 3-La posada:

La posada "Terciopelo Azul" ha sido durante todos estos años lugar de cobijo y reunión para la banda de forajidos de Palor Tand. Palor era el capitán de la guardia de Sir Robert, y cuando éste fué encarcelado reunió a una docena de hombres fieles y se internó en el bosque. Desde allí se han dedicado a asaltar a los recaudadores de impuestos, los correos y los emisarios de Naytor, intentando dificultar al máximo su mandato. Palor dedicó gran parte del dinero que conseguían a pagar a mensajeros para que buscaran a Mark. Hace dos meses consiguió al fin contactar con él y le avisó de la boda de Genoveva con Naytor. Mark le contestó que zarparía hacia allí y se encontrarían en la posada. Tras la embosca-

da, Ian redactó el siguiente mensaje para que los PJs lo llevaran a Palor, cuyo seudónimo es "Sir Ralph":

"Hemos sido emboscados por hombres de Naytor y Mark está grave. Nos será imposible llegar a tiempo para la boda. Evítadla por todos los medios, pero aseguraos de que Genoveva no sufra ningún daño. Los portadores del mensaje os pueden ser de ayuda si os faltan hombres, ya que parecen gente decente, aunque no saben nada todavía. Nos veremos en el "Terciopelo Azul".

Cuando los PJs lleguen a la posada léales lo siguiente:

"La posada consta de dos edificios; uno de los cuales parece un gran establo y es de sola planta, mientras que el otro parece el edificio principal y tiene dos pisos. Hay una doble chimenea de la cual sale una columna de humo.

Al entrar en la posada véis que está muy poco concurrida. Solo una de las mesas está ocupada por dos campesinos que beben cerveza. El posadero, un humano llamado Taff, sale a recibirlos secándose las manos, llama a un mozo para que se ocupe de vuestros caballos y os invita a sentaros y a ponerlos cómodos. Os dice que habéis tenido suerte, pues hay habitaciones libres para todos, ya que todo el mundo ha marchado a la ciudad para asistir a la boda".

Si le preguntan a Taff por Sir Ralph, vacilará un momento y les dirá que esperen un instante a que le llame. Dicho esto saldrá por la puerta de la cocina y volverá al cabo de un momento acompañado de un hombre alto y pelirrojo, vestido con una armadura de cuero teñida de rojo y ciñendo una espada larga. Se presentará a sí mismo como "Sir Ralph" e invitará a los PJs a presentarse y a explicarle sus motivos para querer verle. Si le entregan el mensaje, lo leerá en silencio, lo guardará con

el resto de la banda también corre peligro.

## 4-La Trampa

Desde la posada hasta el lugar donde se encuentra la cabaña que los hombres de Palor utilizan para vivir hay unas seis horas a caballo. Cuando los PJs y Palor llegan allí reina un silencio absoluto. Palor silba tres veces pero nadie responde.

Finalmente Palor entra en la cabaña, y si alguien le sigue esto es lo que hay en su interior. Hay tres habitaciones:

1) Comedor. Encima de la mesa yacen muertos nueve hombres con la armadura roja de los hombres de Palor. Han sido atacados con espadas, y tal como está la habitación de revuelta, parece que ha habido una dura lucha.

2) Cocina. En el suelo hay dos hombres más de la banda muertos.

3) Dormitorio. En esta gran habitación hay doce muertos; ocho de ellos son de la banda de Palor y cuatro son guardias de Naytor.

Todos los miembros de la banda de Palor están muertos a excepción de Walter, que no aparece por ninguna parte. Al salir de la cabaña, una flecha salida de la espesura se clavará en el pecho de Palor y éste caerá al suelo gravemente herido. Tras esto, aparecerán en el claro ocho hombres de Naytor a caballo y atacarán a los PJs. Si los PJs logran vencer a los soldados, y atienden a Palor, solo lograrán escuchar sus últimas palabras: "...impedid esta boda... y salvad a Carenheim..." antes de morir, ya que ha sido herido por una flecha envenenada, y además lo exige el guión.

A partir de este momento los jugadores disponen de una libertad absoluta en sus acciones para llevar a cabo el encargo de Palor. Para impedir la boda pueden raptar a la novia, entrar a saco en la ceremonia, matar a Naytor, robar los anillos, etc. Varias de estas posibilidades están previstas, pero es muy probable que los jugadores te sorprendan e intenten algo especial que no esté previsto. En este caso guíate por los detalles del módulo y por el sentido común.

## 5-Fanborn:

La pequeña ciudad de Fanborn es un hervidero de gente. Personas de todo el reino han venido a presenciar la boda, y otras muchas han venido a enriquecerse, como es el caso de mercaderes, vendedores ambulantes, prostitutas y ladrones.

Por todas partes pueden verse tiendas con la más variada mercancía; ropajes, telas, comida, vinos, armas, etc.

Recuerda que la boda va a celebrarse a los diez días del inicio de la aventura, así que calcula cuántos faltan y díselo a los jugadores.

Si los PJs buscan alojamiento para su estancia en la ciudad, tardarán un poco en encontrarlo dado que sólo queda una posada libre; se trata de la posada "La Buena Cocina", regentada por un matrimonio de enanos muy simpáticos. Es una posada un poco cara (5 m.o. por noche, con comidas incluidas), pero muy limpia; además Sara (la enana) prepara cuatro comidas al día y vela por que nadie







pase hambre. Los otros clientes de la posada son comerciantes y los chismes y rumores que pueden oírse en las comidas son:

#### D8 RUMOR (-Tirar una vez en cada comida-)

- 1 Naytor y Genoveva parecen muy enamorados" (falso)
- 2 Han visto a Mark Paden en la ciudad" (falso)
- 3 Por fin han acabado con esa horrible banda de ladrones" (cierto)
- 4-5 La comitiva del condado de Sarith llegará mañana y ya estarán todas en palacio" (cierto)
- 6-8 El nuevo Obispo llegará pasado mañana desde Ettin" (cierto)

#### 6-¡Ladrones!

Los dos últimos rumores son invitaciones claras para que los jugadores intercepten a la caravana de Sarith o al Obispo antes de llegar a Fanborn y se hagan pasar por ellos para poder entrar en palacio y asistir a la boda. A continuación damos la información necesaria para el caso de que los jugadores vayan a intentarlo

##### a) La comitiva de Sarith:

Esta comitiva se dirige a Fanborn por el camino del norte y está formada por tres carros. En el primero de ellos viajan los tres asistentes de los nobles, en el segundo dos obesos nobles desconocidos en Fanborn y con propensión a la cobardía, y en el tercero hay un pequeño baul que contiene el regalo de bodas del conde de Sarith. Dicho regalo consiste en dos magníficas coronas de oro, cuyo valor es de unas 5.000 m.o. cada una. La escolta de la caravana la forman siete guardias a caballo que se rendirán en cuanto vean caer a tres de ellos. Sir Halloran, uno de los nobles, jurará y despotricará, asegurando que les hará ahorcar, etc.

##### b) El Obispo:

El Obispo fue nombrado el año pasado por el Rey y ninguno de los nobles que van a asistir a la boda le ha visto nunca. Su excelencia viaja por el camino del este en un lujoso carro, acompañado por tres acólitos y escoltado por cinco guardias dispuestos a luchar hasta que los oponentes sean el doble que ellos (esto significa que pueden rendirse de entrada sin lucha, si los PJ son diez o más). En el carro están todos los ropajes de gala para la ceremonia y en un pequeño cofre hay joyas valoradas en 2000 mo. Evidentemente el obispo también chillará y amenazará los PJ con horribles muertes.

Si los PJ raptan al obispo y no se hacen pasar por él, Naytor aplazará un día la boda y luego la celebrará con el capellán del castillo.

#### 7-La boda:

El banquete y posterior ceremonia se celebrarán en el palacio. El acceso a éste solo está permitido a los invitados y a los sirvientes. Si los PJ entran suplantando a la comitiva del sur o la del obispo tendrán la entrada libre. Si no lo hacen así tendrán que colarse o intentar que les contraten para servir el banquete o para ayudar en la cocina. Las posibilidades de ser contratados van en función de la raza:

Raza	Ayudar Cocina	Servir Banquete
Enano	35%	5%
Halfling	30%	5%
Humano	15%	25%
Elfo	20%	20%
Medio-Elfo	10%	15%
Gnomo	15%	0%

Si les contratan, les pondrán a trabajar en seguida, pero cada hora pueden intentar escaquearse y "perderse" por el castillo. Para ello deben sumar su destreza y su sabiduría y tirar 1D100. Si sacan dicha suma o menos han conseguido escaquearse. Una vez "perdidos" pueden moverse libremente por cualquier zona del castillo, ya que éste está lleno de criados y nadie reparará en ellos. Evidentemente habrán tenido que dejar sus armas y armaduras en la posada o en la sala de guardia del castillo, pero está permitido ir por el castillo armado con una daga.

A continuación damos un horario del día de la boda para que el Máster sepa lo que está pasando en cada momento:

07.00: Amanece y empieza el trabajo en las cocinas.

08.00: Se sirve el desayuno en el comedor. Lady Genoveva no baja.

10.00: El conde Naytor se reúne con Walter en la despensa y ultiman los detalles del asesinato de Sir halloran.

12.00: El obispo se reúne con Lady Genoveva para prepararla para la boda.

14.00: Se sirve la comida y lady Genoveva tampoco baja a comer.

16.00: Walter intenta asesinar a Sir Halloran apuñalándolo en su habitación. Si algún PJ ha suplantado a Sir Halloran, dale un 80% de posibilidades de descubrir al asesino antes de que éste intente asesinarle. Si Sir Halloran no ha sido suplantado, será asesinado. Si los PJs capturan vivo al asesino, éste confesará que ha sido Naytor quien le ha contratado.

18.00: Si los PJs no han impedido el asesinato, ahora Naytor "descubrirá" casualmente el cadáver y se lamentará profundamente.

19.00: Los criados empiezan a servir el banquete y a ultimar los detalles en la capilla.

20.00: Empieza el banquete en el comedor.

21.00: Se inicia la ceremonia

22.00: Concluye la ceremonia. Se reanuda el banquete.

22.30: Naytor acusa al condado de Carenheim de ser el responsable de la muerte de Sir Halloran y anuncia que a partir de este momento Fanborn está en guerra con Carenheim. Al oír esto, los cuatro caballeros de Carenheim invitados a la boda se levantan, desenvían las dagas (recuerda que no pueden llevar espadas en palacio) y empieza el follón. Los guardias de Naytor se echan encima de los hombres de Carenheim, Lady Genoveva y Lady Clarisa les lanzan a los guardias de Naytor toda clase de objetos, el criado que llevaba la tarta tropieza y ésta cae encima del Obispo, etc. En medio de todo el follón se oyen ruidos en el vestíbulo del castillo, y al cabo de un momento aparecen en el salón Mark Paden y Nolegim. Marks sigue bastante herido, pero ha insistido tanto que Nolegim no ha tenido más remedio que acompañarle hasta aquí. Mark se dirige hacia Naytor y Nolegim le cubre. Cuando los guardias ven a Mark, una cuarta parte de ellos se ponen de su parte. Al verle, Naytor le coge un espada al guarida y carga hacia Mark. No tires los dados para el combate entre Naytor y Mark ya que el duelo debería continuar hasta que la pelea en el salón casi haya concluido.

Los guardias de Naytor lucharán hasta que solo queden cuatro de ellos, y entonces se rendirán. En ese momento Naytor se rendirá ante Mark, caerá al suelo de rodillas, admitirá todos sus crímenes incluida la falsificación de los libros de cuentas y pedirá clemencia que Mark le concederá. Si los guardias de Naytor derrotan a los buenos, entonces resuelve el combate entre Naytor y Mark. Si Naytor mata a Mark, se acabó todo, ya que si queda algún PJ prisionero será decapitado al amanecer y allí concluirá el módulo. Si es Mark el que derrota a Naytor, será como si los guardias de Naytor hubiesen sido derrotados.

##### Notas:

1- Es muy posible que los PJ intervengan antes de la hora en que aparece Mark y que para entonces esté todo solucionado o todo perdido, de hecho la aparición de Mark es un último recurso.

2- Recuerda que por ser una fiesta sólo van armados los guardias.

#### Epílogo:

Si los buenos ganan, el pueblo lo celebrará durante muchos días, el Rey vendrá en persona a juzgar a Naytor y le desterrará. El Obispo declarará nula la boda. Luego el Rey nombrará a Mark conde de Fanborn y a todos los PJs y a Nolegim caballeros de Hillbrook, lo cual representa una pensión anual de 2000 m.o. y derecho a alojamiento en cualquier castillo del reino. Si quieres hacer el final todavía más dulce, da a los PJs alguna oportunidad de cortejar a Genoveva durante los días que duren las fiestas, y tal vez haya boda después de todo.

## NPJ y Criaturas

**Noluegim:** F 18/76; I 14; S 15; D 14; C 14; Ch 12. CA 3. PV 39. Daño 5-14.

Elfo ranger de 7º nivel. Alineamiento: Neutral Good.

Noluegim es un gran amigo de Mark. Es muy noble y muy honesto. Para ser un elfo tiene una corpulencia asombrosa, pero como tal es muy reservado y habla poco, aunque sabiamente.

**Mark Padén:** F 1/66; I 13; S 14; D 12; C 13; Ch 17. CA 2. PV 46. Daño 4-13.

Humano Paladín de 7º nivel. Alineamiento Lawful Good.

Mark es el chico de la película. Alto, guapo, bueno, fuerte, ágil, si hay alguna PJ en el grupo seguro que se enamora de él.

**Ian:** F 10; I 12; S 16; D 8; C 11; Ch 16. CA 9. PV 25. Daño 1-6

Humano Druida de 6º Nivel. Alineamiento Neutral

Ian es el cerebro del grupo. Es retorcido y sospecha de todo, pero es un buen compañero y Mark respeta mucho su opinión.

**Palor Tand:** F 14; I 9; S 10; D 15; C 14; Ch 13. CA 5. PV 32. Daño 1-8.

Humano guerrero de 5º nivel. Alineamiento Chaotic good.

Palor no es un ladrón; roba solo a los hombres de Naytor para hacer su mandato difícil. Espera con ansia el retorno de Mark, pero en el fondo es un pesimista que no tiene demasiadas esperanzas.

**Walter:** F 10; I 12; S 8; D 16; C 13; Ch 12. CA 5. PV 16. Daño 2-5.

Humano ladrón de 4º nivel. Alineamiento Neutral Evil.

Walter es un hombre muy ambicioso que se ha aliado con Naytor básicamente por dinero.

**Lady Genoveva:** F 9; I 13; S 14; D 11; C 10; Ch 15. CA 9. PV 5. Daño 1-2.

Humana Normal. Alineamiento Lawful Good.

Lady Genoveva es una hermosísima joven de aspecto frágil pero con un gran carácter, al estilo "Fierrecilla domada". Si los PJs entran en su habitación, lo más probable es que les tire un jarrón a la cabeza.

**Lady Clarisa:** F 9; I 10; S 13; D 9; C 11; Ch 12. CA 9. PV 6. Daño 1-2.

Humana normal. Alineamiento Neutral Good. Lady Clarisa también es una mujer de armas tomar y haría cualquier cosa por proteger a "su niña".

**Naytor:** F 17; I 13; S 10; D 13; C 12; Ch 13. CA 3. PV 33. Daño 2-9.

Humano guerrero de 6º nivel. Alineamiento Lawful Evil.

Naytores un villano inteligente, pero bastante cobarde. Su plan para anexionarse Carenheim es tan simple como bueno, ya que en esa guerra Fanborn derrotaría fácilmente al pequeño condado del sur.

**Nobles de Carenheim:** Guerreros de 4º nivel. PV 24. CA 7. Daño 2-5.

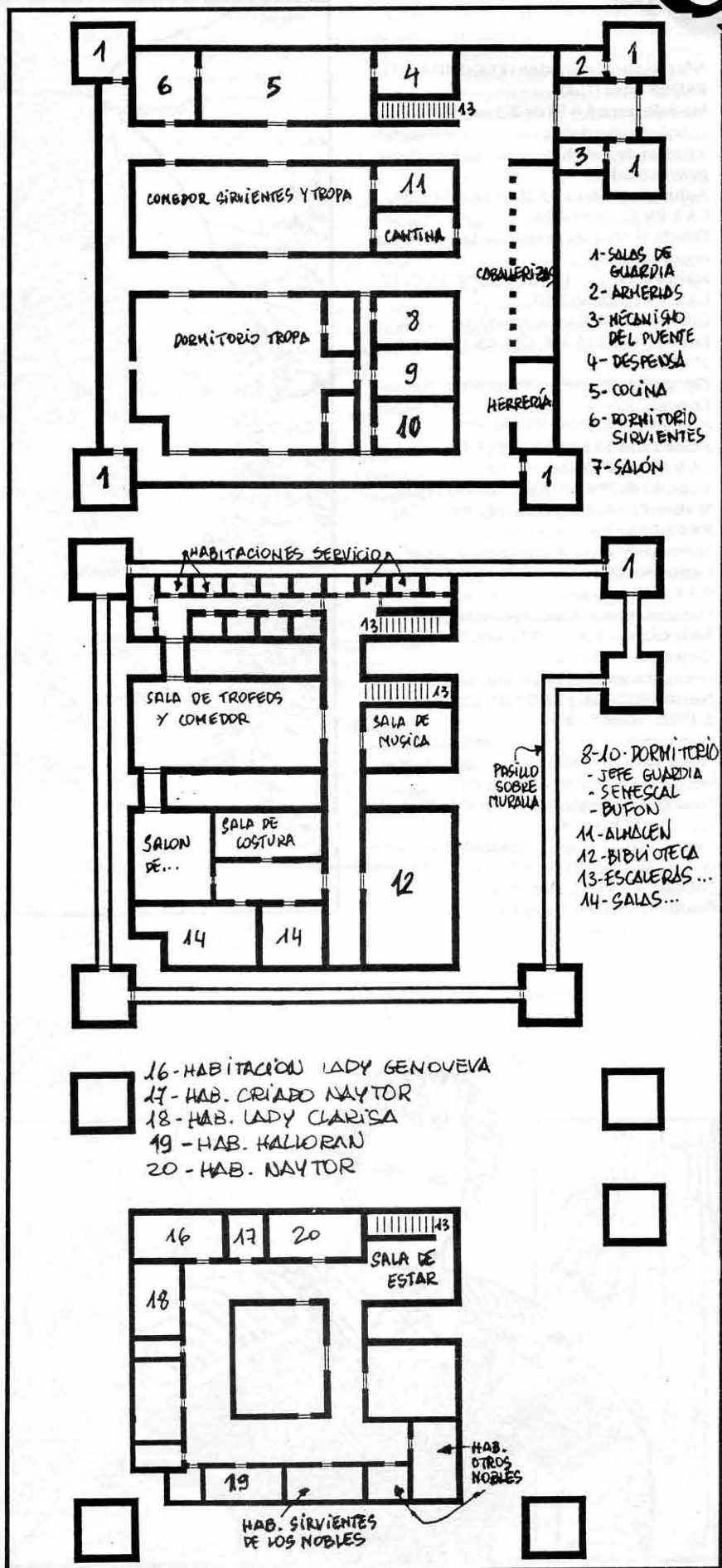
**Guardias de Naytor:** Guerreros de 2º nivel. PV 9. CA 4. Daño 1-8

Hay cincuenta guardias en todo el castillo. La distribución exacta de 30 de ellos está señalada en el mapa del castillo. De los otros veinte, quince duermen y los otros cinco patrullan constantemente el castillo.

**Guardias del Obispo y de Sarith:** Guerreros de 2º nivel. PV 6. CA 5. Daño 1-8.

**Lobos:** PV 12. CA 7. Daño 2-5

**Gnolls:** PV 10. CA 5. Daño 2-8.







## Adaptación del módulo EL CONDADO DE PADEN para D&D.

### Módulo para 4-6 PJ de 2-3 nivel

Lo único que debe cambiarse son las características de los PNJ y los monstruos del siguiente modo:

**Noluegim:** F18; I 14; S 15; D 14; C 14; Ch 12. CA 3. PV 22. Daño 4-13

Elfo de 4º nivel. Alineamiento Legal. No usa encantamientos.

**Mark Paden:** F17; I 13; S 14; D 12; C 13; Ch 17. CA 2. PV 21. Daño 3-10

Guerrero de 3º nivel. Alineamiento Legal.

**Ian:** F10; I 12; S 16; D 8; C 11; Ch 16. CA 9. PV 21. Daño 1-6

Clérigo de 6º nivel. Alineamiento Neutral. Encantamientos: Curación (X2), Luz, Bendición, Silencio 15'.

**Palos Tand:** F14; I 12; S 8; D 15; C 14; Ch 13. CA 5. PV 18. Daño 2-9

Guerrero de 3º nivel. Alineamiento Legal.

**Walter:** F10; I 12; S 8; D 16; C 13; Ch 12. CA 5. PV 10. Daño 2-5

Ladrón de 3º nivel. Alineamiento Caótico.

**Genoveva:** F9; I 13; S 14; D 11; C 10; Ch 15. CA 9. PV 5. Daño 1-2

Humana normal. Alineamiento Legal.

**Lady Clarisa:** F9; I 10; S 13; D 9; C 11; Ch 12. CA 9. PV 6. Daño 1-2

Humana normal. Alineamiento Legal.

**Naytor:** F17; I 13; S 10; D 13; C 12; Ch 13. CA 3. PV 22. Daño 3-10

Guerrero de 3º nivel. Alineamiento Caótico.

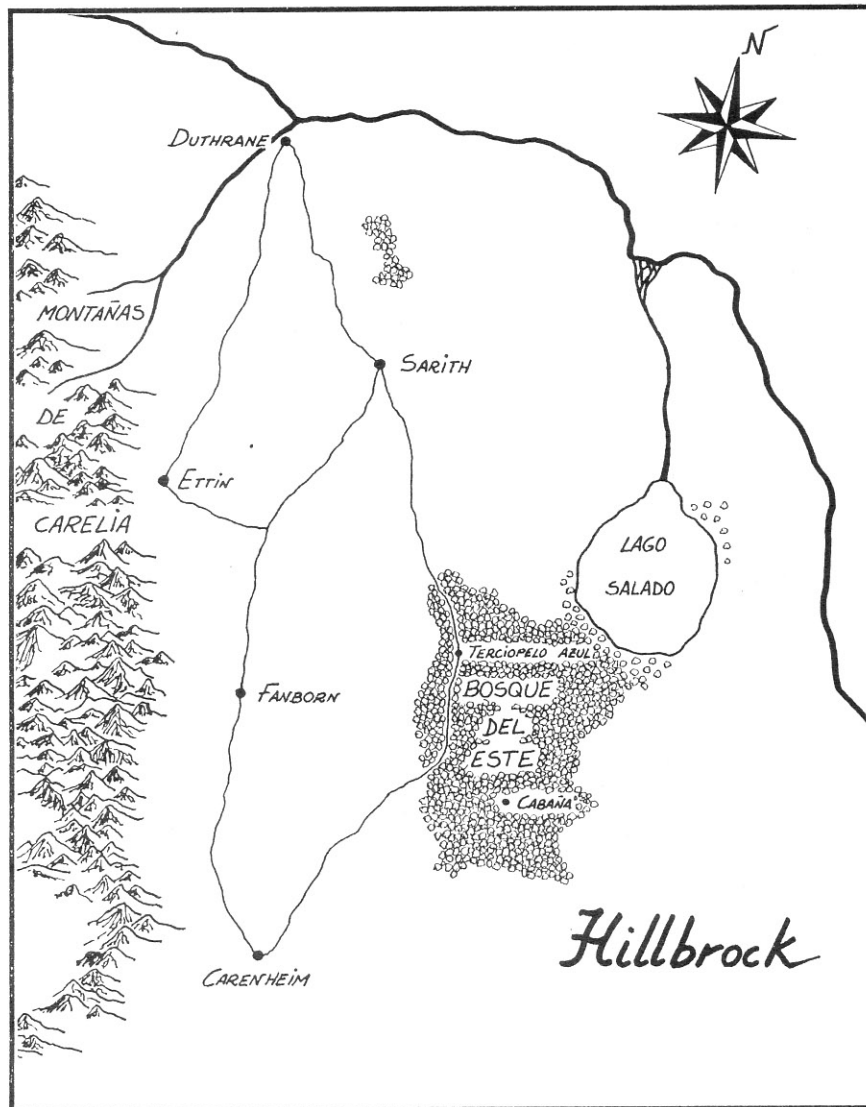
**Nobles de Carrenheim:** Guerreros de 3º nivel. CA 7. PV 16. Daño 2-5.

**Guardias de Naytor:** Guerreros de 2º nivel. CA 4. PV 9. Daño 1-8

**Guardias del obispo y de Sarith:** Guerreros de 1º nivel. CA 5. PV 6. Daño 1-8.

**Lobos:** CA 7. PV 11. Daño 1-6.

**Gnolls:** CA 5. PV 9. Daño 1-6.



# DUNGEONS & DRAGONS

