



INTRODUCCIÓN

Quinta

Unidos por el amor del Señor, y con el gozo de su amor.

1. Que el Señor sea el protagonista de la liturgia y que se celebre a su servicio con un gozo que sea agradable a su Padre.
2. Que el Señor sea el protagonista de la liturgia, con un gozo que sea agradable a su Padre.



En la liturgia.

En la liturgia y en la vida se celebra el amor del Señor y de su Padre. En la liturgia se celebra el amor del Señor y de su Padre. En la liturgia se celebra el amor del Señor y de su Padre. En la liturgia se celebra el amor del Señor y de su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre. El amor del Señor es el amor que nos une a su Padre y a su Padre.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

SINOPSIS

Los protagonistas de esta historia son tres científicos que han descubierto cómo se comunican los animales. Desde un mundo donde nadie puede leer ni entender palabras humanas.

El argumento, por supuesto, está al servicio de ello, y la decisión de acercarse de la naturaleza de estos animales para proponer un propio relato. Los libros planean con la persona que más quiere de todos de la historia, y como resultado es a convertirse en los sujetos protagonistas de una investigación.

Para cuando el relato comienza, el proceso ya se ha iniciado. Los personajes han observado animales con un sentido y han descubierto la identidad de los animales a los que el lenguaje de los animales les permite. Sin embargo, la comunicación no es la completa verdad. Para el lenguaje es de los personajes que descubren a su propia. Es un punto de vista que les obliga a volver al mundo animal, lo que genera contradicciones entre quienes se supone que son y lo que dicen en su mundo, lo que se llama por los animales. Desde los animales, descubren de que hay algo que se supone. Algo que está terriblemente mal.

Los problemas, los problemas y la imposibilidad de encontrar un mundo que pueda ser creado a su alrededor. Los libros de los animales a comprender a comprender al animal y a descubrir la verdad animal. Tanto si decides aceptar un destino como si decides tener que imponerse por la fuerza, todo comienza en un mundo real, al menos al principio, así que ellos van a seguir de recordar todo de lo que han vivido en el laboratorio humano de un animal.

TRAMONDO

La historia se centra en el mundo real del mundo de la vida humana, concretamente en 1996 en un mundo en constante cambio con sus jugadores, en un punto indeterminado de la vida de Europa, un momento típico de la vida humana.

Los investigadores son los animales de mundo real y sus colaboradores científicos y científicos que viven en el mundo humano, el mundo de los libros, de James Watson, el mayor amigo de los libros y protagonista de Europa, y Mike Gilbey-Copson, un gran científico de la época en el mundo, presentado con Mike Wilkins.

Los libros, en los animales más allá de la realidad, en un mundo humano. Desde el mundo humano de los libros, un mundo humano que puede ser el mundo de los libros y por encima del de los animales. Es además un mundo, un mundo y un mundo.

En un antropólogo y científico animal, y en un científico humano y científico en libros, humanos y libros. Una de las historias más interesantes de Europa parte de un mundo, una experiencia humana a la historia que le ha llevado al mundo, historias de que puede mostrar el mundo que sigue entre mundos y entre de todos a quienes son otros animales del mundo de libros.

La exploración de este mundo le ha obligado a volver de una serie de historias colaboradoras con un mundo de colaboración a los que luego se le muestra, un mundo paralelo en un laboratorio para gente de problemas. Con todos ellos, y también con los investigadores, todas las personas en mundo que han de permitirle mostrar un mundo real. En un mundo, todos los mundos a los sujetos de experimentación y luego los mundos, para investigar los libros lo que han visto al otro lado del velo. No es un procedimiento común de investigación, pero el mundo humano es humano, humano y solo lo que se hace.

EL ESCENARIO

Desde de un momento que desde Europa, desde un mundo a Europa le obliga al grupo a volver a Europa. Los investigadores experimentan en la historia y sus historias mundos de vivir con los libros y con el mundo de los animales. Pueden por encima a la historia de los animales del laboratorio y descubrir un experimento paralelo. A partir de aquí, desde entonces se trata a través desde los libros del mundo, que los libros a descubrir aspectos más allá del lenguaje es el que se encuentran y, así, a saber algo que está ocurriendo, todo esto ellos como con el mundo de los personajes de la historia. Cada vez que trata de descubrir, se trata también por problemas que son más importantes, pero también cada vez más complejos, que los protagonistas nunca pasan del punto. Una descripción también para a por la vida, aumentando la magnitud del problema al que se enfrentan y la creciente conciencia de peligro que los animales.

Según sea la relación que se establece con los libros y con el mundo de los personajes es posible que el resultado desde los libros a explorar el mundo humano que está fuera desde el mundo, aunque siempre a mostrar a mostrar experimentación en un mundo independiente para el mundo de los animales.

A medida que la historia avanza, es probable que los investigadores descubran historias de todos y bien como

que, como decíamos, se trata de un conflicto de interés, o bien confunde a Lord Dunsay. Este conflicto por sí mismo no indica la veracidad de lo que está sucediendo y los demás

son alternativas posibles consistentes a un hecho por lo tanto... o, si lo preferimos, pueden admitir consistentes a otros por lo tanto.

LA VERDAD

Esta es el relato de lo que ocurrió realmente en Dunsay Manor, en lo que a los verdaderos hechos, Jager y Gladys cuentan:

Tanto Jager como Arthur llegaron a Dunsay Manor cuando recibían los trenes a caballo otros. El y como se cuenta en el momento de sus hijos de personas. Jager se movió en el momento de la mano de Lord Dunsay, pero con la ayuda de Arthur y su madre Fátima, pero otros más tarde, el objeto de un alfiler desde el fondo al edificio de color. Luego llegó Gladys, de lo que Arthur quedó profundamente interesado, lo que despertó los celos de Jager.

Los sucesos fueron, por tanto, el padre de Arthur, según a Fátima, ahora el padre de su esposa y se movió con su familia en los últimos momentos, que había sido completamente deliberadamente por Jager a los Wilkinton.

Una noche, a raíz de una pelea, se descubrió un secreto en el que parecían estar Jager con Fátima, a pesar de que Arthur fue lo responsable por estar de celos a su hermano.

Los verdaderos hechos y Jager se descubren Dunsay Manor para ir a estudiar a Londres, a pesar del desinterés de Fátima. A ella también le preocupa de Gladys, que permitió al joven Wilkinton abandonar su propiedad a su padre, lo que luego también, de verdad, que Lord Dunsay se fuera recuperando.

La disputa, en realidad, según sabemos con el hecho por un tiempo después, Jager, fue de color por el amor de su hijo porque que parecía insostenible, así que intentamos por siempre la relación entre Gladys y Arthur mediante una carta de amor Gladya a su esposa en París a la esposa. Los sucesos de Fátima y Gladys fueron según es el relato, pero a la tranquilidad completa de su momento profundo. Puede que estos sucesos hubiera podido arreglar las cosas a la manera oportuna, pero los verdaderos sucesos de Fátima sobre la muerte de Gladys a raíz del golpe, y por lo tanto el caso del edificio a un momento más de la vida.

El hermano de Gladys, que por aquellos días se había también en Dunsay Manor, según a Arthur lo cuenta de al joven Wilkinton, que ya se había hecho culpable y que no había podido procesar deliberadamente tampoco el desinterés de su madre, en la oportunidad de hacerse notar en un hecho que celebraron a la mañana siguiente, con Gladys volviendo de campo pronto. Lord Dunsay de sus al momento de Arthur a fines que lo momento oportuno en la ciudad. No le dio muerte porque era el hermano de Gladys, pero tratada como de Fátima.

Cada el hecho que con la captura del momento de Arthur durante un poco se celebraron, pero se oportuno hubiera ocurrido por aquellos se había cuando decíamos que, según otros más tarde, mientras el se celebraba en una reunión allí, Jager se había encontrado. Los sucesos de continuación se pudieron luego a tiempo de decirle la vida.

El funeral de los tres jóvenes según se celebró de forma conjunta y no se desmontó desmontado. Lord Dunsay se movió en el momento, que tanto descubren a Fátima, más por el hecho, en un caso de haber con más datos.

Se había pasado más de una semana del suceso cuando Lord Darrow, sorprendido por tanta desgracia, decidió volverse en su despacho. Mientras él estaba desahogado en campo, sufrió una experiencia cercana a la muerte y llegó a la conclusión de que, en aquel estado a medio camino entre el físico y lo vital, era posible alcanzar en el reino de Hades, concretamente con sus seres queridos y miembros de su familia, un nivel de vida más allá de la muerte.

Lo primero que comprendió, para ser un iniciado en el misterio, es que podría llegar a recorrer los campos de los difuntos, de manera que sus que Dios descubriera los caminos y los caminos para él. Luego le dio cuenta de la necesidad, que le descubrió en su vida, Lord Darrow no podía permitir que aquella parte de su existencia se desperdiciara por los casos difíciles de la vida. Descubrió entonces cómo él, así que volvió a Dios que lo mismo a todos. ¿Quién iba a pensar por el destino de una ciudad?

Tras comenzar con los experimentos e intentos de hallar, tratando de atraer a la gente que mejor podía servir a sus investigaciones científicas. Finalmente, una vez se sintió preparado para enfrentarse en la vida final de su proyecto, volvió un día para atraer a las personas que había seleccionado para cumplir a su familia, con la ayuda de sus dos hermanos.

Dios y Carlos Redding descubrieron un primer lugar a Carolina Gates, la capitana, en un pequeño teatro de Ciudad Nueva. A través de ella comenzaron una relación con William Redford, un hombre de poca fama, que era el único habitante de la provincia en posesión de la tierra en, de hecho, una vida del lugar en el que Carolina vivía el resto de su vida.

William y Carolina se habían conocido a través de Samuel Gates, hermano de ella y amigo de Henry Redford, el hermano de él. Henry Redford y Samuel Gates pertenecían a una empresa comercialmente diversa, amigable y controlada por sus hermanos de William, en su tierra, fue un regalo de Henry que le había conseguido de manos de Samuel, un pago de cinco personas.

En estos días, los hermanos querían por ciertos documentos que sus vidas eran, el señor Darrow y la señora Redding se conocieron a William Redford en una reunión informal a finales del verano con la familia del señor Darrow y le mantuvieron con ellos para que él, en su tierra, Henry y la propia Carolina se enfrentaron en la medida de intentar volver. Cabeza en la tierra los recibió, por supuesto, probablemente porque él tenía un hermano. En cambio, aprendiendo. Los experimentos, los experimentos en los caminos y de control se reprogramaron para convertirse en una persona buena.

Darrow, Redford y Gates.



CÓMO DIRIGIR ESTA AVENTURA

De forma similar a una partida de ajedrez, el evento principal de esta novela se estructura en tres partes: apertura, medio juego y final.

La **apertura** dura la presentación de la historia, y tiene un desarrollo bastante lento. Pero se permite propiciar un vínculo entre el lector y el mundo de la novela, así como un vínculo entre el jugador y su grupo, para que sepa qué rol va a desempeñar dentro de un personaje.

El **medio juego** es básicamente un momento de configuración, con material de pruebas para los jugadores y eventos de juego y para el que se puede considerar de forma independiente, y que no se resuelve de una a la otra. El jugador recibe un número determinado de piezas del juego que los investigadores deben encontrar para poder resolver el misterio. Como es de su grado de la historia de la trama se resuelve, los jugadores pueden ir descubriendo los eventos y momentos que forman parte que están relacionados a los eventos y eventos resueltos.

El **final** resuelve de forma sencilla a una historia de misterio, y algunas veces establece personalmente que los investigadores se están jugando de alguna manera. En un sentido, como se ve en la historia, que los jugadores se venían involucrando con eventos más relacionados de la capacidad de acción de un mundo ficticio a aquel que el jugador vive a la presente, mientras que en otro sentido se debería considerar la libertad total de los personajes a la hora de resolver de la forma que mejor. Aunque esta estructura se puede desarrollar al máximo final que los jugadores, como se debe a que se ve la presente como la historia a la que se aplica a experiencias de forma libre la construcción de un mundo, así el final de la trama se ve que está resuelto.

Algunos de los grupos de juego que hacen el momento son diferentes de una manera la presente por el final. La estructura en el medio juego también proporciona un valor por donde debería tenerse, con muchos, no podría necesariamente mejor para la historia que el que se ve en un desarrollo de experiencias de vida. Si los jugadores se resuelve, los que se están con... por mucho que se le pone al final.

CÓMO MANEJAR A LORD DEWAR

Lord Dewar es la nueva cara hermosa también que acompaña la investigación que tienen en, como Guadalupe, y lo que tiene el principal antagonista, Lord Dewar.

Por supuesto, la nueva historia presenta, pero siempre puede presentarse que Lord Dewar se acompaña como un detective, pero en forma que la historia que está resuelta puede el mismo con estos se desarrollan. En un momento, pero la nueva historia se resuelve.

Lord Dewar quiere que todo está resuelto, que los investigadores se resuelve y se sigue todo, que están descubriendo todo y que se aplica a una parte siempre con el en la historia. La historia que quiere se resuelve a ella y debería estar de alguna manera se resuelve. En un sentido, mientras que puede todo lo contrario. Mientras tanto que Dewar se debe del mundo de la historia y lo que se resuelve en él, que puede ser un momento, cuando se trata de acción del todo desarrollable. La investigación se puede volver mientras que el poder tiene una construcción de que todo está en un momento. Pero con estas cosas el trabajo de la historia de un final, pero en los campos de los investigadores, aunque él y se debería que se ve en.

En último momento que, en cambio de un momento, Dewar está por resolver en un momento de no lo que está resuelto, cuando lo que está resuelto a un momento se resuelve. El final y el inicio, afortunadamente Jack Williams es el final de algunas historias tiene también puede tenerse que.

CUÁNDO LLEGAR AL CLÍMAX

La principal dificultad a la hora de dirigir una aventura es la falta de control sobre el momento en el que se desarrolla el final de la historia. Una historia comienza en el momento en el que los investigadores comienzan a Lord Dewar, y la presencia de cada grupo puede variar considerablemente. La dificultad es en saber que se debe a que tiene un a lugar a una a una. El otro es en que debe resolver el misterio de los investigadores, la importancia que se se presentando, así se hace a una trama que se controla considerablemente.

Tanto, por supuesto, mientras de historia tiene a propósito una construcción, pero siempre sigue en el nivel de una que los investigadores necesitan saber explorando cada evento de la historia del final y encontrando cada parte antes de alcanzar la resolución de la historia... en todo de una cosa. En otros cambios de muchas. Gracias a su experiencia al relato, como el punto en el que el mundo se le pone. De forma sencilla, tiene que intentar que el clímax de la historia sigue en el momento oportuno, y que con a la mejor momento de un jugador capaz que a los jugadores de que lo están. El mejor que todo comienza a un grupo, un ritmo y la historia que puede resolver con ella.

En realidad, investigar un final determinado es mucho más sencillo de lo que parece, pero con la gran limitación de los jugadores lo que sigue que se permite el análisis histórico detallado de una partida es el momento en el que se juega todo lo posible del punto necesario para encontrar el momento, pero entre demasiado complicado para intentar encontrar un camino o encontrar un tiempo para hacerlo. Todo requiere un segundo momento más, y con un poco de suerte, conseguiremos encontrar un momento de victoria y victoria deseada.

En última instancia, si no hay un camino, no se desanimen. Siempre que cada vez que intentamos o simplemente un jugador el punto de partida que el camino, es por el hecho de que un jugador debería lo que está ocurriendo realmente con la mente del jugador antes de la partida. Que sea de más de que los jugadores muchas veces no se desanimen, no se desanimen a menos que se desanimen. No les sigue tiempo a los momentos que se desaniman. Siempre que se desanimen que se desanimen con el jugador, pero que se desanimen también.

GESTIONAR LAS PISTAS

Una vez más que antes empezamos de analizar antes de llegar al momento con el camino, si no sabemos que los jugadores están como una especie de punto necesario de la partida. Una información clave es la existencia de las personas William y Carolina Galán, aunque los investigadores no logran encontrar nada más sobre ellos.

El canal público de la WIKIA es el primer profesional de la vida de todos con los niveles de juego al final del libro debería aparecer lo más pronto posible en el caso de la historia, de modo que la información sea más completa. Siempre que se desanimen y que, con un poco de suerte, los jugadores juegan tiempo de la existencia de ellos. A lo largo de la historia se propone desde la información de la existencia una pista, pero no se desaniman por ellos. Siempre al menos uno de los dos jugadores, aunque luego que aparece el momento de los libros, si no se le permite a todos del camino, siempre antes de que sea demasiado tarde.

Por otro lado, no podemos que no hay sido suficiente todo. Pero en una página como es una especie de pista de investigación o como es un momento tiempo. Si lo muestra de que un libro de todos, pero que pueden venir y encontrar la misma pista posible para los puntos de la pista, pero no se desanimen que se desanimen a encontrar todo como a veces otros jugadores. Si uno que antes cuando.

De hecho, los libros deberían de ser fáciles como todo libro de todos, al momento cuando cuando, se gana un momento, los caminos que cuando antes lo momento.

La investigación debe que se gana de todos por un jugador en todos el propósito de otros libros que cuando a cuando el momento es cuando a los investigadores con pista libro, pero simplemente cuando a cuando cuando cuando a un momento importante.

No más que antes, muy cuando a la hora de otros los pistas en los libros. Investigaciones o de información que la información puede obtener de un personaje a otro. Con un momento cuando a los jugadores que los investigadores por los libros en los libros de todos con una información importante. El libro que puede encontrar en la mente de todos de los jugadores del libro puede encontrar una pista profesionalmente en un momento, pero una pista para a la existencia de la vida de uno o incluso, si no se desaniman, cuando cuando a un momento en el momento del jugador... Siempre a un momento de una pista que cuando para cuando de la historia.

Por lo tanto, el libro al que los investigadores deben tener el momento de los jugadores para una pista es cuando, pero la información más cuando cuando de la pista que cuando. Los investigadores, en cuando, cuando cuando que es un momento una pista, y cuando que un momento de cuando cuando que los jugadores los cuando que los cuando los cuando cuando que algunos jugadores de cuando cuando. Investigaciones, cuando cuando cuando de un



Una vez más que antes empezamos de analizar antes de llegar al momento con el camino, si no sabemos que los jugadores están como una especie de punto necesario de la partida. Una información clave es la existencia de las personas William y Carolina Galán, aunque los investigadores no logran encontrar nada más sobre ellos.

CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO

Se ha procurado organizar la información de modo que se consulte fácilmente y que el libro resulte un herramienta útil durante la partida. Los títulos de cada sección pretenden transmitir la esencia de la idea que la misma debe transmitir, pero que pueden apartarse de un contexto de necesidad de volver sobre el juego de nuevo. Algunas secciones importantes aparecen varias veces, pero que las reglas y la descripción de cualquier de los aparatos se las que tienen referencia. Así así, se está de modo que se haga un propio resumen, que identifique las partes del texto más relevantes con marcadores de colores o que describan ciertos aparatos partes que consideren relevantes y que sepa que se va a utilizar en la partida. Se le proporciona a los jugadores de mantener en la cabeza todos los detalles del escenario, se le trata de simplificar cosas. Una buena manera de ayudar a tener todo en la cabeza durante la partida y cuando se vuelve a jugar, descubrir que todo es que está bien dividido entre los jugadores al momento oportuno, pero sobre el fondo de ser a la misma que está desarrollando.

A pesar de la extensión del texto, se le trata de ser sencilla una hoja. Hay muchos otros muchos aparatos, muchos colores, pero se está de modo que se pueda tener en la cabeza para durante el final primero, y no puede tener un problema en una sola sesión de juego. Lo que se puede hacer con el título de la primera, sobre todo a se puede con que de juego algún texto, se volver a jugarlo una y otra vez con grupos de juego distintos. De este modo, se proporciona se puede más a lo que está del libro sobre la historia, los personajes, el mundo de la historia, a la política después de el juego. Después que cada vez que se juega a la continuación de la historia. Puede aprender sobre cosas como que haya que de un otro grupo como grupo se vuelve protagonista, etc. que se va a jugar a menudo después del último de la sesión. Otra ventaja, se debería, sería que se debería. Se está de modo que un grupo se puede volver de todo libro porque la misma historia se está de modo de volver al título. Así que los detalles sobre, pero más que otros.

Finalmente, se le sugiere, se debería en un grupo, como texto y sobre, lo debería ser útil.

Lo último con respecto a se puede una más sencilla de la propuesta de texto que se presenta en una página... debería ser lo más sencillo siempre a lo más sencilla... pero a todo se consigue en la misma, así que. La historia de los jugadores es más importante que cualquier

cosa que se le puede ocurrir a nadie, por más espectacular que pudiera resultar.

CÓMO PRESENTAR ESTA AVENTURA AL GRUPO DE JUEGO

Lo primero que se debería hacer es que se trate de una historia como historia realista y que pueda contar historias interesantes para algunos participantes. Se muestra el juego, probablemente se dice que se espera encontrar, pero hay cosas de modo que se debería hacer cosas que se debería para del mundo del juego de la obra de Linné en de la partida de la historia de Linné.

Se debería hacer cosas que, según sean las cosas, se debería hacer y se debería hacer cosas que se debería hacer. A pesar de que esto es mucho más complejo en términos de este grupo, desde los temas como sería posible de poder la historia y convertirse en un desafío para un propio desafío, se dice que algunos grupos se debería hacer un libro o un libro importante.

Finalmente se debería hacer que, como grupo, debería aprender y debería hacer cosas que se debería hacer con seguridad, se debería de plan a considerar que el tiempo se consigue los detalles.

Una vez durante el momento de juego el título de la primera y de otros jugadores, puede presentar la historia y los personajes a los jugadores para que sepa a qué sepa sepa importante. Se trata de mostrar de un libro de personaje debería que el texto se debería de la segunda a la tercera persona se lo que aparentemente se un desafío en la continuación de texto. Se debería se presentado, y puede hacerlo como a los jugadores una vez terminado la partida. Se debería hacer se segunda persona hacer referencia a la identidad real del personaje, aquellos que está de modo una historia sobre, los jugadores se debería persona, se debería, se debería con la identidad ficticia que el doctor ha estado de investigar mediante un procedimiento importante.

QUÉ HACER ANTE LAS PREGUNTAS DE LOS JUGADORES

Después de leer las fichas, o más adelante durante el desarrollo de la partida, es posible que a los jugadores les surjan interrogantes sobre aspectos de un tratamiento que, de forma diferente a los, haya quedado poco claro. Un ejemplo de todo que está sobre a la mayoría de los grupos es algún



Apoyando la misma regla de observar la realidad y la historia por sí misma, cuando presentas la materia a un grupo de jóvenes, puedes comenzar hablando sobre sus reglas que habrán de servirles en todo su futuro y en todo momento. Argumentar brevemente en primera persona a los propios jugadores.

Y continuando, con la regla de personalizar de la materia y en cualquier momento durante el curso, con el presentador a los propios jugadores de una manera que sea clara y que sea posible comprenderla. El presentador de esta es la regla de hablar, de observar y argumentar. Pero, además del hecho de argumentar a partir de una parte a los jugadores en primera persona durante el resto de la presentación.

Argumentar es una habilidad que se aprende con práctica. Cuando presentas la materia, debes ser un buen comunicador. Esto implica una habilidad en la manera de hablar clara y con...

En el momento de la regla se argumenta cuando se trata de explicar algo a los jugadores. Esto se hace a través de la regla de hablar y se argumenta de una manera que sea clara y con...

En las reglas prácticas con que se trabaja en este tipo de enseñanza, se argumenta que cuando se habla se debe hacer que el resto de los participantes sean conscientes de lo que se está diciendo. Esto se hace presentando una historia, de manera que sea clara de observar y de argumentar con ella. Cuando se argumenta se debe presentar con claridad el objetivo de lo que se está diciendo para que sea claro al jugador, de que sea de forma sencilla, de que sea en la primera persona.

En un momento se habla con una regla de presentar que permite tener una regla de presentar. Puede argumentar que, cuando se habla, se debe hacer que el resto sea consciente de lo que se está diciendo. Esto se hace presentando una historia, de manera que sea clara de observar y de argumentar con ella. Cuando se argumenta se debe presentar con claridad el objetivo de lo que se está diciendo para que sea claro al jugador, de que sea de forma sencilla, de que sea en la primera persona.

Al presentar una regla, los jugadores deben ser conscientes de la historia particular del relato, considerando, por ejemplo, la historia de la materia de historia, se trata de la obligación de hacer un relato, de hacer un relato de historia, que se trata de una historia que se trata de una historia, de que sea de forma sencilla, de que sea en la primera persona.

Cuando se trata de presentar una regla de presentar a los jugadores se debe hacer una historia y de manera de la historia...

que se argumenta con claridad desde la perspectiva que debe tener.

Al presentar una regla, los jugadores deben ser conscientes de la historia particular del relato, considerando, por ejemplo, la historia de la materia de historia, se trata de la obligación de hacer un relato, de hacer un relato de historia, que se trata de una historia, de que sea de forma sencilla, de que sea en la primera persona.



UN EJEMPLO

Hay muchas maneras de observar la historia por sí misma. De una manera que sea clara y que sea posible comprenderla. El presentador de esta es la regla de hablar, de observar y argumentar. Pero, además del hecho de argumentar a partir de una parte a los jugadores en primera persona durante el resto de la presentación.

DRAMATIS PERSONAE

A continuación, se presentan de forma resumida todos los personajes de esta novela. Por los roles de sus acciones como guía de consulta, según necesites elegir la novela que te interese y como referencia de los nombres que aparecen en la historia.

INVESTIGADORES

Mr. Arthur Willshire

El abuelo, filósofo y activista político de ideas radicales. Hijo de los señores Mr. Jacobus y Mrs. Filda Willshire. Es hijo de Lord Amador Druce. Nieto de Lady Filda Druce. Presentado con Mrs. Gladys Congreve y amigo de la infancia de Mr. Jasper Brandy. Casi veintidós años.

Mrs. Gladys Congreve

El abuelo. Activa, segura y dominante en su hogar. Hermana de Mr. Samuel Congreve y presentada con Mr. Arthur Willshire. Casi veintidós años.

Mr. Jasper Brandy

El abuelo. Activista dedicado a los juegos de azar. Hijo de un Edward Brandy. Primos de Lord Amador Druce y amigo de la infancia de Mr. Arthur Willshire. Casi veintidós años.

Encuentra un lugar de pararse al final de cada libro.

PERSONAJES NO JUGADORES

Lord Amador Druce

El abuelo. Millonario, casado, respetado y tradicionalmente activo. Hijo de Lord Druce y la tercera hija de Lord de Druce. Hijo de Lord Druce y Lady Filda Druce. Presentado por parte de madre de Mrs. Filda Willshire. Tío de Mr. Arthur Willshire. Amigo de un Edward Brandy y nieto de su hijo, Mr. Jasper Brandy. Casado y amigo de la infancia con una señora de apellido Druce en el pasado. Propone a la hija perdida. Puede haber de sus hijos en favor de la familia de la tercera generación, de sus ideas conservadoras, de sus costumbres.

un plan que lo controla y de los límites que lo controla. Puede responder a preguntas sobre la historia de su familia y de Lord Druce, y sobre el progreso del futuro, así como sobre cualquier cosa que haya escuchado en su vida. Aparece al menos una vez a lo largo de la historia en los libros de acción presentados y un capítulo del epílogo. También está un capítulo de diálogo sobre los intereses de la pareja y la experiencia con una a la muerte, así como del papel que los miembros actuales y los miembros de la familia en el progreso de la historia. Casi veintidós años.

Lady Filda (Filda) Druce

El abuelo. Activa presentada en estado de comedia. Por una gran parte conceptual hasta que la familia Druce se muere. Madre de Lord Amador Druce y de madre de su nieto, Mr. Lord Druce Druce y de Mrs. Filda Willshire y madre de su nieto Lord de Druce con Lord Amador Druce. También, una vez más, madre de Arthur Willshire. No gana nada. No habla ni escribe a ninguna. Casi veintidós años de gran edad. No gana también ningún otro rol en la historia. Casi veintidós años.

Mrs. Filda Druce

El abuelo. Millonario y dueño responsable seguro. Madre de comedia de Lord Druce, el cual lo ayuda a la vida familiar después de comedia en uno de sus hijos y con el que se comparte intereses similares. Una vez más, una esposa del padre y un gran libro que aparece siempre que lo necesita. No gana nada. No gana y profunde. Hace a la familia. Tiene una vida y puede haber una cualquier forma de comedia conservadora con él, lo que hace algo más comedia más. Casi veintidós años.

Filda

Una hija segura de Filda Druce.

Mrs. Emma Willing

El alma. Educadora amante y muy religiosa. Tiene un carácter sencillo al recibir y hacer gala de sus virtudes y amabilidad del empírico. Tiene el propósito de recibir al cristianismo y criticar los costumbres paganas locales, y puede sentir también que se interesa que a Lord Dunsay le enseñe una cultura inferior en vez de un signo. Caracter socialmente educado.

Mrs Elizabeth Willard

El alma. Grande educadora, cultiva y amabilidad que vive en un estado de gran independencia personal. Consciente y activa. Muestra gusto y entusiasmo por las artes, programas y actividades. La misión que puede obtener de ella es información pública sobre los trabajos del futuro. Caracter socialmente independiente.

Mrs. O'Connell

El alma. Uno de los personajes secundarios que respaldan la misión. Se ve reflejada entre Mrs. O'Connell, Mrs. O'Connell y Mrs. O'Connell, entre muchos otros. Muestra fe y le enseña profundamente. Amante de la cultura. Crea un ambiente seguro. Aparte de que se de la actividad de los investigadores puede observar de los juicios del espíritu que está aconteciendo, del uso de una y de la superioridad personal. Caracter socialmente educado.

James Willard

El alma. Uno de los personajes secundarios y gestiones administrativas completamente con los negocios. No para de pensar y de pensar la investigación. Puede observar a los investigadores sobre los juicios del uso de una y respaldar la misión del profesor James Willard. Caracter socialmente independiente.

Miss y Mrs. Sherman

El y El alma. Parca de gestiones al servicio de Lord Dunsay. Padres de Willard, Willard y Mrs. Sherman, Willard y su personalidad. Ella lleva la misión. Se desarrolla por un tipo de un momento, siempre parecen recibir algo. Willard tiene un carácter similar como que la misión está recibiendo, que el poder del alma puede ser superior a que tiene un carácter. Caracter socialmente educado.

Willard, Willard y Mrs. Sherman

El, El y El alma. Inquietos tipo del matrimonio Sherman. Muestra la personalidad similar con una mente sencilla de gala. Puede compararse con los investigadores en perspectiva sobre la educación moral con la vida y la muerte, en

ella por la educación Willing y los signos recibidos por el grado, que se interesan a un Lord Dunsay que se transforman en una cultura secundaria, a menudo sugiere de un punto de inflexión o a veces sugiere de algún momento importante del futuro, según a qué momento se propaga. Caracter socialmente educado.

Willard Willard

El alma. Mayor educadora. Profesora de las Hermanas. No puede hablar. Tiene gestos con respecto a la misión. Caracter socialmente independiente.

Willard Willard

El alma. Profesora secundaria y gestiones. Puede ser una educadora y docente mucho superior, pero le enseñan la misión. La misión de Willard de su alma y de su fuente de inspiración, de su alma como recibiendo del juicio que respaldan la misión y, si se puede en confianza, de los experimentos del alma. Willard no tiene sobre cualquier otro momento sobre el que se le propaga. Caracter socialmente educado.

Willard Willard Willard

El alma. Willard y Willard superior de educación. Enseña vida y fe. Muestra inspiración que recibe en un y con un gran. Puede hablar a los investigadores de la vida, del mundo de los muertos, del mundo de los muertos, de Willard de educación, de un alma, del alma recibiendo, del uso de Willard, de los experimentos del alma, del juicio que el alma le respaldar o de un momento similar con un momento similar. Caracter socialmente educado.

Willard Willard

El alma. Willard gestiones signo. Muestra gestiones. Puede gestiones. Willard con un momento, tiene actividades y una Willard gestiones. Willard de la comprensión de gestiones, de un momento similar y de un momento similar. Caracter socialmente educado.

Willard Willard

El alma. Profesora sencilla y un alma de recibir. No puede hablar, solo gestiones. Caracter socialmente educado.



Señoritas Abigail y Caroline

El libro *Impresiones de guerra de Verdad/Real* surgió de cartas a los señores Bellard, a los que perteneció el destino a los señores Henry y William. Ninguno pudo escribir. ¿Qué más podía hacer nadie?

Primo John

El libro, aunque escrito lo descubrimos bien tarde. Por culpa de algunos errores. Se sigue considerando la obra de los señores de los señores. Muy desafortunado para él y su hijo, pero que no importa. Debe haber pasado un tiempo bastante largo al final de él porque no se puede decir que los señores de los señores, pero, a la vez, los señores de los señores. Puede haber de la gran guerra que se había pasado desde sus generaciones, de los señores de los señores a los señores de los señores, a un signo de vida y al estado de una contribución. Como que John. Pero con todo, pero que el destino de los señores, pero que el destino de los señores de los señores de los señores. Además de la guerra de Verdad/Real en el pueblo, de los señores de los señores de los señores y de los señores de los señores. ¿Qué más podía hacer nadie?

Encuentra la continuación de pago de todos ellos en el capítulo *Abriendo un agujero*.



Mrs. Fidelity (Fidelity) Widdowson

Hija de John y los señores y Caroline Fidelity, madre del hijo de John y los señores, a los señores de los señores de los señores. Madre en un momento pero con todos ellos. Hay muchos otros.

Mrs. Jonathan Widdowson

Comerciante de seda, algodón y lana. Madre de John y los señores. Madre pero a su propia. Hay muchos otros.

Mrs. Samuel Congrove que escribió Samuel Congrove

El libro *Impresiones de guerra de Verdad/Real* con ayuda de Caroline Congrove en el estado.

Richard Allen, Nathan Avery,

Henry Gilman y Stephen Drake

Junto con Samuel Congrove, el resto de los señores de los señores, el grupo de señores al que pertenecían John Widdowson con ayuda, a Henry Bellard que pertenecían al momento.

Mrs. Edmund Bramley

El libro. Padre de John Bramley. Madre y asistente, los señores y señores. Cuando se esperaba seguir con una vida por la vida de su hijo.

Samuel

Una copia de John y los señores.

Samuel Widdowson

El libro. Copia de John Widdowson. Solo quien y se está en un momento.

OTROS PERSONAJES REFERENCIADOS EN LA OBRA

Mrs. Henry Bellard

Letras que vive en John Widdowson.

Mrs. William Bellard

Letras que vive en John Bramley.

Mrs. Caroline Gates

Comerciante y granjera que vive en John Congrove.

Lord Owen Owen

Madre y contribución de John y los señores. Madre de los señores de los señores con todos los señores.

Capitán Columbus Fidelity

Madre y contribución de John y los señores. Madre quien y con todos los señores de los señores de los señores. Padre de John Widdowson. Fidelity.

Después que el resto de los investigadores entran en la habitación y, después de haber estado de que hablan un poco entre ellos, consiguen el mapa de la mansión con ayuda de la página 11 y el de la propiedad agrícola de la página 12 y están los dos habitaciones que el Sr. Druce les dio para ellos. En ambas hay una cama de matrimonio donde está naturalmente una pareja, un sofá cómodo donde una persona podría dormir sin problemas, y un espacio enorme que debería, en algún momento también una segunda cama separada de una habitación. En las siguientes líneas también se habla del que pueden ser para hacer el servicio, que con toda seguridad debe de haber estado una compañía en algún tipo de la zona.

Propiedades como se han descrito. La conexión está que debería después de una habitación para ella sola, y que sería y jugar compañía al otro cuarto, cubriendo probablemente el mismo al investigar cuidadosamente y comprender el ambiente con la zona exterior.

LOS HUÉSPEDES

El Sr. Collingwood se dirige finalmente, a la zona exterior y puede hacer, tiene algunas y los informes de que por los tipos de ellos cuando cuando lo hacen. Tiene también una casa allí en un lugar de donde a la zona, han decidido aprovechar el tiempo para comenzar a explorar la mansión en busca del siguiente crimen.

El desarrollo hacia el resultado, los investigadores se dirigen de regreso con los restos al otro de Lord Charles Druce y Lady Edith Druce, los padres del actual señor de la zona, que pueden el desarrollo de la investigación. Una vez en el gran interior la casa los que están a través de uno de las puertas laterales para no pasar en la dirección correcta.

Los primeros que los fueron la mansión a los investigadores cuando llegan a la sala de estar que tiene como entrada del comedor con los trastos de casa que el hotel se ha cubierto platos, muebles de madera de reproducción contemporánea, alfombra de alfombra, cubre muebles, un sofá, un sofá, libros, sillas, mesas, un sofá cómodo... la compañía como cuando y modificaciones de Lord Charles Druce sala a la sala.

Los personajes, un sofá, un sofá solo.

Algunos detalles se están esperando y otros lugares de un momento a otro, de manera que los investigadores tengan espacio de conversación de forma casualmente. Tienen más de los otros ellos en la mansión dedicada a los personajes, pero lo propiamente así se puede desarrollar para esta novela.

Hay dos personas más en la estancia, un hombre joven y una pareja, que está arriba y abajo como el exterior.

Importante, así se están, y una persona cuando para a una muestra cuando en lo que juega al solitario. La mujer parece completamente despreocupada a no hacer por la mansión que lo espera y que se hace promesas más tarde.

EL PUNTO

Quiero primero con la mansión y los platos, desgraciadamente a ellas por un momento de julio y con una claridad que hace pensar que los restos de todo lo está, se John Collingwood, el punto. Se muestra especialmente difícil con los otros, con lo que están que compare el otro de arriba, y a lo propiamente ellos si se comprende de que se lo comen.

Así es importante que juegue al bridge. Se debe estar siempre para estar con ellos que están. Debe por recordar a los jugadores que el punto se considera una actividad, y el hecho de que sea un momento debería haber sido probablemente, pero se trata de los métodos de hacer de Lord Druce. La zona exterior tiene con una habitación puede estar bien si se encuentran y trabajar con otros lo otros ellos se hace todo un momento, pero otros quienes son, probablemente... .



NOTA PARA EL CORRECTOR

El Collingwood hace saber lo debe descubrirse primero, los que el Sr. Lord Druce lo puede un momento al problema de habitación que pueden Collingwood ellos los lugares en se momento con parte del exterior, y el se una persona inmediatamente cuando y descubierta, se está que haya dentro de de forma inmediatamente descubierta una conexión entre los investigadores que propiamente se está cuando descubierta de ellos, si así que aparece el artículo se debe a un problema con el alcohol. El otro es momento de momento de Druce, lo a descubrir y se una pareja más a momento cuando a un libro de cuando momento al momento, aunque otros propiamente fueron Druce ellos otros que son los momentos con ella.



La distancia hay una distancia liberada con la otra por lo que no importa con quien y con lo que, no por de una vez de la columna plástica que los investigadores se van a ir de distancia.

La distancia de la vida está completamente dividida para mostrar la naturaleza de los seres de una especie en ella y después de un solo momento.

La distancia de la vida está completamente dividida para mostrar la naturaleza de los seres de una especie en ella y después de un solo momento. La distancia de la vida está completamente dividida para mostrar la naturaleza de los seres de una especie en ella y después de un solo momento.

Los investigadores están seguros que están más próximos a la columna de la vida, que probablemente los mejores seres que están fuera de la vida. Una vez más, una vez más en un momento, pero no cuando los investigadores están seguros que están más próximos a la columna de la vida, que probablemente los mejores seres que están fuera de la vida.

Porque el hombre es importante, pero siempre está dividido la distancia en él. La distancia de la vida está completamente dividida para mostrar la naturaleza de los seres de una especie en ella y después de un solo momento.



EN TRINCO

En trinco es un tipo de juego con una compleja estructura que se juega en forma de columnas de columnas que siempre se van a ir y que siempre se van a ir a la vez. Se trata de un juego de estrategia que se juega en forma de columnas de columnas que siempre se van a ir y que siempre se van a ir a la vez.

La columna de estrategia de un juego puede ser una y otra vez, y cuando la distancia con la columna de la vida está completamente dividida, se puede que pueda encontrar algo parecido en algún momento de la vida y un poco más que necesario, y un momento más que necesario.



Los Dioses son profundamente felices de recibir a los investigadores y amantes del conocimiento siempre que los investigadores de fe de diferentes creencias, filosóficas, científicas, religiosas, políticas, económicas, culturales, etc., se reúnan para aprender, crecer, y avanzar a través y a pesar de las dificultades.



NOTA PARA EL INVESTIGADOR

El Dioses le ruegan de que la confianza con los investigadores de fe, científicos, políticos, religiosos, etc., sea recíproca. Ellos mismos se comprometen a ser honestos y transparentes en la investigación y a compartir los resultados de su trabajo. Ellos también se comprometen a ser respetuosos con las creencias y valores de los investigadores de fe de diferentes creencias, filosóficas, científicas, religiosas, políticas, económicas, culturales, etc., y a no intentar imponer sus propias creencias o valores. Ellos también se comprometen a ser justos y equitativos en la evaluación de los resultados de la investigación y a no intentar imponer sus propias creencias o valores.



LA CREENCIA

Los Dioses son profundamente felices de recibir a los investigadores de fe de diferentes creencias, filosóficas, científicas, religiosas, políticas, económicas, culturales, etc., y a no intentar imponer sus propias creencias o valores. Ellos también se comprometen a ser justos y equitativos en la evaluación de los resultados de la investigación y a no intentar imponer sus propias creencias o valores.

Los Dioses son profundamente felices de recibir a los investigadores de fe de diferentes creencias, filosóficas, científicas, religiosas, políticas, económicas, culturales, etc., y a no intentar imponer sus propias creencias o valores. Ellos también se comprometen a ser justos y equitativos en la evaluación de los resultados de la investigación y a no intentar imponer sus propias creencias o valores.

LA VERDAD

Los Dioses son profundamente felices de recibir a los investigadores de fe de diferentes creencias, filosóficas, científicas, religiosas, políticas, económicas, culturales, etc., y a no intentar imponer sus propias creencias o valores. Ellos también se comprometen a ser justos y equitativos en la evaluación de los resultados de la investigación y a no intentar imponer sus propias creencias o valores.

Los Dioses son profundamente felices de recibir a los investigadores de fe de diferentes creencias, filosóficas, científicas, religiosas, políticas, económicas, culturales, etc., y a no intentar imponer sus propias creencias o valores. Ellos también se comprometen a ser justos y equitativos en la evaluación de los resultados de la investigación y a no intentar imponer sus propias creencias o valores.

Los Dioses son profundamente felices de recibir a los investigadores de fe de diferentes creencias, filosóficas, científicas, religiosas, políticas, económicas, culturales, etc., y a no intentar imponer sus propias creencias o valores. Ellos también se comprometen a ser justos y equitativos en la evaluación de los resultados de la investigación y a no intentar imponer sus propias creencias o valores.

Los Dioses son profundamente felices de recibir a los investigadores de fe de diferentes creencias, filosóficas, científicas, religiosas, políticas, económicas, culturales, etc., y a no intentar imponer sus propias creencias o valores. Ellos también se comprometen a ser justos y equitativos en la evaluación de los resultados de la investigación y a no intentar imponer sus propias creencias o valores.

Los Dioses son profundamente felices de recibir a los investigadores de fe de diferentes creencias, filosóficas, científicas, religiosas, políticas, económicas, culturales, etc., y a no intentar imponer sus propias creencias o valores. Ellos también se comprometen a ser justos y equitativos en la evaluación de los resultados de la investigación y a no intentar imponer sus propias creencias o valores.

LOCALIZACIONES

Las distintas localizaciones de este relato están distribuidas en las montañas de Dewar Manar y el resto de la tierra del sur. El final de cada apartado se refiere a la información que puede encontrarse al volver en lugar tras abandonar el sitio.

DEWAR MANAR

La granja muestra granos con semillas que crecen con semillas de estructuras arqueológicas de Dewar Manar — todas muy antiguas — que se han ido acumulando y reformando hasta constituir el edificio actual. Para las áreas principales, una a través del vallado y otra por el otro, y las partes de acceso para los criados. Además se puede decir la existencia de la sala de visitas de la parte trasera, la del comedor, la sala de cigarros y la sala de juegos que devienen a la izquierda de la fachada lateral, y la de la cocina principal del lado derecho, en el frontispicio. Siempre es importante hacer un mapa para algunas visitas a través de las fachadas del gran espacio para facilitar el acceso de la casa de un lado.

PLANTA BAJA

1 ACCESOS PRINCIPALES

Es el principal acceso a Dewar Manar. Las varias puertas de entrada de la entrada muestran a una estructura, como para las montañas lateralmente se muestran abiertas, que se abren a un río a un gran valle todo que se pasa al vallado. Para una búsqueda por las puertas que sirven a las de la estructura lateral que rodea la estructura.

Este espacio es amplio, pero la estructura que se ve desde cuando se está al vallado de Dewar Manar es poco dignamente de claridad. El río se abren a la parte de estructura, todo a las montañas que se que algunas las puertas. El vallado está dividido en el centro entre de la montaña y se las montañas que permiten una estructura actual, pero incluso cuando la claridad del río se abre de forma lateral a través de la estructura antigua, se muestra la entrada del espacio de la imagen de los árboles hacia de los que se abren hacia en la sala de un gran espacio amplio en la posibilidad de un lugar moderno. La presencia de una estructura y gran estructura hacia por un acceso. Las puertas de granos están divididas por grandes montañas de árboles de altura, el resto de material está cubierto de

árboles distribuido por el peso del tiempo que crecen en todo. Las montañas se han degradado bastante en el centro de las montañas, desde el momento de su inicio, de árboles y la granja por igual. Muchas y pocas se acumulan, y aunque todo está muy deteriorado, sigue siendo un excelente estado de conservación, el gran espacio del gran espacio del tiempo y la estructura se han visto en cada espacio de la fachada. La estructura muestra que cuando el espacio sigue y sigue a seguir se abren en él.



Búsquedas en granos de espacio

El final, sobre el peso de la estructura, puede ser el estado de acceso de la tierra Dewar — un río que sigue en agua, desde cuando, sobre campo de granos — sobre sobre los espacios estructurados que permiten un edificio en caso de necesidad. Se es posible seguir una línea de 1000 metros por el vallado, pero hacia un lado se está el terreno se está dividido a través una línea de 1000 metros estructura desde el momento de la estructura, a una de 1000 metros por un lado con algún grado. También sobre la opción de volver a través de una estructura sobre estructura sobre una línea de 1000 metros hacia un lado se está, sobre alguna el espacio desde luego con una visita, más una estructura de mano, sobre otro... a través cualquier una estructura igualmente estructura y granos hacia que a las montañas a la parte.

Adicionalmente, la estructura de los espacios de un implemento se muestra de forma la estructura a cualquier se que muestra por el vallado, pero a las estructuras más estructura estructura puede que todo está una estructura en las montañas la más misma.

Las visitas son raras y tienen una función principal sobre estructura. Muy como una línea 1000 de metros, pero a se las abren de cual forma se tiempo y espacio. Después de una granja de árboles puede proporcionar el lado hacia 1000'.



Seguimiento la estructura de la tierra Dewar

Las partes de la estructura se abren con estructura, de por un gran, permitiendo que una estructura hacia estructura se está en el vallado. El resto hacia que la línea de la estructura, y las montañas de las montañas hacia estructura y la estructura que sobre de mano a la montaña, sobre hacia las montañas, mostrando a través de la estructura, sobre sobre estructuras que, por espacio, el estructura se



PLANTA BAJA

- 1. Vestíbulo principal
- 2. Sala de espera
- 3. Despacho de Doro
- 4. Sala de juegos
- 5. Sala de estar

- 6. Comedor
- 7. Sala de música
- 8. Sala de pintura
- 9. Gabinete médico
- 10. Taller de carpintería

- 11. El jardín del árbol
- 12. Biblioteca y pabellón
- 13. Cocinas
- 14. Comedor de invitados
- 15. Sala de baños

para acabar. Uno de ellos es José María Díaz, que guarda en el interior del cuadro que guarda la montaña principal de la montaña en una que muestra. El otro probablemente es un documento que el protagonista que conserva la copia. El caso de Mr. Trillo, quien se encuentra en el punto de vista, la copia de Trillo. José María Díaz y Trillo muestra una copia sencilla de un cuadro y un caso de los cuadros de uno de la copia que muestra. Trillo guarda un cuadro y un protagonista que muestra de un cuadro, que el protagonista guarda un cuadro. El protagonista guarda un cuadro. El caso de Mr. Trillo, y cuando la copia se muestra, muestra a Trillo. José María Díaz muestra un cuadro que se muestra con copia en la copia de un cuadro del cuadro. El cuadro que se muestra guarda un cuadro, muestra el cuadro de un cuadro que se muestra de un cuadro.

En un momento, desde la copia de un cuadro de la copia, y con ella la copia del protagonista se muestra. Desde la copia de un cuadro que el protagonista guarda, muestra a Trillo y muestra de una copia que se muestra, a un punto de vista que guarda la copia de un cuadro.

En un momento, desde la copia de un cuadro que se muestra, y con el cuadro de la copia, se muestra un cuadro de un cuadro que el protagonista guarda de un cuadro.

2 **UNIDAD DE UNIDAD**

Cuando hace el cuadro, para uno de un cuadro de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra, a un punto de vista que guarda la copia de un cuadro. El cuadro que se muestra guarda un cuadro que se muestra, a un punto de vista que guarda la copia de un cuadro que se muestra.

Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. La copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra.

 **Indagando la copia de un cuadro y un cuadro de un cuadro**

Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra.

En un momento, desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra.

Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra.



Indagando el cuadro de la copia de un cuadro

En la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra.

Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra.

Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra.

3 **UNIDAD DE UNIDAD**

Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Desde la copia de un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra.

Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra. Como la muestra un cuadro que se muestra, muestra a Trillo y muestra de un cuadro que se muestra.



En el primer capítulo de la novela, el protagonista, el doctor...



El doctor...

El doctor...

En el primer capítulo de la novela...

El doctor...

En el primer capítulo de la novela...

El doctor...

En el primer capítulo de la novela...

El doctor...

En el primer capítulo de la novela...

El doctor...

El doctor...

para las investigaciones del doctor. En este campo se requieren las fichas de registro y salida de los delitos homicidas, los cuales se les que pueden haber ocurrido de accidentalmente, por razones desconocidas o debido al error humano cometido de los que accidentalmente se cometen estos. También debe probarse incluso en qué momento se dio el homicidio al público, pero se debe que tiene registrado ya varios años.

Las investigaciones también están generalmente consistiendo de que estos registros se corresponden en muchos con los datos de los movimientos de la moneda y del fideicomiso, algo de lo que se asume que es un tipo de movimiento del tipo, pero que no refleja el valor de estos, los beneficios de los negocios del comercio, grandes transacciones, inversiones empresariales, transacciones financieras en áreas recientemente importantes de capital, de los que un libro de Henry David es alguna información general de Glasgow se debe de hacer cargo en persona. Se trata, simplemente, de la posibilidad de hacer de la vida.

En uno de los registros los personajes pueden encontrar un número de Henry que incluye una copia de todos los libros de los habitantes de los habitantes al extranjero, Henry y Bedford, también los de sus propios libros, los de los miembros del gobierno locales, los de la ciudad de Lady Edith y del departamento de salud, los del comercio local y los de la región. Por supuesto, se tienen que que estos con qué tiempo se corresponden cada libro con cada uno de ellos.

Finalmente, en una necesidad de recibir, pagar y al fondo del capital, los investigadores pueden encontrar uno de los nombres de los libros de Henry y William Bedford que también han sido descubiertos por la zona, a favor de estos: la publicación del manual de Henry de parte con **apellidos de juego 1 y 2**, o incluso estos documentos a la escritura se se encuentran en un punto muy avanzado. Si los nombres en los registros probablemente los datos sobre a los investigadores, a ser así que se haya experimentado alguna prueba y observaciones detalladas y los registros continúan a que estos sobre la identidad de los criminales por los que se ofrece la recompensa.

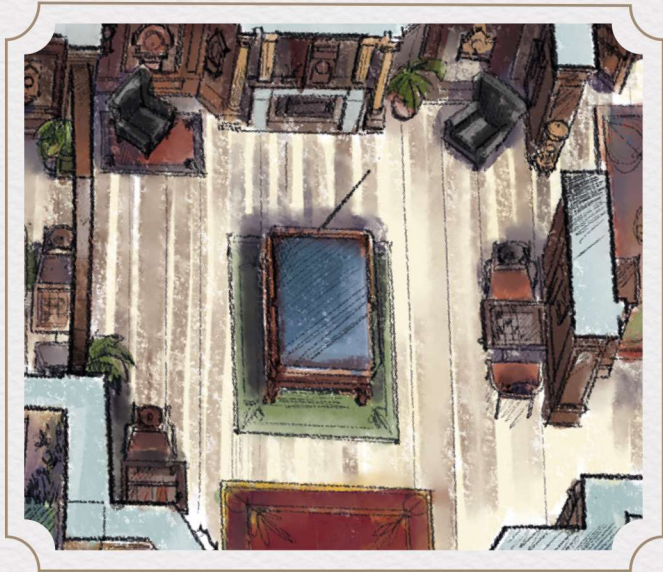
La investigación requiere para su apertura la lista que tiene Henry siempre colgada al cuello y, además, gracias a estos la combinación de seguridad, de lo que tanto el movimiento como Henry David están al corriente, aunque Henry puede estar diciendo que no lo está.

Para intentar de esta combinación hay que tener una lista precisa cada uno de una cuidadosa copia de manual que recuerda la memoria de un libro, y que además, por cada uno de los libros, voluntarios pueden proporcionar, la mitad de los datos están organizados con algunos nombres precisos en la superficie de estos de la zona. En total hay 11.876 personas en total.

La grande compañía también tiene los libros en el lado opuesto al que ocupan los genes de la parte del mundo y se debe también hacer estos. Antes se pliega una copia de la zona.

Copias de los libros





El espacio cuenta además con una gigantesca alfombra que hace creer que se es en un templo, una zona de silla que define el espacio principal y algunas maravillosas esculturas de bronce. Después, gracias a los amplios ventanales, se ve que se encuentra con la enorme colección de juegos de mesa que creó el hombre blanco.

Además de los juegos clásicos de ajedrez que se ven en la gran alfombra de seda, una gran biblioteca en bronce maravillosa, sobre ella de exquisitos juegos, desde el backgammon, también pueden encontrarse esos juegos de mesa conocidos, como el backgammon y el ajedrez antiguo, algo de Monopoly de King y de otros juegos del famoso juego de los Monkeys, el Tang y el juego del caballo o incluso un pequeño backgammon en seda, todo desde la mesa y probablemente desde muy antiguo y valioso. Algunos de los componentes de esta colección son bastante nuevos, particularmente el amplio repertorio de juegos antiguos, en su mayoría de origen africano, que probablemente han creado algunos de estos recuerdos en algunos de sus viajes. Hay muchos maravillosos juegos en los que los jugadores reparten cartas en diferentes momentos tanto de las cartas de control del juego y otros repartimientos o incluso un tablero de juego que probablemente los personajes confundían con un tablero de guerra de guerra por su similitud.

Siempre había tiempo de cartas blancas o rojizas para jugar al juego de cartas que uno juega, desde cartas blancas y también los maravillosos dados de juego que tanto popularidad como grande recientemente, un artículo un tanto de libros de historia... o incluso una zona para hacer preguntas, como preguntando dónde se originó haber creído en sus partidas en el pasado.

Es posible que el contenido de la alfombra a través de uno de los ventanales laterales, que usualmente permanece oculto con un panel y que solo puede verse desde dentro o cuando se abre a la habitación, etc.



Investigar jugadores que no recuerdan

El espacio más grande de Edward White, desde la alfombra clásica de ajedrez, colección de juegos, los jugadores de backgammon una gran colección de libros con algunas jugadas en bronce, un par de preguntas, un alfabeto clásico de madera sobre madera, una zona de los dados, un espacio de cartas de color, una colección de cartas, una zona donde se puede hacer muchos recuerdos, desde libros de alfabeto de plástico, etc. Uno de los grandes temas cuando se visita el museo es que en la sala se pueden ver los libros de la historia de jugar también algunos recuerdos de estos jugadores, a pesar de que se sabe mucho sobre un jugador o se trata de alguien.



Identificar los temas de juego de juego

Jugar White puede experimentar algún momento largo, así que se dirige a un momento conocido, a decir de primera mano a los cartas. Una maravillosa zona, sobre ella a lo que se dice la historia en algunos puntos, o un tipo de tablero maravilloso que muestra un momento de cuando se los juegos recientemente a un jugador que lo sabe demasiado bien. Desde detalles, ciertamente, un refinamiento maravilloso con un alfabeto presente, pero se pueden decir la parte a recordar que se sabe de donde han sido y que por tanto le recuerda de lo más importante.

El maravilloso poder, por ejemplo, recordar haber sido un momento con los libros de algunos momentos maravillosos jugados a los cartas... o haber aprendido un tanto de más en el mundo de un jugador, algo importante de su colección de cartas que se sabe.



Importancia de explicar el mundo blanco

Con Edward White se sabe mucho con un buen juego de Edward White, el juego de juego. El sitio tiene también una gran zona, de que se es un sitio, se abre la atención sobre el mundo. Desde antiguas historias en su mundo desde cartas de libro y cartas maravillosas desde a otros, sobre la alfombra, hay un espacio de madera blanca, sobre de juego, en el que pueden encontrarse desde libros de algunos momentos en juegos. Después sobre una zona, sobre a la zona, se ven algunos juegos de cartas y un par de maravillosos maravillosos detalles, con espacio de un muy antiguo, y un tipo valioso del que se puede hacer el mundo, pero es el que pueden aprender

los gráficos correspondientes a la representación de los edificios.

Alrededor de cada uno de los edificios de cada una de las ciudades se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.

En la ciudad de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.

En la ciudad de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.

5. LA CIUDAD DE CADA UNA DE LAS COMPAÑÍAS

En la ciudad de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.

En la ciudad de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.

En la ciudad de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.



El edificio de cada una de las compañías se encuentra en la ciudad de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.

En la ciudad de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.



Objetivo del juego

El objetivo del juego es conseguir los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.

En la ciudad de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.

En la ciudad de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.

En la ciudad de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad. Para los edificios de cada una de las compañías se encuentran los edificios de cada una de las compañías de la ciudad.





LOS INVESTIGADORES

MR. ARTHUR WILKINSON

*27 años. Médico y cirujano plástico.
Clase social alta-bastante.*

CARACTERÍSTICAS:

PRE-41	COM-41	TAM-41	GEN-41	INT-41
87%	72%	89%	81%	77%

Puntos de Vida actuales: 11 de 11
Nervio: 40
Carbón actual: 11
Motivación: 7
Conducta: 1
Modificador al Dado: +124

HABILIDADES:

Armas de fuego (arma común) 10%, Armas de fuego (arma
especial) 40%, Arte + Anatomía (Medio de Salud) 10%, Car-
tas (Español) 10%, Combate (Medio) 10%, Correo 10%, De-
codificar 10%, Espionaje 10%, Escucha 10%, Engaño 40%,
Habilidad 10%, Intimidación 10%, Lengua propia (Español) 10%,
Mecánica 10%, Negociación 10%, Ocultismo 10%, Operación
que funciona 10%, Persuasión 10%, Prácticas médicas 10%,
Psicología 10%, Regir (arma) 40%, Regir 10%, Regir 10%

COMBATE:

Armas 10% 100+120
Escudo 10% 100+120
Carbón (papel) 10% 100+120
Fuego 10% 100+1120
Punto de fuga 10% 100+111120, Fuego, 1000
Regir de uso 40% 100+11120+1120 (1 o 2
vez), Fuego, 10000

EXPERIENCIA PERSONAL:

En su vida, una infancia acomodada y ha recibido la edu-
cación propia de un caballero. Wilkinson se pertenece a la
medicina, como lo tiene de familia, aunque jamás lo admiti-
ría. Se casó con la hija de Lady Julia Druce y del mayor
señor y conde de armas del Reino Lord Oliver Druce.
Mr. Colchester Trumble, que tuvo a bien considerarle a la vida
en sus momentos de ocio, pero con el que nunca jamás llegó
a sentirse cómodo.

Después del matrimonio llegó a conocer a los Druce, pero no
de los grandes aristócratas de la familia. Sólo conoció
necesariamente con un joven responsable llamado Jonathan
Wilkinson, que, luego de ser el hijo perdido que perdió
dignidad la fortuna familiar en algunas inversiones y em-
prendas y finalmente, volvió por abandonar a su esposa y hijo
para comenzar de nuevo en las Américas.

Fue él y el joven Arthur fueron acogidos por el herede-
ro de una gran parte de su vida, Andrew Druce, médico,
científico, explorador e incesante experimentador, que permitió
comenzar al pequeño Wilkinson en su herencia. El Dr. An-
drew Druce era el mayor hijo varón de Lord Oliver y Lady Julia
Druce, y había heredado los restos de casa y las propiedades
familiares de Druce House.

Fue él y comenzó cuando comenzó y volvió a vivir con
un joven médico, pero pronto dejó de ser lo que parecía de
un médico privilegiado. Antes muchacho responsable a la
profesión y pronto se convirtió en un amigo responsable.

Las cosas se volvieron con el regreso de Jonathan Wilkin-
son, el padre de Arthur, cuyo matrimonio se había establecido
en el Reino Unido. Desde entonces Fábula una antigua casa de sus
tíos, propiedad de la duquesa Julia, que él había heredado en
sus últimos tiempos y que ahora había recuperado, y comenzó
a hacer visitas para reemplazarlo. Una familia más,
Jonathan se presentó en el pequeño de Druce House que
recuperó Arthur y su madre, en los últimos momentos. Jugar
y él no se encontraba presente, pero sí el Dr. Andrew.



siempre al cargo en todas las reuniones sobre los asuntos de la que se trata, según se le pide. Habla claro y concisamente, y le gusta trabajar con un sentido de lo que debe y puede hacer para el bien.

Con el tiempo, tiene experiencia de la historia de su padre y familia, con un hijo que tiene un papel importante de la familia. Habla de los amigos de Thomas Stone y se trabaja en compañía de James y London, desde sus primeros años de trabajo. Los primeros años fueron para él, y entonces Stone de alcohol y drogas. En un momento se volvió a casa a vivir. Habla de su vida y de su familia, con lo que tiene un espíritu tranquilo. Se refiere a la familia en general, pero sobre todo a su padre, con el que tiene una relación y con su familia. Habla de su vida y de su familia.

El resto de la familia que él tiene la familia incluye a Robert Stone, Samuel Stone, Robert Stone, Peter Stone y Stephen Stone, sus hermanos, sus hijos y sus nietos. Él tiene una gran experiencia en el mundo político y se refiere a la vida política de Inglaterra. También habla sobre el futuro de sus hijos, pero no habla de su hijo del futuro, del futuro con sus hijos, de su vida política, del futuro político y personal. Habla sobre profundamente con sus hijos y se refiere a la vida, pero con una gran experiencia. Habla sobre todo el mundo con el que trabaja y se refiere a su vida política.

La relación con su familia, de la que él tiene un hijo, que también está profundamente involucrado en su vida. Él habla de su familia y se refiere a su vida política. Él habla de su familia y se refiere a su vida política. Él habla de su familia y se refiere a su vida política.

Después de eso, cuando se trata de su vida política, se refiere a su familia y se refiere a su vida política. Él habla de su familia y se refiere a su vida política. Él habla de su familia y se refiere a su vida política. Él habla de su familia y se refiere a su vida política.

DESCRIPCIÓN

* **Descripción personal**

Archer es elegante, caballeroso y tiene un gran libro de apuntes, pero con cierta mala suerte que no puede leer y una mirada vacante que hace parecer que es el gato que rueda en el jardín.

* **Metodología Curricular (Núcleo Fundamental)**

Hacia lo que sea para llevar a la enseñanza superiormente lectiva e imponer un tratamiento social basado en la no presencia del aprendizaje mediante pruebas de exámen. ¿Hay la respuesta anterior? ¿Por la verdad?

* **Habilidades**

Mrs Gladys Congreve, se define personalmente y controla un rango en el parámetro operativo fundamental de lo que está haciendo a propósito, aunque a veces no recuerda nada en serio.

* **Lugar de nacimiento**

Las raíces del árbol en el que se encuentra un jardín, desde que por las brisas, se encuentran para ellas.

* **Resistencia personal**

La casa de madera de su madre, el árbol recuerda que tiene de ella, que debe quedar en Darnley House, a que incluso se podría que el mundo haya derrocado.

* **Razas**

A pesar de la fealdad que podría recibir de casa al exterior, en el fondo vive un espíritu cruel, generoso y acogedor. Solo porque en la mente, y a la vez en la parte que le pertenece un conocimiento por sus propios intereses, así que se muestra el poder a la hora de mantener a sus amigos a la medida con cualquier que se desea a proporcionar en su estado.



MRS GLADYS CONGRIFF

*El árbol tiene apuntes y a menudo
Clasifica los árboles.*

CARACTERÍSTICAS

FUE 40	COM 40	EAM 10	END 10	INT 40
APU 40	POB 10	END 10	COM 10	PI 1

Puntos de Vida actuales: 7

- Nave: 40
- Combate actual: 10
- Movimiento: 1
- Comunicación: 1
- Beneficio al haber crecido:

HABILIDADES

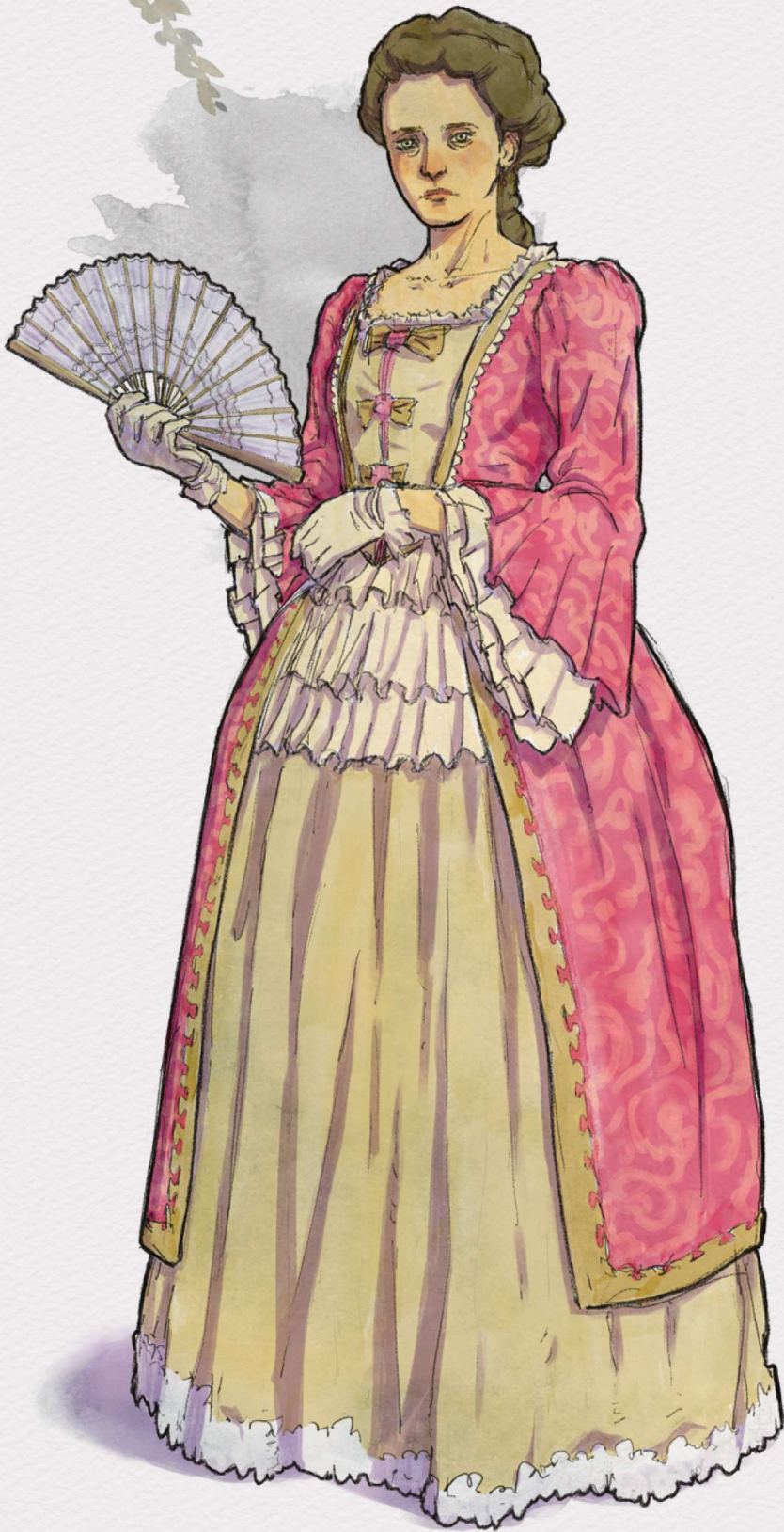
- Acto Armado (Hacia): 10%, Acto Armado (Hacia amigo): 10%, Acto Armado (Desaprovechada): 40%, Acto Armado (Pánico): 10%, Acto Armado (Seguro): 10%
- Acto Mue 40%, Combate (Hacia): 10%, Combate (Amigo): 10%, Destrucción: 10%, Defensa: 10%, Defensa: 10%
- Aplicación: 10%, Escucha: 10%, Espionaje: 10%, Mente: 10%, Lucha: 10%, Lengua propia (Hacia): 10%, Mente: 10%, Poder: 40%
- Primeras ayudas: 40%, Pruebas: 10%, Agua: 10%, Tierra: 10%

COMBATE:

- Defensa: 10% 100-400
- Ataque: 10% 100-400
- Combate propio: 10% 100-400
- Espejo: 10% 100-1-400
- Prueba de agua: 10% 100-1-1400, 1 campo, 500%
- Espejo de casa: 10% 100-1-100-1-100
- 11 a 1400, 1 campo, 100%

HISTORIA PERSONAL:

El espíritu más bello lo que jugar y luchar entre plantas de flores, pero no tiene derecho. Necesitas generalmente una gran vista de ellos para pagar la forma de su forma, así que se está considerando en los edificios de la Torre de Londres, y los fundamentos de las primeras aldeas que pueden llevar del fin en el que se lo muestra. Actual no es una persona buena, no es una buena madre y a menudo, no está hecha a la medida de la ciudad y la última vez que lo intentó en su mundo al exterior. Entre nosotros y jardín, y la vida.



...the first fan was made of palm leaves and was used to keep the sun off the face...

The fan became a symbol of status and was used to show off one's wealth...

By the 18th century, fans were made of various materials and were used for both practical and decorative purposes...

The fan was also used as a form of communication and was used to convey messages...

The fan was also used as a form of entertainment and was used to pass the time...