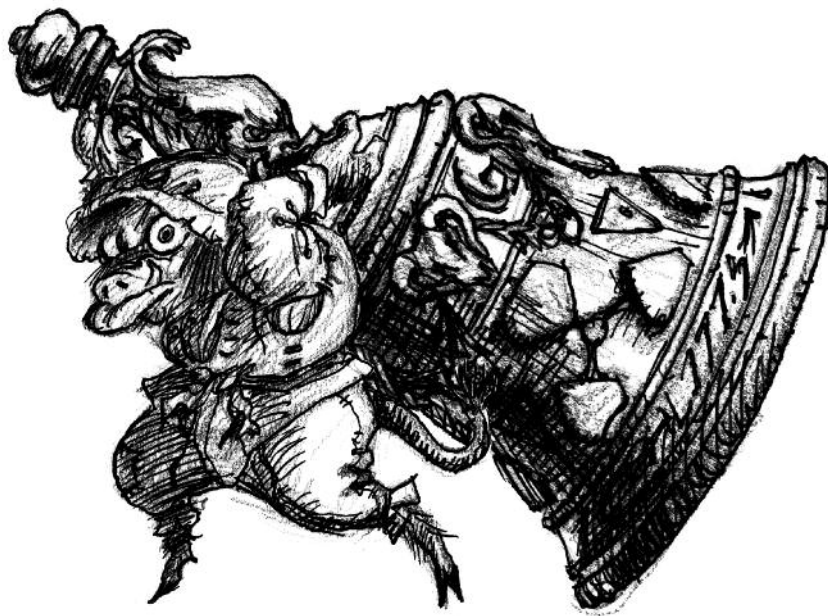


La Torre de Rudesindus



LA TORRE DE RUDESINDUS



PEDRO J. RAMOS Y MANUEL J. SUEIRO

Créditos

Idea original: Pedro J. Ramos y Manuel J. Sueiro

Escrito por: Pedro J. Ramos

Ilustrado por: Jaime García Mendoza

Responsable editorial: Manuel J. Sueiro

Pruebas de juego: Enrique Esturillo Cano, Enrique Román Peláez, Ernesto Mateo Cabrera, Joaquín Lacalle Ferrer, Leonardo García Medina, Marisa Dorta González, P. Javier Dorta González y Pedro J. Ramos.

Este libro es para Manu, nuestro editor jefe, compañero de profesión, de afición y ante todo amigo. Una de las grandes cosas que me ha proporcionado jugar a rol es conocerte a ti y a todos los nosoloroleros que arrastras contigo. Que el futuro nos reserve muchas más veladas memorables de creación de juegos como en la que pergeñamos éste ¡Y que tengamos ocasión de celebrarlo como se merece!

Primera edición, abril de 2008

ISBN: 978-84-936027-9-6

Depósito legal: M-XXXX

© Pedro J. Ramos y Manuel J. Sueiro, 2008

© NOSOLOROL Ediciones, 2008

Printed in Spain by Publicep

Publicado por Manuel J. Sueiro
y NOSOLOROL Ediciones
C/Arquitecto Gaudí 5, 3º 3
28016, Madrid

<http://www.nosolorol.com>
ediciones@nosolorol.com

La Torre de Rudesindus es un juego de rol en el que los jugadores encarnan a lutines al servicio del mago Rudesindus, debiendo realizar las tareas que éste les encarga cuando se encuentra ausente. Como quiera que ninguno de los autores poseemos suficiente conocimiento de la vida de un lutín hemos tenido a bien encargar la redacción del manual a Goblop, nuestro sirviente personal. No seáis muy duros con él, ¡Escribir este libro no estaba en su contrato!





Contenidos

Bienvenida

INTRODUCCIÓN, PÁGINA 4

El momento de las presentaciones

CREACIÓN DE LUTINES, PÁGINA 6

Las normas de la Torre

REGLAS DEL JUEGO, PÁGINA 9

La Torre y sus Habitantes

UNA VISITA GUIADA POR LA TORRE DE RUDESINDUS, PÁGINA 15

El listado de tareas

IDEAS PARA MÓDULOS, PÁGINA 24

El regreso de Rudesindus

ÉXITO EN EL JUEGO, ASCENSOS Y PREMIOS PARA LOS LUTINES, PÁGINA 36

El final de la serpidumbre

CONCLUSIÓN Y CONSEJOS FINALES, PÁGINA 40

Apéndice

RESUMEN, GLOSARIO Y OTRAS AYUDAS, PÁGINA 41



Bienvenida

Bienvenido, bienvenido... pasa, pasa, no te quedes ahí, ¡hay mucho que hacer y muy poco tiempo! ¿Eh? ¿Qué quién soy?

Soy Goblop, lutín como tú... o mejor dicho, ¡tu superior! Sí, eso... ¿Que por qué? ¡Pues porque yo soy el Portador de la Campana de la Llamada, por eso! Buff... parece que voy a tener que hacer un esfuerzo extra contigo, ¡y eso no estaba en mi contrato!

En fin, compañero, como bien sabes los lutines somos demonios, miembros de las huestes infernales como los bafometos, los necrófagos y las laruas, por poner algunos ejemplos. Tenemos fama de traviosos, de cambiar las cosas de sitio e incluso de robar, pero realmente no son más que rumores... en la mayor parte de los casos. Normalmente aparecemos en la Tierra para ayudar a algún mago a cambio de algo de especial interés para nosotros, certificando nuestro acuerdo con un contrato demoníaco. Así llegué yo aquí, así llegaste tú aquí y así llegarán todos los demás lutines que sirvan en la torre.

Los lutines tenemos muchas formas: algunos piensan que somos todos demonios pequeñitos, con cuernos y olor a azufre, pero no todos somos así. Algunos tienen apariencias de lo más extravagante, incluso oí hablar de un lutín diminuto con la piel color azul, pantalón blanco y gorro a juego, pero afortunadamente nunca me he cruzado con nadie así. La gente que trabaja para Rudesindus tiene más caché: pelo por todo el cuerpo, dientes largos, cuatro manos... vamos, la clase de demonios que uno quiere tener cerca, para que el mago sepa distinguirnos bien y sepa quién realiza adecuadamente sus tareas —como yo— y quién merece una regañina.

¿Y Rudesindus? Bueno, ya le viste cuando firmaste tu contrato, con esa luenga barba blanca, esta túnica remendada cientos de veces (doy fe, forma parte de mis tareas, brrrrr) y ese aire entre mandón y olvidadizo. No es un mal tipo, pero está muy ocupado. Siempre está de aquí para allá por

la torre, pero lo peor, lo peor de todo, es cuando le reclaman fuera de la torre. Verás, esta torre es muy grande y requiere la realización de muchas tareas. Normalmente Rudesindus recurre a su magia para ellas, pero cuando se tiene que ir abre nuestro cofre y nos las encomienda a nosotros. Si ocurriera una o dos veces al año pase, ¡pero es que cada vez el mago pasa más tiempo fuera! Que si échame un mal de ojo, que si quítame un mal de ojo, que si ven a ver que le pasa a la princesa, que si los goblins quieren que realices un encantamiento para ellos... buff, no para. Por eso Rudesindus contrata cada vez a más lutines como tú y como yo, necesita que los asuntos de la torre estén atendidos durante su ausencia.

Pero ahora que me doy cuenta, ¡no te has presentado! A ver ese contrato, no te creas que te vas a escapar de mí... Goblop es el Portador de la Campana!





El Momento de las Presentaciones

Está bien, déjame ver ese **Contrato**... como bien sabes, nuestro contrato de servicio al mago Rudesindus no sólo nos indica qué nos ha llevado a atarnos a su servicio durante trece años, sino que también dice mucho de nosotros, de cómo somos, de qué cosas sabemos hacer bien y qué tareas domésticas son nuestra especialidad. No hay más que leer un contrato para saber cómo es un lutín.

Ejem ejem...

¿Eh? ¡Aggggh! Por todos los demonios, ¡Qué susto! Compañero lutín, te presento al **Amo de la Torre**, él es quien vigila el cumplimiento de las normas en la torre y todo un experto en contratos... vaya si es un experto... grrrr...

¿Aún estás enfadado por lo de las palomas, Goblop?

¡Eso no estaba en mi contrato!, ¿Me oyes?

Perdona a Goblop, pequeño, a veces se exalta. Goblop, estabas contándole a nuestro nuevo lutín algo acerca de los contratos.

Contratos. Sí... verás, como bien sabes, todos los contratos tienen la misma estructura. Mira, aquí tengo el mío, fíjate en las partes que hay en común con el tuyo y en las partes diferentes...

Aquí, después de "Yo" va nuestro **Nombre**, ¡Pero nunca des tu nombre real! Tu nombre demoníaco da poder a quien lo conozca sobre ti, así que invéntate uno. Goblop no es mi verdadero nombre, claro que no. Algunas veces los nombres carecen de significado, como Galkdkel, Pilkínades y Anndlema, pero otras veces los lutines escogemos nombres relacionados con aquellas cosas que se nos dan bien, como Cortahierbas, Merodeador o Piensarrápido. Por último, algunos toman nombres humanos, como Pe-

trus, Emmanuel y Paulus. Ah, y muchas veces nos ponen mote, como el viejo Luko "el cojo"... pobre Luko... él sólo quería alimentar a la Bestia sin Nombre con aquel guiso que había preparado... en fin, pobre Luko, aún conservamos su muleta, fue lo único que conseguimos encontrar de él.

Elige un nombre falso para tu lutín.

Después viene el **Dominio**. Nosotros los lutines, como los demás demonios, tenemos poder sobre algún aspecto de la Creación sobre el cual podemos influir con nuestra voluntad. Lo que los humanos llaman magia, en definitiva, pero de la forma en la que sólo un demonio puede realizarla. Cada uno de nosotros tiene un único dominio sobre el cual ejerce su control, como los animales, los metales, las ilusiones, los objetos pequeños, el fuego, las plantas, las sombras, la ropa, etc.

Escoge un Dominio para tu lutín. El Amo de la Torre siempre se reserva el derecho a vetar aquéllos dominios que considera inadecuados para servir en la Torre de Rudesindus.

Tras el Dominio el contrato detalla aquéllos aspectos por los que nuestros semejantes nos conocen. Si lo piensas bien, todos los lutines podemos definirnó por menos **Adjetivos** de los que pueden contarse con los dedos de las manos, contando tanto con las cosas buenas como las malas. A veces incluso un lutín destaca tanto en una cosa que se le suele conocer por ser "Muy", de manera que sus demás rasgos no resultan tan destacados. El pobre Luko, por ejemplo, era un lutín conocido por ser Muy Servicial y Manipulador, pero también por ser Lento, Torpe y Lerdo... no me extraña que tuviera el final que tuvo.

Elige de dos a cuatro adjetivos positivos que describan al lutín. Por cada adjetivo positivo deberás elegir otro negativo que también le describa. Puedes calificar un adjetivo (positivo o negativo) como "Muy", haciendo que cuente como dos adjetivos.

Ya te has fijado en que soy grande, ¿eh? ¡Todo un lutín! Si comes suficiente azufre puede que algún día llegues a ser tan grande como yo, ¿Sabes que soy tan grande como

el gato de Rudesindus? ¡Ja! Ese no me tragará, no señor, no como cuando convirtió al pobre Luko en Luko “el cojo”...

Todos los lutines son diminutos (de un tamaño similar a un ratón), si deseas que tu lutín sea minúsculo (es decir, más pequeño que diminuto, como un saltamontes) entonces contará como un adjetivo negativo, mientras que si deseas que sea pequeño (es decir, más grande que diminuto, como un gato) contará como un adjetivo positivo.

Pero basta de hablar de uno, ¿no? ¡También es necesario hacer méritos para estar aquí! Por eso, en la siguiente parte del contrato tenemos que describir nuestras **Artes**, es decir, aquello que sabemos hacer muy bien, bien sea Cocinar, Encontrar cosas perdidas, Perder cosas, Pelearse, Saltar, Mentir, Pasar desapercibido, Blasfemar, Preparar ungüentos, Convencer, etc. Si te das cuenta, todos los lutines sabemos realizar a las mil maravillas tres cosas.

Escribe en el contrato las tres cosas que tu lutín sabe hacer muy bien. Rudesindus sólo quiere en su torre a demonios que le sean útiles, por lo que el Amo de la Torre tiene derecho a vetar a lutines que tienen Artes inapropiadas.

Claro que aquí hemos venido a trabajar, ¿No es así, amigo? El mago Rudesindus nos necesita, sí, sí, por eso le gusta saber cuales son las tres **Tareas** domésticas que mejor sabemos hacer. Como bien sabes, el contrato nos obliga a realizar esas tareas siempre que nos sean demandadas, por muy poco que nos apetezca. ¡Odio esa parte de mi contrato!

El lutín y el Amo de la Torre eligen tres tareas que el lutín deberá realizar siempre que se le pida. Las tareas pueden ser seleccionadas específicamente o generadas al azar.

...por último lo mejor del contrato, ¡la **Recompensa**! A cambio de los trece largos, aburridos y extenuantes años de servicio a Rudesindus todos recibiremos algo a cambio. ¿Qué es ese algo? Bueno, pues depende de cada uno, yo sé muy bien lo que quiero, ¿Y tú?

Escoge una recompensa para tu lutín. Será lo que recibirá cuando acaben sus trece años de servicio, su motivación última para trabajar para Rudesindus y su fuente de anhelos. La recompensa dice mucho de cómo es un lutín realmente.

Y bueno, eso es todo sobre el contrato, ya sabes, lo Firmas con tu verdadero nombre sin que se descifre demasiado, que ya sabes cómo son esas cosas, y... ¡A trabajar!

Goblop...

Grrrr...sí, ¿Amo de la Torre?

¿Por qué no le lees al nuevo lutín tu contrato como ejemplo?

Pero, pero... ¡Eso no estaba en mi contrato!

¡No seas protestón, Goblop!

Grrrr, está bien, está bien. Cof, cof... allá voy:

“Yo, Goblop, lutín del dominio del fuego, bien conocido en los círculos del Infierno por ser Listo, Pequeño y Muy Protestón, y experto en las artes de Discutir, Saltar y Huir, me comprometo a prestar servicio por trece años a las órdenes del mago Rudesindus y servirle en cuantas tareas me encomiende, en particular a las tres siguientes: Colocar los tratados de magia en la biblioteca, Convertir plomo en oro en el laboratorio y Sembrar el huerto, recibiendo a cambio de mi leal servicio un servidor diminuto al que poder mangonear a mi antojo, lo cual rubrico con mi verdadero nombre y mi sangre para que así conste en los archivos del Averno”.

¿Estás contento ya, Amo de la Torre?

Sí, gracias Goblop, seguro que nuestro nuevo lutín es ya todo un experto y ha podido repasar su propio contrato.

Pues entonces sigamos, ¡Apenas hemos cruzado la puerta y llevamos aquí parados demasiado tiempo! ¡Es la hora de explicarle las normas de la Torre al novato!



Las Normas de la Torre de Rudesindus

En la torre del mago Rudesindus, como en todo lugar mágico que se precie, hay ciertas normas que incluso los lutines debemos respetar. El Amo de la Torre es quién vela por su cumplimiento y castiga severamente a quienes decidan hacer caso omiso de ellas. Aún recuerdo cuando el pobre Luko “el cojo” perdió la Campana de la Llamada por saltarse una de estas normas, ¡Cuánto lloró! Pero la cosa no fue tan mala... Goblop se convirtió en el nuevo Portador de la Campana, y lo hace muy bien, es respetuoso con las normas, ¿Verdad, Amo de la Torre?

Al menos mientras yo he estado mirando, has sido respetuoso con las normas, Goblop. Aunque sigo pensando que hiciste mal en convocar a los demás lutines cuando Luko estaba siendo atacado por Lucifer. Se quedó cojo por esa razón...

¡Fue un accidente! ¡No se encontraron pruebas contra mí, ¿me oyes?

Mejor continuamos con la explicación...

Grr... está bien, está bien... grrr... en fin, lutín novato del tres al cuarto, escucha bien porque éstas son las normas de la Torre de Rudesindus y pienso decírtelas una única vez.

Sistema de Juego

La vida de un lutín al servicio de un mago como Rudesindus conlleva cierto grado de incertidumbre, riesgo y peligro. Tranquilo, uno se acostumbra a esquivar a las plantas carnívoras, esconderse de Lucifer y a negociar con demonios...

La **Torre de Rudesindus** utiliza un sistema de juego basado en tres dados de seis. Cuando un personaje (sea un lutín o un habitante de la Torre) desea realizar alguna acción complicada, bien sea por dificultosa o porque entraña consecuencias negativas si se falla, debe realizarse una tirada de dados.

El lutín implicado o el Amo de la Torre, según corresponda, lanza los tres dados y se quedará con el resultado intermedio, es decir, aquél que no es ni el más alto ni el más bajo. Si el resultado iguala o supera la **Dificultad** establecida por el Amo de la Torre, entonces la acción tiene éxito.

Pero, ¿Cómo sabe El Amo de la Torre qué dificultad establecer para una acción? Rudesindus ha dispuesto esta tabla para que le sirva de guía:

TABLA DE DIFICULTADES

- 2 Cualquiera puede hacerlo
- 3 Fácil incluso para un lutín
- 4 Lo normal en estos casos
- 5 La cosa se complica demasiado
- 6 Solo los lutines con suerte lo consiguen
- 7 Un lutín no puede hacerlo... normalmente
- 8 Mejor será que lo olvides

Además, Rudesindus también dejó unos cuantos ejemplos para facilitar la labor del Amo de la Torre. Los ejemplos son los siguientes:

- Si Goblop quiere buscar las semillas que llevaba para plantar en el huerto y que acaba de soltar por descuido, es una tarea tremendamente sencilla que cualquiera podría hacer, por lo que la Dificultad sería 2.
- Si ahora Goblop quiere escalar para encaramarse a la cómoda de la habitación de Rudesindus y no hay ningún impedimento especial (como Lucifer, el gato de Rudesindus, observándole goloso), la Dificultad sería 3, ya que es algo fácil incluso para un lutín.



- Si Goblop ahora quisiera golpear a otro lutín para disuadirle de quitarle su querida Campana de la Llamada sería una Dificultad 4, la dificultad estándar
- Si nuestro querido Goblop intenta convencer a un campesino de que le entregue esa ofrenda que ha traído para Rudesindus mientras sus ojos aún hacen chiribitas ante la posibilidad de sostenerla la preciosa pertenencia en sus manos sería una acción de Dificultad 5, ¡Es imposible no desconfiar de Goblop cuando se pone codicioso!
- Si resulta que Goblop está huyendo de Lucifer porque le pisó la cola sin querer entonces la Dificultad sería 6, ¡Huir de Lucifer es algo que sólo los lutines con suerte consiguen!
- Si Goblop hubiera conseguido huir de Lucifer (cosa harto improbable) quizás quisiera cerrar la pesada puerta de la habitación de un golpe para que el gato se golpee la nariz contra ella. Eso es una tarea que un lutín no puede hacer en circunstancias normales por sí solo, así que sería una acción de Dificultad 7.
- Si Goblop, no contento con haber huido de Lucifer ni con golpearlo contra una puerta de madera quisiera ahora convencer a todos los habitantes de la torre que estaban viendo el suceso de que él era la única víctima de un intrincado complot y que ellos deberían defenderle ante Rudesindus y, es más, tratar de reducir un año su servidumbre hablamos de una acción de Dificultad 8.

¡Pobre Goblop! ¿Por qué no se fían de mí?

Es que hay cosas que ni un lutín como Goblop puede conseguir. Habrás observado que hay Dificultades por encima de seis cuando realmente un dado de seis caras sólo puede obtener resultados entre 1 y 6, y eso se debe a que existen maneras de mejorar tus posibilidades de éxito. Los lutines con Adjetivos y Artes apropiados encontrarán más fácil resolver ciertas acciones, ¡a no ser que se trate de un Adjetivo negativo, que dificultará sus esfuerzos!

Si el personaje tiene un Adjetivo positivo apropiado para la acción que está realizando, entonces puede escoger el dado mayor como resultado en lugar del intermedio. En

caso de que el personaje tenga dos Adjetivos positivos que puedan aplicarse simultáneamente, entonces repite la tirada del dado menor y después elige el dado con el resultado mayor.

... y viceversa, si el personaje tiene un Adjetivo negativo apropiado escogerá el resultado menor. En caso de que tenga dos Adjetivos negativos que puedan aplicarse simultáneamente, entonces repetirá la tirada del dado mayor y elegirá el dado con el resultado menor.

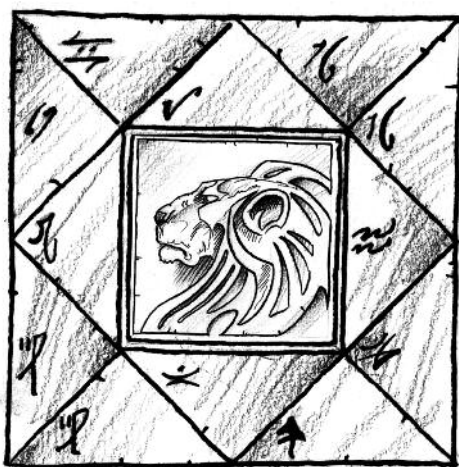
Ahora recuerdo dos cosas que le ocurrieron a Goblop muy relacionadas con estas normas...

- En una ocasión, a Goblop le pidieron que hablase con Lordemius, el demonio comerciante que le trae sus

componentes mágicos a Rudesindus. Es bien sabido que Lordemius habla de forma diferente a los demás demonios, de manera que entenderle era todo un desafío. Lanzó los tres dados y obtuvo 4, 1 y 3 y como Goblop es listo puede elegir el resultado mayor, que en este caso es el 4. Si no hubiera tenido ningún adjetivo aplicable debería haber escogido el resultado medio, en este caso el 3. Pero como la Dificultad de la acción era 5, tanto hubiera dado: el pobre Goblop no se enteró de una palabra de lo que Lordemius le decía y acabó

comprando los componentes equivocados. ¡Pobre Goblop, vaya riña que le echó Rudesindus al volver de su viaje!

- Otro día, mucho antes de que Goblop fuera el Portador de la Campana de la Llamada, le habían encargado vigilar unas pócimas que Rudesindus estaba preparando en su laboratorio. Como Goblop es muy protestón se puso a maldecir acerca de lo poco que le gustaba esa tarea, corriendo el riesgo de descuidar la vigilancia del fuego. Por eso, Goblop lanzó los dados y obtuvo un resultado de 2, 3 y 6. Como es "muy" protestón tuvo que tirar de nuevo el 6 y obtuvo un 5. Como se está aplicando su adjetivo negativo se queda con el menor resultado, es decir, un 2. Como la Dificultad de la tirada era 4, Goblop se distrajo y la pócima le estalló en la cara. Tardamos varios días en quitarle el hollín... si al tirar de nuevo el 6 Goblop hubiera obtenido un 1, debería haberse quedado con ese resultado.



¿Pero por qué todas las historias son del pobre Goblop sufriendo, eh? ¿No es Goblop un fiel servidor de Rudesindus y amigo del Amo de la Torre, eh? ¿Goblop sabe hacer muchas cosas! ¿Como saltar!

Si el personaje tiene un Arte apropiado para la tirada, sumará 1 al resultado del dado elegido. No se puede aplicar más de un Arte a la vez a la misma acción.

Está bien, está bien... recuerdo el día que escapaste de Lucifer... verás, en una ocasión el pobre Goblop se quedó encerrado en una habitación con Lucifer, el gato. El animal le miraba goloso, así que Goblop se apresuró a dar un brinco y escapar de la criatura. Como Goblop tiene la habilidad de Saltar sumó 1 al resultado de su tirada, que era de 2, 3, 1. Al no aplicarse ningún adjetivo Goblop se queda con el resultado intermedio (2), pero le añade 1 por su habilidad, para un total de 3, ¡justo la Dificultad fijada por el Amo de la Torre! Gracias a eso Goblop escapó del gato... pero se cayó por la ventana. Le dolió bastante, creo recordar.

¡Sí! ¡Me dolió mucho! ¡Grrr! ¡Huir de gatos estúpidos no estaba en mi contrato!

En ocasiones, además, se pueden obtener resultados extraordinarios. Si obtienes tres seises o tres unos en la tirada, entonces el resultado de la acción es especial:

Con tres seises el Diablo te sonríe, tendrás éxito sin importar la dificultad y además será un éxito maravilloso, sorprendente y que maravillará a todos los presentes.

¡Goblop nunca ha tenido uno de esos! ¡Pobre Goblop, pobre yo!

Con tres unos... maldito seas tres veces, tendrás fallo sin importar la dificultad y además el fallo será garrafal, una auténtica pifia que hará que todos se rían de ti.

...de esos Goblop sí tiene...

Sí, muchos, ¿Verdad Goblop? Recuerdo el día que estabas regando las plantas carnívoras de Rudesindus tratando de evitar que te mordisquearan el culete, saltando de aquí para allá... el resultado de los dados era 1, 1, 1 y como es un resultado de fallo automático no importaba que la dificultad fuera 2 y que pudiera aplicar su



habilidad de Saltar, le mordisquearon en el culete y, para más humillación, acabó dentro de una planta que le dejó manchado con sus babas rosas.

Aún recordamos en la torre las hazañas de Goblop "el rosado" durante esa semana, ja, ja, ja. ¡Hasta el pobre Luko "el cojo" se rió de él!

PELEAS

Pero Luko se llevó su merecido, sí, sí, sí, ¡ja!

Sí, la verdad es que Luko y Goblop se pelearon. En esta torre los combates se resuelven como una acción de Dificultad 4. Ambos contendientes lanzan sus dados y...

- Si los dos tienen éxito el intercambio de golpes no daña a ninguno, sencillamente se enzarzan en una nube blanca en la que sólo sobresalen ocasionalmente puños y onomatopeyas.

*- Si uno tiene éxito y el otro falla, entonces este último sufre un **nivel de daño**. Si además el atacante es más fuerte que el defensor (tiene más Adjetivos aplicables al combate, incluyendo su tamaño) entonces el daño es de dos niveles de salud en lugar de uno.*

Además, lógicamente no es tan fácil golpear a un lutín como lo es golpear a un humano, que son considerablemente más grandes. Por eso la dificultad del ataque cambia según el tamaño:

- Si el blanco es más grande (un tamaño superior) la dificultad es 3.*
- Si el blanco es mucho más grande (dos tamaños superior o más) la dificultad es 2.*
- Si el blanco es más pequeño (un tamaño inferior) la dificultad es 5.*
- Si el blanco es mucho más pequeño (dos tamaños inferior o más) la dificultad es 6.*

*Esto nos lleva a hablar de los **tamaños**. Ya sabemos que un lutín cualquiera es diminuto (como un ratón), pero que también los hay minúsculos (como un saltamontes) y pequeño (como un gato). El tamaño superior por encima de pequeño es grande (como un humano o mayor). Por si no eres tan listo como Goblop aquí tienes una Tabla con las dificultades para impactar.*

TABLA DE TAMAÑOS ENFRENTADOS

Objetivo

Atacante	Minúsculo	Diminuto	Pequeño	Grande
Minúsculo	4	3	2	2
Diminuto	5	4	3	2
Pequeño	6	5	4	3
Grande	6	6	5	4

Y sobre los **niveles de salud**... verás, un personaje diminuto tiene tres estados de salud: "intacto", "herido" y "maltrecho". Los personajes minúsculos sólo tienen dos: "intacto" y "maltrecho", mientras que los pequeños tienen cuatro "intacto", "lastimado", "herido" y "maltrecho" y los grandes cinco "intacto", "magullado", "lastimado", "herido" y "maltrecho".

Cuando un personaje ha perdido todos sus niveles de salud está **indispuesto**. Un personaje indispuesto no puede actuar, sólo puede quejarse, llorar, lamentarse de su suerte y pedir ayuda sin orden ni concierto... al menos hasta que se recupere. Afortunadamente para los lutines que se meten en muchos líos como Goblop, cada escena un lutín recupera un nivel de salud.

¡Sí, sí, pero no te enrolles y cuéntales como sacudí a Luko!

Oh, claro... Luko y Goblop se habían enzarzado en una pelea. Como recordarás, Goblop es pequeño y Luko era diminuto, así que el primero tenía que superar una dificultad de 5 y el segundo de 3. Ambos lanzaron los dados y Goblop obtuvo 6, 5, 1, quedándose con el 5 y superando la dificultad, mientras que Luko obtuvo un 3, 2, 1, quedándose con el 2 y fallando la tirada. Por eso, Goblop le hizo perder a Luko dos niveles de salud, uno por el golpe y otro adicional por ser más grande que él... y Luko pasó de estar "Intacto" a estar "Maltrecho".

Después, la mala suerte de Luko continuó, él obtuvo tres unos y se tropezó, mientras que Goblop se ensañaba con él y le hizo perder dos niveles salud, llevándole

desde "Maltrecho" hasta "Indispuesto" y obligándole a lloriquear durante un buen rato.

Je, Goblop es un gran guerrero...

Un gran marrullero diría yo...

¿Qué dices?

Nada, Goblop, prosigamos...

LOS DOMINIOS DE LA MAGIA

Los lutines también somos seres de increíble poder mágico. Lo que las criaturas de la Creación sólo son capaces de imaginar, nosotros lo doblegamos a nuestra voluntad. Cada lutín tenemos poder sobre un ámbito de la Creación, por ejemplo yo soy experto en el Fuego, y con mis increíbles poderes soy capaz de encender la chimenea de Rudesindus, caminar entre las brasas sin quemarme o chamuscar a quien se mete conmigo, ¡Tal es el poder de Goblop!

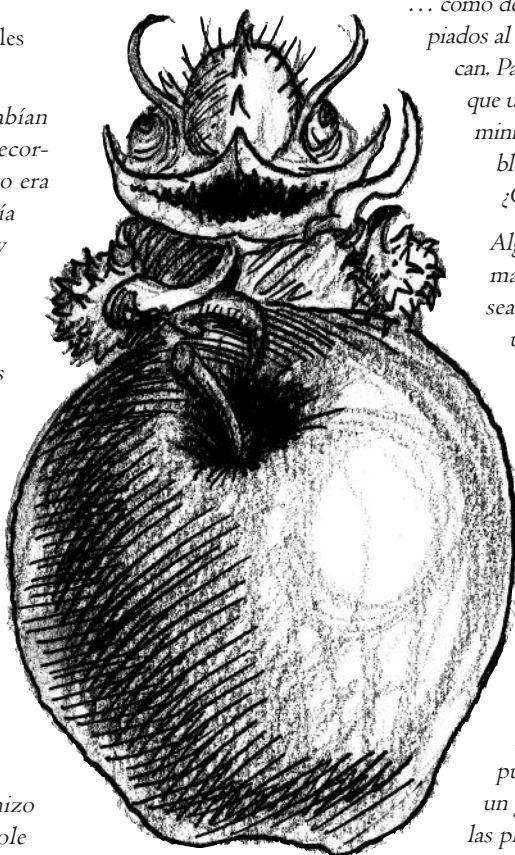
Efectivamente, como Goblop te ha comentado los lutines pueden realizar pequeños efectos mágicos...

¡No he dicho pequeños! ¡Grrrr!

... como decía, pequeños efectos mágicos apropiados al Dominio de magia al que pertenecemos. Para utilizar su magia el lutín indica que uso desea realizar basándose en su dominio de magia y el Amo de la Torre establece una Dificultad para la acción. ¿Cuál es esa dificultad? Pues verás...

Algo que un lutín podría hacer normalmente sin recurrir a la magia, bien sea por sí mismo o recurriendo a utensilios adecuados, tiene una Dificultad de 4. Algunos ejemplos son girar el pomo de una puerta, tirar un vaso de una mesa, encender una vela, arrancarle el bigote a un gato o empujar un libro.

Si lo que el lutín quiere hacer es algo que requeriría la colaboración de varios lutines para llevarse a buen puerto la Dificultad es 5. Algunos ejemplos son inmovilizar a Lucifer, empujar una puerta, encender la chimenea, cocinar un guiso o pasar inadvertidamente ante las plantas carnívoras.



Por último, si el lutín utiliza su magia para algo que no podría hacer ni solo, ni con ayuda, pero no es más de lo que podría hacer un humano con cierto esfuerzo, la Dificultad es 6. Algunos ejemplos son levantar un pesado baúl, limpiar con una escoba, devolver todos los libros a la estantería, apagar un pequeño incendio en la cocina, etc.

Ten en cuenta que los Dominios son muy flexibles y en ocasiones podrán aplicarse los de dos o más lutines. Un lutín del dominio de los Metales podrá intentar abrir la cerradura de un cofre, pero también podría hacerlo un lutín del dominio de las Cosas Cerradas, aunque posiblemente para este último la Dificultad fuera inferior. En cualquier caso, el Amo de la Torre, como es lógico, tiene la última palabra al respecto.

A propósito de los Dominios, estoy recordando cierta ocasión en la que Luko y Goblop...

¡No! ¡Amo de la Torre! ¡Esta historia no, por favor! ¡Goblop será bueno!

No es para tanto Goblop...

Sí lo es, ¡En aquél entonces era joven e ignorante! ¡Pero ahora soy el Portador de la Campana! ¿Quién se ríe de Goblop ahora, eh?

En fin, no hagas caso a Goblop, es muy protestón y ésta va a ser la última anécdota que te cuente. Un día, hace

mucho, mucho tiempo, cuando Luko "el cojo" era el Portador de la Campana, Goblop trató de sorprenderle arrojándose sobre él para quitársela. Luko se sobresaltó e hizo lo primero que se le ocurrió. Como Luko era un lutín del Dominio del Aire, creó una corriente que levantó a Goblop como si cuatro lutines le estuvieran agitando sobre un pañuelo continuamente. Como esa acción es la típica que un lutín no podría hacer solo, pero que sí podrían hacer varios juntos, la Dificultad era 5, y Luko obtuvo en los dados 3, 5, 5, ¡justo! ¡Goblop se alzó en el aire y empezó a ser manteado por los vientos!... con tan mala suerte que al usar su Dominio Luko desatendió la campana y esta sonó, convocando a los demás lutines que vieron en qué situación estaba Goblop.

¡Estúpidos! ¡Se rieron de mí!

No fue para tanto Goblop, además, ¿A que ahora eres el Portador de la Campana?

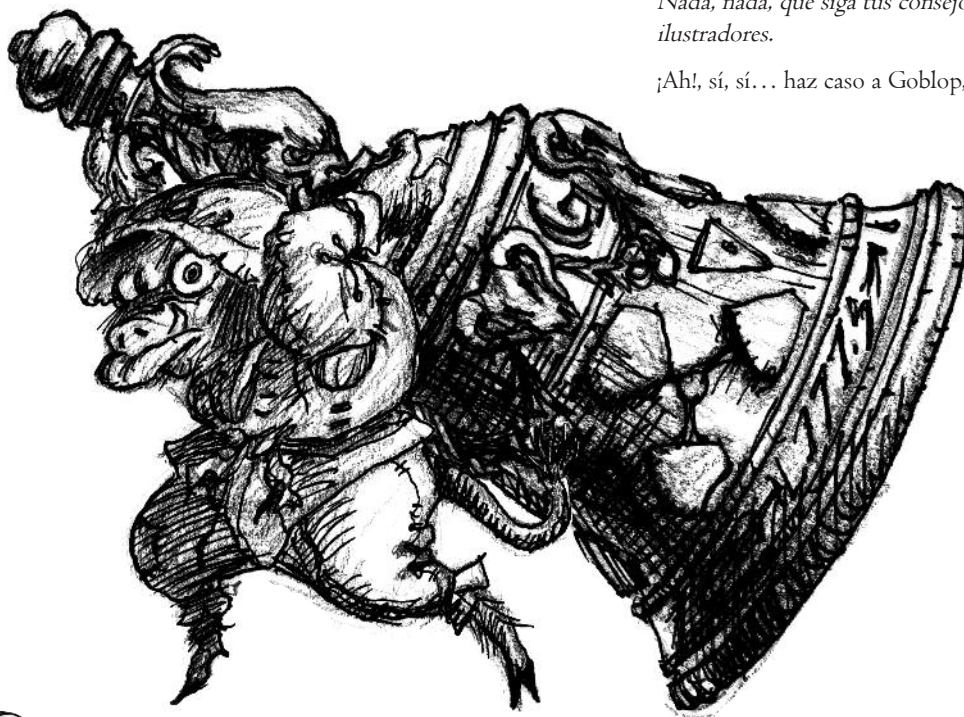
¡Sí, yo soy el más fuerte!

Bueno, nuevo amigo, ha sido un placer para mí conocerte, pero tengo que volver a mis quehaceres, sigue en compañía de Goblop que te mostrará la Torre y a sus habitantes, que disfrutes de la visita... y no te fíes mucho de las fanfarronadas de este malhumorado lutín.

¿Qué has dicho?

Nada, nada, que siga tus consejos que son muy válidos e ilustradores.

¡Ah!, sí, sí... haz caso a Goblop, ¡Por aquí!



La Torre y sus Habitantes

En fin, ahora que el Amo de la Torre se ha ido es hora de que te enseñe las estancias de la torre y te presente a algunos de sus habitantes, ¡Pero no te entretengas! Tengo que atender muchas tareas y entretenerme aquí contigo no está para nada en mi contrato. ¡Vamos, vamos! Toma este pergamino, tiene un mapa de la torre y sus cercanías que me ahorrará tener que recordarte dónde está cada cosa. ¡Y mira si he sido bueno, he apuntado todas las trampas que he encontrado a lo largo de mi servicio en la torre! No quiere decir que no haya más, pero al menos Goblop no ha caído en ellas...

Alrededores de la Torre

Bien, antes de que entremos echa un vistazo fuera. Como ya sabes, la torre de Rudesindus se encuentra en el **Bosque**, un lugar de árboles profundos donde es fácil perderse si no conoces el camino. ¡Los aldeanos muchas veces se extraviaban y se oyen extraños ruidos de criaturas misteriosas por la noche! La verdad, no es un sitio para que un lutín vaya solo. De hecho, no es un sitio para que vaya un lutín.

Aquí cerca tenemos el **Huerto** de Rudesindus, donde planta tanto verduras para alimentarse como componentes mágicos como la mandrágora. Aunque el mago ha puesto un espantapájaros, la verdad es que los cuervos del huerto son un estorbo continuo, ¡Están todos quietos, vigilándote, como esperando a que cometas un error para reírse de ti! Suelen asustarse con facilidad, pero si deciden ata-



carte dan unos picotazos que duelen durante semanas, ¡Goblop lo sabe bien!

Los Cuervos del Huerto. Son rápidos pero asustadizos. Son expertos en dar picotazos, comerse el sembrado y estar alerta. Son diminutos.

Pero no pienses que son lo único que deben preocuparte. De un tiempo a esta parte Rudesindus pensó que sería buena idea sembrar cierta variedad de plantas que requieren ser regadas con frecuencia... sí, esas de allí. Bonitas, ¿No? ¡Pues no! ¡Son carnívoras! ¡Querrán mordisquearte tu trasero si no tienes cuidado!





Las Plantas Carnívoras. Son feroces, pero lentas. Son expertas en tragarse las cosas enteras, florecer y disimular. Son pequeñas.

En ese otro lado tenemos el **Pozo**. Sin duda ha conocido tiempos mejores. Aunque le hemos dicho a Rudesindus que hay que cambiar la cuerda del cubo porque está podrida, al viejo siempre se le olvida y muchas veces tenemos que esforzarnos el doble para conseguir un poco de agua. Y claro, no pienses que Rudesindus tuvo en cuenta que iban a ser lutines quienes iban a llevar su agua, no señor, el pozo es perfectamente adecuado para un humano, ¡Pero intenta sacar agua tu solo con esas manitas! ¡Ja!

Ya entrando en la torre tenemos el **Foso de la Bestia Sin Nombre**, que se llama así, como incluso un lutín joven como tú sabrá, porque dentro de esa agua pestilente y en la que flotan cosas francamente desagradables vive la Bestia Sin Nombre, una criatura indescriptible con la que Glop espera no tener que tratar nunca, así que pasa rápidamente por el puente levadizo para que podamos entrar en la torre, vamos, vamos...

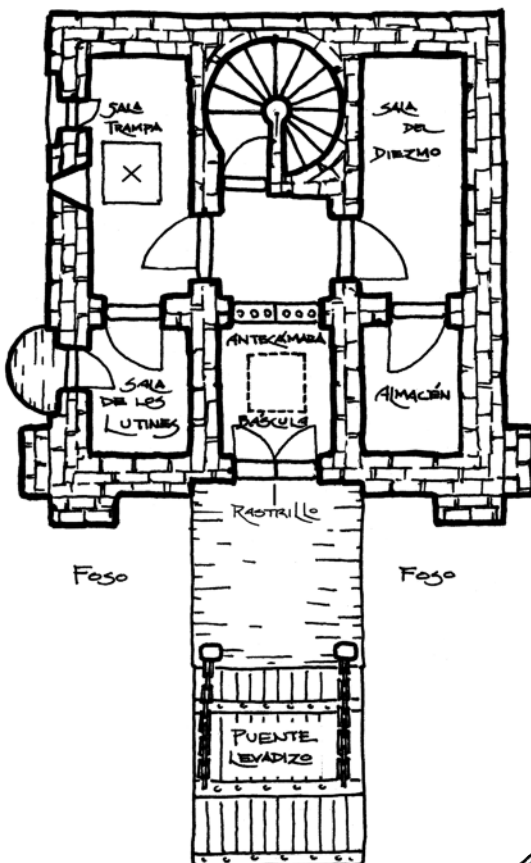
La Bestia Sin Nombre. Es temible y muy furiosa, pero muy tonta y alocada. Es experta en atrapar cosas con sus tentáculos, emitir gruñidos intimidatorios y atacar cuando menos te lo esperas. Es grande.

Esto es la torre. Aquí pasarás los próximos años junto a los demás lutines y habitantes de la torre. Como ves es un sitio grande y con muchas estancias, así que espero que esas piernitas tuyas vayan lo bastante rápido como para seguirme, ¡No pienso detenerme para que recuperes el resuello! ¡Soy el Portador de la Campana y estoy muy ocupado!

La Planta Baja

Esto es la planta baja, como ves ahora estamos en la **Sala del puente levadizo**, donde se encuentra la báscula, la maquinaria que permite alzar el puente levadizo. Por lo demás no destaca especialmente, pero cada vez que entres o salgas de la Torre lo harás por aquí... salvo que lo hagas por una de las ventanitas. No es frecuente, pero alguna vez ha ocurrido.

PLANTA BAJA





A continuación tenemos el distribuidor, con una puerta a la izquierda, las escaleras de caracol que conducen a las demás plantas y la puerta derecha. Vayamos por la izquierda, que es la zona más frecuente para todos los lutines. Ayúdame a abrir la puerta, que yo sólo no puedo...

Ajá, aquí está, una sala corriente, ¿Verdad? Con sus estanterías repletas de libros interesantes, sus objetos que tal vez sean mágicos... ¿Y esa baldosa? Una baldosa cualquiera, ¿Verdad? ¡No! Ésta es la **Sala de la Trampa**, con una baldosa ingeniosamente preparada para voltearse y enviar directamente al incauto a las Mazmorras, je, je, je. Pero vayamos a esta otra habitación, abramos la puerta...

Este es tu nuevo hogar, el **Cuarto de Lutines**. En ese cofre es donde los lutines vivimos y descansamos hasta que Rudesindus nos requiere. Es un cofre grande y confortable para gente como nosotros y por supuesto yo, Goblop, como Portador de la Campana, tengo un sitio de excepción en él. En ocasiones Rudesindus se olvida de abrirnos después de decirnos las tareas, pero colaborando con algún compañero conseguirás salir con facilidad. Volvamos ahora al distribuidor, vamos a ver las estancias del lado derecho...

Tras esta puerta se encuentra la **Habitación del Diezmo**, aquí dejan todos los visitantes su tributo a nuestro gran mago antes de ser recibidos por él (o atendidos por nosotros, cuando se encuentra de viaje). Con frecuencia esta sala parece un trastero por la variedad de objetos que contiene y lo desordenados que se encuentran, pero de cuando en cuando

Rudesindus nos encarga que lo cataloguemos todo y lo traslademos a la habitación de al lado, ésta de aquí.

El Amo de la Torre ha dejado la puerta abierta para que te la enseñe, pero normalmente está cerrada con una llave que se encuentra en la habitación de Rudesindus. Como puedes ver, esto es el **Almacén**, donde se guardan todo tipo de cosas en escrupuloso orden, no sólo los diezmos que recibe Rudesindus. ¡Ten cuidado con lo que tocas! El término "escrupuloso orden" implica que un golpe desafortunado y todo caerá como un castillo de naipes. ¡Y luego nos tocará volver a colocarlo todo en su sitio! En ocasiones ni siquiera somos nosotros los que lo desordenamos, sino que son esas estúpidas Ratas del Almacén, ¡Cómo las detesto! En fin, mejor será que vayamos a la escalera y bajemos a las Mazmorras, donde quizás te encuentres más en tu salsa...

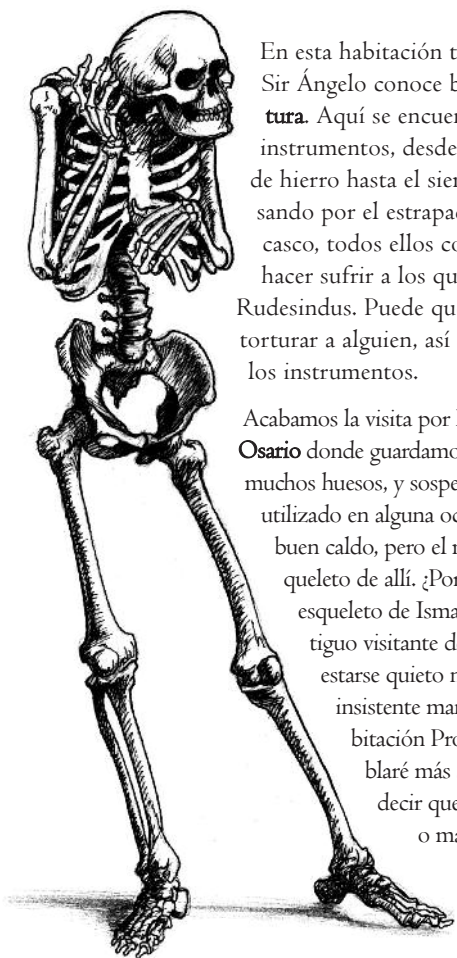
***Las Ratas del Almacén.** Son taimadas, pero cobardes. Son expertas en corretear, roer y ocultarse. Son diminutas, aunque alguna es pequeña.*

Las Mazmorras

Aquí abajo hace bastante más frío, pero es lógico, ¡Esto son las Mazmorras! Aquí traemos a todo el que se atreve a adentrarse en la Torre sin permiso u ofende a Rudesindus, y sufre terriblemente por su osadía. De hecho fíjate allí a la izquierda, eso es el **Calabozo**. Aquí es donde van a parar los que caen en la Trampa o son capturados, de hecho fíjate allí, en esa sombra, ¿Ves a un humano medio dormido? Ése es Sir Ángelo de las Altas Murallas, un caballero que trató de rescatar a la Princesa Cautiva... con poco éxito. La verdad es que está un poco loco, algunos dicen que ya vino así a causa de abusar del alcohol, pero yo creo que ha enloquecido gracias a mis crueles interrogatorios, je, je, je. En cualquier caso no le subestimes, como te descuides se escapará y nos ganaremos la cólera de Rudesindus.

***Sir Ángelo de las Altas Murallas.** Es muy valiente, pero famélico y trastornado. Es experto en resistir la tortura, trazar planes de huida y fabricar herramientas improvisadas. Es grande.*



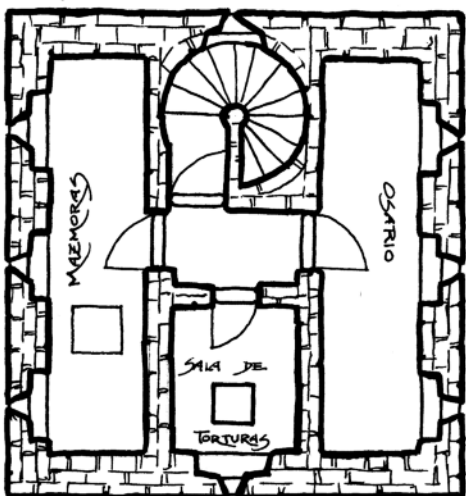


En esta habitación tenemos un lugar que Sir Ángelo conoce bien, la **Sala de tortura**. Aquí se encuentran toda clase de instrumentos, desde la conocida doncella de hierro hasta el siempre útil potro, pasando por el estrapado, el borceguí o el casco, todos ellos con el mismo fin: hacer sufrir a los que ocultan secretos a Rudesindus. Puede que alguna vez te toque torturar a alguien, así que familiarízate con los instrumentos.

Acabamos la visita por las Mazmorras con el **Osario** donde guardamos, en fin, huesos. Hay muchos huesos, y sospecho que alguno ha sido utilizado en alguna ocasión para hacer un buen caldo, pero el más peligroso es ese esqueleto de allí. ¿Por qué? Pues porque es el esqueleto de Ismael el Peregrino, un antiguo visitante de la Torre que no sabe estarse quieto ni muerto. Tiene una insistente manía por alcanzar la Habitación Prohibida de la que te hablaré más adelante, así que baste decir que hay que tenerlo tanto o más vigilado que al caballero. No te fíes de su aspecto endenque, es excepcionalmente resistente.

Ismael el Peregrino. Es pertinaz y resistente, pero muy errático. Es experto en correr, escabullirse y reagrupar sus huesos. Es grande.

MAZMORRA



Primera Planta

¡Espera! Ten cuidado con ese escalón, ¿No ves nada extraño? No, no es una trampa, sólo es un **Escalón roto**. Da igual la cantidad de veces que Rudesindus nos encargue arreglarlo, siempre vuelve a romperse. Si no pasas con cuidado te meterás un buen golpe, te lo garantizo.

Bien, de nuevo tres puertas. Comencemos por la de la izquierda, ¡Pero no la abras! Fíjate en esa runa sobre la puerta, identifica la habitación como el peligroso **Ingenio teleportador**. Todo el que traspasa esa puerta se ve trasladado a un lugar distante, y sin garantías de regreso. La mayor parte de las veces es utilizado por otros demonios para traer mercancías para Rudesindus, de hecho Lorde-mius, el demonio mercader, hace visitas semanales. Es un demonio enorme y simpático, que huele siempre a ceniza y que echa humo por sus fosas nasales y boca. Esto hace que



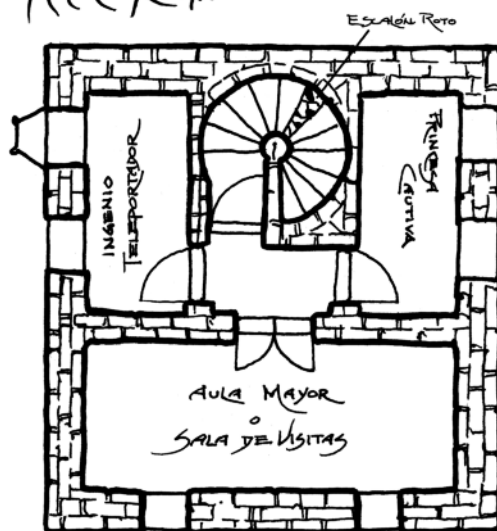
a veces sea difícil comprender lo que dice, así que presta toda tu atención cuando hables con él, ¡No querrás que te time y haga que Rudesindus pague un precio excesivo por unas mercancías que no valen tanto!

Lordemius el demonio mercader. Es ladino y fuerte, pero indescifrable y difuso. Es experto en regatear, convencer y cargar mercancías pesadas. Es grande.

Dejando de lado esa puerta, fíjate en la sala que hay frente a la escalera: es el **Aula mayor**, donde Rudesindus (o nosotros, si se encuentra ausente) recibe a las visitas, sean pedigüeños que desean su favor, negociantes que desean un acuerdo o demonios que tienen tratos con él. Aunque no es el único sitio donde puede encontrársela, muchas veces la Sombra de Rudesindus se encuentra sentada en el trono, jugando. Nadie sabe por qué la sombra se desprendió del mago, pero parece que se quedó con todo su sentido del humor y las bromas pesadas. Tomar el pelo a los lutines está entre sus aficiones principales, así que desconfía de ella. Aún recuerdo a un antiguo Portador de la Campana que fue tan estúpido como para dejarle la Campana a la



PRIMERA PLANTA



Sombra... ¡Ella arrojó la Campana por la ventana del tercer piso y ocasionó que todos saltáramos por la ventana tras ella! ¡Aún me duele el trasero al recordarlo!

La Sombra de Rudesindus. Es muy sigilosa y muy escurridiza, pero también muy insustancial y muy traviesa. Es experta en ocultarse, asustar y desordenarlo todo. Es grande.

Y la última puerta de esta planta es otra que también debe permanecer cerrada. Es la **Habitación de la Princesa cautiva**. La princesa Madina de Betia permanece retenida aquí hasta que su padre se decida a pagar su rescate. En la habitación cuenta con todo lo que necesita para el día a día, desde la cama hasta la rueca de hilar, aunque ahora que hablamos de ella no está de más que te de un consejo... ¡No te pinches con ella! En cuanto la toques caerás profundamente dormido y no podrás ser despertado de forma alguna. Bueno, quizás los gritos de la princesa lo consigan, porque es profundamente exasperante. Además de sus constantes demandas su grito de "¡Me abuuuurro!" hace que nos tiremos de los pelos. ¡A veces pienso que sería mejor que Sir Ángelo la rescatase de una vez!

La Princesa Madina de Betia. Es muy hermosa, pero caprichosa y tozuda. Es experta en mandar, mantener la compostura y tejer en su rueca. Es grande.

La rueca de la Princesa es un objeto mágico. Todo el que se pinche con ella cae dormido durante el resto de la escena, como si se encontrase Incapacitado. Ningún intento por despertarle antes tendrá éxito, salvo algún conjuro por parte de un lutín de un Dominio apropiado, como Sueños.

Sigamos subiendo, ¡Aún tenemos mucho que hacer!

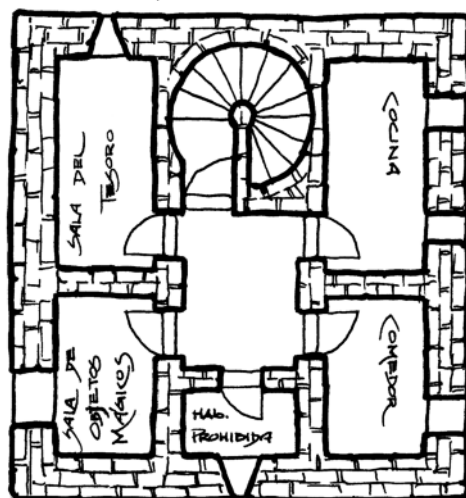


Segunda Planta

La cosa se complica, ¿Verdad? Cinco puertas esta vez. Tranquilo, que al menos una de ellas jamás la atravesarás. Es esa que se encuentra frente a nosotros y como puedes leer, se trata de la Habitación Prohibida. Ningún lutín, ni ningún habitante de la Torre que yo sepa, está autorizado a abrir la **Habitación prohibida**, de manera que ninguno sabemos lo que hay dentro. Yo sólo sé que aquellos que han entrado jamás han vuelto, y que Rudesindus se ha enfadado profundamente al descubrir que alguien se ha saltado su prohibición. Hazme caso y no te compliques la vida, olvídate de ella. Pero, seamos sinceros, ¿No es sumamente atrayente? Goblop casi puede oír los innumerables tesoros que le esperan al otro lado... ¿Eh? ¿Cómo dices? Sí, sí, la visita...

Aquí a la izquierda tenemos dos puertas, la que está más cerca de las escaleras es la **Sala del tesoro**, donde Rudesindus guarda sus posesiones no mágicas más preciadas. Normalmente la puerta está cerrada con llave para que no le roben, pero tarde o temprano tendrás que entrar para pagar alguna

SEGUNDA PLANTA

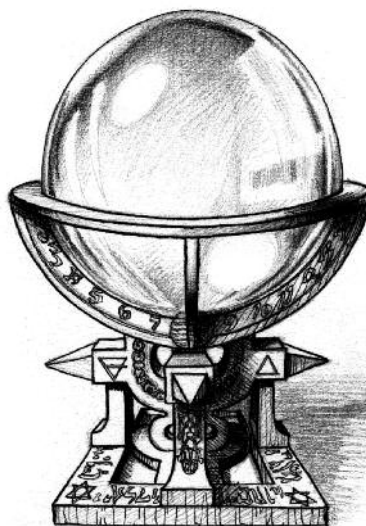


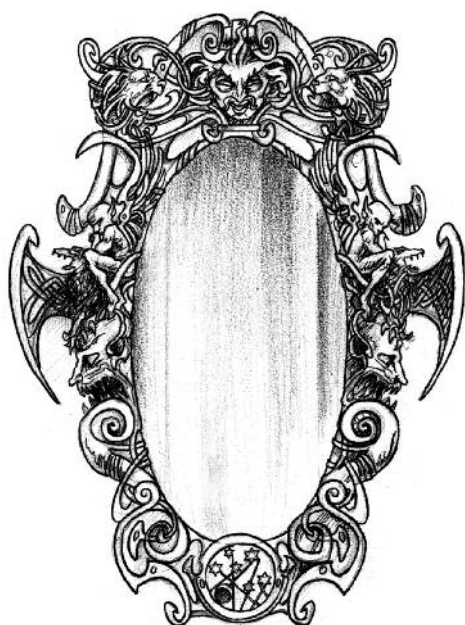
mercancía o dejar algo del diezmo. No se te ocurra robar nada, Rudesindus tiene todo contado y exigirá justificación de cada pieza que no se encuentre allí a su vuelta.

Al lado de la sala del tesoro está la **Sala de objetos mágicos**, donde Rudesindus guarda, cuando se acuerda, los objetos mágicos. Hay demasiados como para que te los mencione todos, así que permíteme que te hable de tres de los más célebres: la Esfera de Adivinación, el Espejo Zalamero y la Alfombra Voladora.

La Esfera de Adivinación es una bola de cristal muy propensa a romperse si no se trata con cuidado, y que a pesar de lo frágil que es pesa más que lo que un lutín puede cargar.

La Esfera de Adivinación. Es muy perceptiva, pero también muy frágil. Es experta en ver cosas lejanas, mostrar el futuro y mostrar el pasado. Es pequeña.

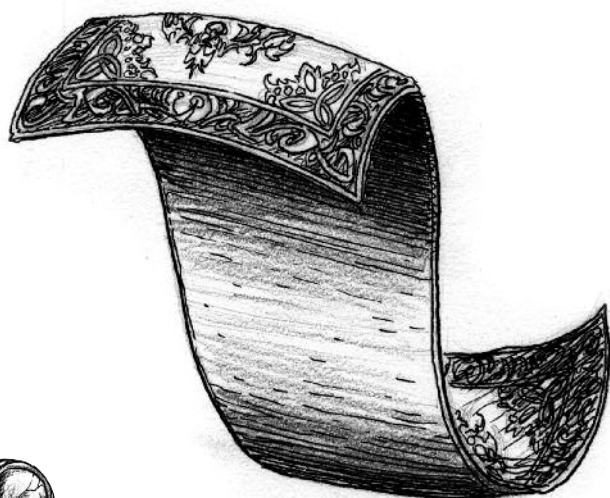




Mucho más agradable es el Espejo Zalamero, un gran espejo parlante que siempre tiene una encantadora conversación... algunos dicen que trata de convencerte para que sirvas a sus propios fines, pero Goblop no hace caso a los rumores, el Espejo Zalamero únicamente sabe identificar a un ganador cuando lo ve.

***El Espejo Zalamero.** Es adulator y convincente, pero también muy frágil. Es experto en decirte lo que quieres oír, convencerte de hacer lo que él quiere y averiguar trapos sucios. Es grande.*

Por último, la Alfombra Voladora es una juguetona alfombra que le encanta salir volando y arrastrar a cuantos más lutines mejor con ella. Aunque la veas enrollada y tranquila no te creas nada, saldrá volando en cuanto te despistes.



***La Alfombra Voladora.** Es rápida y astuta, pero también muy juguetona. Es experta en volar, hacer cabriolas y librarse de los intentos de atraparla. Es grande.*

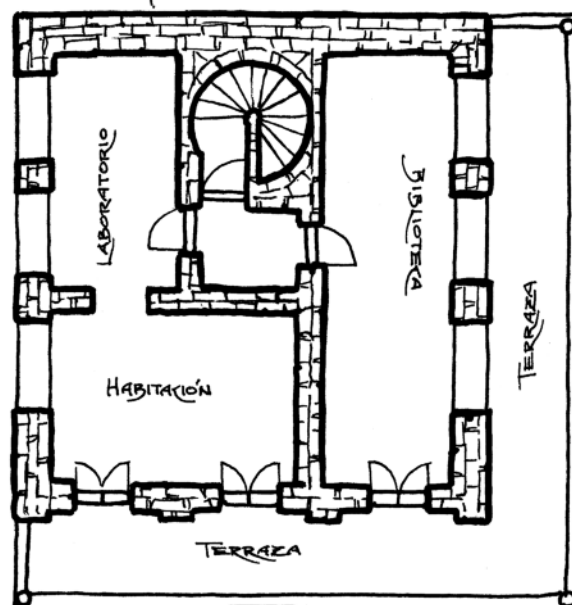
Tercera Planta

Ya casi hemos acabado, esta es la última planta, aunque después subiremos a las Almenas. Como ves aquí hay dos puertas, la de la izquierda, que es la primera que vamos a atravesar, conduce al Laboratorio, pero también a los Apósitos de Rudesindus.

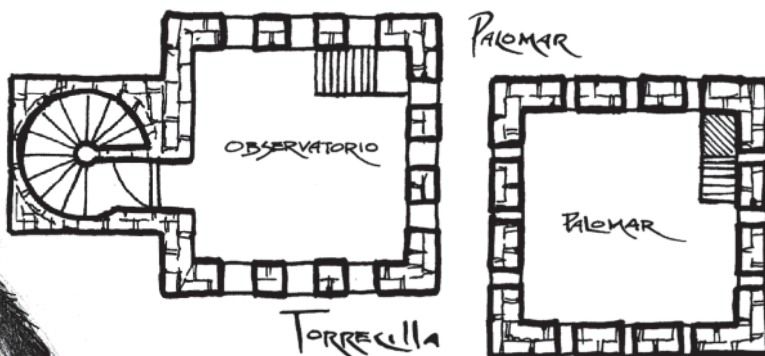
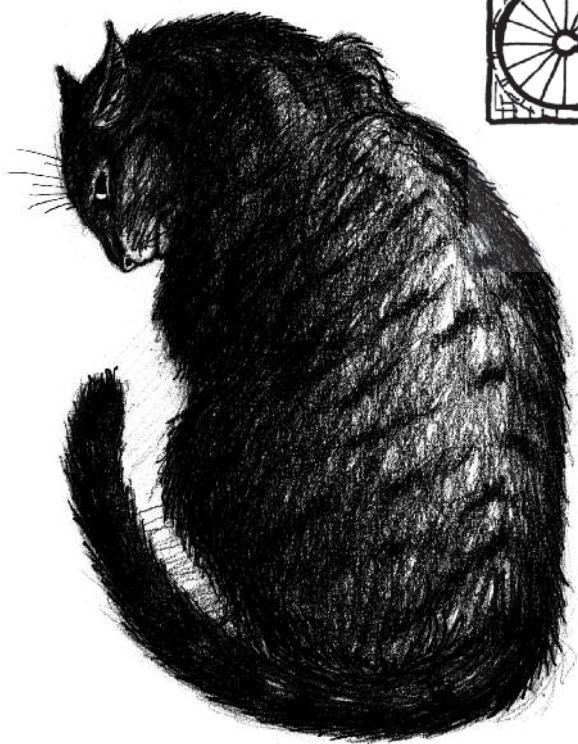
En el **Laboratorio** es posible encontrar todo tipo de sustancias y enseres para mezclarlas, calentarlas, etc. Además de diversos materiales, en ocasiones también es posible encontrar pócimas y ungüentos ya elaborados, aunque desgraciadamente Rudesindus confía en su memoria y no etiqueta ninguno de ellos. He visto a lutines transformarse en bonsáis, echar a volar hinchados como un globo e incluso encogerse hasta volverse minúsculos por derramarse una sola gota de líquido, así que mantente alejado de mí mientras estemos aquí, por favor.

Pasando el laboratorio se llega a la **Habitación de Rudesindus**, donde se encuentra su cama, sus enseres más personales y el cesto de Lucifer el Gato. Ese gato es el peor enemigo de los lutines en toda la Torre, da igual lo retorcidas que sean las intenciones de los demás, éste gato y su manía de zamparnos les supera a todos. Es raro encontrarle aquí, porque en cuanto oye la Campana de la Llamada se pone a buscar a los lutines presa del hambre. Por

TERCERA PLANTA



no hablar de sus vagabundeos casuales por cualquier estancia, por insólita que parezca su presencia.



Cuando venimos aquí suele ser para visitar el **Palomar**, donde las Palomas Mensajeras se dedican a esperar que Rudesindus las requiera. Ten cuidado con ellas, aunque parezcan inofensivas te darán picotazos si no las tratas con delicadeza, y puedo garantizarte que duelen mucho...

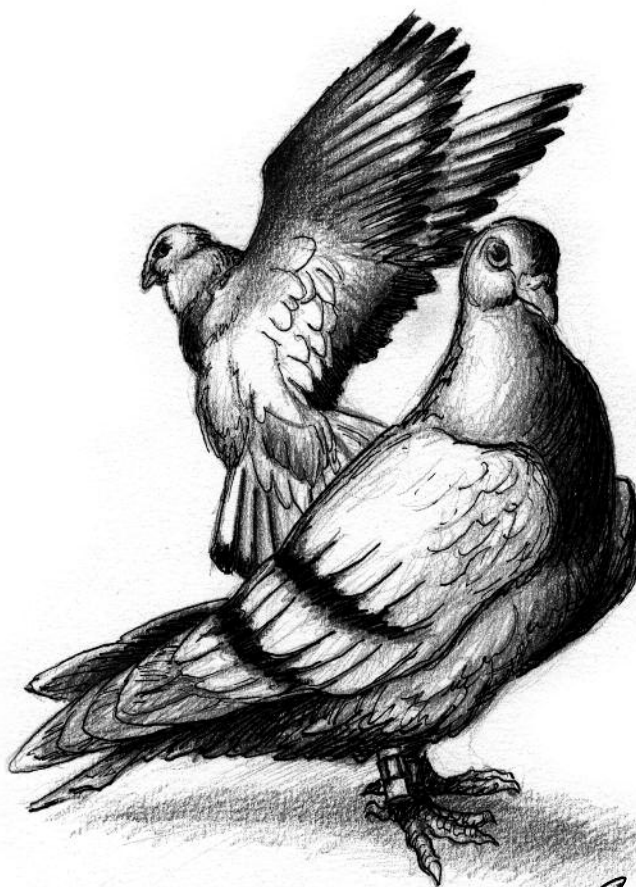
***Las Palomas Mensajeras.** Son perceptivas, pero lelas. Son expertas en orientarse, llevar mensajes y ponerlo todo perdido. Son diminutas.*

***Lucifer, el gato negro.** Es muy astuto y ágil, pero perezoso y muy curioso. Es experto en cazar criaturas diminutas, encaramarse y moverse sigilosamente. Es pequeño.*

Volvamos al distribuidor. Ya sólo no queda una puerta, ésta, que conduce como puedes ver a la **Biblioteca**. Casi cualquier información conocida por el hombre se encuentra entre los libros de Rudesindus, y seguramente también muchos conocimientos arcanos. La biblioteca es enorme, y sus libros pesan tanto que te será muy útil venir con uno o dos amigos si deseas aprovechar el tiempo. En fin, sigamos subiendo, tengo que acabar de enseñarte todo esto para poder dedicarme a mis propios asuntos...

Almenas

En fin, esto son las **Almenas**, aquí concluye nuestro paseo. Mira hacia abajo, es una gran caída, ¿Eh? Si hace viento asegúrate de estar atado a algo firme o puede que salgas volando, no serías el primero en hacerlo.



El Listado de Tareas

Qué, inexperto compañero, ¿cansado de la visita? ¡Pues no puede ser! ¡Se acabó el turismo! ¡Es hora de que hablemos de trabajo! Aquí tengo el listado de tareas que Rudesindus nos encarga habitualmente, así que te haré un favor y te explicaré los principales problemas que te puedes encontrar en cada una de ellas. Espero que me lo agradezcas...

Las treinta y seis tareas aquí propuestas no son las únicas que puede encargar Rudesindus. Los lutines veteranos se encuentran a menudo con que el anciano mago tiende a proponer nuevas tareas cuando éstas ya han sido dominadas por los siervos, y estas nuevas tareas son en muchas ocasiones mucho más peligrosas o complejas que las anteriores. El Amo de la Torre es libre de reemplazar aquellas tareas que desee por las de su propia cosecha, después de todo, ¡es el senescal del mismísimo Rudesindus!

El Amo de la Torre puede seleccionar las tareas para sus lutines de forma aleatoria haciendo dos sencillas tiradas. En primer lugar, debe lanzar un dado de seis caras para saber en qué tabla mirar según lo indicado en la tabla maestra, lanzando después un segundo dado para ver qué tarea de esa tabla le corresponde a los lutines. En la tabla aparece un número más, que es la referencia de la tarea en la descripción. Así, la tarea "Preparar Venenos" es la 2-1, pero en el texto es la número 7 (va después de las seis primeras de la tabla 1).

TAREAS - TABLA MAESTRA

Id6 Tabla a consultar

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | Tira en la tabla 1 |
| 2 | Tira en la tabla 2 |
| 3 | Tira en la tabla 3 |
| 4 | Tira en la tabla 4 |
| 5 | Tira en la tabla 5 |
| 6 | Tira en la tabla 6 |

TAREAS - TABLA 1

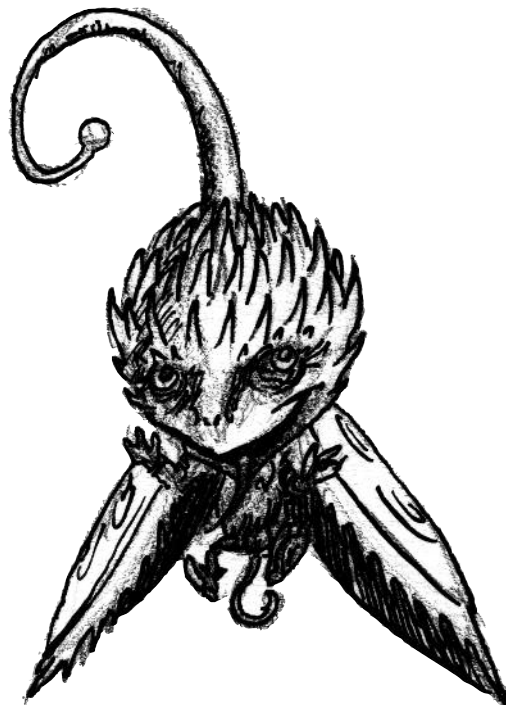
Id6 Tarea

- | | |
|---|---|
| 1 | 1. Regar las plantas |
| 2 | 2. Ordenar la correspondencia |
| 3 | 3. Alimentar a Lucifer el gato |
| 4 | 4. Colocar los tratados de magia en la Biblioteca |
| 5 | 5. Recoger mandrágoras en el Huerto |
| 6 | 6. Limpiar los viales del Laboratorio |

TAREAS - TABLA 2

Id6 Tarea

- | | |
|---|---|
| 1 | 7. Preparar venenos |
| 2 | 8. Remendar la Alfombra Voladora |
| 3 | 9. Abrillantar al Espejo Adulador |
| 4 | 10. Preparar la cena |
| 5 | 11. Limpiar el foso de la Bestia sin Nombre |
| 6 | 12. Fabricar una nueva varita mágica |





TAREAS - TABLA 3

Id6 Tarea

- 1 13. Recuperar las cuentas del collar roto
- 2 14. Guardar la bola de adivinación
- 3 15. Expulsar a las Ratas
- 4 16. Ahuyentar a los Cuervos del Huerto
- 5 17. Traer agua del Pozo
- 6 18. Subir el Puente Levadizo

TAREAS - TABLA 4

Id6 Tarea

- 1 19. Reparar el escalón roto
- 2 20. Interrogar a los prisioneros de las Mazmorras
- 3 21. Recoger y enviar los mensajes de las Palomas Mensajeras
- 4 22. Atender a las visitas
- 5 23. Devolver el esqueleto animado al osario
- 6 24. Atender a la Princesa Cautiva

TAREAS - TABLA 5

Id6 Tarea

- 1 25. Recibir al Mensajero Demoníaco y pagar sus servicios
- 2 26. Convertir plomo en oro en el Laboratorio
- 3 27. Limpiar los aposentos de Rudesindus
- 4 28. Reparar la cerradura de la Habitación Prohibida
- 5 29. Llevar al Almacén el diezmo
- 6 30. Preparar la Trampa

TAREAS - TABLA 6

Id6 Tarea

- 1 31. Inventariar los objetos mágicos
- 2 32. Transcribir las notas de Rudesindus
- 3 33. Encender la chimenea
- 4 34. Sembrar el Huerto
- 5 35. Recoger lombrices en el Bosque
- 6 36. Instruir al nuevo lutín en los pormenores de la Torre

I. REGAR LAS PLANTAS

Oh, sí, sí, sí... regar las plantas, ¡claro! Verás, el mago Rudesindus tiene fuera, cerca del huerto, dos hileras de plantas con hojas grandes y fuertes. Para que sigan siéndolo, es preciso que las plantas reciban abundante agua. Lo más fácil es conseguir agua del pozo, aunque claro, no es una tarea que un lutín pueda realizar sin ayuda. Después, hay que llevar el agua hasta las plantas y regarlas... y ahí es donde viene la sorpresa, ¡jijiji... las plantas son carnívoras, y además gustan especialmente de la carne de lutín. Rudesindus no acostumbra a alimentar las plantas con la misma frecuencia que las riega, así que no te extrañe que intenten darte un bocado mientras tú cargas con el agua, ¡y luego encima el agua se derrame y te toque volver a empezar! Goblop ha oído que a las plantas les gusta la música, pero nunca ha conseguido mantenerlas alejadas lo suficiente... aún recuerdo cuando el Luko fue mordido por una de las plantas, ¡jijiji...

2. ORDENAR LA CORRESPONDENCIA

Asumamos una cosa: Rudesindus no es ni el más ordenado ni el más disciplinado de los magos, y claro, la correspondencia se le acumula. No es sólo que se le acumule, sino que le encanta mirar la correspondencia en el momento y eso hace que las cartas acaben dispersadas por todo el castillo, según dónde se encontraba en el momento en que llegase tal o cual misiva. Por eso, lo peor de ordenar la correspondencia es hacerse con todas y cada una de las cartas, desde el enorme sobre que se quedó en el palomar hasta la pequeña carta que se coló entre los barrotes de la prisión, pasando por supuesto con las cartas más misteriosas que suele coleccionar la sombra de Rudesindus. Una vez que hayas conseguido todas las cartas... o al menos las que tú crees que son todas... tendrás que ordenarlas, pero Rudesindus no tiene un criterio establecido, a veces prefiere guiarse por el color, otras por orden alfabético y otras según los signos del zodiaco de quién las escribe. ¡Pero es tan desagradable! ¡Buf! Goblop odia ordenar la correspondencia...

3. ALIMENTAR A LUCIFER EL GATO

Grrr, ¡Ese maldito gato! No sé por qué Rudesindus le tiene aprecio, pero el caso es que muchas veces nos pide que demos de comer al dichoso Lucifer. Esto no tendría por qué ser un problema sino fuera porque el gato prefiere la carne cruda y, a ser posible, de lutín. Por eso no sólo hay que alimentar a Lucifer, sino también evitar que se alimente de ti. Aunque el gato ronda por toda la torre, es fácil perderle la pista, para lo cual el Portador de la Campana puede hacerla sonar con la esperanza de atraerlo.

¡Pero más vale que tengas comida y un buen plan o acabarás en sus tripas!

4. COLOCAR LOS TRATADOS DE MAGIA EN LA BIBLIOTECA

Rudesindus es un mago muy ocupado. Por eso, cuando va a la biblioteca coge los libros que necesita consultar, los ojea y después los deja por donde puede, ¡Un gran hechicero no tiene por qué andar colocando los libros después de usarlos! Eso es tarea de lutines. Cuando Rudesindus nos pide colocar sus libros en la biblioteca más de uno y de dos nos ponemos a temblar. ¿Por qué? Ah, estúpido novato, si no tienes miedo es porque no conoces los tratados de magia de Rudesindus. Como todo lutín experto sabe, los libros más poderosos tienen vida propia, y además de ser por lo general grandes y pesados, se disparan con frecuencia derramando sus pintorescos conjuros sobre el primero que se les acerca... sí, normalmente somos alguno de nosotros. Además no te creas que los libros se colocan en estanterías con escaleras, no señor, ¡La biblioteca tiene un tamaño enorme, con una altura sorprendente! Llegar al quinto piso de la estantería para colocar el tratado sobre flores silvestres ya es toda una odisea, créeme.

5. RECOGER MANDRÁGORA EN EL HUERTO

Claro, claro, recoger la mandrágora... sencillo, ¿Verdad? ¡Pues no! Goblop ha tenido que recoger la mandrágora del huerto muchas veces, ¡Y es muy difícil! El huerto está lleno de cuervos



que no te dejan en paz, y por si fuera poco las mandrágoras son las plantas más escurridizas que puedas encontrarte. Seguro que has oído que se parecen a hombres, sólo que de nuestro tamaño, ¡Pero no sabes hasta que punto es eso real! No sólo se ponen a protestar como locas si tratas de recogerlas, sino que además son muy escurridizas y usarán sus raíces-piernas para escaparse si les dejas. Necesitas ser un lutín tan fuerte como yo para poder mantenerlas a raya.

6. LIMPIAR LOS VIALES DEL LABORATORIO

No te creas que limpiar los viales de Rudesindus es tarea fácil, ¡No señor! Rudesindus experimenta con todo tipo de sustancias, muchas de ellas volátiles y otras tantas capaces de afectarte con su mero contacto, y traer el cubo de agua hasta el laboratorio desde el pozo ya es de por sí una aventura. Cuando limpiéis deberéis intentar no sólo no tocar las sustancias que contienen los viales, sino también no romper ninguna de las otras cosas, ¡Son todas muy caras! Como rompás una, ¡Le diré a Rudesindus que añada más años a tu contrato! Así que ya sabes, ¡Ojo con lo que haces en el laboratorio!

7. PREPARAR VENENOS

Entre las tareas que más oro reportan a Rudesindus está la fabricación de venenos. Te parecerá extraño, pero siempre hay algún príncipe con ganas de heredar prematuramente, algún campesino harto de su esposa e incluso algún ladrón que desea untar sus armas con algún mejunje. Al principio el mago era muy cuidadoso y se metía en su laboratorio durante días, pero desde que los lutines trabajamos para él ha decidido dejarnos la tarea a nosotros. Rudesindus ha escrito un enorme tomo de fórmulas de venenos y trata de dejarlo junto a los componentes en el laboratorio... pero no siempre lo consigue. A veces consulta el libro, hace alguna anotación y lo olvida por la torre, o también gasta algún componente como moco de dragón, sudor de sangre o uñas de princesa y se le olvida rellenarlo. Cuando nos encargamos de preparar venenos es importante comprobar que esté todo en su sitio, o perderás más tiempo buscando los objetos que en el laboratorio, ¡Te lo garantizo!

8. REMENDAR LA ALFOMBRA VOLADORA

¡Rayos! ¡Goblop sí que odia esta tarea! La alfombra voladora de Rudesindus es muy traviesa y le encanta escaparse de la habitación de los objetos mágicos. Además, como consecuencia de sus escapadas suele hacerse algún tipo de herida y perder parte de sus queridos hilos. Y claro, el mago no tiene tiempo para remendarla, así que de



cuando en cuando nos toca hacerlo a nosotros. ¿Te he dicho ya que la alfombra de marras tiene cosquillas? Pues las tiene, y le da por volar, y cuando te caes, ¡Como duele! Goblop se cayó una vez y tuve que ponerme ungüentos durante tres semanas...

9. ABRILLANTAR AL ESPEJO ADULADOR

Esta tarea sí que le gusta a Goblop... muchos lutines hacen caso a Rudesindus y evitan hablar con el espejo, pero él es muy simpático, es el único que comprende a Goblop en toda esta torre de locos. Lo llaman el Espejo Adulador y dicen que te dirá cualquier cosa que desees oír para engañarte y que le diviertas, pero no le des mucho crédito a lo que digan. Si no fuera por él no me hubiera animado a darle a Luko "el Cojo" su merecido y no habría llegado a Portador de la Campana. Y como el Espejo dijo, Luko se lo merecía, por no abrillantarlo lo suficiente cuando se lo pidió.

10. PREPARAR LA CENA

Una de las tareas más difíciles que Goblop ha tenido que hacer, ¡Y no estaba en mi contrato! Cuando Rudesindus planea volver antes de la cena suele encargarnos a los lutines que la preparemos, pero el gran mago no se conforma con cualquier guiso, no, no no, ¡Es muy caprichoso! Su cocina está llena de especias exóticas y otros productos, algunos de los cuales nos provocan a los lutines estornudos, picores y otra serie de reacciones desagradables que seguro que no quieres padecer. Pero, además, ¿qué plato preparar? Rudesindus siempre dice que "Cualquier cosa servirá", pero hay diferencias entre preparar la cena y preparar LA cena, tú ya me entiendes. La princesa cautiva suele tener buenas ideas para platos, pero a Rudesindus no le gusta que tratemos con ella. Si hablas con ella asegúrate de no dejar pruebas, ¡Y mucho menos dejarle escapar!

11. LIMPIAR EL FOSO DE LA BESTIA SIN NOMBRE

Seguro que al llegar te has fijado en el foso. Es decir, ¡Cómo no fijarse! Enorme, con esa agua negra que se agita y esas burbujas... allí vive La Bestia Sin Nombre. Jamás la he visto, pero cuando Rudesindus nos pide que la limpiemos todos nos percatamos de que es real, muy real. El mago quiere que limpiemos el foso para que la criatura no esté furiosa, ¡Pero parece que siempre lo está! Cuando ten-

gas que bajar al foso y recoger las cosas que se han quedado allí (Las botas de algún aventurero, restos de alguna pócima, alguna rata que ha decidido mudarse a una zona más húmeda, etc.) ten los ojos muy abiertos, pues he oído que algunos lutines han desaparecido haciendo esta tarea, ¿Y no queremos que te pase eso, verdad? Después de todo, si a ti te pasa algo, ¡Yo tendría que hacer tus tareas!

12. FABRICAR UNA NUEVA VARITA MÁGICA

La varita mágica, la varita mágica... ¿Cuántas veces habré fabricado una nueva varita mágica? Sí, antes de venir aquí yo también pensaba que esas cosas no se rompían, después de todo son mágicas, ¿No? Pero se rompen, y mucho. Y encima, cuando la varita se rompe tiende a hacer un

enorme "kabuuuum" que destroza buena parte de la habitación donde se rompa. Tenlo en cuenta si estás fabricando una, son muy volátiles...

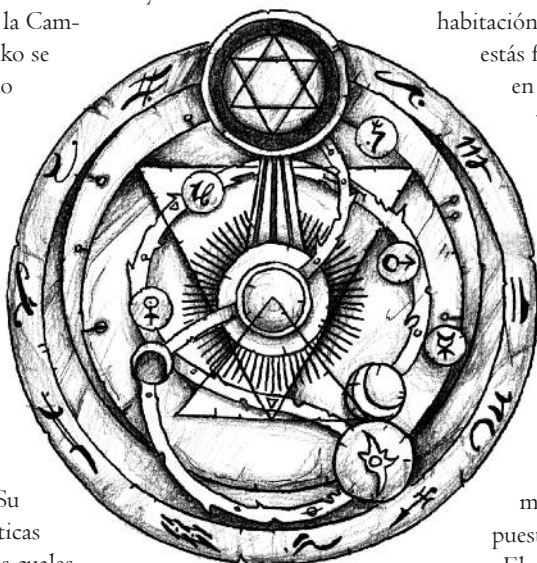
en fin, cuando Rudesindus rompe su varita normalmente nos encarga a nosotros fabricarle una nueva.

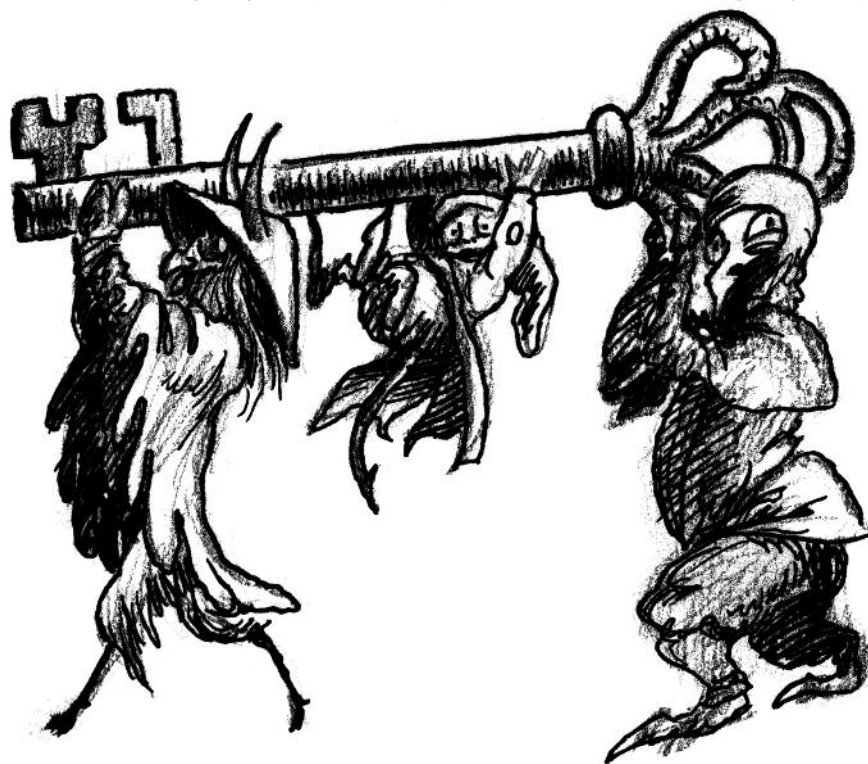
Para ello necesitarás madera (no cualquier madera, no, sino de la más adecuada, que es la que se encuentra en la parte más elevada de los árboles más frondosos del bosque), polvos mágicos de diverso tipo (es fácil que Rudesindus tenga en alguna de sus habitaciones, pero si no habrá que encargárselos al demonio comerciante ése) y, por supuesto, hacer el ritual para encantar la vara. El ritual es largo e intrincado y cualquier desviación de la fórmula establecida puede

tener consecuencias desastrosas, aún recuerdo aquella vez en que se me olvidó comentarle a Luko "el Cojo" que había emborrinado un poco la página del hechizo y cuando lo pronunció salió disparado mágicamente hacia lo alto de la torre... atravesó dos pisos... pobre Luko, je, je, je.

13. RECUPERAR LAS CUENTAS DEL COLLAR ROTO

Rudesindus tiene en muy alta estima cierto collar que, según Luko "el Cojo", perteneció a un antiguo amor. Yo no lo sé, lo que es cierto es que está compuesto por más de veinte cuentas de colores y que tiene uno de sus engarces roto. Y claro, cuando Rudesindus lo saca del joyero, lo más habitual es que las cuentas acaben desparramadas. Además, como a esta vieja torre lo que le faltan no son agujeros, las cuentas pueden acabar casi en cualquier lugar, ¡Incluso en el cuenco de comida de Lucifer!





Encontrar todas y cada una de las cuentas puede ser una tarea de lo más laboriosa, y perder una un error imperdonable. ¡Así que no falles!

I4. GUARDAR LA BOLA DE ADIVINACIÓN

Oh claro, ¡Otra tarea fácil! Cuando Rudesindus nos manda guardar la bola de adivinación no suele tener en cuenta que es un artefacto frágil, que normalmente se encuentra en algún lugar de la torre ciertamente inestable y que hay que colocar en un puesto igualmente inestable situado en la sala de audiencias del mago. Conseguir que la bola no se rompa es el primer reto, ¡Pero empujarla hasta su destino no se queda atrás! Además, a Rudesindus no le gusta que la usemos, pero una vez Goblop la usó para vigilar a otros lutines, jejeje. Desgraciadamente, la bola parece atraer a la dichosa sombra de Rudesindus, que me dio un susto de muerte, ¡Pobre yo!

I5. EXPULSAR A LAS RATAS

¡Grrr, Goblop odia a esas criaturas! Se meten por toda la casa y siempre esquivan las trampas. Y encima el estúpido de Lucifer es incapaz de cazar a ni una sola de ellas. Por eso nos toca a nosotros, cada vez que se pasan de la larga, plantarles cara. Una cosa que suele funcionar es planear algún tipo de trampa y tenderles una emboscada, una dura batalla en la que seguramente alguno de los nuestros acabe lloriqueando. Después habrá que mirar por todos los es-

condrijos para asegurarse de que no se han escondido. No te extrañe si Lucifer decide entonces que sí es momento de ocuparse de los ratones y nos confunde con ellos, ¡A veces pienso que ese gato lo hace a posta! ¡Grrrrr!

I6. AHUYENTAR A LOS CUERVOS DEL HUERTO

¡Los malditos Cuervos del Huerto nunca se detienen! Cada vez que tienen ocasión picotean en el Huerto y arruinan lo que tanto nos ha costado sembrar. Cuando Rudesindus nos encarga hacernos cargo de ellos es necesario desplegar todas nuestras argucias para lograr que se marchen sin recibir ningún picotazo, ¡Y puedo garantizarte que no es nada fácil! Desde construir un espantapájaros convincente hasta utilizar nuestros grandiosos poderes mágicos, todo está permitido, pero ten en cuenta que son numerosos y siempre, siempre, siempre están vigilando...

I7. TRAER AGUA DEL POZO

¿A que no has visto ningún pozo dentro de la Torre? Efectivamente, no hay ningún pozo cerca más que el que se encuentra en los alrededores de la Torre, y Rudesindus siempre necesita agua, para sus plantas, sus guisos, sus pocimas... por supuesto, ninguna de esta agua es para lavarnos, ¿Acaso te crees que somos unos humanos repugnantes? ¡Mi olor es mi marca! Traer el agua desde el pozo es complejo, porque muchas veces el cubo se ha roto y hay que bajar dentro del pozo a buscarlo, o volver hasta

la Torre a por otro, hay que evitar que se derrame hasta donde haya que llevarlo (Si te toca en el huerto de las Plantas Carnívoras, en fin... mucha suerte) y seguramente haya que repetir la maniobra más de una y de dos veces. Ah, y asegúrate de que el cubo no contenga nada extraño, una vez Goblop se encontró una flauta que hacía bailar a quién la oía y bueno, la verdad es que al principio fue divertido, pero Rudesindus se enfadó porque no conseguimos acabar las tareas a tiempo.

18. SUBIR EL PUENTE LEVADIZO

Oh, claro, la tarea perfecta para unos seres diminutos como nosotros, levantar un pesado puente para que pueda cruzar quién lo desee ¿No crees? Efectivamente, no es una tarea fácil, y no podrá hacerla un lutín solo por fuerte que sea. Para conseguir bajar el puente será preciso hacer algún tipo de polea y la fuerza de varios de nosotros, y mientras estamos haciéndolo no te extrañe si alguno de los habitantes de la Torre le da por hacer de las suyas... y no me refiero sólo a Lucifer, la sombra de Rudesindus suele intentar hacer cosquillas, Sir Ángel en cuanto oye el rastro intenta escapar y la Princesa Cautiva suele tener alguno de sus caprichillos. ¿Ves como Goblop es un pobre trabajador al que no le dejan hacer sus tareas en paz?

19. REPARAR EL ESCALÓN ROTO

Antes, cuando has subido por las escaleras, te he avisado de que ese escalón estaba roto. La verdad es que no es la primera vez que se rompe, prácticamente cada vez que Rudesindus hace subir alguna caja ocurre. Por ello, con frecuencia nos corresponde a nosotros repararlo, para lo cual precisamos las herramientas (con las que en ocasiones ocurren accidentes relacionados con el Portador de la Campana... tú ya me entiendes), evitar a Lucifer (ese gato se pasa el día subiendo y bajando por esas escaleras, y tanto ejercicio hace que le apetezca un aperitivo, como un jugoso lutín) y por supuesto madera. Es una tarea sencilla, pero la verdad es que nuestra naturaleza de lutines hace que se complique con frecuencia.

20. INTERROGAR A LOS PRISIONEROS

DE LAS MAZMORRAS

Muchos advenedizos se atreven a adentrarse en la Torre de Rudesindus sin permiso y, obviamente, caen en manos de los habitantes de la Torre y dan con sus huesos en las Mazmorras. Aunque sus motivos muchas veces están claros, nunca está de más interrogarles para sonsacarles información, y Rudesindus suele delegar esta tarea en nosotros. Además de los floridos instrumentos de tortura, también disponemos de la posibilidad de usar nuestras habilidades interrogatorias,

fabricar algún suero de la verdad y cualquier cosa que se nos ocurra. Los "invitados" en las Mazmorras varían, pero el que siempre se encuentra allí es Sir Ángel de las Altas Murallas, un famélico caballero que acudió para rescatar a la Princesa Cautiva... con poco éxito. Aunque parezca poco más que un borracho es muy astuto y como no le vigiles de cerca se escapará y tratará de completar su misión, ¡No se lo permitas!

21. RECOGER Y ENVIAR LOS MENSAJES DE LAS PALOMAS MENSAJERAS

¡Esas pequeñas molestas! Es posible que hayas oído que las palomas son estúpidas, ¡Pero no las que tenemos por aquí! Estas son muy listas. Cada día llegan muchos mensajes para Rudesindus y él envía otros tantos, de forma que cuando se va de viaje nos corresponde a nosotros hacernos cargo de ellas, quitarles sus dichosos pergaminos y colocarles otros, indicándoles bien hacia donde deben dirigirse. El problema viene de que, por alguna razón, los lutines las asustamos, y tienden a echarse a volar, huir chimenea abajo a algún punto de la Torre donde se ocultan lo mejor que pueden y, lo peor que puede ocurrir, ¡Lo ponen todo perdido! ¡Goblop odia trabajar con las Palomas Mensajeras!





22. ATENDER A LAS VISITAS

Aunque la Torre de Rudesindus te pueda parecer un lugar aislado donde pocos se atreven a aventurarse, no es exactamente así. Efectivamente, no son muchas las visitas que llegan hasta aquí, pero puedo asegurarte que las que lo hacen son excepcionalmente agotadoras. Desde los campesinos con sus peticiones para Rudesindus, que hay que recibir en la sala de recepciones y atender sus problemas (que normalmente implican la preparación de algún ungüento, la búsqueda de un objeto mágico en la sala correspondiente o cualquier tarea similar) hasta otras criaturas más particulares como los quejumbrosos goblins, los exigentes demonios o los pagados de sí mismos nobles, que esperan ver al mismísimo Rudesindus ante ellos. Cuando eso ocurre, acabamos disfrazándonos de él de alguna forma (comprobarás que la escoba y la túnica de los domingos es bastante útil a tal efecto) y tratando de engañarlos. Ah, ¡Y no se te olvide cobrarles por los servicios! Nada irrita más a Rudesindus que los invitados que se van sin pagar el precio...

23. DEVOLVER AL ESQUELETO

ANIMADO AL OSARIO

Estoy seguro de que antes, cuando pasamos por el osario, te quedaste mirando a ese esqueleto, ¿A que sí? ¡Es un desagradecido! No valora que lo tengamos en un osario digno como el de la Torre de Rudesindus, y no hace más que escaparse y vagar por las estancias. Eso no sería demasiado problema si no fuera porque trata una y otra vez de alcanzar la Habi-

tación Prohibida que, como bien sabes, los lutines no debemos abrir. Aunque intentes dispersar sus huesos Ismael el Peregrino, pues así se llama, siempre se las arregla para volver a juntarlos y persistir en sus objetivos, ¡No le dejes conseguirlo! Y por el odio del Demonio, ¡No permitas que toqu Shore nada! Sus huesudas manos nos han metido en más de un lío con sus golpetazos, sus cosas rotas y su habilidad para abrir puertas con un hábil giro de muñeca.

24. ATENDER A LA PRINCESA CAUTIVA

La joven y bella princesa Madina de Betia ha estado cautiva en nuestra Torre desde más tiempo del que puedo recordar. Creo que permanece aquí hasta que su padre se decida a pagar el costosísimo rescate, pero el caso es que a nosotros nos toca lidiar con ella. Normalmente la princesa pasa sus días tranquila en la habitación, pero hay otros donde dice eso tan desagradable de "Me abuuuuro" y hay que atenderla en sus múltiples y ridículos encargos. ¡Y lo que es peor! No se te ocurra dejarle la puerta abierta o se escapará, ¡Y no sabes lo difícil que es para un lutín volver a meter a una princesa cautiva en su habitación! Por supuesto, no te olvides de vigilar el horizonte, nunca se sabe cuando puede venir un príncipe como el que tenemos en las mazmorras tratando de liberarla...

25. RECIBIR AL MENSAJERO

DEMONÍACO Y PAGAR SUS SERVICIOS

Algunos días Rudesindus sale de improviso y por eso deja alguna de sus responsabilidades por atender. Recibir al Mensajero Demoníaco es una de esas tareas. Lordemius es su nombre y viene de lo más profundo de los avernos para traer las mercancías preternaturales que el mago precisa para sus hechizos. El problema de atender a Lordemius es que, aunque es muy diligente, a veces es difícil comprenderle, sí, y uno no se aclara con qué hay que pagarle (normalmente no quiere dinero, sino otro tipo de cosas pintorescas). Incluso en alguna ocasión un lutín travieso y que claramente merece no ser nunca el Portador de la Campana, no como Goblop, abre la puerta y se cuela en la estancia que lleva al Infierno, encontrándose con Lordemius que, una vez que comprende lo que pinta el lutín allí, lo lleva de vuelta no sin antes querer cobrarse algo por el servicio. Un demonio mercader nunca puede ser engañado ni marcharse sin su pago por los servicios prestados, ¡Tenlo en cuenta antes de tratar con él!

26. CONVERTIR PLOMO EN

ORO EN EL LABORATORIO

Oh claro, evidentemente Rudesindus ya tiene suficiente prestigio como para poder encargar estas tareas menores a



sus lutines, bffff... si te encomiendan convertir plomo en oro deberás ir al laboratorio, consultar las fórmulas apropiadas y llevar allí todo el plomo, claro. A veces Rudesindus se marcha tan precipitadamente que no te dice dónde está, de manera que te toca a ti y a tus compañeros buscar dónde lo ha dejado. Otras veces necesita el oro para hacer algún pago urgente, así que sólo indica cuánta cantidad necesita y te corresponde a ti sacar el plomo de donde sea, ¡Como si fuera tan fácil! Además esas fórmulas de transmutación son tan inestables que es fácil que acabes transformado en cualquier cosa, ¡Y Rudesindus no comprende que eso es parte del riesgo! Una vez me salpicó un poco de la fórmula alquímica y me crecieron dos alas a la espalda. Al volver ese vejestorio me regañó por jugar y me dejó sin postre toda la semana, ¡Esta tarea no estaba en mi contrato! Menos mal que todavía no era Portador de la Campana, sino Rudesindus se habría visto obligado a retirármela, y lógicamente él no quiere eso porque sabe que soy el mejor lutín que tiene...

27. LIMPIAR LOS APOSENTOS DE RUDESINDUS

Cuando Rudesindus quiere que limpies sus aposentos... mala señal. No es que el mago sea sucio o que descuide sus labores, sólo que tiene formas más rápidas de lograrlo, como encantar una de las escobas para que lo haga por él. Normalmente cuando Rudesindus nos pide a los lutines que limpiemos sus aposentos es porque algo desagradable y potencialmente peligroso para nosotros ha ocurrido: tal vez se despertó de sobresalto y rompió el Orbe-Que-Jamás-Debe-Ser-Abierto o lanzó un conjuro durante su insomnio que ha transformado su habitación en una selva tropical... nunca se sabe. Ve preparado para todo y tráete cuantos compañeros puedas reunir, te serán necesarios.

28. REPARAR LA CERRADURA DE LA HABITACIÓN PROHIBIDA

Seguro que antes, al mirar la Habitación Prohibida, has sentido su llamada. Resulta atrayente, ¿Verdad? Yo nunca la he cruzado y, la verdad, no conozco a ningún lutín que lo haya hecho, pero se rumorea que existen maravillosos tesoros al otro lado. Aunque Rudesindus ha puesto una puerta excelente, la verdad es que la cerradura no lo es tanto, y en muchas ocasiones se rompe y nos toca a nosotros repararla. Si ya te parece difícil reparar una cerradura de una puerta humana a unos demonios de nuestro tamaño, imagínate lo difícil que es hacerlo con una puerta cerrada que se supone que no puedes cruzar. Si trabajas con lutines curiosos asegúrate de tenerlos bien vigilados... como el mago se entere de que has cruzado el umbral de la Habitación Prohibida te espera un destino siniestro.

29. LLEVAR AL ALMACÉN EL DIEZMO

Como habrás imaginado, los servicios de Rudesindus no son gratuitos. Un mago de su talento debe exigir alguna clase de diezmo a aquellos que recurren periódicamente a sus servicios, así como otros pagos para los que vienen puntualmente ante su sala de audiencias. Cuando recibe a gente él está muy ocupado para catalogar y recoger lo que le entregan, así que lo amontona y después nos manda a nosotros a recogerlo, catalogarlo y llevarlo al almacén. Habitualmente un tesoro de este tipo contiene un montón de monedas (más te vale organizarte para llevarlas, o te llevará horas de trabajo y no conseguirás hacer todo lo que Rudesindus te haya encomendado), algún objeto (mágico o no) e incluso alguna vez uno o dos animales. Evidentemente, los animales no van al almacén, sino que hay que hay que encontrarles un lugar adecuado. Como haya pasado mucho tiempo desde la última vez que Rudesindus se fue de viaje hacer esta tarea puede convertirse en un auténtico infierno.



30. PREPARAR LA TRAMPA

Je, je, je... esta es de mis tareas favoritas. Como ya sabes, la torre tiene una trampa que conduce directamente a las mazmorras, donde Rudesindus se ensaña con sus prisioneros. Obviamente, cada vez que alguien activa la trampa es necesario volver a montarla, accionando sus intrincados mecanismos y recogiendo la enorme losa otra vez. Suena sencillo, pero tienes que contar con Sir Ángel de las Altas Murallas, el caballero que tenemos preso, y cualquier otro individuo que haya caído

en la trampa. Tienen la manía de intentar escapar y si no tienes cuidado lo harán, ocasionando todo tipo de destrozos por la casa. Ese Sir Ángelo está empeñado en rescatar a la princesa... como se nota que no la conoce.

31. INVENTARIAR LOS OBJETOS MÁGICOS

Como bien sabes, Rudesindus es un mago importante. Y los magos importantes tienen muchos objetos mágicos. Por ello, muchas veces tienen que limitarse a depositarlos donde puedan y olvidarse de ellos hasta que algún asistente se haga cargo de ellos. ¿Adivinas en qué consiste nuestro trabajo? Este tipo de tarea es aún más peligrosa que colocar los tratados de magia en la biblioteca, porque los objetos mágicos en manos inexpertas pueden accionarse por error y algunos, como la Alfombra voladora, tienen vida propia y pueden decidir actuar a su antojo. Hacer un correcto listado no consiste sólo en saber qué hace cada objeto, sino también donde está y asegurarse que se quede colocado donde apuntas. Como muchas otras tareas, necesitarás la ayuda de los demás lutines para completarla con éxito.

32. TRANSCRIBIR LAS NOTAS DE RUDESINDUS

Las personas ocupadas como Goblop el Portador de la Campana y el propio Rudesindus no podemos encargarnos de todas las cosas. Por eso Rudesindus anota sus cosas en los pergaminos que tiene a mano y conforme se le van ocurriendo, pero jamás las pasa a limpio. Transcribir las notas de Rudesindus es una tarea exigente, porque hay que asegurarse de reunir todos los fragmentos de las notas y después leerlos correctamente. En algunas ocasiones esto te permite enterarte de algunos entresijos de la torre, pero también puede causar algún destrozo cuando se trata de un hechizo desechado.

33. ENCENDER LA CHIMENEA

Encender la chimenea puede parecer una tarea fácil, ¿Verdad? Después de todo eres un demonio, tiene que ser fácil eso de coger la leña, prenderle fuego, dejarlo todo calentito para cuando Rudesindus llegue... ¡Pues no! ¡Aquí nada es fácil! ¿Es que no me escuchas? Aquí usamos mucha leña, así que es fácil que te toque ir a buscarla al bosque, además no sé por qué pero los habitantes de la torre suelen encontrar algún extraño placer en revolotear en torno a la chimenea: las palomas anidan allí (¡Y cuidado no se queme algún mensaje para el mago!), la sombra de

Rudesindus muchas veces se queda oculta echando la siesta y ese dichoso gato siempre está vigilando, ¡Odio encender la chimenea!

34. SEMBRAR EL HUERTO

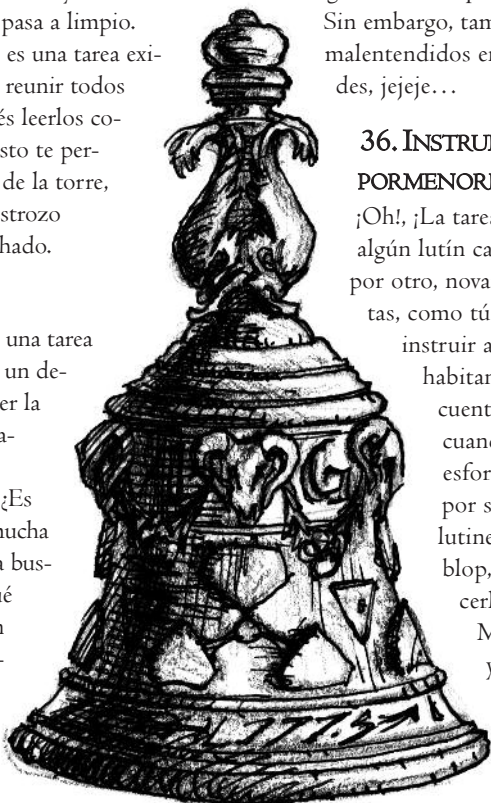
Mira por la ventana, ¿Qué ves? Ya, ya veo el bosque, ¡Más cerca! Exacto... el huerto. Como sabe hasta un lutín novato como tú, un huerto sin sembrar es un huerto inútil. Por eso Rudesindus quiere que sembremos el huerto. Para ello es preciso coger las semillas de la alacena y llevarlas hasta el huerto, pero la parte más difícil comienza allí. Los cuervos del huerto adoran las semillas de Rudesindus, y no dudarán en tratar de engañarnos para conseguir comerse las semillas. Cualquier argucia que ideemos para poder sembrar tranquilos y regar sin interrupciones será bien recibido.

35. RECOGER LOMBRICES EN EL BOSQUE

Si ir al huerto puede ser peligroso, ir al bosque puede ser mortal. Rudesindus precisa muchas lombrices para sus experimentos y las más grandes son las que se encuentran en lo más profundo del bosque. Cuando te toque ir allí no olvides estar muy atento, pues además de los propios gusanos tendrás que vértelas con los pájaros que estén dispuestos a disputártelas, con algún otro animal de aún mayor tamaño o puede que incluso con algún humano que se haya alejado mucho de su aldea. Sin embargo, también es un buen lugar para zanjar malentendidos entre lutines, jeje, tú ya me entiendes, jejeje...

36. INSTRUIR AL NUEVO LUTÍN EN LOS PORMENORES DE LA TORRE

¡Oh!, ¡La tarea más agotadora de todas! Cuando algún lutín causa baja, Rudesindus lo reemplaza por otro, novato, inexperto y con muchas preguntas, como tú. Entonces el lutín experto debe instruir al novato y mostrarle la torre, sus habitantes y algunas de las tareas más frecuentes, ¡Es extenuante! Sobretudo cuando mandan a un lutín torpe o poco esforzado... y no miro a nadie. En fin, por suerte para ti esta tarea es sólo para lutines con verdadero talento como Goblop, así que no creo que llegues a hacerla nunca. ¡Oh! ¡Mira que hora es! Mi trabajo está a punto de terminar y las horas extras no están para nada en mi contrato...



El Regreso de Rudesindus

Tras una dura jornada de trabajo Rudesindus acabará volviendo a la torre, ¡así que más os vale haber realizado todas las tareas que se os han encomendado antes de que llegue! Rudesindus suele llamarnos a todos una sola vez, reunirnos y revisar las tareas que hemos realizado. Después viene lo mejor del día... o lo peor, según cómo se haya dado el trabajo.

Si todas las tareas han sido realizadas correctamente, el mago se mostrará satisfecho y puede que incluso nos permita hacer alguna cosa divertida como probar alguna de las pócimas de su laboratorio o ayudarle en algún experimento mágico.

Si alguna tarea no ha sido realizada Rudesindus indagará, tanto interrogándonos a nosotros como buscando cualquier prueba, en busca de cuál de nosotros ha sido el culpable, ¡y pobre de él! Se llevará una dura reprimenda, y seguramente nunca pueda ser ya un Portador de la Campana como Goblop.

Si ninguna de las tareas ha sido realizadas entonces... buff... Goblop nunca lo ha visto, pero ha oído que si algo así ocurre todos los lutines serán devueltos al Infierno por incumplimiento de su contrato y jamás podrán conseguir las cosas que tanto anhelan. ¡Es un destino siniestro, amigo!

Pero lo mejor de todo es que cuando un lutín destaca por su excelente trabajo y talento, como yo mismo, Rudesindus le nombra jefe de lutines entregándole la Campana de la Llamada.

El jefe de lutines, cargo efímero donde los haya, va cambiando de un día para otro y tiene como obligación el repartir las tareas que Rudesindus asigna a los lutines, pero como privilegio... jejeje... ¡un gran privilegio! La mismísima Campana de la Llamada, el genuino artefacto que, al sonar, obliga a todos los lutines a dejar lo que están ha-

ciendo inmediatamente, y de la forma más rápida posible, soltando cualquier cosa que sostuviesen en las manos y reuniéndose en torno a la campana.

Desgraciadamente, la Campana de la Llamada no conlleva sólo ventajas... su sonido resulta muy atrayente para Lucifer, que tiende a aparecer cuando menos lo esperas y siempre dispuesto a devorarnos, pero además están esos usos perniciosos que se pueden hacer de la Campana, ¿Sabes? Una vez esa maldita Sombra de Rudesindus engañó a Luko para que le dejase la campana cuando él era el Portador y la muy pilla la arrojó por la ventana, ¡Todos nosotros saltamos detrás! Aún me duele el trasero cuando llueve... ¡Pobre Goblop!

LAS AVENTURAS EN LA TORRE CONTINÚAN...

Es posible que el Amo de la Torre que maneja este escrito piense que **La Torre de Rudesindus** es únicamente un juego para jugar de forma ocasional y de manera aislada. A diferencia de otros juegos de rol, éste no tiene una progresión en forma de puntos de experiencia ni ningún recurso similar, pero sí tiene la posibilidad de hacer una serie de aventuras hilvanadas al mismo grupo de lutines. Puede ser interesante explorar cómo se producen cambios en la Torre y sus habitantes a raíz de las aventuras y desventuras de los lutines para realizar sus tareas. Por ejemplo, si en una ocasión dejan escapar a la Princesa Cautiva, además del disgusto de Rudesindus esa habitación quedará desocupada, quizás Rudesindus encargue a los lutines buscar a otra princesa por el Bosque o deban trasladar a Sir Ángel a esos aposentos... acabar una partida de **La Torre de Rudesindus** con un "continuará" en lugar de un "fin" permitirá al Amo de la Torre conseguir nuevas tareas para los lutines sencillamente continuando con el desarrollo lógico de la historia, e incluso podrían jugarse varias partidas (por ejemplo trece, representando trece años de servicios) hasta que los lutines concluyan su servicio a Rudesindus y reciban sus recompensas, ¡Desde luego un digno final para sus esfuerzos!



Explicácelo a Rudesindus

Permitidnos que interrumpamos a Goblop un momento para ofreceros una forma más de jugar a **la Torre de Rudesindus**, una forma que hemos llamado **Explicácelo a Rudesindus**. Para jugar necesitarás todo lo que usas habitualmente en tus partidas (Amo de la Torre, contrato y campana), salvo los dados. Esta variante es mucho más dinámica y se puede jugar entre veinte minutos y una hora, ¡Ideal para cuando esperas a los lutines más tardones!

Explicácelo a Rudesindus comienza cuando Rudesindus vuelve a su torre. El Amo de la Torre, entonces, interpreta a Rudesindus que interroga a los lutines sobre por qué no se ha realizado una tarea determinada al azar por el procedimiento habitual.

En ese momento, el Portador de la Campana empieza a jugar, diciendo “Verá, Rudesindus, todo tiene una fácil explicación, ¡Explicácelo a Rudesindus, x”, sustituyendo la “x” por el nombre de uno de sus compañeros lutines.

El lutín al que se ha mencionado debe entonces empezar un relato sobre por qué no se realizó la tarea. Es esperable que trate de exculparse él y cargar la responsabilidad a los demás, aunque es posible que a veces no cuente cosas del todo ciertas...

Efectivamente, en cualquier momento un lutín puede interrumpir a otro diciendo “Eso no es del todo cierto” y rectificando el relato. El lutín que ha sido interrumpido puede tratar de hacer quedar al otro en evidencia utilizando uno de sus Adjetivos positivos o uno de los Adjetivos negativos del contrario, el cual le puede responder de la misma forma. El Adjetivo debe estar relacionado con el relato y su utilización ser verosímil. Los Adjetivos que se utilicen se deben tachar del contrato del personaje y no puede ser utilizado más en esta partida, aunque en los Adjetivos “Muy” se tacha primero el “Muy” y luego el Adjetivo en sí, por lo que pueden ser utilizados dos veces.

Cuando un lutín interrumpe a otro exitosamente éste continúa el relato hasta que le interrumpa otro lutín por el

procedimiento ya detallado. Sin embargo, existe otra interrupción especial y es la prerrogativa del Portador de la Campana de hacerla sonar obligando a todos los demás lutines a callarse y a escucharle continuando con el relato. Sin embargo, usar la campana de esta forma hace que el lutín al que se ha interrumpido reciba la Campana de la Llamada y pueda utilizarla él mismo para interrumpir la historia, aunque no podrá hacerlo hasta que el anterior portador de la campana sea interrumpido por otro lutín.

Obviamente, Rudesindus también juega un papel en la historia. El mago tiene la pesada carga de seguir el relato y respetar su coherencia. Cada vez que tenga dudas sobre cómo está siendo narrado el relato o encuentre alguna incongruencia puede interrumpir al lutín para pedirle explicaciones. Si no las encuentra satisfactorias puede quitarle el turno de habla al lutín y elegir a otro cualquiera para que continúe el relato. Hay que tener en cuenta que a Rudesindus le gusta que todos los lutines den su versión de la historia, así que es posible que escoja a lutín que menos haya hablado hasta el momento.

Pero, ¿Qué lutín tiene razón? La historia se acaba cuando el lutín que esté hablando explica por qué la tarea no se realizó, pero dado que hay ocasiones donde unos y otros son interrumpidos mutuamente, es posible que la historia sólo se acabe cuando a los lutines no les queden Adjetivos en juego. Entonces el lutín que esté hablando concluirá la historia y Rudesindus juzgará quién es el que debe portar la Campana de la Llamada a partir de ese momento, ganando el juego.

Por la mecánica de juego, es recomendable que todos los jugadores tengan anotados los Adjetivos negativos de sus compañeros para poder utilizarlos en juego. También es interesante que los jugadores hayan participado en alguna historia de **La Torre de Rudesindus** para conocer la torre y sus habitantes y poder introducirlos en el relato.

Algunas variantes

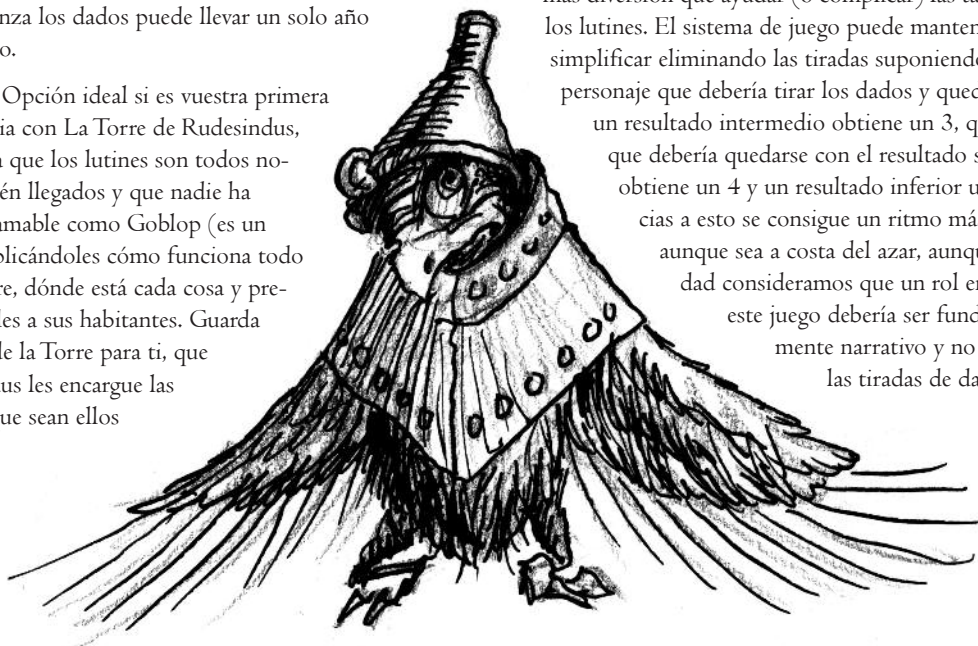
También queremos proporcionaros unas cuantas sugerencias para incluir nuevos elementos en el juego, que permitirán que las aventuras de los lutines en **La Torre de**





Rudesindus sean todavía más duraderas e interesantes. Nuestras sugerencias son las siguientes:

- **Años de servicio.** Si quieres que los lutines lleven sirviendo en la Torre un número variable de años, lo cual puede ser interesante a efectos de interpretación ya que un lutín al que le resten sólo unos pocos años de servicio será más cauto que uno que acaba de comenzar, lanza dos dados de seis caras por cada lutín y ése será el número de años de servicio, entre 2 y 12. Un lutín que no lanza los dados puede llevar un solo año de servicio.
- **Novatos.** Opción ideal si es vuestra primera experiencia con La Torre de Rudesindus, interpreta que los lutines son todos novatos recién llegados y que nadie ha sido tan amable como Goblop (es un decir) explicándoles cómo funciona todo en la Torre, dónde está cada cosa y presentándoles a sus habitantes. Guarda el mapa de la Torre para ti, que Rudesindus les encargue las tareas y que sean ellos



quienes exploren la zona como si de un *dungeon* se tratara. Será divertido verles caer en la Trampa, averiguar por sí mismos la naturaleza de las plantas del Huerto o descubrir que el esqueleto de Ismael el Peregrino se mueve por sí sólo.

- **¡Prestados!** Si los lutines ya conocen la Torre a fondo, ¡Es hora de cambiarles de aires! Puedes diseñar tu propia Torre de otro mago, con sus particulares habitantes, y hacer que Rudesindus “preste” sus lutines a otro mago para que le ayuden con algunas tareas en su Torre. Explorar la nueva Torre y cumplir las tareas encomendadas en un ambiente novedoso y quizás hostil será todo un desafío para estos demonios.
- **Rudesindus en vivo.** Si sois aficionados al Rol en Vivo, es posible que deseéis explorar la posibilidad de jugar a La Torre de Rudesindus en vivo. En ese caso te recomendamos que el Amo de la Torre interprete a Rudesindus tanto al inicio como al final de la historia y que el resto del tiempo se dedique a contemplar la acción y ayudar a los jugadores con sus acciones. Los jugadores interpretarían tanto a los habitantes de la Torre (cada uno a uno de ellos, con sus papeles definidos) como a los lutines (que, para darle más sabor, podrían ir caracterizados e incluso tener que moverse gateando para reflejar su pequeño tamaño) y el lugar de juego debería ser definido para representar las diferentes partes de la Torre. La historia se puede complicar introduciendo “tramas” además de las tareas, que permitan a los jugadores que interpretan a los habitantes de la Torre tener más diversión que ayudar (o complicar) las tareas de los lutines. El sistema de juego puede mantenerse o simplificarse eliminando las tiradas suponiendo que un personaje que debería tirar los dados y quedarse con un resultado intermedio obtiene un 3, que uno que debería quedarse con el resultado superior obtiene un 4 y un resultado inferior un 2. Gracias a esto se consigue un ritmo más ágil aunque sea a costa del azar, aunque la verdad consideramos que un rol en vivo de este juego debería ser fundamentalmente narrativo y no abusar de las tiradas de dados.

El fin de la Servidumbre

U bueno, novato, eso es todo lo que tienes que saber, ya puedes prepararte para tu primer día de trabajo. Rudesindus me dijo que saldría mañana temprano, así que más te vale descansar bien hoy en el cofre, ¡Mañana será un día duro y no pienso dejarte holgazanear! ¿Qué dices? Oh sí... claro, el fin de la servidumbre... no llevas ni un día aquí y ya estás pensando en lo que ocurrirá dentro de trece años, ¿Eh?

Bien... claro que te hablaré del fin de la servidumbre... cuando los lutines servimos durante trece años exactamente al mago Rudesindus, éste nos libera de nuestro servicio y nos otorga lo que más queramos, desde una campana de latón para fundar nuestro propio reino hasta una criatura capaz de producir huevos de chocolate, ¡Tal es el poder del contrato! Sin embargo, sobrevivir durante trece años aquí es muy duro, amigo, muy duro, ¡Y hay muchas tareas por hacer! Así que deja de darme cháchara y ponte a trabajar, ¡Goblop es un Portador de la Campana que no piensa perderla porque tú estés dándole a la sin-hueso! ¡Vamos, vamos, aguantarte no estaba en mi contrato!

...Goblop...

¡Agggh! ¡Amo de la Torre! ¡Te he dicho que no salgas así de la nada! ¡Casi me das un susto de muerte!

Claro Goblop, claro, no creo que pudieras morirte aunque quisieras... en fin, ¿Has acabado con el nuevo?

¡Claro! ¿Por quién me tomas? Goblop es un lutín eficiente, un digno Portador de la Campana.

Bien, porque Rudesindus acaba de volver y quiere verte, dice que tiene una tarea muy especial para ti.

¿Una tarea... muy especial?

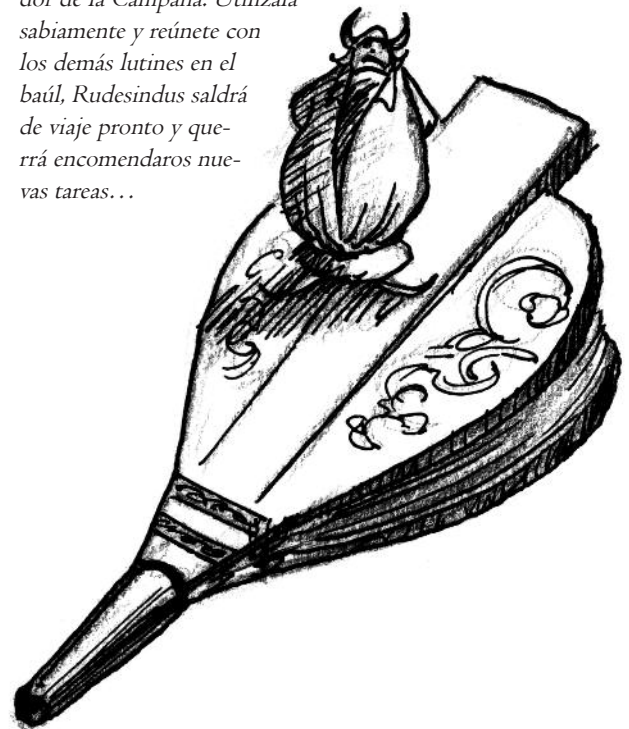
Sí, ha venido con dos invitados, ambos con vello facial y aspecto extraño. El mayor tiene una melena que le da un aspecto siniestro y el otro es grande y tiene el cabello bastante rasurado. Han mencionado un par de veces que necesitan un lutín para que escriba un documento sobre no sé qué...

Pero, pero, pero... ¡Goblop está muy ocupado! Tiene muchas cosas que hacer, novatos a los que explicar, tareas que realizar, campanas que utilizar...

Oh, sí, también mencionó que dejaras la Campana de la Llamada al nuevo. Según parece vas a comenzar tu nueva tarea ahora...

¡No!, ¡Mi Campana! ¡Eso no estaba en mi contrato! ¡Noo-ooo!

Tranquilo, Goblop es un quejica, pero pronto estará bien. Va a ausentarse un tiempo para trabajar para dos amigos del señor, mientras tanto quedas nombrado nuevo Portador de la Campana. Utilízala sabiamente y reúnete con los demás lutines en el baúl, Rudesindus saldrá de viaje pronto y quedará encomendaros nuevas tareas...



Apéndice

Resumen Del Juego

Sinopsis: al empezar cada sesión el mago Rudesindus se va de la Torre, asignando a los lutines tareas decididas al azar (el número de tareas dependerá de la duración de la sesión, aproximadamente tres tareas serían adecuadas para una sesión de una tarde entera de juego). Los lutines intentan realizarlas y, al final del día, Rudesindus vuelve a la torre y evalúa su trabajo, recompensándoles o castigándoles de la forma adecuada.

Reglas: el juego utiliza tres dados de seis caras. El Amo de la Torre define una Dificultad y el lutín intenta igualarla o superarla lanzando los tres dados y quedándose con el resultado intermedio (ni el más bajo ni el más alto). Los Adjetivos permiten quedarse con un dado distinto (los positivos con el más alto, los negativos con el más bajo) y las Artes permiten sumar +1 al resultado con el que se quede el jugador. En el combate influye el tamaño de los contendientes y los implicados no pueden morir, en el peor de los casos se quedan lloriqueando durante una escena entera.

Consejos: disponer de una copia del mapa de la Torre de Rudesindus y una campana ayudará a que los jugadores interpreten mejor a sus lutines. Haz lo posible para que se ciñan a sus contratos y den personalidad a sus personajes poniendo vocecillas propias y gestos particulares. ¡Rudesindus también valora a los lutines con personalidad!

Dramatis Personae

El Espejo Zalamero: un objeto mágico dispuesto a convencer a los lutines que hagan cualquier cosa que le divierta o sirva a sus incognoscibles objetivos.

Es adulator y convincente, pero también muy frágil. Es experto en decirte lo que quieres oír, convencerte de hacer lo que él quiere y averiguar trapos sucios. Es grande.

Ismael el Peregrino: un esqueleto errante con el insistente objetivo de alcanzar la Habitación Prohibida..

Es pertinaz y resistente, pero muy errático. Es experto en correr, escabullirse y reagrupar sus huesos. Es grande.

La Alfombra Voladora: un objeto mágico jugueteón al que le encanta escaparse de donde está guardada y volar, volar y volar, preferiblemente con compañía.

Es rápida y astuta, pero también muy juguetona. Es experta en volar, hacer cabriolas y librarse de los intentos de atraparla. Es grande.

La Esfera de Advinación: un objeto mágico muy útil, pero también muy dado a romperse y provocar las iras de Rudesindus.

Es muy perceptiva, pero también muy frágil. Es experta en ver cosas lejanas, mostrar el futuro y mostrar el pasado. Es pequeña.

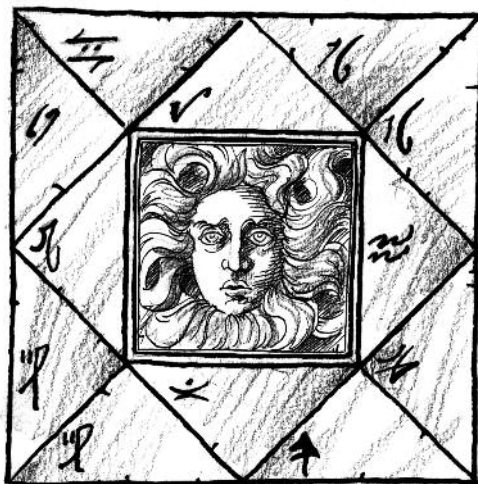
La Princesa Madina de Betia: una princesa mandona que permanecerá cautiva salvo que su padre pague el rescate o alguien como Sir Ángelo la rescate.

Es muy hermosa, pero caprichosa y tozuda. Es experta en mandar, mantener la compostura y tejer en su rueca. Es grande.

La Sombra de Rudesindus: desprendida del mismísimo Rudesindus, esta criatura está siempre aburrida y deseosa de gastar bromas pesadas a los demás habitantes de la Torre.

Es muy sigilosa y muy escurridiza, pero también muy insustancial y muy traviesa. Es experta en ocultarse, asustar y desordenarlo todo. Es grande.

Las Palomas Mensajeras: listas para viajar donde haga falta o traer los mensajes del exterior, las palomas



mensajeras se asuntan de los lutines que las tratan con poco tacto.

Son perceptivas, pero lelas. Son expertas en orientarse, llevar mensajes y ponerlo todo perdido. Son diminutas.

Las Plantas Carnívoras: siempre hambrientas, las plantas carnívoras del Huerto están deseosas de probar la carne de lutín.

Son feroces, pero lentas. Son expertas en tragarse las cosas enteras, florecer y disimular. Son pequeñas.

Las Ratas del Almacén: de número indeterminado, sus objetivos parecen ser oponerse a los lutines y frustrar sus intentos de completar sus tareas.

Son taimadas, pero cobardes. Son expertas en corretear, roer y ocultarse. Son diminutas, aunque alguna es pequeña.

Lordemius el demonio mercader: el demonio que suministra a Rudesindus gran parte de sus mercancías. Tiene sus manías, pero vende buenas mercancías, aunque el precio dependerá de tu habilidad para negociar.

Es ladino y fuerte, pero indescifrable y difuso. Es experto en regatear, convencer y cargar mercancías pesadas. Es grande

Los Cuervos del Huerto: ansiosos de devorar las semillas del Huerto, los cuervos se cuentan por docenas y son un problema constante para Rudesindus.

Son rápidos pero asustadizos. Son expertos en dar picotazos, comerse el sembrado y estar alerta. Son diminutos.

Lucifer, el gato negro: el mayor enemigo de los lutines, siempre deseoso de llevarse uno a la boca. Puede estar en cualquier lugar y saltar sobre ti en cualquier momento.

Es muy astuto y ágil, pero perezoso y muy curioso. Es experto en cazar criaturas diminutas, encaramarse y moverse sigilosamente. Es pequeño.

Rudesindus: el mago dueño de la Torre al cual sirven los lutines. Siempre ausente.

Rudesindus no precisa de estadísticas de juego, pues nunca se encuentra presente.

Sir Ángel de las Altas Murallas: un caballero capturado empeñado en escapar y rescatar a la Princesa Cautiva.

Es muy valiente, pero famélico y trastornado. Es experto en resistir la tortura, trazar planes de huida y fabricar herramientas improvisadas. Es grande.

Glosario

Adjetivos: forma de describir a un personaje. En juego, te llevan a elegir un resultado diferente en una tirada, el mejor (si es un adjetivo positivo) o el peor (si es un adjetivo negativo). Si un adjetivo es “Muy”, además conlleva volver a lanzar un dado.

Amo de la Torre: el anfitrión de la partida de la Torre de Rudesindus, garante de las reglas. En otros juegos también se le conoce como Director de Juego o DJ.

Arte: una cosa que el personaje sabe hacer especialmente bien. En juego, suman +1 al resultado de una tirada.

Campana de la Llamada: artefacto mágico que, al sonar, convoca a todos los lutines inmediatamente. Ser el “Portador de la Campana” es considerado el mayor honor entre los lutines de Rudesindus.

Contrato: la descripción de un lutín, con sus adjetivos, habilidades, dominios, tareas y anhelos.

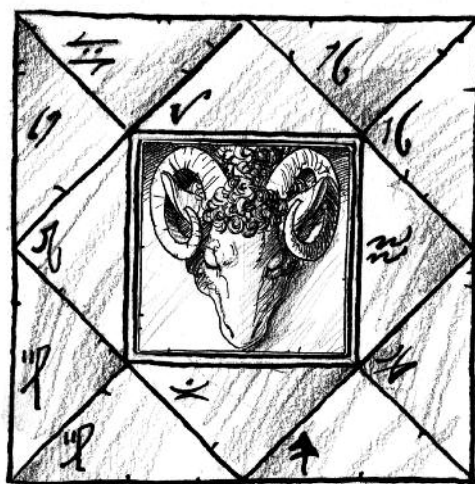
Dominio: aspecto de la creación sobre el que el Lutín puede ejercer su voluntad.

Indispuesto: el peor estado en el que se puede encontrar un personaje, en el que sólo puede llorar, quejarse y protestar hasta que se reponga.

Lutines: demonios domésticos al servicio de Rudesindus, encarnados por los jugadores. También llamados en otros juegos personajes jugadores o PJ.

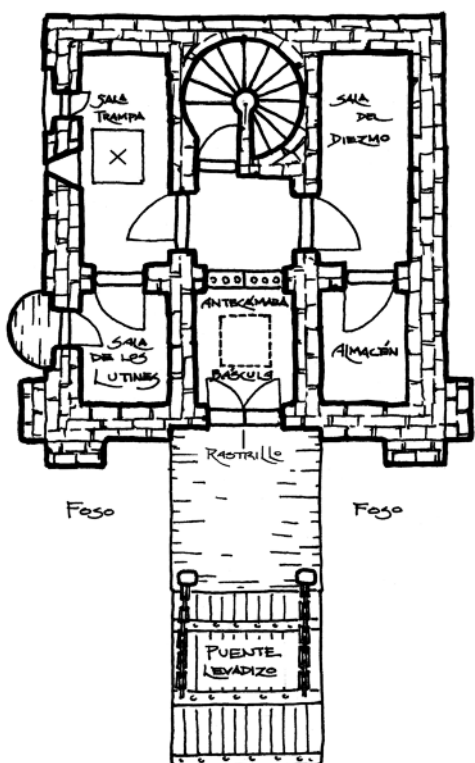
Nivel de daño: indicador del estado de salud de un personaje.

Tarea: algo pendiente que Rudesindus quiere que sus lutines hagan por él.

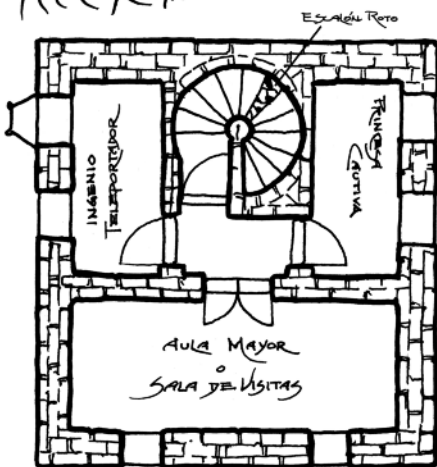


Mapa de la Torre

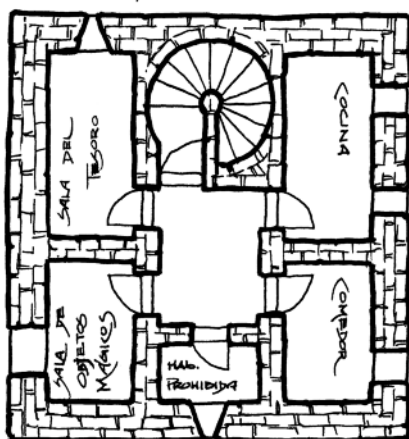
PLANTA BAJA



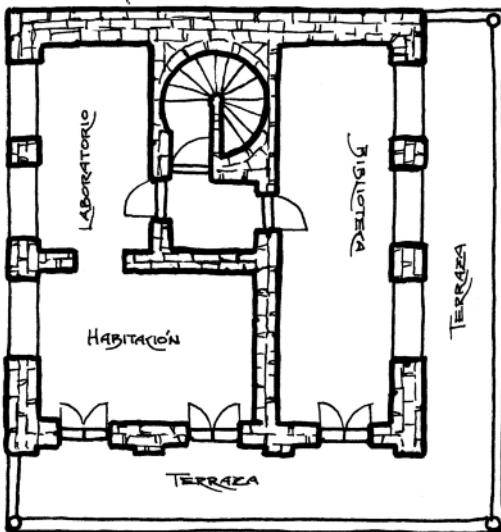
PRIMERA PLANTA



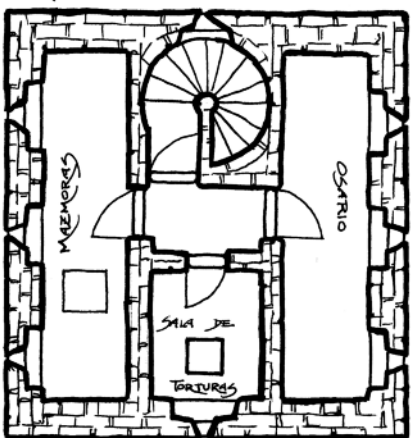
SEGUNDA PLANTA



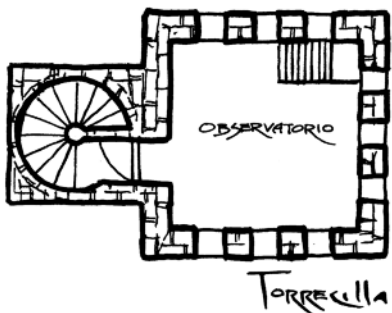
TERCERA PLANTA



MAZMORA



PALEMAR



lo cual rubrico con mi verdadero nombre y
mi sangre para que así conste en los archivos
del Averno.

Non me siento _____

¡BIENVENIDO A LA TORRE DEL GRAN MAGO RUDESINDUS!

Ahora que has firmado el contrato de servidumbre deberás cooperar con los demás demonios al servicio del gran mago para realizar las tareas que vuestro señor os encomiende, tales como interrogar al prisionero, remendar la alfombra mágica o regar las plantas... carnívoras.

Recorre todas las estancias de la torre y conoce a sus extraños habitantes, la princesa cautiva, el espejo zalamero o el esqueleto errante. ¡Hay mucho trabajo por hacer, no te quedes ahí mirando!

Si eres lo bastante bueno y utilizas hábilmente tu dominio mágico, tal vez algún día llegues a jefe de lutines y controles la poderosa Campana de Llamada.

Y recuerda, nunca, nunca entres en la habitación prohibida.

La Torre de Rudesindus es un juego de interpretación para dos o más jugadores que te convierte en un diminuto demonio servidor de un gran mago y recrea la divertida situación de realizar las tareas diarias, que pueden resultar colosales para seres tan pequeños, antes de que el señor de la torre regrese.

En este libreto encontrarás todo lo necesario para jugar: reglas rápidas y divertidas, una exhaustiva descripción de la torre y sus habitantes y una completa lista de tareas a realizar, cada una de las cuales es el germen de una insólita aventura.

Necesitarás tres dados de seis caras y una campanilla para jugar a este juego.



LIBRO BIZARRA

NSR
EDICIONES

