La Primavera de Rudesindus

David García Martín

Nosolorol

La Primavera de Rudesindus

David García Martín

Créditos

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

Escrito por: David García Martín

Corregido por: Edén Claudio

Ilustrado por: Jaime García Mendoza

Maquetado por: Sergio M. Vergara Egido y Manuel J. Sueiro

Este libro es para mi padre, por inculcarme el amor a la lectura y apoyarme en todos mis proyectos. Para mi madre, por hacerme leer con once años El señor de los anillos y hacer de mí un friki de provecho. Para Raquel, mi hermana, por tantas tardes aguantándonos a mí y al grupo jugando a «cosas raras» en casa de mis padres. Para mi tío abuelo Pepe, por ser mi lector más fiel desde que escribía mis primeras historias en un cuaderno sucio. Para Manuel, mi editor, por darme una oportunidad y soportar todas mis dudas, preguntas y mensajes al WhatsApp. Para mi fiel grupo de rol, sin el cual nada de esto habría sido posible (Isra, Jaime, Sandra, Elena, Hugo y Cristina), aunque ahora conseguir una tarde para jugar sea una odisea. Y, por supuesto, para Laura, mi pareja, por ser mi principal apoyo y soportar tantas tardes perdidas escribiendo y tantas partidas de rol en casa.

Por último este libro es también para ti, lector, por animarte a leer los desvaríos de este loco amante de los lutines. ¡Así que espero que hagas bien tu trabajo y atiendas a Rudesindus como es debido! Créeme, será mejor que te entrenes con la primavera… ¡Según avance el año la vida en la torre será más complicada!

© David García Martín, 2014
© Nosolorol Ediciones, 2014

Publicado por Nosolorol Ediciones
C/Ocaña 32, Local
28047, Madrid

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

Contenidos

Introducción

Presentación de la primavera, página 5

La Primavera en la Torre de Rudesindus

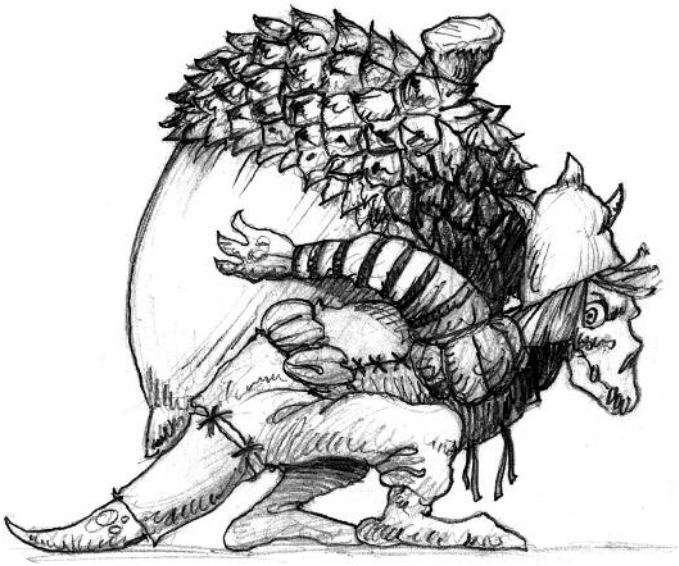
Las diferentes actividades de la primavera, página 7

Listado de Tareas en la Primavera

Ideas para módulos, página 19

Apéndice

Resumen, glosario y hoja de personaje, página 30



Introducción

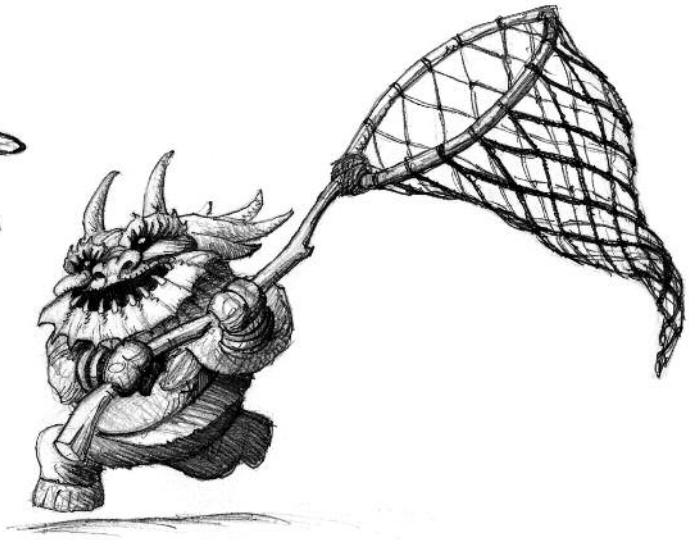
Por todos los demonios, ¡aaachís! ¡Odio la primavera! Todo lleno de florecitas, de colorines cursis, de corazoncitos y de parejitas empalagosas… Además, no para de llover. ¡Cada dos por tres está cayendo un buen chapuzón! Y para fastidiarme aún más, ¡no paro de estornudar! Aggg. ¡Es repugnante! Por cierto, ¿qué es lo que quieres esta vez? Oh, es cierto, que ya no eres un lutín de segunda… Pero no te hagas ilusiones, ¡aún te queda mucho para ser uno de primera como Goblop!

Así que quieres saber cómo van las cosas en la torre durante la primavera. Pues lo siento, pero odio esta estación. ¿Por qué? Gnomos, hadas, flores, tortolitos… ¡Aggg, me dan ganas de vomitar con solo pensarlo! Pero mira, ¿ves a esa lutina? Ella te lo explicará encantada, ya lo creo que sí. Prisky, ven. ¿Podrías explicar a nuestro camarada cómo son las cosas por aquí durante la primavera? Y deja de mirarme con esa cara de embobada, ¡me pones nervioso!

Oh, por supuesto, Goblop. ¡Lo haré encantada! Vamos, ven conmigo, joven lutín. La primavera… ¡Me encanta! ¿A ti no te gusta? Todo el bosque se llena de preciosas flores de colores. Los insectos zumban por todos lados. ¡Me encantan las abejitas, tan amarillitas ellas! En esta época es cuando florece la Rosa Mágica, y es el único momento del año en el que se permite a la princesa Madina de Betia y al apuesto Sir Ángelo de las Altas Murallas encontrarse y pasear juntos entre las flores. ¡Es tan romántico!

Pero no vayas a pensar que a Prisky le gusta todo lo que ocurre en esta época del año. ¡Para nada! Por desgracia tenemos un montón de preocupaciones encima. Solo pensarlo me entristece… Primero tenemos a los gnomos, ¡aggg, qué repelús!, son narizotas, tan bajitos como nosotros, vestidos con gorritos que les hace parecer encantadores y viven en casitas dentro de setas… Ais, esas casitas sí que son una monada. ¡Me encantaría vivir en una de esas en vez de en el viejo baúl! Luego están las hadas. Prisky las odia. Son creídas, prepotentes y muy cursis. ¿Yo? ¡Yo no soy cursi! Y tampoco me olvidaré de decirte que tengas cuidado con el Terrible Oso ni con… Bueno, lo mejor será que te lo enseñe todo paso a paso.

Ven, sígueme, demos un paseo. ¡Ais!, ¿lo ves? Hasta esta presentación tiene un tono romántico… ¡Adoro la primavera!



Primavera en la Torre de Rudesindus

Bueno, comencemos con las novedades en la torre. Después saldremos a que conozcas nuevos lugares. ¿No te parece emocionante? La verdad es que durante la primavera la torre no permanece muy diferente al resto del año. Sin embargo hay un par de cosas que deberías saber.

La Torre en Primavera

En primer lugar vayamos al palomar, en lo alto de la torre. Ya sé que te conoces bien este sitio, pero en primavera siempre hay nuevos inquilinos que aún no has descubierto. Si te asomas a cualquiera de los nidos de las palomas podrás verlos. ¡Sí, son pollitos! ¿A que son una ricura? Son tan pequeñitos, y con esas caritas… Prisky siempre ha querido uno como mascota. ¡Cuando termine mi contrato le pediré a nuestro amado Rudesindus que me deje llevarme uno! Pues sí, como habrás deducido, estos pollitos son de las palomas mensajeras que tiene el mago aquí arriba. De vez en cuando el mago nos manda aquí para atenderlos pero, claro, a las palomas no les hace ni pizca de gracia que incordiemos a sus pequeñines. Además, no te dejes cautivar por la carita de angelitos que tienen los pollitos. ¡Son muy traicioneros!

Pollitos de paloma. *Son encantadores pero traicioneros. Son expertos en llamar a sus padres, evitar que les den de comer y bajarse de los nidos. Son minúsculos.*

Sigamos bajando y dirijámonos a la Sala de Objetos Mágicos. ¿Que ya te la conoces bien? Oh, pero es que ahora en primavera hay algo que no podrás ver en ninguna otra época del año. Mira, allí, en el mismo centro de la sala, puedes ver la hermosa Rosa Mágica en el interior de una urna de cristal. ¡No me dirás que no es preciosa! Durante el resto del año no la podrás ver porque nuestro querido y benévolo señor Rudesindus tiene la urna cubierta con una sábana en un rincón. Esta rosa solo florece en primavera y cada cierto tiempo se le cae un pétalo. Cuando la primavera termina el último pétalo cae al suelo. Pero Prisky no se pone triste porque sabe

que al año siguiente volverá a estar allí, tan hermosa y reluciente como cada año. ¡Pero no te pienses que es una rosa normal y corriente! Nuestro respetable Rudesindus nunca ha querido contarme de dónde la sacó, pero cada vez que la veo… ¿No te parece escuchar una hermosa canción cantada por la cubertería y la vajilla de una enorme mansión? Oye, no me mires así, ¡no estoy loca! La cuestión es que se trata de una rosa mágica, y todo aquel que tenga uno de sus pétalos enamorará a todo aquel que tenga delante. Pero ¡cuidado! Si te clavas una de sus espinas caerás dormido durante años. ¿Verdad que piensas que Prisky no necesita esos pétalos para enamorar a otro lutín? Ji, ji.

Nuestro risueño y sabio Rudesindus le tiene mucho aprecio y siempre está pendiente de que no le ocurra nada. Espero que no le decepciones si te ordena su cuidado. ¡Prisky es la lutina favorita del mago y se enterará si no haces bien tu trabajo! Uy…, perdón…, me estoy pareciendo a Goblop, ji, ji, ji.

La Rosa Mágica. *Es muy hermosa pero muy deseada. Es experta en clavar sus espinas, dejar caer sus pétalos donde nadie los encuentre y caerse al suelo. Es diminuta.*

Ahora ven, ocultémonos aquí, en el Aula Mayor, tras esas cortinas. Aquí llega. ¿La ves? Esa mujer oronda de enormes pechos y nariz aguileña, vestida con un traje de bruja. Pues es Tuja, la Bruja de las Marismas. Vive bien profundo en el bosque, pero ¿quieres que te cuente un secreto? Creo que ella y el mago están enamorados, ji, ji. ¿Te lo puedes creer? El caso es que en primavera viene a menudo por la torre y tiene largos encuentros con el mago en su habitación. Ningún lutín ha sabido nunca de qué hablan allí, ¡ni si quiera Prisky!

Tuja es una mujer exigente a la que nuestro protector Rudesindus aprecia mucho, así que cuando viene, el mago envía siempre unos cuantos lutines para que la sirvan en todo lo que ella necesite.

A Prisky le da un poco de miedo. Muchos de los nuestros aseguran que la bruja asa a sus propios lutines ¡y después se los come! La verdad es que no suele ser agradable con los lutines que la sirven, y si te equivocas no intentes mentirle. ¡Te pillará siempre! Hace unos años un lutín despistado echó sal en su té en vez

de azúcar e intentó acusar a Goblop, pero Tuja lo descubrió. ¡El lutín mentiroso terminó transformado en rana!

Tuja, la Bruja de las Marismas. *Es muy sabia pero muy oronda. Es experta en hacer pociones, lanzar maldiciones y descubrir mentirosos. Es grande (mucho, por cierto).*

Es hora de salir de la torre. ¿Te has fijado en esa enorme enredadera que cubre la mitad de la estructura? Se trata de una Hiedra Asfixiaenanos. Esta planta solo crece en primavera y a Prisky no le gusta nada. Si te acercas demasiado a sus ramas, intentarán atraparte y ahorcarte. Intentará hacerlo con cualquier cosa que no sea demasiado grande y, claro, los lutines nunca lo somos. Por eso siempre paso por aquí con miedo. Imagínate lo que podría hacerme si me agarrara. ¿Crees que ha Goblop le preocuparía? Oh, por supuesto, seguramente me rescataría… Ais, sería una escena tan romántica…

Ais, qué boba soy, me pongo a hablar y me olvido de que estás aquí. Como te decía, esta planta crece en primavera y, para que no tapen las ventanas, los lutines tenemos que podarla de vez en cuando. Ten mucho cuidado cuando lo hagas. ¡A Prisky le daría mucha pena que murieras ahorcado entre sus ramas!

La Hiedra Asfixiaenanos. *Es muy silenciosa pero lenta y previsible. Es experta en ahorcar, cubrir ventanas y dar latigazos. Es enorme (vamos, que no podrás acabar con ella si no la arrancas de raíz…, y, claro, las raíces están bien incrustadas en los cimientos de la torre, así que no te hagas demasiadas ilusiones…).*

Ahora mira alrededor de la torre. ¿Escuchas esos maullidos? Eso es porque Lucifer está en celo. Vamos, que está buscando una pareja, ji, ji. ¡Hasta el odiado gato de nuestro querido Rudesindus se pone romántico en esta época! Por eso, si te fijas bien podrás ver que siempre hay alguna gatita cerca de la torre en busca del apuesto gato que vive en su interior. Pero al mago no le gusta tener todos estos animales por aquí cerca. Lucifer se pone nervioso y, además, estropean el jardín. Ais, es una pena que nos traigan tantos quebraderos de cabeza. Lo suyo con Lucifer son amores perdidos…

Gatas en celo. *Son muy astutas y ágiles pero muy enamoradizas y curiosas. Son expertas en encaramarse, excitar a Lucifer y parecer encantadoras. Son pequeñas.*

Dejemos a las gatitas en su intento de conquista y continuemos con nuestro paseo.

Mira ahí, junto al pozo. ¡Alguien ha dejado una cesta de huevos de chocolate! No me mires con esa cara, los humanos tienen la costumbre de regalarse huevos de chocolate en primavera. ¡Y algunas veces, incluso conejitos! Son tan bonitos que a Prisky le da pena comérselos… Los magos también tienen esa tradición y suelen mandarse cestas de este tipo. Pero claro, ellos no se conforman

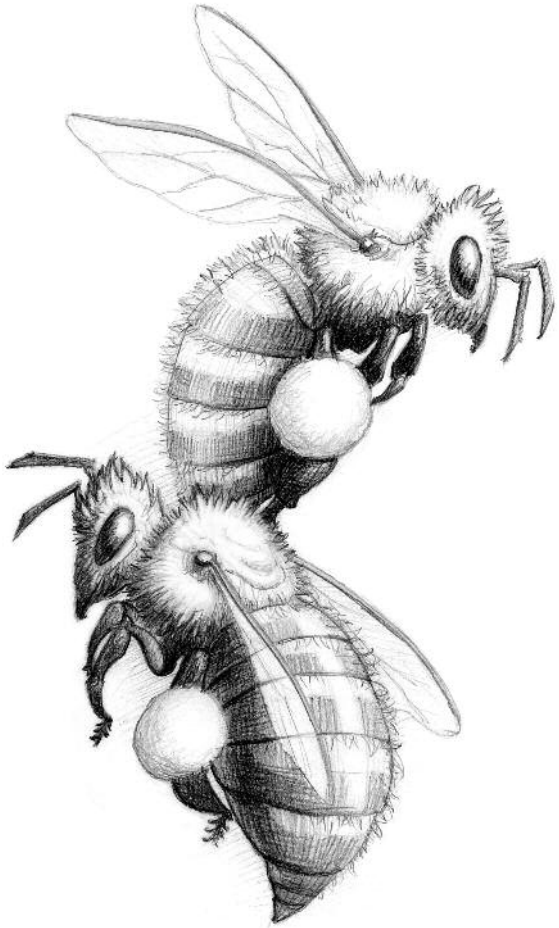
con enviarse simples golosinas de chocolate, ¡por supuesto que no, por eso son magos! Ellos se mandan huevos y conejitos de chocolate mágicos. Cuando nuestro querido por todos Rudesindus recibe una de estas cestas tendremos que recogerla y llevarla al Almacén. Sería muy fácil si no fuera por que los conejitos de chocolate mágico se escabullen a la primera de cambio y los huevos primaverales explotan al más mínimo golpecito.

Conejito de chocolate mágico. *Es adorable y saltarín pero apetitoso y comestible. Es experto en saltar, escaparse y gustar a todo el mundo. ¡Es del tamaño que el pastelero quiera!*

Es hora de internarse en el bosque hacia el Oeste. ¡Pero cuidado! Hay un nuevo habitante durante esta época. Uno que ningún lutín quiere encontrarse ni loco. Es grande, peludo y con enormes dientes… Hmmm, me pregunto por qué me habrá venido a la cabeza de nuevo la Rosa Mágica… Es que es tan bonita. Pero no me hagas cambiar de tema, joven lutín, y escúchame bien. Durante la primavera, siempre que cruces esta parte del bosque hazlo en el más absoluto silencio. Un enorme oso de apariencia terrible baja a esta zona del valle todos los años. Y siempre es el mismo ¿Que cómo lo sé? Oh, es muy fácil darse cuenta. Este oso es tuerto, tiene una horrenda cicatriz que le cruza la cara. La verdad es que a Prisky le da un poco de pena cada vez que lo ve. ¡Seguro que le tuvo que doler cuando se la hizo! Nadie sabe lo que le ocurrió. Unos dicen que se la hizo un cazador, otros que fue nuestro valeroso Rudesindus intentando salvar la torre, y otros aseguran que se la hizo él solo cuando se rascaba el ojo. Prisky tampoco no sabe cómo se lo hizo, lo que sí sé es que desde entonces siempre está malhumorado y furioso, y se lanza contra todo lo que se le ponga por delante. Así que pasemos rápido por aquí. Si nos encuentra, nadie oiría mis gritos ¡y Goblop no podría salvarme!

El Terrible Oso. *Es muy fuerte y muy valiente pero muy tuerto y muy malhumorado. Es experto en comer cosas de un bocado, dar zarpazos e intimidar. Es muy grande (¡tiene seis niveles de salud! «Intacto», «arañado», «magullado», «lastimado», «herido», y «maltrecho»).*

¡Ah, Prisky casi lo olvida! Hay otra cosa con la que tienes que tener cuidado. Como verás, en primavera el bosque está repleto de flores de todas las formas y colores.



El Claro de las Hadas

Sigamos este sendero. Ten cuidado no vallas a tropezar. En esta zona el bosque es muy frondoso y en primavera lo es aún más. Como verás, parece que el camino acaba aquí, pero no es así. Hay un sendero secreto. Pero no te

Lo malo es que todas esas flores atraen a todo tipo de insectos, en especial a las gordas y peluditas abejas mieleras. Estos bichitos son adorables siempre y cuando no los molestes. Pero en cuanto se sientan amenazados no dudarán en lanzarse hacia ti ¡y llenarte de picotazos! Acostúmbrate a ellas, porque te las cruzarás más de una vez, sobre todo si nuestro increíblemente poderoso Rudesindus nos manda a recoger miel a sus panales. ¿Que dónde se encuentran esos panales? ¡Ojalá Prisky pudiera decirte dónde están! Lo malo es que las abejas hacen los panales en un lugar diferente cada año. Lo que sí puedo decirte es que son grandes, rebosantes de miel y repletos de abejitas. Ten mucho cuidado, ¡sus picotazos duelen un montón!

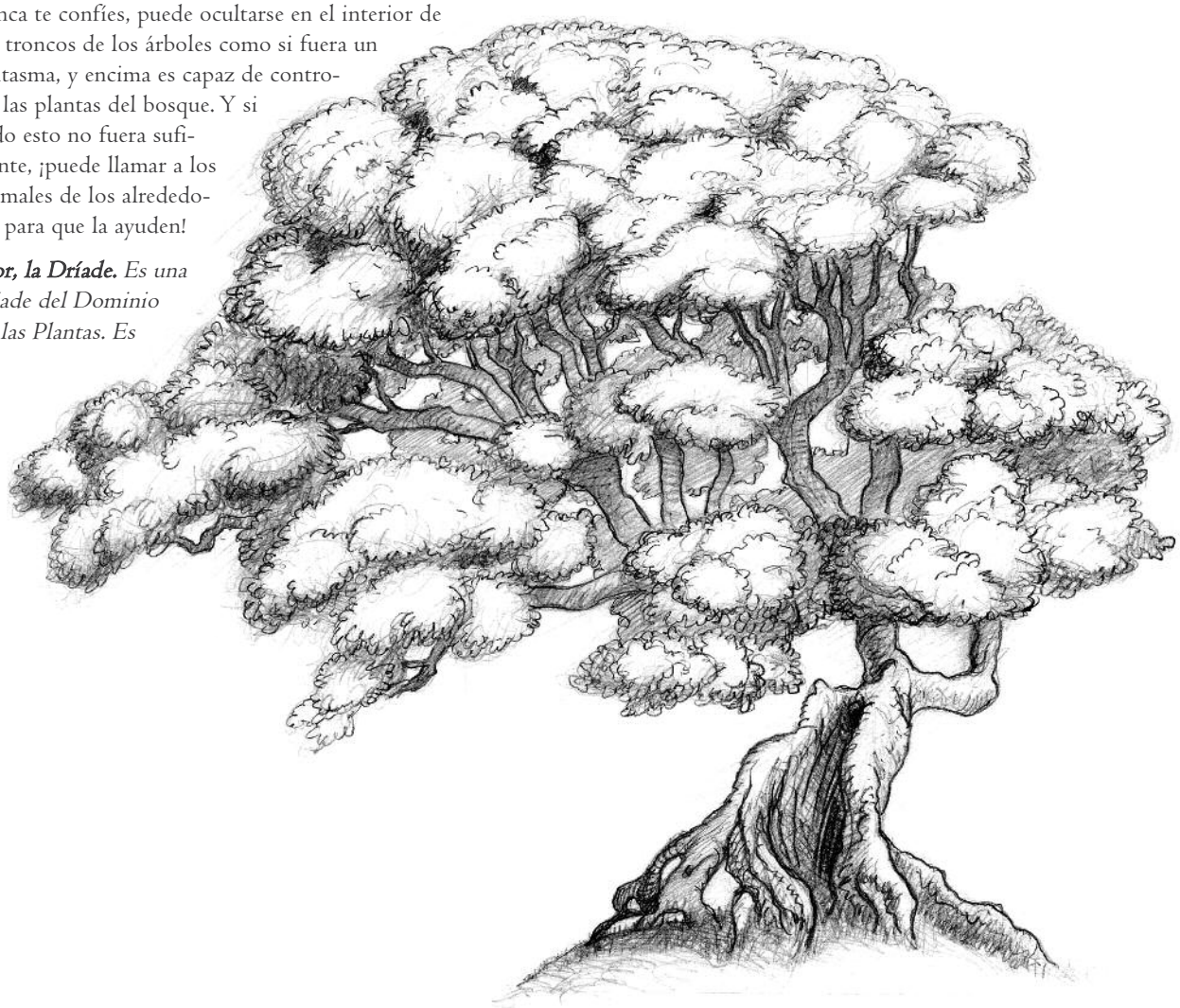
Abejitas mieleras. *Son valientes pero ruidosas. Son expertas en picar, revolotear y atacar en grupo. Son minúsculas.*

Ahora penetremos más profundo en el bosque. ¡Es hora de que conozcas los nuevos lugares adonde te mandará el mago!

preocupes, Prisky lo conoce bien y te guiará sin problemas. Cuando vengas por aquí es muy importante que intentes hacer el menor ruido posible. ¿Por qué? ¡Porque aunque lo parezca no estamos solos! El bosque está encantado, pero no es la clase de encantamiento demoníaco con sus fantasmitas y sus muertos vivientes que tanto le gustan a mi lutín favorito. ¿Qué lutín? ¡Goblop! ¿No creerías que eras tú, verdad? Como te contaba, el encantamiento que hay aquí es muy distinto. Aquí los bosques están realmente vivos. Por la noche hablan entre ellos y durante el día se quedan en silencio mientras sus hijas salen a bailar bajo sus ramas. ¡Mira, mira, mira! ¡Allí, junto a ese enorme roble de aspecto anciano! Eso que parece una mujer humana con el pelo formado por hojas y la piel verdosa es en realidad Flor, la dríade que habita esta parte del camino, una hija de los árboles. A Flor no le gusta nada que pululemos por su bosque y, si nos ve, intentará echarnos por todos los medios. Así que nunca te confíes, puede ocultarse en el interior de los troncos de los árboles como si fuera un fantasma, y encima es capaz de controlar las plantas del bosque. Y si todo esto no fuera suficiente, ¡puede llamar a los animales de los alrededores para que la ayuden!

Flor, la Dríade. *Es una dríade del Dominio de las Plantas. Es hermosa y ágil pero muy desconfiada. Es experta en ocultarse dentro de los árboles, dar brincos y pedir ayuda a los animales. Es grande.*

El árbol que hay junto a Flor es la Vieja Encina. No pienses que es una encina cualquiera, es el árbol más anciano de todo el bosque, ¡y además es mágico! De sus ramas nacen una variedad de bellotas únicas en todo el mundo. Nuestro bienamado Rudesindus se lo ha contado muchas veces a Prisky. Sin embargo nunca me ha querido contar qué pasaría si te comieras una. Él dice que no lo haga y Prisky siempre hace caso a su querido mago. Estas bellotas solo salen en primavera, por lo que no es raro que tengas que venir por aquí de vez en cuando. Si lo haces y logras evitar a Flor, no pienses que está todo conseguido. Cuando te acercas a la Vieja Encina le sale un rostro en su tronco y comienza a contarte antiguas historias. ¡Pero no la escuches! Si lo



haces, te embelesará con sus palabras mientras te atrapa con sus raíces.

La Vieja Encina. *Es muy antigua pero muy despistada. Es experta en contar historias interesantísimas, atrapar con sus ramas y dormirte con narraciones aburridas. Es enorme (como la Hiedra de la torre. ¿O crees que un simple lutín iba a arrancar un árbol que lleva ahí desde hace incontables siglos?).*

Ya casi hemos llegado. Bajando por este lado llegamos al claro de las hadas. Como ves, aquí se abre un hermoso claro entre los árboles en cuyo centro hay un precioso estanque de aguas cristalinas. Es el manantial de las hadas y sus aguas son mágicas. ¿Qué hacen? Tienen poderes curativos. Bueno, siempre que no seas un demonio como nosotros… A nosotros las aguas del manantial de las hadas nos quema, así que aunque te apetezca, ¡ni se te ocurra darte un baño ahí!

La verdad es que este es un lugar peligroso para los lutines, y es una verdadera pena… ¡Es tan bonito! Siempre está rebosante de preciosas flores de todos los olores y colores. Lo malo es que también está siempre rebosante de hadas. Las hadas son mujeres menuditas e impresionantes con bonitas alas de mariposa o de libélula. Están siempre revoloteando por aquí, ayudando a los animales heridos y evitando que se sequen las plantas. ¡A Prisky le encantaría ser tan bonita como una de ellas! Claro que entonces a Goblop no le gustaría… ¿Y quién se fijaría en mí entonces? Lo que pasa es que los lutines y las hadas no nos llevamos nada bien. ¡Ellas odian todo aquello que salga del Averno! ¿Te lo puedes creer? Por lo que si te ven por aquí no serán nada compasivas contigo. Con un poco de suerte lo único que te harán será darte un buen chapuzón en su charca para ver cómo se quema tu piel, no sin antes lanzarte un buen puñado de los polvos de sus alas. ¡Cuidado, si te toca saldrás volando sin control! Brrr, solo de pensarlo me vibran todas las escamas. ¿Que dónde tengo escamas? Ji, ji, ji, ¡no te lo pienso decir, pillín!

Hadas del bosque. *Son muy bonitas pero muy presumidas. Son expertas en lanzar polvo de hadas, volar entre los árboles y advertir todo lo que pasa a su alrededor. Son diminutas.*

Esa hada que hay junto a la pequeña cascada del manantial, la más grande, con unas preciosas alas de mariposa, es la más peligrosa de todas. Se trata de Ariana. Rudesindus dice que es prima hermana de la mismísima Reina de las Hadas del lejano reino de Feericus. ¡Es un hada famosa! Y además, realmente poderosa. Bueno, no tanto como la Reina de las Hadas, claro, pero seguro que se le acerca. Ariana es capaz de controlar el viento a su antojo, y es realmente buena haciéndolo. Si vienes al claro y la ves, lo mejor será que des media vuelta porque a esta hada no se le escapa una ¡y a la mínima aparece ante ti con un tropel de hadas a modo de guardia personal!

Ariana, prima hermana de la Reina de las Hadas. *Es un hada del Dominio del Viento. Es muy bonita, lista y avispada pero muy presumida (tiene más adjetivos buenos que malos, ¿ves por qué a Prisky le brillan los ojos cuando la mira?). Es experta en lanzar polvo de hadas, hacer magia con el viento y advertir todo lo que pasa a su alrededor. Es diminuta.*

Aprovechemos que ninguna de las hadas nos ha visto para dar media vuelta y meternos por otro sendero. ¡Si no fuera porque tengo tanto trabajo diría que me está gustando este paseo! ¿Que no te coja de la mano? Uis, qué tonta, no me había dado ni cuenta, ji, ji.

La Aldea de los Gnomos

Como verás, este sendero está más despejado que el anterior. No te hagas demasiadas ilusiones porque esto cambiará en cuanto lleguemos al río. Aquí, ¿ves? ¿Qué te había dicho?

Para continuar con nuestro camino lo primero que hay que hacer es atravesar el río. ¿Sabes nadar? Prisky no, pero no importa, cerca del sendero hay un vado que no es muy difícil de cruzar, siempre y cuando no resbales con alguna piedra y caigas al agua. Si así fuera estarías en un verdadero apuro, ya que la corriente del río en primavera suele ser bastante fuerte a causa del deshielo. Y después de conocernos sería tan triste verte morir ahogado… ¿Que tengo los ojos llorosos? Uis, se me habrá metido algo. Oye, no me mires con esa cara, ¡que yo soy tan demonio como tú!

Otra cosa antes de cruzar el río. Durante esta época los salmones suben contra la corriente, aunque Prisky no tiene ni idea de para qué. ¡Tengo que preguntárselo a nuestro amable amo Rudesindus! La verdad es que no importa mucho, lo que realmente importa es que estés atento mientras atraviesas el vado. ¡Puede que uno de estos peces se choque contigo cuando salte del agua!

Salmones. *Son muy grandes pero muy estúpidos. Son expertos en saltar en el agua, chocarse contra todo lo que tienen delante y nadar corriente arriba. Son pequeños.*

Ahora que ya hemos cruzado, continuemos. Ya casi hemos llegado. Tras esas rocas verás que… Un momento, ¡mira eso! Aquí en el suelo. ¡Es una huella enorme! Se trata de Bigfoot. Todas las primaveras viene al bosque, pero nunca lo ha visto nadie. Todos los años Rudesindus hace estudios sobre él, pero no consigue avanzar demasiado. Cuando veas una huella de Bigfoot bórrala para que nadie pueda seguir su rastro y darle caza. ¡El generoso Rudesindus te lo agradecerá muchísimo!

Bigfoot. *¿Quién sabe cómo es? ¿En qué será experto? Tampoco sé el tamaño, pero por las huellas que deja ¡tiene que ser colosal!*

No nos demoremos más. Enseñarte todo esto no estaba en mi contrato, y al final Rudesindus me echará una buena bronca si no termino a tiempo mis tareas. Así que continuemos con el paseo. Sigamos por el sendero, que, como ves, ya es apenas visible. Ahora camina despacio y en silencio. Sí…, aquí está, tras estos arbustos. Ven, asómate. ¿Escuchas esas vocecillas chillonas que cantan sin parar? Se trata de los gnomos, ¡los mayores enemigos de los lutines!

Si te asomas un poco más verás su pueblecito. Los gnomos construyen sus casas en el interior de grandes setas. Durante la mayor parte del año no suelen molestarnos, pero en primavera es cuando están más activos y salen durante más tiempo de sus poblados. Desde tiempos inmemoriales los lutines y los gnomos se han odiado, Prisky no sabe por qué, y estoy segura de que casi todos los lutines y gnomos han olvidado ya cómo comenzó este odio acérrimo. Pero no importa, ¡los gnomos están ahí para que les hagamos picadillo! No tengas piedad con ellos, pues ellos no la tendrán contigo. Si te cruzas con uno…, ¡chas! ¡Dale un buen golpetazo! Ji, ji, ¿a que soy mala?

A la más mínima se reúnen en grandes grupos y se dirigen en formación a través del bosque para asediar la torre de nuestro apuesto Rudesindus. ¡Se creen mejores que nosotros! Aggg, Prisky los odia de verdad, y a nuestro querido mago no le caen nada bien. Aunque nos ataquen a nosotros, la torre siempre acaba con desperfectos y a Rudesindus se le llevan los demonios del Averno cada vez que ocurre. Por eso suele ordenarnos que los mantengamos a raya, incluso alguna vez contamos con la ayuda de sus hechizos. Lo malo es que Rudesindus casi nunca está en su torre y tenemos que ser nosotros quienes nos las ingeniemos para desbaratar los planes de los gnomos.

Un gnomo cualquiera. *Son muy fieles a los suyos pero muy maleducados con los que no son gnomos. Son expertos en asediar torres de magos, defender su pueblo y crear todo tipo de cosas. Son diminutos (los niños gnomos son minúsculos).*

Ahora fíjate bien en ese gnomo de ahí, ese grande y fuerte de barba espesa. Es el Gran Gnomo, el líder de todos los gnomos que habitan en este bosque. Él es la fuente de todos nuestros problemas. A Arzhak, uno de los lutines de primera de Rudesindus al que casi nunca verás porque siempre está fuera realizando difíciles tareas para el mago, le falta el ojo derecho por culpa de este gnomo. ¡Se lo arrancó con una rama! ¿Te lo puedes creer? ¡Y eso que Arzhak es una mole del tamaño de un gato! Pero el Gran Gnomo nunca se amedrenta y los demás habitantes de su pueblo lo siguen ciegamente allá donde vaya. Prisky pide a los grandes demonios que no te cruces con él. ¡Si lo haces te hará picadillo!

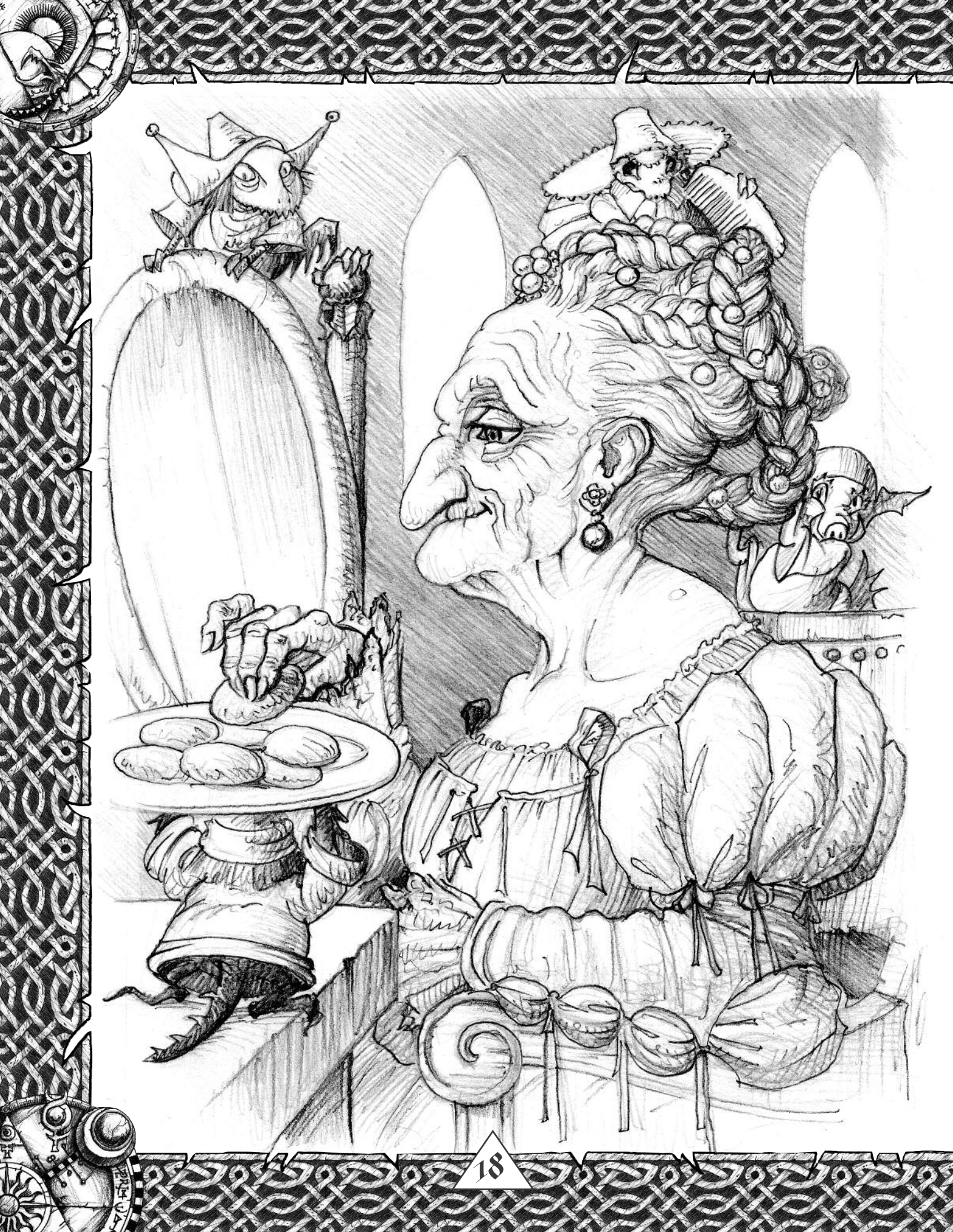
El Gran Gnomo. *Es muy fiel a los suyos y muy valiente pero muy maleducado con los que no son gnomos y muy arrogante. Es experto en ganar batallas, defender su pueblo y hacer que los gnomos lo obedezcan. Es pequeño.*

¿Ves ahora ese gnomo que camina junto a él? Sí, justo, el anciano lleno de arrugas. Pues se trata del consejero del Gran Gnomo. Nadie sabe qué edad tiene, pero lleva en el pueblo desde que Rudesindus tiene memoria. Prisky está más que segura de que él es realmente la cabeza pensante del pueblo gnómico. Cuando el Gran Gnomo sale del poblado, él se queda al mando. Y la verdad es que no lo hace nada mal.

El Viejo Gnomo. *Es muy fiel a los suyos y muy sabio pero muy maleducado con los que no son gnomos y muy viejo. Es experto en gobernar, dar consejos al Gran Gnomo y descubrir maneras para solucionar problemas. Es diminuto.*

Estos no son los únicos gnomos que hay en el poblado, pero son con los que tendrás que lidiar más a menudo. En fin, esto es todo, creo que no me olvido de nada, je, je. ¿Verdad que ha sido un paseo agradable? Tú, yo, las flores…, ji, ji. Oh, ¡es cierto! ¡Aún no te he contado las tareas! Vaya, qué cabeza la mía, je, je. Es que la escena estaba siendo tan romántica que me he olvidado de todo, ji, ji.

¡No te preocupes! Ahora mismo te cuento todas las tareas que te esperan durante la primavera.



Listado de Tareas en Primavera

El uso de esta tabla de tareas es idéntico al del manual básico. Tira primero un dado de seis caras para determinar que tabla mirar y luego lanza de nuevo el dado para ver que tarea les ha tocado a los lutines.

Tareas - Tabla maestra

1d6	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

1d6	Tarea
1	1. Quitar nidos de abeja
2	2. Recoger polvo de hada
3	3. Capturar una mariposa
4	4. Expulsar a los gnomos
5	5. Podar la Hiedra Asfixiaenanos
6	6. Arreglar una gotera

Tareas - Tabla 2

1d6	Tarea
1	7. ¡Atacar a los gnomos!
2	8. Hacer un ramo de flores
3	9. Redactar una carta de amor
4	10. Recoger pétalos de rosa
5	11. Salvar a un lutín del Oso
6	12. Solucionar un ataque de alergia

Tareas - Tabla 3

1d6	Tarea
1	13. Atender a la bruja Tuja
2	14. Vigilar el paseo de la princesa cautiva
3	15. Colocar la trampa para osos
4	16. Preparar la cesta primaveral
5	17. ¡Los gnomos atacan!
6	18. Abonar el huerto

Tareas - Tabla 4

1d6	Tarea
1	19. Borrar las huellas de Bigfoot
2	20. Pintar los huevos de chocolate
3	21. Negociar con el Gran Gnomo
4	22. Sacar agua del foso
5	23. Coger miel
6	24. Espantar a las gatitas

Tareas - Tabla 5

1d6	Tarea
1	25. Dar de comer a los pollitos
2	26. Espiar a las hadas
3	27. Seguir al Oso
4	28. Coger agua del manantial de las hadas
5	29. Recoger una bellota mágica
6	30. Guardar la cesta primaveral

Tareas - Tabla 6

1d6	Tarea
1	31. Hacer una poción de bellota mágica
2	32. Vigilar la Rosa Mágica
3	33. Rescatar a un pollito
4	34. Sacar a un lutín de la Hiedra
5	35. Buscar el paraguas
6	36. Tira en la tabla de tareas genérica

1. Quitar nidos de abeja

Sí, lo sé, te había dicho que las abejas hacían sus panales en la espesura del bosque. ¡Oye, no me mires con esa cara, que no te he engañado! Lo que pasa es que de vez en cuando alguna abeja reina despistada llega a la torre y crea su nido donde pilla, casi siempre en los recovecos de las paredes exteriores de la torre, pero no sería la primera vez que entran al interior y construyen un panal en alguna habitación. Por suerte, en la mayoría de los casos estos nidos no son demasiado grandes, lo malo es que van creciendo, y si no los quitamos acabarán convirtiéndose en enormes panales ¡y tendremos una plaga de abejas en el interior de la torre! Por eso nuestro querido y siempre sabio Rudesindus nos manda algunas veces a quitar todos los nidos de abejitas mieleras que encontremos en la torre. La verdad es que a Prisky le da tanta penita… Pero si el mago así lo ordena tenemos que hacerlo. Algunos lutines lo hacen con palos y piedras, golpeando el nido hasta que cae al suelo. La verdad es que esa es la manera más arriesgada de hacerlo, ¡en cuanto las abejas vean que las atacas se lanzarán a ti como locas! Goblop es más práctico, él emplea humo para atontarlas y luego quita los nidos. Ais, es que es tan listo… El verdadero problema viene cuando los nidos están en los recovecos más altos de la torre. En esos casos hay que colgarse desde arriba y trepar por la pared hasta llegar al nido. ¡Ten cuidado, no te caigas!

2. Recoger polvo de hada

El polvo de hada es uno de los ingredientes más poderosos a la hora de realizar pociones y hechizos mágicos, por esa razón Rudesindus suele pedirnos que le llevemos un saquito lleno de estos polvos. El problema es que una vez un hada ha lanzado el polvo, este pierde rápidamente sus propiedades mágicas y se vuelve totalmente inservible. Por eso, la única forma de sacar algo de esta sustancia es cogerla directamente de las alas de un hada. Ya sé que es arriesgado, pero no hay otra manera. Deberás ir hacia el claro de las hadas y quedarte por los alrededores. Antes o después aparecerá alguna hada despistada y, si tienes suerte, irá sola. Tendrás que lanzarte a por ella y atraparla. Una vez que la tengas bien sujeta, frota tus manos por sus alas y se quedarán impregnadas de polvos mágicos. Después solo tendrás que echar esos polvos en la bolsa y traerlos a la torre. ¡Pero cuidado! Si el hada consigue pedir ayuda a sus compañeras, un tropel de hadas liderado por Ariana se lanzará en tu persecución. ¡Ya puedes hacer todo lo posible por que no te cacen! Si crees que no vas a ser capaz de hacerlo solo sería mejor que pidieras ayuda a otros lutines. Aunque te aviso, mi Goblop lo haría sin ayuda de nadie… Ais…

3. Capturar una mariposa

Las mariposas. ¡A Prisky le encantan las mariposas! Bueno, y a nuestro inteligente Rudesindus. El mago tiene una enorme colección de insectos disecados que cuelga en estantes en las paredes de su cuarto, pero nunca está conforme. Siempre quiere añadir nuevos ejemplares. La verdad es que cualquier insecto le vale, pero es cierto que, durante la primavera, el mago nos suele mandar cazar solo mariposas. El problema es que los lutines no tenemos ni idea de cuáles son las que quiere y las que no, así que cada dos por tres nos está mandando a buscar y cazar nuevos ejemplares. Con un poco de suerte cazarás alguna que no tenga, y si no es así ten por seguro que volverá a mandarte a por otra… Bueno, hasta que se canse de que le entregues mariposas que no quiere, ji, ji. Si quieres ser un buen cazador de mariposas tendrás que hacerte con algún cazamariposas y salir hacia el bosque. Si Prisky no se equivoca, en el Almacén de la torre podrás encontrar un par de ellos. Claro que encontrar algo en el Almacén no es muy fácil que digamos… Una vez que lo tengas lo mejor es que te encamines hacia los alrededores del claro de las hadas. Allí hay un sinfín de flores donde las mariposas revolotean a montones. El problema es que casi siempre hay también alguna hada por la zona, incluso puede que Flor, la dríade, y ninguna de ellas tolerará que captures a uno de estos insectos.

Sé silencioso y ocúltate lo mejor que puedas. Oh, y si ves al Terrible Oso, ¡corre!

4. Expulsar a los gnomos

Sí, has oído bien. Expulsar a los gnomos. ¡Aggg, odio a los gnomos! Uis, perdón, no me he dado cuenta de que eso que agarraba eran tus pelos, ji, ji. Me he dejado llevar por mis sentimientos. Cuando bajamos la guardia y Rudesindus se ha ido de viaje, suelen colarse a la torre sin que ninguno de nosotros nos demos cuenta. Entran sigilosos, en silencio, ocultos entre las sombras, y cuando los descubrimos ¡ya han liado alguna por aquí! Unas veces liberan a la princesa cautiva, otras dejan a Ismael el Peregrino alcanzar la habitación prohibida y otras azuzan a Lucifer contra todos nosotros. Por eso, cuando esto ocurre alguno de nosotros tiene que encargarse de ellos, darles una buena tunda y echarlos de la torre con una buena patada en su pequeño y gordo trasero gnómico. Prisky es experta en expulsar a los gnomos, ¡incluso más que mi querido Goblop, je, je! Así que cuando te manden esta tarea actúa con rapidez y eficacia. Cuando son descubiertos los gnomos suelen esconderse en el rincón más insospechado de la torre, y tendrás que buscarlos a conciencia para enfrentarte a ellos. Y si antes de echarlos puedes dejarlos en ridículo, ¡muchísimo mejor!

5. Podar la Hiedra Asfixiaenanos

Ya te he enseñado antes la curiosa planta que rodea la torre durante la primavera. Sí, esa alta cuya afición es ahorcar a los pobres lutines que solo intentamos mantener a punto la torre de nuestro benefactor Rudesindus. Durante esta época será muy habitual que el mago te mande podar las ramas de la Hiedra que cubren las ventanas de todo el edificio. Y es que esta condenada planta crece a una velocidad vertiginosa y, aunque la podes hoy, en dos días todo estará cubierto de nuevo. Solo tiene una cosa buena: ¡también es aficionada a agarrar del pescuezo a los malditos gnomos, ji, ji, ji! Es tan gracioso verlos ponerse azules por la falta de aire. Pero tú no eres un gnomo y Prisky no querría verte así. Así que ten cuidado. Coge las tijeras que tengan el mango más largo de todos y poda la planta sin perder de vista las ramas que, sin duda alguna, se lanzarán hacia ti como si fuera un nido de serpientes. Cuando consigas despejar una ventana, pasa a otra, y así hasta que no quede ni una sola cubierta por la Hiedra. Solo puedo decirte: ¡suerte!

6. Arreglar una gotera

Durante la primavera no para de llover. A Prisky no le gusta nada que llueva, ¡estropea las flores! Y claro, con tantas lluvias no dejan de salir goteras en el tejado. La verdad es que la torre es tan vieja que el tejado tiene más agujeros que un colador. Así que no dejamos de subir ahí arriba a poner parches entre las tejas. Lo malo es que con las lluvias el tejado es muy resbaladizo. Ten mucho cuidado cuando camines por él o acabarás colgando del borde. Otro problema son los pájaros. Cada vez que tenemos que arreglar las goteras hay algún pajarraco dispuesto a hacernos la vida imposible, en especial las palomas mensajeras del mago. ¡Lo que deberían hacer es cuidar de sus pobres pollitos! Pero sin duda alguna no son las aves lo que más tiene que preocuparte, sino… ¡Lucifer! El gato de Rudesindus suele pasearse con chulería por los tejados de la torre para que las gatitas que están fuera lo vean y se vuelvan aún más locas por sus huesos. Ais…, ¡ojalá hiciera alguien algo así por Prisky! Si Lucifer te ve en el tejado, ¡prepárate y huye! Es su territorio y no tolerará ningún extraño ahí arriba. Prisky no olvidará jamás la última vez que tuvo que arreglar una gotera. Cuando estaba allí ¡apareció Lucifer con una de las gatitas! ¿Te imaginas el susto de muerte que me llevé? ¡Estuvieron a punto de comerme! Por suerte apareció Goblop… Oh, mi héroe…

7. ¡Atacar a los gnomos!

Esta es la tarea preferida de Prisky, ¡patear gnomos! Ya lo creo que sí, ji, ji, ji. Cuando Rudesindus se cansa de que los gnomos no dejen de incordiarnos y de entrar en su torre suele mandarnos a devolver el golpe… Bueno, para serte sincera no siempre es Rudesindus quien nos manda esta tarea, ji, ji. Unas veces lo decidimos todos los lutines por alguna afrenta que nos hayan hecho los gnomos. Otras es Arzhak el que lidera a los lutines contra el poblado de los gnomos, y es que el gran lutín nunca olvidará quién fue el culpable de que perdiera un ojo. Cuando vuelve a la torre durante la primavera nos anima a todos a asaltarlos. Y claro, ¿quién se niega a seguir a Arzhak? Oh, ese sí que es un lutín de primera… A Prisky se le acalora todo el cuerpo solo con recordarlo, ji, ji. Uis, me estoy dejando llevar por la imaginación, ji, ji. Como te decía, ver a todos los lutines de la torre avanzando por el bosque hacia el poblado de los gnomos es una visión digna de ver. Vale que no seamos el ejército mejor ordenado ni mejor uniformado del mundo… Bueno, en realidad no tenemos ningún uniforme, je, je. ¡Pero no nos hace ninguna falta! Cuando llegamos a la aldea nos lanzamos contra los gnomos, y cuando quieren darse cuenta ¡ya es tarde! ¡Acabemos con los gnomos!

8. Hacer un ramo de flores

Ya has visto todas las flores que hay en los alrededores de la torre por esta época. A Madina de Betia le encantan las flores, ¡casi tanto como a Prisky! Y para que esté contenta nuestro amable y atento Rudesindus nos encarga recoger flores para ella. ¡Tiene toda su habitación repleta de flores! Cuando te manden a por flores coge unas tijeritas y una cestita de mimbre y ve hacia el bosque. Allí tendrás que buscar las flores más bonitas entre todas las que haya, pero ten cuidado. Los racimos de flores están repletos de abejitas que no dudarán en picarte en cuanto intentes arrancar alguna de las flores sobre las que estén posadas. Además las hadas vigilan con celo sus plantas y no tolerarán que las arranquen, ¡y mucho menos un lutín! Es importante que lleves siempre alguna flor violeta a la princesa, son sus favoritas, y si el ramo que le entregues no tiene ninguna flor violeta ¡te hará volver a por otro ramo! Lo que ocurre es que estas flores son las más raras y difíciles de encontrar. No te quepa la menor duda de que cuando encuentres una flor de ese color estará en el lugar al que te sea más complicado acceder. ¡Parece que lo hacen aposta! Oh, y si alguna vez quieres coger alguna flor para Prisky la aceptaré encantada, ji, ji.

9. Redactar una carta de amor

Ais, esta es una de las tareas más románticas de la primavera. Solo de recordarlo me dan ganas de besarte. Oye, no pongas esa cara, no era más que una broma… Desde hace muchos años nuestro romántico Rudesindus escribe cartas de amor en primavera, ¡pero la destinataria es un misterio! Nunca nadie ha sabido jamás a quién se las manda pero, sea quien sea, siempre le contesta. Prisky lo sabe por la cara que pone el mago cuando lee las cartas. Se pone muy gracioso y siempre se sonroja, ji, ji. El caso es que a Rudesindus no se le da demasiado bien eso de escribir cartas de amor y al final siempre acaba pidiéndonos a uno de nosotros que la escribamos por él. Lo que Rudesindus no sabe es que la mayoría de los lutines tiene aún menos idea que él de cómo escribir una carta de amor. Por eso nadie quiere realizar esta tarea, excepto Prisky, claro. ¡Yo sí que sé lo que es el amor! Pero no te preocupes, si te mandan esta tarea pídeme que te ayude y lo haré gustosamente. Eso sí, tú te encargas de conseguirme la tinta y la pluma, que siempre están en el cuarto de Rudesindus y…, bueno, ya sabes lo que pasa con Lucifer cada vez que alguno de nosotros entra allí…

10. Recoger pétalos de rosa

Oh, pero no de cualquier rosa del jardín. Me refiero a la Rosa Mágica que hay en la Sala de Objetos Mágicos. Sí,

esa que está protegida bajo una urna de cristal. Como ya te he contado antes, cualquiera que tenga uno de sus pétalos será irresistiblemente atractivo para todos aquellos que lo rodeen. Por esa razón el mago quiere tener siempre bien controlados todos y cada uno de los pétalos de rosa que caen al suelo. Pero no te pienses que estarán debajo de la urna. Normalmente allí no hay ninguno, y es que, al caer, flotan en el aire hasta deslizarse debajo de algún mueble o tras algún cachivache. A veces se quedan pegados en la Alfombra Mágica ¡y conseguir hacerte con él es una locura! Otras veces alguien habrá encontrado ya el pétalo, posiblemente algún lutín caradura. Entonces habrá que descubrirlo porque, sin duda alguna, estará paseándose por la torre intentando conquistar a cualquier lutina bonita como yo. Y créeme, quitarle un pétalo de la Rosa Mágica a alguien no es nada fácil. Pero hazlo rápido, ¡puede liarse una gorda!

11. Salvar a un lutín del Oso

Prisky tiembla con solo la idea de realizar esta tarea… ¡Solo los mejores lutines de la torre consiguen llevarla a cabo con un buen resultado! Ya te he hablado antes del Terrible Oso que pulula por el bosque durante esta época del año. Bien, pues cuando nos da alcance a alguno de nosotros no suele comernos. Por lo visto los lutines no tenemos muy buen sabor. Así que lo más habitual es que nos coja con su enorme boca y nos lleve a la cueva que esté usando como madriguera en ese momento. Los lutines más suertudos han conseguido salir de allí alguna vez, pero generalmente llenos de heridas y magullados, y no es nada fácil lograrlo. Por eso cuando alguno de los nuestros va al bosque durante la primavera y desaparece, Rudesindus nos envía en su búsqueda a alguno de nosotros. Y eso, habitualmente, implica terminar en la madriguera del Terrible Oso ojeando sus pertenencias. ¡Si ves unas pequeñas patitas entre una montonera de huesos, habrás encontrado al pobre lutín escondido! Cuando te manden esta tarea dirígete al bosque y sigue las huellas que deja el Oso a su paso. Es muy grande, así que hasta el lutín más torpe puede hacerlo bien, ji, ji. Pero ve con cuidado. Antes o después te toparás con el Terrible Oso y lo mejor será que no te vea. Una vez en su caverna, cuélate en silencio y, cuando encuentres al lutín perdido, ayúdalo a salir de allí. Corred todo lo que podáis cuando salgáis. ¡Cuando el Terrible Oso descubra que su presa ha desaparecido se cabreará de veras! Claro que también puede ser que el lutín no haya sido secuestrado y solo esté holgazaneando en el bosque… En ese caso ¡acuérdate de darle una buena tunda cuando lo veas!

12. Solucionar un ataque de alergia

Uno de los grandes quebraderos de cabeza de la primavera. Nuestro querido Rudesindus es alérgico al polen. Ais, el pobre lo pasa tan mal durante esta estación… ¡Prisky no puede verlo en ese estado! Generalmente solo son estornudos, picores y escozor de ojos, pero algunas veces el pobre tiene verdaderos problemas con la alergia. Cuando al mago le da un ataque fuerte de alergia se le hincha la cara, se le traba la lengua y se le ponen los ojos llorosos. ¡Y encima no para de estornudar! Cuando esto ocurre siempre pide a Prisky que le diga a algún lutín que prepare su brebaje antialérgico. Ya sabes, para eso soy su lutina de confianza, ji, ji. Los ingredientes están apuntados en un papiro en algún lugar del laboratorio. Cuando te encomiende esta tarea deberás buscar ese papel y preparar la poción. Después llévasela lo más rápido que puedas a Rudesindus. ¡El tiempo apremia cuando hay un ataque de alergia de por medio! Pero ten cuidado con no derramar ni una sola gota. Oh, y cuidado con los estornudos de Rudesindus. ¡Cada vez que estornuda se le escapa un hechizo mágico!

13. Atender a la bruja Tuja

Ais, el amor… ¿Por qué digo eso? Porque estoy segura de que Tuja y Rudesindus tienen algo a escondidas. ¿Cómo lo sé? ¡Porque soy una señorita, y eso nosotras lo notamos! Pero si te soy sincera creo que no es a Tuja a la que nuestro mago manda sus cartas de amor. ¡Está hecho un rompecorazones, ji, ji! ¿Que todo eso te importa un comino? Aggg, ¡los lutines sois todos iguales! En fin… Cuando te manden atender a la bruja Tuja más vale que lo hagas bien. Como nuestro apuesto mago descubra que no lo has hecho como es debido, ¡te esperará una buena regañina! La verdad es que tener satisfecha a la bruja no es nada fácil. ¡A Prisky no le gusta como pareja para Rudesindus! Es marimandona y muy grosera con los lutines. ¡Dicen que a los suyos se los come cuando no hacen bien sus tareas! Tuja es una mujer muy exigente y siempre está hambrienta. Te pedirá comida y más comida, ¡y ay de ti como te equivoques en lo que le lleves! Tuja también suele requerir la compañía de Lucifer, así que tendrás que apañártelas para que el condenado gato termine en el Aula Mayor. ¡Ah!, y no puedes olvidar las rosas lacias. ¡A Tuja le encantan y Rudesindus te agradecerá ese detalle! Algunas veces Tuja no viene sola y trae sus propios lutines. Ten cuidado con ellos, son los tipos más rastreros y traicioneros que Prisky ha conocido nunca.

14. Vigilar el paseo de la princesa cautiva

Sí, has escuchado bien. ¡Rudesindus permite a la princesa Medina de Betia pasear junto a Sir Ángelo! ¿Por qué lo hace? Porque aguantar a la princesa en esta época es una verdadera pesadilla. La pobre está tan enamorada de Sir Ángelo… Aunque si te soy sincera, lo

que yo creo es que Sir Ángelo hace siempre todo lo que ella le pide, ¡y eso le encanta! Medina se tira horas dando voces dentro de su habitación para que la dejen salir. Al final nuestro respetable y elegante mago Rudesindus suele ceder. El pobre no es capaz de realizar sus complicados trabajos con tal escándalo. Para que ambos prisioneros tengan su momento juntos, Rudesindus manda a varios lutines a que los acompañen. Antes de sacarlos debemos colocarlos a cada uno gruesas y pesadas cadenas. No son muy cómodas, pero no podemos permitir que se escapen. Ese es el problema de Sir Ángelo. ¡Está obsesionado con largarse de aquí! Prisky no lo entiende…, tampoco lo tratamos tan mal… Así que no hay una sola vez que salga y no intente fugarse junto a la princesa. A pesar de que la princesa Medina de Betia sabe que nunca sale bien, le sigue el juego. Supongo que no pierde la esperanza. Pobre Sir Ángelo, estoy segura de que si supiera cómo es en realidad la mujer a la que tanto idolatra no intentaría escaparse con ella ni borracho.

Como puedes imaginarte, mientras Sir Ángelo no para de buscar la manera de huir con disimulo, la princesa no para de requerir toda clase de atenciones. ¡Como vea alguna flor que le guste no parará hasta que se la consigamos! Encima suele ser la flor más rodeada de abejas. Prisky está más que segura de que lo hace aposta, ¡es una víbora! Además siempre tiene sed y siempre necesita que haya un par de lutines levantándole el vestido en todo momento para que no se le manche. Uf, Prisky odia esta tarea.

15. Colocar la trampa para osos

Pues sí, lo has adivinado. El objetivo de esta tarea es impedir que el Terrible Oso se acerque demasiado a la torre. ¿Te imaginas la que se podría formar si entrara algún día dentro del edificio? Pues Prisky no necesita imaginárselo, ¡ya lo he vivido! Sucedió hace un par de años. ¡Ni te imaginas la que se lio! El Oso se sintió acorralado y se puso a romper cosas como loco. ¿Ves las piernecitas de Prisky? ¡Todavía tiemblo al recordarlo! Al final tuvo que venir Arzhak con sus lutines de primera para sacarlo de aquí. Oh, tenías que haberlo visto. Qué porte, qué energía, qué escamas, ¡qué lutín! Uis, perdón, ji, ji. El caso es que nuestro precavido Rudesindus no quiere de ninguna manera que vuelva a repetirse la misma escena. Por ello guarda en el Almacén un buen puñado de trampas para osos que nos manda colocar en el bosque, aunque lo cierto es que hasta el momento solo han caído conejos. Lo malo es que esas trampas son de hierro y pesan muchísimo, al menos para un lutín.

Pero no pienses que lo más difícil es transportarlas. ¡Para nada! Lo verdaderamente complicado es prepararlas. Se necesitan dos lutines para abrirlas y engancharlas. Y ten cuidado cuando las soltéis. Aseguraros de que están bien aseguradas ¡o te partirán en dos!

16. Preparar la cesta primaveral

Esta tarea me encanta, ¡Prisky hace las cestas más bonitas de todo el valle! ¿Qué valle? Uy, qué tonta, si tú no conoces aún a Arzhak. Cuando le conozcas seguro que te cuenta alguna historia y sabrás entonces que la torre se encuentra en el interior de un profundo valle. Pero eso son historias para otra ocasión. Ahora centrémonos en la preparación de cestas. Ya te he contado antes la tradición que tienen todos en primavera. Rudesindus no podía ser menos, pero claro, él no tiene tiempo para prepararla. ¡Está siempre tan atareado! Para eso nos tiene a nosotros. Nuestro dulce mago guarda los huevos y los conejitos de chocolate mágico en una caja en las mazmorras. Allí se mantienen fresquitos. ¡Es muy importante que no se derritan! En el Almacén encontrarás las cestas de mimbre junto a un listado de todas las que hay que hacer, para quién son y, lo más importante, qué deben llevar en su interior. Ten cuidado y no te confundas. No hay nada peor que un mago que no recibe en su cesta de primavera aquello que esperaba. Cuando coloques las cosas en las cestas hazlo despacito y con suavidad. Los huevos explotarán a la mínima de cambio, y si dejas demasiado tiempo la caja de los conejitos abierta se escaparán todos ¡y tendrás que volverlos a meter dentro como puedas! Una vez esté preparada, envuelve la cesta para que no se escapen los conejitos y coloca un bonito y colorido lazo. ¿Lo ves? ¡No es tan difícil!

17. ¡Los gnomos atacan!

¡Prepárate para la guerra! Los traicioneros gnomos aprovechan a que se vaya nuestro protector Rudesindus para atacar, justo cuando somos más vulnerables. ¡Serán rastreros! Además, son condenadamente silenciosos. Se acercan a la torre sigilosos y, cuando están a un puñado de metros, el gnomo gaitero comienza a tocar dicho instrumento y, al grito de «¡Por Brutus, el Gran Gnomo!», una marea de gnomos se abalanza contra la torre. Lo más rápido que podemos nos preparamos y salimos a su encuentro para defender ventanas y tejados. ¡Y nosotros también tenemos a nuestro propio músico! Se trata de Grudus, un lutín orondo experto en tocar la gaita. ¡Cuando la batalla comienza Grudus y el gnomo gaitero parecen pelearse con su música! Y no te pienses que los gnomos nos asedian solos. Algunos van montados en tejones y comadrejas, a veces traen pequeñas catapultas con las que nos lanzan panales de abeja, incluso en alguna ocasión un grupo de hadas les

acompaña en la batalla. Pero nosotros no estamos indefensos. ¡Que vengan y verán qué sorpresas les guardamos! Para empezar, está Lucifer. Cuando atacan los gnomos el gato de Rudesindus se vuelve loco y se lanza a ellos como una fiera. Para él gnomos y lutines somos iguales. También tenemos a la Criatura Sin Nombre del foso. En cuanto comienza a escuchar el barullo de fuera saca sus tentáculos y se dedica a atrapar todo lo que pilla (que suele ser un buen puñado de gnomos, ji, ji). Así que en cuanto escuches a mi amado Goblop tocar con fuerza la campana mientras vocea: «¡Atacan los gnomos!», coge tu mejor arma o lo que tengas más cerca y prepárate. ¡Es la hora de patearles el culo!

18. Abonar el huerto

Muchas de las extrañas hierbas medicinales y plantas alquímicas que tiene el mago en el huerto tienen que abonarse durante la temporada de primavera. Lo sé, no es el trabajo más emocionante del mundo, pero no te voy a engañar, tampoco es el más tranquilo. ¿Por qué? Oh, muy sencillo, porque el cobertizo donde Rudesindus guarda el abono siempre está repleto de abejas. Bueno, y también de moscas, pero esas no molestan demasiado. Incordian, eso sí, pero no interrumpen tu trabajo ni tampoco pican. Además en el cobertizo suele haber alguna rata pululando por el estiércol. Allí verás una carretilla que, como estás imaginándote, no fue creada pensando en los lutines. Así que lo más seguro es que necesites ayuda para llevarla. Después transporta el abono al huerto y comienza a echarlo. Ah, muy importante, ¡no olvides abonar las plantas carnívoras! Y por último, pero no por ello menos importante: nuestro educado Rudesindus no tolera que entremos a la torre después de abonar. Lo siento, pero no te queda otro remedio, tendrás que darte un buen chapuzón antes de volver para quitarte todo ese olor a estiércol. ¿Dónde te das el chapuzón? Ah, no pienso decírtelo porque seguro que vas a espiarme mientras me baño, ji, ji. La verdad es que este trabajo está totalmente fuera de lugar. Ais…, lo que a Prisky le gustan son las tareas románticas…

19. Borrar las huellas de Bigfoot

¡El gran misterio del bosque de la Torre de Rudesindus! Nuestro sabio mago lleva años estudiando a esta peculiar criatura. Bueno, estudiando sus huellas más bien, pues hasta ahora es la única evidencia que tenemos de su existencia. ¿Misterioso, verdad? ¡A Prisky le encantan los misterios, ji, ji! La cuestión es que todo el mundo sabe que multitud de cazadores de todos los reinos del mundo viene por aquí a intentar darle caza, aunque ninguno ha sido capaz ni si quiera de verle. Tanto lleva Rudesindus tras su pista que al final se ha encariñado con él. Dice que es una criatura única y que hay que dejarla vivir en paz. Por eso es muy habitual que nos mande a buscar sus huellas por el bosque y borrarlas. Lo malo de todo esto es que las huellas suelen llevarte a los sitios más insospechados. Al final siempre acaban desapareciendo bruscamente en algún punto. ¡Como por arte de magia! Así que si tienes que realizar esta tarea, ármate con un buen rastrillo y prepárate para un buen paseo por el bosque.

20. Pintar los huevos de chocolate

Sí, pintarlos, ¿o te piensas que vienen así de bonitos y de coloridos de serie? Somos los lutines quienes lo hacemos. Tendrías que ver los huevos que pinta Prisky. Son, sin duda alguna, los más bonitos de toda la torre, ¡y los más rosas, ji, ji! Pero no pienses que se pintan con pintura normal y corriente. ¡Si fuera así no podrían comerse, bobo! Se hace con una pintura comestible que el propio Rudesindus hace en su laboratorio. La verdad es que ninguno de los lutines tenemos ni idea de cómo demonios la hace, pero lo que sí sabemos es que está realmente rica. Como puedes deducir, la pintura está colocada en alguno de los estantes del laboratorio y, por supuesto, no está etiquetada. Cuando la busques ten mucho cuidado de no equivocarte. ¡Imagínate si la pintas con alguna de las pociones que guarda allí el mago! Cuando hayas encontrado la pintura hazte con un buen pincel y después deja volar tu imaginación. Eso sí, pinta lo más suave que puedas. Un apretón un poco más fuerte de la cuenta y… ¡bum! El huevo salta por los aires. ¡Ah, casi lo olvido! Esta pintura tiene un olor dulzón muy intenso que, por desgracia, atrae a cualquier abeja que esté revoloteando por los alrededores y, lo que es peor, al malvado y cruel felino de nuestro mago, ¡Lucifer!

21. Negociar con el Gran Gnomo

Pues sí, algunas veces nuestro valiente mago no tiene más remedio que negociar con el Gran Gnomo. Bueno, o al menos intentarlo. Sobre todo después de alguna batalla. Como puedes comprender, tratar con el Gran Gnomo es de todo menos fácil. ¡Aggg, es tan odioso! Alguna vez Rudesindus ha querido negociar con él para conseguir algún raro ingrediente para sus pociones. Si te mandan para eso, Prisky se compadece de ti. ¡Conseguir que ese terco y feo gnomo te dé algo es una auténtica pesadilla! Para acercarte al poblado gnómico en son de paz deberás llevar una banderita blanca bien visible. Si tienes suerte la verán antes de endiñarte el primer golpe. Oh, pero no creas que por tener la bandera vas a recibir un trato mejor por parte de nuestros vecinos. ¡Para nada! Te hablarán con prepotencia y condescendencia, mirándote por encima del hombro, y todos estarán en tensión y esperando que hagas el más mínimo

movimiento amenazador para lanzarse sobre ti. Pero no desesperes, tratar con el Gran Gnomo es muy difícil, pero no imposible. ¡Si consigues lo que el mago te ha pedido que negocies, te tendrá en una gran estima!

22. Sacar agua del foso

Solo hay una cosa de la primavera que no le gusta a Prisky: ¡la lluvia! Cada dos por tres está cayendo algún chaparrón (cuando no es un aguacero…). Esto no tendría mayor importancia si no fuera por que el foso que rodea la torre suele desbordarse a menudo. Así que cada dos por tres tenemos que estar achicando agua con cubos. Esta es una tarea que casi siempre tenemos que hacer todos los lutines en cooperación. ¡Cuando se desborda hay que sacar muuuchos cubos de agua! El problema de todo esto es que si el nivel del agua está muy por encima de lo habitual, el alcance de la Bestia Sin Nombre es mayor. ¡Mucho más si nuestro trabajo consiste en vaciarlo! Prisky nunca olvidará un año en el que llovió muchísimo, tanto se desbordó el foso ¡que la Bestia Sin Nombre salió arrastras y campó a sus anchas por el huerto! Aquel día necesitamos la ayuda de Rudesindus para devolver a la criatura al interior del foso. ¡Ais! ¡Fue terrible!

23. Coger miel

Hmmm, ¡qué rica la miel, ji, ji! Si fuera por Prisky se alimentaría solo de miel. Pero claro, si como demasiada luego me duele tanto la barriga que no puedo ni terminar mis tareas. El caso es que a nuestro goloso Rudesindus también le encanta la miel. Y para qué engañarnos, las abejitas mieleras de los alrededores hacen la mejor miel que Prisky ha probado jamás. ¿Que si he probado alguna vez otra? Oh…, no… Pero ¿qué más da? Rudesindus lo dice, y él sí ha probado otras mieles. ¡Y si nuestro sabio mago lo dice es que es la verdad! Por eso a menudo nos manda a llenar un tarro de miel. Para ello tenemos que ir al bosque, cerca de las flores. Allí no nos será muy complicado encontrar algún panal grandote repleto de espesa y dorada miel. Ais… se me hace la boca agua solo de pensarlo. Lo malo de conseguir miel es que las abejitas no están muy dispuestas a dárnoslas, y cuando te acercas a su panal lo normal es que te lleves un buen número de picotazos. ¡No pongas esa cara! Rudesindus es un mago muy atento con sus lutines. ¿No creerías que nos iba a dejar ir sin protección? Tenemos pequeños trajes de apicultor a nuestra medida. ¿Qué es un apicultor? Pues no lo sé…, pero así los llama nuestro inteligente Rudesindus. Lo realmente fastidiado de este trabajo es que hay otro habitante en estos bosques durante la primavera al que le vuelve loco la miel. ¡El Terrible Oso! En cuanto comiences a echar miel en el tarro y su aroma se extienda por los alrededores, ten por seguro que esta bestia aparecerá para hacerse con el panal. Si esto ocurre, ¡prepárate para correr!

24. Espantar a las gatitas

Otro problema más por culpa del condenado gato de nuestro amante de los animales Rudesindus. Ya has podido ver antes, con tus propios ojos, que Lucifer está hecho todo un donjuán y que vuelve locas a todas las gatas de los alrededores. La verdad es que a Prisky le encanta ver cómo intentan conquistar su amor. Ais…, la primavera es tan romántica… Uy, ¿de verdad te estaba abrazando? Ji, ji, perdón, es que casi me caigo y tenía que sujetarme a algo. Ejem, ¿por dónde iba? ¡Ah, sí! Las gatitas pululan continuamente por las cercanías de la torre y a Rudesindus no le importaría si no fuera por que lo ponen todo perdido. Se cagan donde no deben, escarban por todos lados y se comen los pollitos del palomar. ¡Ahhh! Uy, perdón por el grito…, es que es tan terrible… Por eso el mago nos manda a menudo que las echemos de aquí. ¡Como si fuera tan sencillo! Lo primero es que hay demasiadas. Lo segundo es que son gatos y los gatos odian a los lutines. En cuanto nos ven aparecer nos bufan, se erizan y después se abalanzan sobre nosotros. Y lo tercero es que Lucifer no está dispuesto a que echemos de aquí a sus muchas novias. No, desde luego esta no es una tarea para Prisky.

25. Dar de comer a los pollitos

Ais…, esta tarea sí que es bonita. ¿Has visto los pollitos? Son una monada, ji, ji. A Prisky le encanta cuidar de ellos. Aunque hay que tener cuidado. Para darles de comer tendrás que coger el saco de semillas que hay en el Almacén y subirlo hasta el palomar. Ten cien ojos sobre la Sombra de Rudesindus. Esa condenada hará todo lo posible por que acabes en el suelo sobre un montón de semillas volcadas, ¡y luego te tocará recogerlo todo! Cuando logres alcanzar el palomar, acércate a los nidos intentando que las mamás de los pollitos no te acribillen a picotazos. Las pobres no llevan nada bien eso de que desconocidos se acerquen a sus pequeños. Pero el problema no son solo las madres, sino las demás palomas. ¡Harán todo lo posible por conseguir las semillas que lleves encima! Alguna vez incluso algún cuervo valiente intentará quitártelas de las manos. Asegúrate de que todos los pollitos comen. Como alguno se muera de hambre ¡Rudesindus nos echará una buena bronca!

26. Espiar a las hadas

¿Por qué tenemos que espiarlas? Pues porque las hadas siempre están al corriente de todo lo que pasa alrededor. Da igual que ocurra en la torre, en el huerto o en el poblado de los gnomos. Si algo importante ocurre, ellas lo

saben. ¿Cómo lo hacen? ¡Ojalá Prisky lo supiera! Pero ni siquiera nuestro sabio Rudesindus lo sabe, aunque tiene la ligera sospecha de que usan magia para estar enteradas de todo. Lo cierto es que si eres un lutín sigiloso puedes ser realmente útil al mago en esta tarea. ¿Por qué? Muy sencillo. Las preciosas hadas tienen un defecto. ¡No podían ser perfectas, ji, ji! Todo lo que saben están constantemente contándoselo entre ellas. Siempre están cotilleando con todos los chismorreos y rumores que corren por el bosque. Así que solo tienes que acercarte en silencio a su claro y escucharlas durante un rato. Con un poco de suerte descubrirás los próximos planes que los gnomos nos tienen guardados. En un montón de ocasiones hemos podido evitar un asalto de los gnomos gracias a los chismorreos que se contaban en el claro de las hadas. Así que ya sabes. Ve calladito, abre bien las orejas y recuerda todo lo que se hable allí para poder contárselo después al mago. Pero sobre todo ¡no dejes que te vean! Ya te he contado antes lo que te harán si te pillan. No hace falta que te lo repita, ¿no?

27. Seguir al Oso

Lo sé, esta tarea es de locos. Cuando a Prisky le mandaron hacerla por primera vez ¡se desmayó del susto! Por suerte estaba allí Goblop y él la hizo por mí… Ais…, ¿verdad que es un lutín encantador?… Él sí que es un oso cuando quiere, ¡grau! Ji, ji. ¡Uis, qué vergüenza! Olvidaba que estabas aquí… No me hagas caso, ji, ji. La cuestión es que por nuestra propia seguridad, y la de nuestro amadísimo mago Rudesindus, es importantísimo saber dónde tiene el Terrible Oso su madriguera. De esa manera evitamos caminar por esa zona para no encontrarnos con él. El problema es que este maldito mamífero tiene la odiosa costumbre de cambiar de madriguera cada cierto tiempo. Y digo yo, ¿es que no le bastará con tener siempre la misma? Esa es la razón por la que Rudesindus, en su infinita sabiduría, nos manda cada ciertos días a seguir al Oso. Para toparte con él lo más fácil es poner de cebo un panal repleto de miel. Una vez que la bestia aparezca habrá que seguirla con cuidado de que no te descubra. Cuando sepas dónde tiene su nueva madriguera vuelve rápido a la torre y comunícaselo al mago. ¡Con un poco de suerte volverás de una pieza!

28. Coger agua del manantial de las hadas

Esta es, desde el punto de vista de Prisky, la más difícil y arriesgada de todas las tareas primaverales. Ya te comentado antes que las aguas del manantial que hay en el centro del claro de las hadas tienen propiedades curativas. Como puedes comprender, ese es un ingrediente básico para la mayoría de pociones curativas que crea el mago Rudesindus en su laboratorio. Lo que pasa es que no hay otro lugar en muchísimos kilómetros a la redonda donde pueda conseguirse Agua de Hadas. Por eso nuestro mago nos manda alguna vez a llenar una botellita de cristal. Pero claro, no creas que las hadas están por la labor de que nos llevemos su agua. Todo lo contrario, ¡ni siquiera tolerarán que nos acerquemos a su claro! La única manera de conseguir llenar una botella con su agua es distraerlas, y la única manera de hacerlo que conocemos los lutines es…, bueno…, usar a alguien de cebo. Así que cuando te manden esta tarea nunca sabrás si serás el encargado de llenar la botella o de llamar la atención de las hadas para que se lancen todas a por ti y se vayan del claro de las hadas. Lo más efectivo es soltar algún insulto a Ariana. ¡Es la criatura más vanidosa que he conocido jamás! Y todas la idolatran. Métete con ella y en un momento tendrás una turba cabreada de hadas detrás de ti, ji, ji. Es justo en ese momento cuando el que tenga la botella debe aprovechar para colarse en el claro e ir hasta el manantial para llenarla. Pero no bajes la guardia, ¡siempre hay alguna hada rezagada!

29. Recoger una bellota mágica

¿Recuerdas la Vieja Encina? El ancestral árbol que custodia Flor. Bien, pues de vez en cuando nuestro necesitado de extraños materiales pero aun así siempre querido Rudesindus nos pide que vayamos a recoger una bellota mágica. Oh, pero no creas que simplemente será ir y cogerla. La única manera de obtener una bellota de la Vieja Encina es que ella te la dé y, para que lo haga, te pondrá a prueba. Bueno, a ti no, a tu astucia. Y es que si hay algo que a ese anciano árbol le guste más que contar viejas historias, eso son los acertijos. ¡Además, se sabe cientos! Te hará un acertijo y solo te dará tres oportunidades. Así que más vale que estés avispado, como falles a la tercera oportunidad no solo te quedarás sin bellota sino que, además, te atrapará con sus raíces para hundirte bajo el suelo. Y si, por el contrario, aciertas el acertijo y consigues la bellota, prepárate para correr hacia la torre. En cuanto le pongas la mano encima notarás su poder en tu interior. ¿Qué cuál es su poder? Pues…, bueno, comenzarás a convertirte en un arbusto. No, Prisky nunca bromea, ¡y menos con esto! ¿Por quién me tomas? Primero puede que te salga alguna hoja en el pelo, luego quizás una ramita en la nariz y después puede que comience a salirte corteza en la espalda, ¿quién sabe? No sé si te habrás fijado cuando hemos estado por allí. ¿Recuerdas todos los arbustos que había por el camino? Si te fijas bien en sus troncos, ¡verás que eran lutines!

30. Guardar la cesta primaveral

Puede parecer una estupidez de tarea, pero alguien tiene que encargarse de guardar las cestas primaverales

que le envían a nuestro amado Rudesindus. Además, no te dejes engañar por las apariencias. Hay dos cosas que complican enormemente esta tarea que, en principio, parece tan sencilla. En primer lugar es que no todos los magos son amigos de Rudesindus. ¿Te lo puedes creer? ¿A quién puede caerle mal nuestro amable mago? Pues sí, hay algunos magos que le odian, aunque Prisky no sabe por qué… Durante esta época del año esos malvados, crueles y… asquerosos magos chupatintas aprovechan para mandar cestas trampa a nuestro querido Rudesindus. Así que tenemos que asegurarnos, antes de meterlas en la torre, de que no se trata de una de estas cestas. Lo malo es si encuentras una. Los magos tienen una imaginación desorbitada a la hora de meter cosas malignas, dolorosas, malolientes y carnívoras en el interior de las cestas. ¡Ten mucho cuidado con las cestas grandes! La segunda complicación de esta tarea viene a la hora de colocarlas. Rudesindus nos manda dejarlas en las mazmorras. Lo malo es que están todas tan apelotonadas y en precario equilibrio que como se caiga una… ¡se caen todas! Y ni te imaginas la que lían los huevos explosivos. ¿Ves como no era tan fácil como parecía?

31. Hacer una poción de bellota mágica

Uy, a Prisky le encanta hacer pociones ji, ji. Pero la verdad es que la de bellota mágica es una de las que menos me gustan. El primer inconveniente son los ingredientes. Toma buena nota de lo que vas a necesitar: una bellota mágica, por supuesto, ji, ji, cinco gramos de polvo de hada, un mechón de pelo de rata, el jugo de una hoja machacada de planta carnívora y, por último, un gnomo. No, no me he equivocado, esta poción se usa para hacer crecer árboles casi al instante y los gnomos están tan unidos a la naturaleza que hacen que la poción sea aún más efectiva. En realidad puede hacerse sin el gnomo, pero a Rudesindus le gusta más con él. Cuando tengas todos los ingredientes mételos en agua hirviendo y remuévelos hasta que se forme una masa bien espesa. Pero que no se te caiga ninguna gota en la madera del suelo del laboratorio. ¡Una sola gota basta para que surja toda una rama repleta de hojas!

32. Vigilar la Rosa Mágica

¡Esta tarea es esencial durante la primavera! Cuando el mago te la mande deberás sentarte en la Sala de Objetos Mágicos y tener bien abiertos los ojos y los oídos. La verdad es que hay que tener una gran fuerza de voluntad para aguantar la llamada de la Rosa y no coger uno de sus pétalos. La escucharás todo el rato en tu cabecita, incitándote a que la cojas… ¡Pero ni se te ocurra hacerlo! Si la Rosa se queda sin pétalos antes de tiempo ¡no habrá primavera! Las plantas no florecerán bien, los árboles no darán frutos, las cosechas no germinarán. Así que será mejor que estés atento. A causa de lo deseable que es esa flor, la Sala de Objetos Mágicos está excesivamente transitada durante esta época. Siempre hay algún lutín absorbido por la Rosa que quiere liberarla, lo verás deambulando alelado y con los ojos brillantes. ¡Y con un intenso olor a rosas! Atrápale antes de que la alcance. Pero no solo debes tener cuidado de nuestros camaradas, Lucifer algunas veces se pasea por allí absorbido por la Rosa. Lo bueno es que cuando esto ocurre no es ni la mitad de fiero de lo que suele ser. ¡Oh!, incluso la alfombra mágica suele caer bajo su embrujo. En fin, cualquiera

que esté dentro de la torre puede ser víctima de su hechizo, ¡y eso te incluye a ti! Así que guárdala bien y mantén la mente fresca. Sería una pesadilla que se acabara la primavera antes de tiempo con lo bonita que es esta época, ¿no crees?

33. Rescatar a un pollito

¡Pobrecitos! Son tan pequeños y torpones que algunas veces se caen del nido y acaban en los lugares más insospechados y, casi siempre, más peligrosos. Para Rudesindus las palomas mensajeras son una parte importante de su día a día, gracias a ellas mantiene correspondencia con sus compañeros. Bueno y con su amor secreto, ji, ji. Por eso cuando el preocupado mago se da cuenta de que alguno de sus pollitos está en peligro buscará rápidamente a un lutín y le pedirá que lo salve. Oh, una vez Goblop salvó a uno de ellos que se había caído en el resbaladizo tejado. Fue tan valiente… Ais… ¿Cómo que me he quedado embobada? Uis, perdón, ji, ji. Nunca se sabe qué peligro puede acechar a los pollitos, pero casi todos los lutines hemos salvado alguna vez a uno. ¡Prisky una vez salvó a uno que estaba arrinconado por una rata! Pero si preguntas por la torre todos recordarán la hazaña de Arzhak, el lutín de primera de Rudesindus. Oh, fue un héroe aquel día. Lucifer había conseguido entrar en el palomar y estaba a punto de zamparse todos los pollitos de los nidos. ¡Ni las palomas se atrevían a acercarse a él! Y entonces…, ¡zas! Apareció él y se enfrentó él solo al gato. ¡Y le hizo huir con el rabo entre las piernas! Pero no te preocupes, desde entonces el gato del mago no ha vuelto a subir allí jamás. Pero claro, uno nunca puede estar seguro de esas cosas, y el día menos pensado puede que vuelva a las andadas. Bueno, quizás eso sirva para que Arzhak pase unos días por la torre. Ais… ¡Qué lutín!

34. Sacar a un lutín de la Hiedra

Cada dos por tres la Hiedra Asfixiaenanos atrapa a alguno de los nuestros y lo enreda entre sus ramas. Si le agarra del gaznate no nos enteramos si no tiene la suerte de que miremos, pero si le agarra por algún otro sitio sus voces se escucharán por todo el bosque. Es entonces cuando nos toca dejar todo lo que tengamos entre manos y acudir a la llamada de Goblop, que empezará a tocar la campana de reunión en cuanto escuche al desdichado. Salvar a un lutín de la Hiedra Asfixiaenanos es una tarea que requiere de la colaboración y cooperación de todos los lutines de la torre. ¡Prisky se emociona al verlos a todos trabajando juntos para salvar a algún compañero! Aunque no te voy a engañar, dependiendo de quién esté atrapado le salvan o no. Si un lutín no tiene demasiados amigos, es odioso con todo el mundo y tiene la desgracia de caer en las garras de esta enorme planta, no hay nada que hacer. Nadie arriesgará su vida por él. Y si es un lutín querido, ¡todo lo contrario! Para liberarlo habrá que cortar ramas aquí y allá mientras esquivas otras que intentan atraparte. Encima, la malvada planta suele llevar a sus presas a la zona más alta de la torre para que así nos sea aún mucho más complicado sacarle del aprieto al pobre lutín. Así que si oyes la campana deja todo lo que tengas entre manos y ve junto a Goblop ¡Será hora de decidir si salvar al lutín atrapado o no!

35. Buscar el paraguas

Como ya has visto, durante la primavera llueve cada dos por tres. ¡Así están tan bonitas las flores! Por eso nuestro precavido Rudesindus sale siempre con su paraguas encima. Lo malo es que el pobre no lo sujeta nunca con demasiada fuerza y al final siempre se le da la vuelta con el aire y sale volando. Y nuestro mago vuelve empapado y cabreado. ¡Pobre! Lo primero que hace cuando llega, después de maldecir a todos los espíritus del viento, es mandarnos a alguno de nosotros a buscar el dichoso paraguas. Así que no nos queda otra. Por mucho que llueva tenemos que salir y buscar el paraguas por todos lados. ¿Que no te parece una tarea demasiado difícil? Oh, claro, eso es porque aún no has tenido que ir a buscarlo. El paraguas parece tener vida propia, aunque teniendo en cuenta quién es su dueño, ¡quizás sí que tenga vida propia! La cuestión es que siempre termina en el sitio más inverosímil. Unas veces enganchado en las ramas más altas de la Vieja Encina, otras en el interior de la madriguera del Terrible Oso. ¡Incluso una vez lo encontró el Gran Gnomo y se adueñó de él! Oh, y cuidado con romperlo. Si se estropea o se raja la tela ¡te tocará arreglarlo antes de devolvérselo al mago!

Bueno, pues ya sabes cómo están las cosas por aquí durante la primavera. A casi ningún lutín le gusta esta época, ¡no lo entiendo! Es tan bonita y romántica… La verdad es que es la primera vez que hago de guía a un lutín, espero que te hayas enterado bien de todo, ji, ji. Ahora lo siento, debemos separarnos, pero no te preocupes, Prisky guarda un trocito de corazoncito para ti, ji, ji. Oye, ¿a qué viene esa cara? Solo intentaba ser agradable… En fin, tengo que ir a atender las tareas de mi querido y educado Rudesindus. ¡Él sí que sabe tratar a una lutina como yo! Bueno, y Goblop…, a veces…, ji, ji. Y si necesitas algo más, búscate las mañas tú solito. ¡Nada de esto estaba en mi contrato! Ais, Rudesindus va a matarme, ¡ya llego tarde!

¿Pero qué haces ahí quieto como un pasmarote? Vamos, ¡la primavera nos espera, ji, ji!

Apéndice

Resumen del Juego

Sinopsis: Al empezar cada sesión el mago Rudesindus se va de la torre, habiendo asignado 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 y los recompensa o castiga según corresponda.

Reglas: En el juego se utilizan 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, pero 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

A continuación se facilita una lista con todos los nuevos personajes que hacen su aparición en la torre y sus alrededores durante la estación de primavera:

Abejitas mieleras: Durante la primavera el bosque está repleto de flores, y las flores, repletas de abejitas. Suelen ser inofensivas si no se las incordia demasiado.

Son valientes pero ruidosas. Son expertas en picar, revolotear y atacar en grupo. Son minúsculas.

Ariana, prima hermana de la Reina de las Hadas: Un hada realmente hermosa, pero también creída y prepotente. No hay nada que odie más que los lutines. Es la que gobierna a las hadas del bosque.

Es un hada del Dominio del Viento. Es muy bonita, lista y avispada pero muy presumida (tiene más adjetivos buenos que malos, ¿ves por qué a Prisky le brillan los ojos cuando la mira?). Es experta en lanzar polvo de hadas, hacer magia con el viento y advertir todo lo que pasa a su alrededor. Es diminuta.

Bigfoot: Es un misterio.

¿Quién sabe cómo es? ¿En qué será experto? Tampoco sé el tamaño, pero por las huellas que deja ¡tiene que ser colosal!

Conejito de chocolate mágico: Dulces de chocolate. Están muy ricos pero también muy vivos. En cuanto se vean en libertad intentarán largarse lejos de ti.

Es adorable y saltarín pero apetitoso y comestible. Es experto en saltar, escaparse y gustar a todo el mundo. ¡Es del tamaño que el pastelero quiera!

El Gran Gnomo. Grande para ser un gnomo y muy narizón. Está obsesionado con los lutines y su único objetivo en la vida es vengarse de Arzhak.

Es muy fiel a los suyos y muy valiente pero muy maleducados con los que no son gnomos y muy arrogante. Es experto en ganar batallas, defender su pueblo y hacer que los gnomos lo obedezcan. Es pequeño.

El Terrible Oso: Es un enorme oso tuerto con un humor terrible. Intentará morder y desgarrar todo lo que se le ponga por delante.

Es muy fuerte y muy valiente pero muy tuerto y muy malhumorado. Es experto en comer cosas de un bocado, dar zarpazos e intimidar. Es muy grande (¡tiene seis niveles de salud! «Intacto», «arañado», «magullado», «lastimado», «herido», y «maltrecho»).

El Viejo Gnomo: El consejero del Gran Gnomo. Es un gnomo muy, muy viejo repleto de arrugas. No se le da nada bien tratar con aquellos que no son de su raza. Es muy sabio y siempre está pensándolo todo.

Es muy fiel a los suyos y muy sabio pero muy maleducado con los que no son gnomos y muy viejo. Es experto en gobernar, dar consejos al Gran Gnomo y descubrir maneras para solucionar problemas. Es diminuto.

Flor, la Dríade: Es un espíritu del bosque. Para ella no hay nada más importante que protegerlo, en especial a la Vieja Encina a la que adora.

Es una dríade del Dominio de las Plantas. Es hermosa y ágil pero muy desconfiada. Es experta en ocultarse dentro de los árboles, dar brincos y pedir ayuda a los animales. Es grande.

Gatas en celo: Adoran por encima de todo a Lucifer y harán todo lo que puedan para conseguir tener un encuentro con él.

Son muy astutas y ágiles pero muy enamoradizas y curiosas. Son expertas en encaramarse, excitar a Lucifer y parecer encantadoras. Son pequeñas.

Hadas del bosque: Son criaturas preciosas y lo saben. Están todo el tiempo coqueteando y presumiendo. No toleran que entren en su claro en medio del bosque.

Son muy bonitas pero muy presumidas. Son expertas en lanzar polvo de hadas, volar entre los árboles y advertir todo lo que pasa a su alrededor. Son diminutas.

La Hiedra Asfixiaenanos: Es una planta enorme que rodea toda la torre. Intentará atrapar todo lo que se ponga cerca de sus ramas.

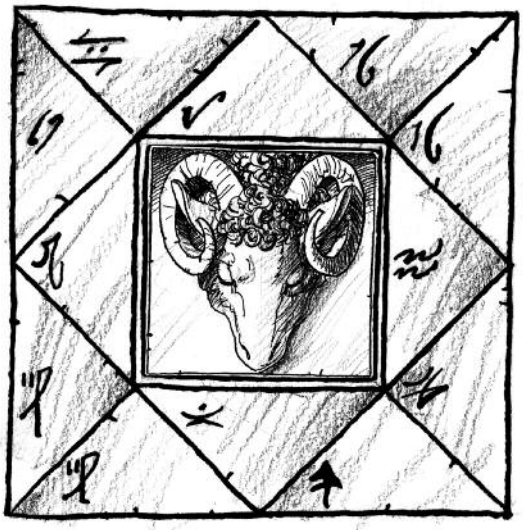
Es muy silenciosa pero lenta y previsible. Es experta en ahorcar, cubrir ventanas y dar latigazos. Es enorme (vamos, que no podrás acabar con ella si no la arrancas de raíz…, y, claro, las raíces están bien incrustadas en los cimientos de la torre, así que no te hagas demasiadas ilusiones…).

La Rosa Mágica: Es una hermosa flor que todo el mundo quiere tener. Por lo demás se está quieta y no hace nada.

Es muy hermosa pero muy deseada. Es experta clavar sus espinas, dejar caer sus pétalos donde nadie los encuentre y caerse al suelo. Es diminuta.

La Vieja Encina: El árbol más antiguo de todo el bosque. No para de hablar y contar historias. Le encanta formular acertijos.

Es muy antigua pero muy despistada. Es experta en contar historias interesantísimas, atrapar con sus ramas y dormirte con narraciones aburridas. Es enorme (como la Hiedra de la torre. ¿O crees que un simple lutín iba a arrancar un árbol que lleva ahí desde hace incontables siglos?).



Pollitos de paloma: Son las encantadoras crías de las palomas mensajeras. Siempre hambrientas y con un único objetivo: brearte a picotazos. ¡Cuidado con tus dedos!

Son encantadores pero traicioneros. Son expertos en llamar a sus padres, evitar que les den de comer y bajarse de los nidos. Son minúsculos.

Salmones: Peces enormes y viscosos que harán todo lo posible por avanzar corriente arriba.

Son muy grandes pero muy estúpidos. Son expertos en saltar en el agua, chocarse contra todo lo que tienen delante y nadar corriente arriba. Son pequeños.

Tuja, la Bruja de las Marismas: La bruja de las marismas. Su mayor afición es tratar a los lutines como trapos. No para de darles órdenes y pedirles que la sirvan.

Es muy sabia pero muy oronda. Es experta en hacer pociones, lanzar maldiciones y descubrir mentirosos. Es grande (mucho, por cierto).

Un gnomo cualquiera: Los ciudadanos del pueblo gnómico. Bajitos y narizotas. Lo que más odian en el mundo son los lutines y no paran de guerrear con ellos.

Son muy fieles a los suyos pero muy maleducados con los que no son gnomos. Son expertos en asediar torres de magos, defender su pueblo y crear todo tipo de cosas. Son diminutos (los niños gnomos son minúsculos).

Yo, _____,
lutin del Dominio de _____,
bien conocido en los círculos del Infierno por
ser _____
y experto en las artes de _____,
_____ y _____,
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: _____,
_____ y _____, y recibir a
cambio de mi leal servicio _____,
lo cual rubrico con mi verdadero nombre y
mi sangre para que asi conste en los archivos
del Averno.

_____

Hoy me siento _____.

¡Ya es primavera en la Torre de Rudesindus!

Los pajaritos cantan, las nubes se levantan… y los lutines campan a sus anchas, porque ya es primavera en la torre de Rudesindus.

Con la llegada de la primavera, la torre se llena de nuevos y extraños visitantes. ¡Está claro que uno nunca para en este sitio! Además, nuevos lugares mágicos están accesibles solo en esta época del año, como el claro de las hadas o la aldea de los gnomos.

Y todo eso supone que hay un montón de nuevas tareas desafiantes para cualquier lutín al servicio del mago. ¿O acaso creías que la poción de bellota mágica iba a hacerse sola? ¡No me vengas con que eso no estaba en tu contrato!

La Primavera de Rudesindus es un divertido suplemento lleno de nuevos personajes, lugares y tareas para jugar a La Torre de Rudesindus. Este libreto inaugura una colección en la que visitaremos la torre del mago más famoso del mundo en todas las estaciones.

La Torre de Rudesindus en un juego de interpretación para dos o más jugadores protagonizado por los diminutos demonios servidores de un gran mago, entregados a realizar los aparentemente sencillos encargos del amo de la torre en su ausencia.

Necesitarás una copia de La Torre de Rudesindus para utilizar correctamente este libreto.

Nosolorol