

Los dados de Rudesindus

Eh? ¿Otra vez por aquí, novato? Aléjate de mí, Goblop no quiere enseñarte lo que lleva en las manos... ¿Qué? Sí, son dados, pero no son unos dados cualquiera, son dados mágicos.

Los "dados mágicos" a los que se refiere Goblop son dados de seis caras en lo que el "uno" es una representación de la Campana de la Llamada. Se usan de tres en tres, tal y como vimos en ese tratado conocido como La Torre de Rudesindus.

¿Ves? Ya ha venido el Amo de la Torre a seguir hablando con su voz profunda y cavernosa, ¡Estarás contento!

Goblop, sé amable con el nuevo lutín, después de todo sois compañeros.

Ya, ya, ya, Goblop tiene que ser amable con los demás lutines, ¿eh? Y tiene que irse con quién Rudesindus diga, ¿eh? ¡Pues nada de eso estaba en mi contrato!

Las reglas de los dados de Rudesindus

Déjame que sea yo quién te lo explique, pequeño lutín. Estos dados mágicos se utilizan como cualquier otro dado, sin embargo, cuando sale alguna campana al lanzarlos, algo está a punto de pasar...

¡Sí, pasan cosas malas! ¡Goblop lo sabe! ¡Goblop ha sacado muchas de esas!

Si sale una única campana, no debes preocuparte... salvo que seas el Portador de la Campana. En el caso de que seas el Portador el resultado del dado indicará que, aparte de cualquier otro resultado producto de la tirada, la Campana de la Llamada repiquetea incluso contra tu voluntad, convocando a todos los demás lutines a tu alrededor. Es lógico, después de todo la Campana de la Llamada es una pesada carga para cualquier lutín.

¡No para Goblop! ¡Goblop está perfectamente preparado para portar la Campana de La Llamada y hacerla sonar

cuando sea menester! Como cuando Goblop estaba robando... recogiendo unas joyas que se habían caído de un cofre de la Sala del Diezmo, y la Campana sonó por sí sola. Los demás lutines vinieron y no me dejaron llevarme ni un triste rubí, ¡pobre Goblop! ¡Pobre yo!

Si obtienes dos campanas con los dados deberás estar muy atento, pues significa que Lucifer, el gato de Rudesindus, está a punto de aparecer en escena.

Grrr, ¡Goblop odia a ese gato!

Y, como bien sabes, si obtienes tres campanas obtendrás un fallo en la acción que te propones sin importar la dificultad y, además, el fallo será garrafal, una auténtica pifia que hará que todos se rían de ti.

Ya, ya, ya, Goblop ya sabe lo que cuentas.

Pues no lo parece a juzgar por tus últimas desventuras, Goblop. ¿O ya te has olvidado de lo que ocurrió el día que la Esfera de Adivinación parecía haber desaparecido?

No, no, no, Goblop no necesita oír esa historia...

Entonces... ¿Por qué no dejas los dados mágicos al nuevo lutín y vamos a ver qué tareas os ha encomendado Rudesindus antes de marcharse esta vez?

Está bien, está bien, ¡Pero que conste que dejar mis dados mágicos a los novatos no estaba en mi contrato!

Úsalos sabiamente, amigo lutín, y ten cuidado con La Campana de La Llamada...

Seis nuevas Tareas para los lutines

Ah, ¡Casi se nos olvidaba! Rudesindus ha dejado unas nuevas tareas para que hagáis en su ausencia, así que por favor, toma buena nota de ellas. ¿Goblop?

¿Síiiiiii?

Dile las tareas a tu compañero.

¿Yo? ¡Eso no estaba en mi contrato!

Goblop...

Está bien, están bien, grrrr...

ATRAPAR UN HADA

En ocasiones Rudesindus necesita polvo de hada, normalmente para la elaboración de pócimas y extraños conjuros. Pero como ya sabes, es un bien escaso y la única fuente de recursos son las propias hadas. Por eso Rudesindus suele pedirnos periódicamente que atrapemos un hada para él.

Claro, claro, es bien fácil decirlo cuando eres tan alto como un humano, ¡pero esas molestas criaturas feéricas son tan pequeñas y escurridizas como nosotros! Y no sólo eso, ¡además pueden volar!

Por supuesto, Goblop sabe bien donde encontrar hadas. Les gusta jugar en un pequeño claro del bosque, junto con ardillas y otros animales tan traviesos como ellas. Si eres sigiloso puedes sorprenderlas, pero como cometas el más mínimo error... ¡zas! echarán a volar y habrás perdido un valioso tiempo viajando hasta el claro. Goblop recuerda cuando una de esas criaturitas echó a volar cuando Luko “el Cojo” se disponía a saltar sobre el nenúfar en que se encontraba, ¡aja,ja...

Las hadas son rápidas y voladoras, pero muy traviesas. Son expertas en escaparse cuando estás a punto de atraparlas, reírse de ti y contonearse burlonamente. Son diminutas.

DESHACER EL EQUIPAJE DE RUDESINDUS

Aunque parezca difícil de creer, a veces Rudesindus nos encarga deshacer su maleta de viaje, ¡incluso cuando está de viaje! Esto es debido a que un mago como él dispone de gran cantidad de recursos y baúles de viaje, incluso uno con patas capaz de seguirle a todas partes... en fin, cuando vuelve de sus viajes Rudesindus se encuentra muy fatigado y, si no necesita nada de lo que se llevó, el equipaje puede estar mucho tiempo sin deshacerse, tanto que sólo recuerda que debía deshacerlo cuando está preparando sus cosas para otro viaje. Por eso, en ocasiones nos encarga deshacerlo a nosotros, colocando todo en su lugar, limpiando las cosas que hayan podido ensuciarse o coger polvo y todo eso. A veces te puedes llevar sorpresas desagradables, como aquella vez que Goblop abrió el baúl y se encontró con un huevo de dragón a punto de eclosionar. Todos nos esforzamos para cuidarlo, pero cuando nació pensó que yo, Goblop, era su madre y no dejó de perseguirme y darme lametones. ¡Pobre Goblop! ¡Pobre yo!

VIGILAR A LOS GEMELOS

Si hay algo que Goblop odia, odia de verdad es vigilar a los Gemelos. Son dos criajos hijos de un mago amigo de Rudesindus, y cuando nuestro mago se va con él de viaje nos suele encomendar su cuidado. Ella siempre intenta agarrarnos y abrazarnos hasta quitarnos el aliento, mientras que él se divierte deshaciendo las tareas que tanto

nos ha costado hacer, brrrrrr... Si Goblop pudiera los encerraría en el Cofre de Lutines para siempre, sí, sí, sí, sí...

La niña es curiosa y fuerte, pero mimosa y llorona. Es experta en achuchar lutines, sacarte de quicio y besuquear. Es grande.

El niño es malicioso y astuto, pero regordete y cobarde. Es experto en frustrar los esfuerzos de los lutines, gritar en lugar de hablar y saltar. Es grande.

ARREGLAR EL INGENIO PARA

VIAJAR EN EL TIEMPO

Oh, sí, ¡Rudesindus tiene un Ingenio para Viajar en el Tiempo! Se trata de un extraño cofre que se encuentra bien escondido en la Sala de Objetos Mágicos, pues a Rudesindus no le gusta recordar que cada vez que lo utiliza se estropea. Para activarlo hay que darle cuerda durante un buen rato y, cuanto más lo haces, más atrás en el tiempo te transportas. Lleva mucho tiempo estropeado, pero de cuando en cuando al mago le apetece utilizarlo y nos pide que lo reparemos. Para hacerlo puede ser preciso capturar un rayo, utilizar a ratas para que corriendo en un rueda generen energía o cualquier otra alternativa que Rudesindus considere viable en un momento dado. Goblop odia esta tarea, ¡da mucho trabajo!

TRANSPLANTAR UNA PLANTA CARNÍVORA

Esas dichas plantas carnívoras, ¡ni morir se saben! Por alguna extraña razón Rudesindus tiene mucho aprecio a esas detestables criaturas, y cuando una de ellas se encuentra mal, desea tratarla personalmente en su laboratorio. ¿Pero quién la lleva hasta allí? Efectivamente, nosotros, los lutines. Hay que ir a por un cubo (el del pozo es la opción más rápida, aunque tiene su riesgo), sacar la planta del huerto y llevarla hasta la torre. Si no fuera porque el resto de plantas no se conforman con mirar como lo haces, sino que intentarían darte un buen mordisco, sonaría sencillo...

CONSTRUIR UN ESPANTAPÁJAROS

Pero no te vayas, ¡aún no hemos terminado de hablar del huerto! Míralo bien, ¿No echas nada en falta? Efectivamente, no hay espantapájaros. Eso es porque los cuervos de aquí son algo... digamos... valientes, y es difícil encontrar un espantapájaros que les asuste. Pero Rudesindus no se rinde, y habitualmente nos encarga que construyamos un espantapájaros y lo pongamos en el huerto a ver si tenemos más suerte que la vez anterior. Te aseguro que no es tarea grata: a Lucifer le encanta seguirnos por la torre mientras recogemos los materiales y trasladarlo hasta allí ya es una odisea... ¿Y te he hablado ya de las plantas carnívoras?