

ADJETIVOS

Cada Lutín debe tener **entre 2 y 4** adjetivos positivos que lo definan.
Por cada adjetivo positivo se debe elegir uno negativo.

También se puede tener un adjetivo donde destaca especialmente, ese puede tener la palabra "MUY" y contará como 2 adjetivos.

Ejemplo: *Kotako es Rápido, fuerte y Muy manipulador (adj positivos) pero también Muy distraído, charlatán y glotón (negativos).*

DOMINIO

El Dominio es un campo mágico en el que destaca el Lutín y en el que ejerce su control:

El fuego, animales, objetos pequeños, sombras, ilusiones, emociones...

ARTES

Las artes son aquellas habilidades que al Lutín se le da muy bien, como:

Limpiar chimeneas, pelear, mentir, insultar, hacer reír, saltar, cocinar, esconderse, abrir cerraduras, gritar...

TAREAS

El trabajo para el que el mago ha contratado al Lutín. Son tareas que el lutín tendrá que hacer e cuanto le sean demandadas, sea cuando sea como:

Barrer las baldosas, alimentar las plantas, espantar cuervos, ordenar libros, limpiar herramientas...

La Torre de Rudesindus

SISTEMA DE JUEGO

CURIOSIDADES DEL SISTEMA

ADJETIVOS

- Cuando se realice una **acción que pueda incluir un adjetivo positivo**, se elegirá como resultado el dado mayor de la tirada.
- Si se poseen 2 adjetivos positivos, se puede repetir el dado con resultado menor, y se elige como resultado el mayor valor de la tirada.
- Si se posee **un adjetivo negativo**, el resultado será el dado menor, si se poseen 2, repite el dado mayor y se queda con el resultado menor.

ARTES

Siempre que una acción se pueda relacionar con un arte del Lutín, éste gana +1 al resultado. No se puede aplicar más de un arte a cada acción.

TIRADA BÁSICA DE HABILIDAD

3 Dados de 6 Caras (3D6)

El resultado es el dado con valor intermedio



NIVELES DE SALUD y TAMAÑOS

Se tienen en base al **tamaño** del Lutín:

- **Minúsculo** (grillo) tiene **2: Intacto y maltrecho**.
- **Diminuto** (ratón) tiene **3: anteriores + herido**.
- **Pequeño** (gato) tiene **4: anteriores + lastimado**.
- **Grande** (niño humano) tiene **5: anteriores + magullado**.

Un Lutín **no muere nunca**, lo máximo que le puede ocurrir es que se quede lloriqueando y fuera de escena mientras se queja y muestra tristeza y derrota.

COMBATE

Se hacen tiradas independientes con **dificultad 4** ... o relativa al tamaño

— Si ambos **aciertan**, pelean refunfuñan gritan se arañan... lo que sea pero, no se hacen daño.

— Si **uno acierta y el otro falla**, le hace un punto de daño.

— Si **ambos fallan** es que son torpes de cuidado.

— **La dificultad para darse** depende del tamaño. Por cada grado que el objetivo sea más grande que tu, la dificultad baja uno (más fácil darle). Por cada grado que sea más pequeño la dificultad sube uno (más difícil darle).

DIFICULTADES DE LA MAGIA

- Si lo podría hacer solo: 4
- Si requeriría a dos lutines: 5
- Si no podría hacerlo ni con ayuda: 6

DIFICULTADES DEL SISTEMA

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