

NOSOLOROL PRESENTA EL VIVO DE RUDESINDUS

¡Bienvenidos de nuevo a la Torre del Gran Mago Rudesindus!

Estáis a punto de adentraros en una historia de intriga y suspense como jamás se ha visto en la Torre o sus alrededores. Y sus consecuencias podrían ser fatales para alguno de los habitantes...

El Gran Mago Rudesindus dejó su Torre hace algunas semanas por motivos de trabajo y sus fieles lutines, diminutos sicarios infernales, debían completar todas las tareas domésticas asignadas antes de que su amo volviera. Durante muchos días trabajaron incansablem... bueno, durante muchos días trabajaron lo menos posible y evitaron al gato del mago, pero es ahora, cuando quedan apenas dos horas para que Rudesindus vuelva a su Torre cuando los lutines han descubierto que la Bola de Adivinación que se encontraba en la Sala de Objetos Mágicos de la Torre ha desaparecido. ¡Es una catástrofe! ¡Si los lutines no encuentran la bola y al culpable para entregárselo a Rudesindus, el mago podría considerar rotos sus contratos y todos estos años de servicio no habrían servido para nada!

Es la hora de que los lutines desempolven todas sus habilidades detectivescas y se adentren en El Vivo de Rudesindus. ¡Y eso no estaba en su contrato!

Participan en esta excelsa obra:

El Espejo Balamero, un objeto prodigioso de gracioso verbo,

Ismael el Peregrino, esqueleto errante que anhela entrar en la Habitación Prohibida

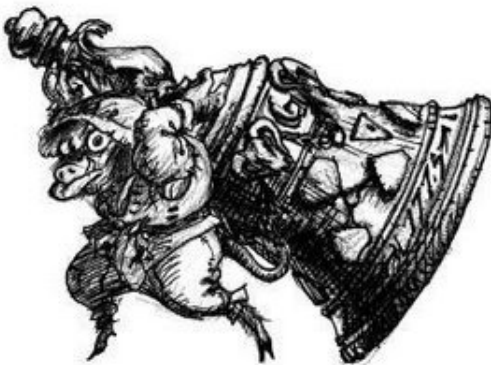
Lordentius, el demonio mercader ávido de negocios

La Princesa Madina de Betia, cautiva en su habitación esperando a un héroe.

Sir Ángelo de las Altas Torres, héroe preso deseoso de rescatar a la princesa.

La traviesa Sombra de Rudesindus

Y, por supuesto, los cuatro lutines, incluyendo a Goblöp, Portador de la Campana





BIENVENIDA

El **Vivo de Rudesindus** es una partida de rol en vivo ambientada en **La Torre de Rudesindus**, el juego de rol de la línea Bizarra de **Nosoloro Ediciones**. En él trece jugadores se encargarán de interpretar a lutines y resto de habitantes de la Torre en una historia de humor e investigación. Cuando te pueden echar la culpa de algo que no has hecho, lucharás con todas tus fuerzas para no ser el cabeza de turco...

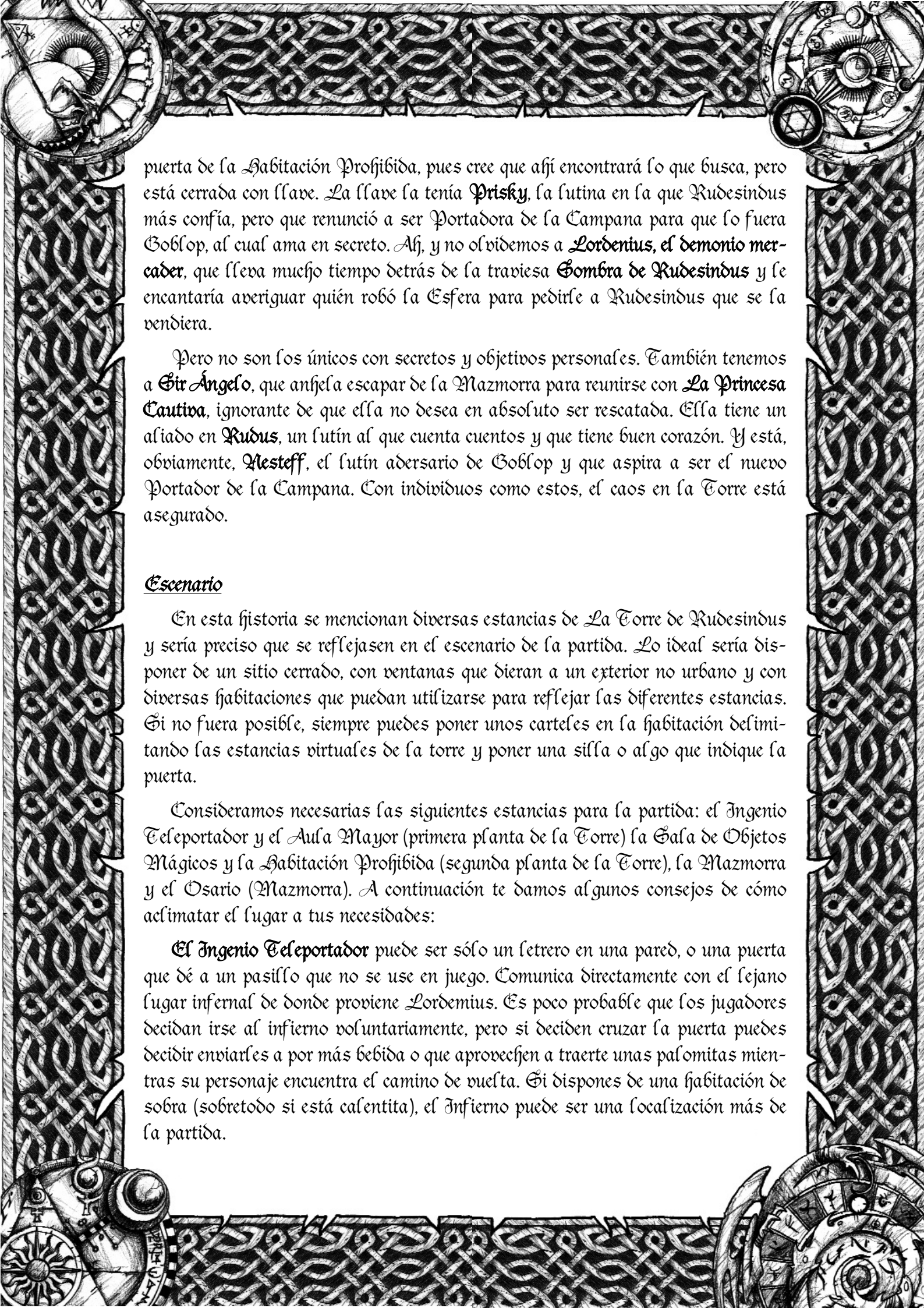
Este rol en vivo cae dentro de la categoría que se suele llamar **freeform**, en la que no encontraréis apenas reglas, sino que los jugadores deberán limitarse a interpretar sus personajes y desarrollar la situación que se les ha planteado, sin obsecarse en cumplir ciertos "objetivos" o en el realismo de la historia. Bien es cierto que aquí se proporciona un objetivo general (encontrar al culpable de la rotura de la Bolsa de Adivinación), pero es más una excusa para la historia que un objetivo en sí.

La Trama

En este momento te estarás preguntando quién robó la Bolsa de Adivinación. Es una pregunta lícita, ¿No? Pues bien, te lo vamos a decir: fue Rudesindus. Pero todo tiene una explicación.

Como ya sabemos, Rudesindus se encontraba en un largo viaje de trabajo. A lo largo de ese viaje le surgió la necesidad de utilizar su bolsa, pero se la había dejado en la Torre. Así que ni corto ni perezoso, Rudesindus conjuró un hechizo de teleportación, apareció en el **Ingenio Teleportador**, entró en la **Sala de Objetos Mágicos** y cogió la bolsa, marchándose por donde había venido, aunque en el proceso se le cayó al suelo unos huesos que estaba utilizando para realizar adivinaciones y que recogió con presteza. Después consideró mejor conservar la bolsa a su lado por si fuera necesaria. Pero claro, absolutamente nadie en la Torre sabe que esto ha ocurrido, ¡Lo cual ofrece una excelente oportunidad para que se acusen unos a otros!

Junto a ello, tenemos los objetivos individuales de algunos de los personajes. Así, **El Espejo Balamero** quiere divertirse, y mentirá y engañará todo lo que sea posible, siempre y cuando no ponga en riesgo a su sicario favorito, **Gobfop**. Es precisamente este lutín el que más nervioso está, pues precisa encontrar un culpable cuanto antes para poder seguir siendo **El Portador de la Campana**, incluso un cabeza de turco si hace falta. Por otra parte, **Ismael el Peregrino** ansía abrir la



puerta de la Habitación Prohibida, pues cree que así encontrará lo que busca, pero está cerrada con llave. La llave la tenía **Prisky**, la lutina en la que Rudesindus más confía, pero que renunció a ser Portadora de la Campana para que lo fuera Goblöp, al cual ama en secreto. Ah, y no olvidemos a **Lordenius**, el demonio mercader, que lleva mucho tiempo detrás de la traviesa **Sombra de Rudesindus** y le encantaría averiguar quién robó la Esfera para pedirle a Rudesindus que se la vendiera.

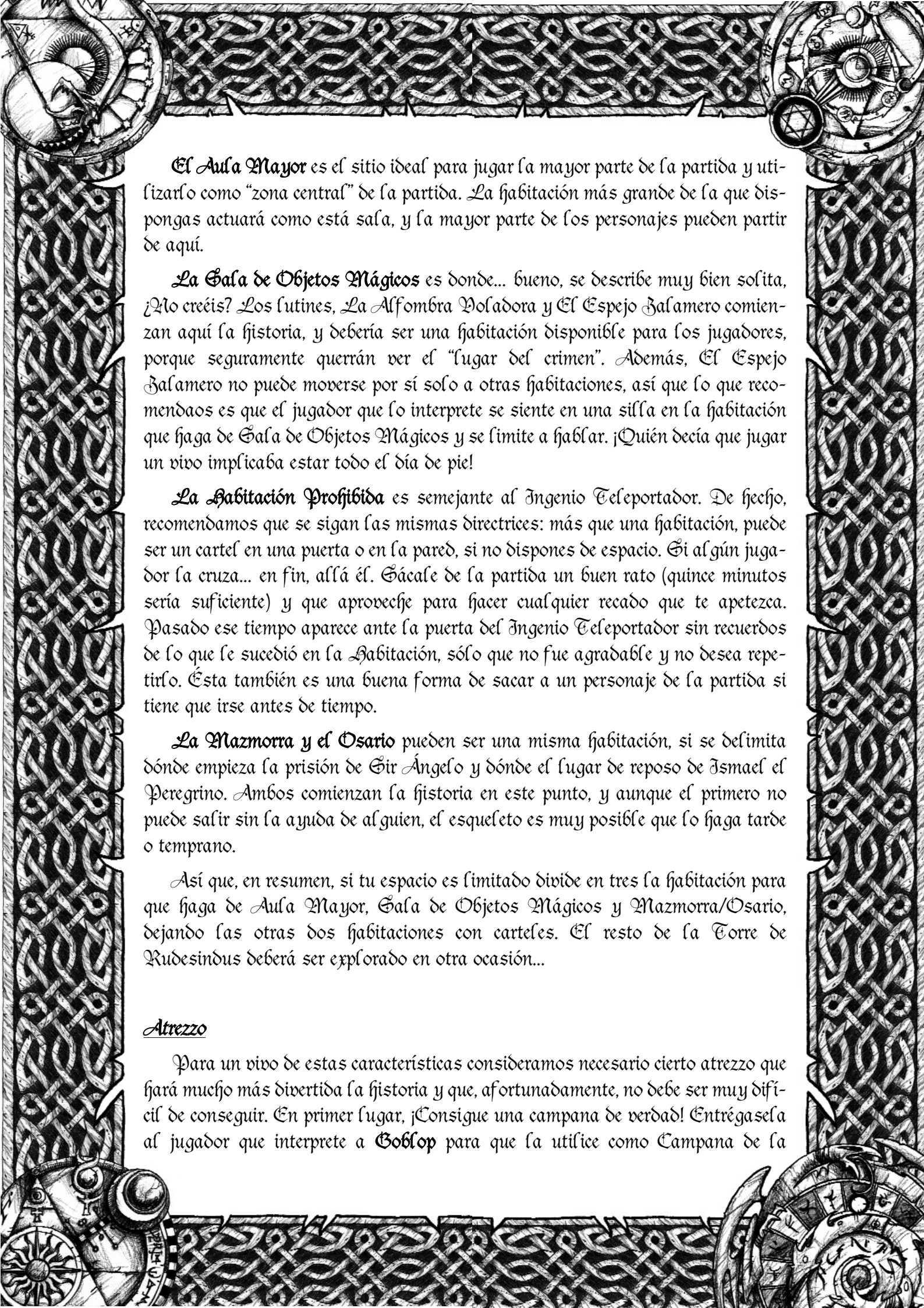
Pero no son los únicos con secretos y objetivos personales. También tenemos a **Sir Ángelo**, que anhela escapar de la Mazmorra para reunirse con **La Princesa Cautiva**, ignorante de que ella no desea en absoluto ser rescatada. Ella tiene un aliado en **Rudus**, un lutín al que cuenta cuentos y que tiene buen corazón. Y está, obviamente, **Alesteff**, el lutín adersario de Goblöp y que aspira a ser el nuevo Portador de la Campana. Con individuos como estos, el caos en la Torre está asegurado.

Escenario

En esta historia se mencionan diversas estancias de La Torre de Rudesindus y sería preciso que se reflejasen en el escenario de la partida. Lo ideal sería disponer de un sitio cerrado, con ventanas que dieran a un exterior no urbano y con diversas habitaciones que puedan utilizarse para reflejar las diferentes estancias. Si no fuera posible, siempre puedes poner unos carteles en la habitación delimitando las estancias virtuales de la torre y poner una silla o algo que indique la puerta.

Consideramos necesarias las siguientes estancias para la partida: el Ingenio Teleportador y el Aula Mayor (primera planta de la Torre) la Sala de Objetos Mágicos y la Habitación Prohibida (segunda planta de la Torre), la Mazmorra y el Osario (Mazmorra). A continuación te damos algunos consejos de cómo aclimatar el lugar a tus necesidades:

El **Ingenio Teleportador** puede ser sólo un letrero en una pared, o una puerta que dé a un pasillo que no se use en juego. Comunica directamente con el lejano lugar infernal de donde proviene Lordenius. Es poco probable que los jugadores decidan irse al infierno voluntariamente, pero si deciden cruzar la puerta puedes decidir enviarles a por más bebida o que aprovechen a traerte unas palomitas mientras su personaje encuentra el camino de vuelta. Si dispones de una habitación de sobra (sobre todo si está calentita), el Infierno puede ser una localización más de la partida.



El Aula Mayor es el sitio ideal para jugar la mayor parte de la partida y utilizarlo como “zona central” de la partida. La habitación más grande de la que dispongas actuará como esta sala, y la mayor parte de los personajes pueden partir de aquí.

La Sala de Objetos Mágicos es donde... bueno, se describe muy bien solita, ¿No creéis? Los lutines, *La Alfombra Voladora* y *El Espejo Salamero* comienzan aquí la historia, y debería ser una habitación disponible para los jugadores, porque seguramente querrán ver el “lugar del crimen”. Además, *El Espejo Salamero* no puede moverse por sí solo a otras habitaciones, así que lo que recomendamos es que el jugador que lo interprete se sienta en una silla en la habitación que haga de Sala de Objetos Mágicos y se limite a hablar. ¡Quién decía que jugar un vivo implicaba estar todo el día de piel!

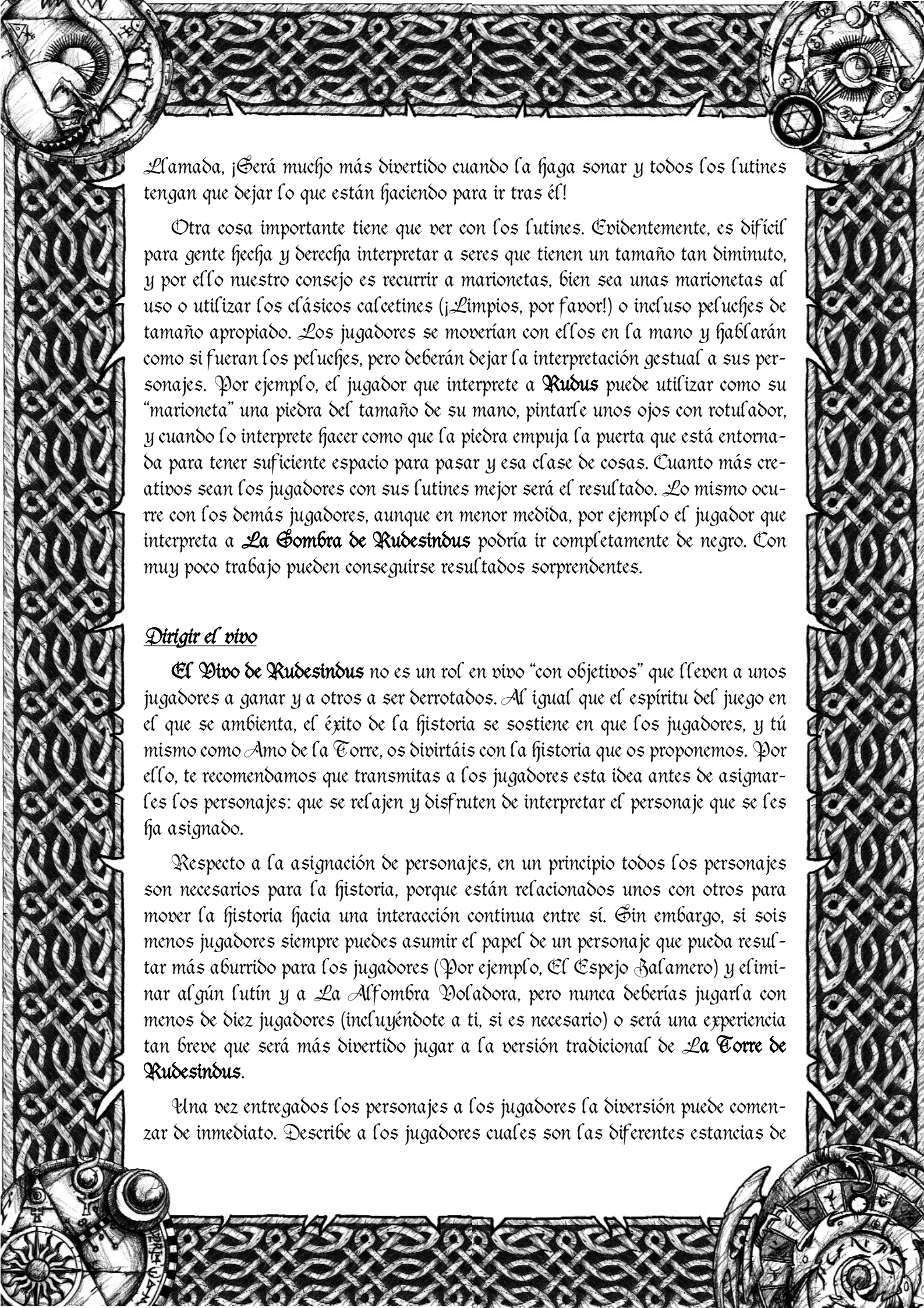
La Habitación Prohibida es semejante al *Ingenio Teleportador*. De hecho, recomendamos que se sigan las mismas directrices: más que una habitación, puede ser un cartel en una puerta o en la pared, si no dispones de espacio. Si algún jugador la cruza... en fin, allá él. Sácale de la partida un buen rato (quince minutos sería suficiente) y que aproveche para hacer cualquier recado que te apetezca. Pasado ese tiempo aparece ante la puerta del *Ingenio Teleportador* sin recuerdos de lo que le sucedió en la Habitación, sólo que no fue agradable y no desea repetirlo. Esta también es una buena forma de sacar a un personaje de la partida si tiene que irse antes de tiempo.

La Mazmorra y el Osario pueden ser una misma habitación, si se delimita dónde empieza la prisión de *Sir Ángelo* y dónde el lugar de reposo de *Ismael el Peregrino*. Ambos comienzan la historia en este punto, y aunque el primero no puede salir sin la ayuda de alguien, el esqueleto es muy posible que lo haga tarde o temprano.

Así que, en resumen, si tu espacio es limitado divide en tres la habitación para que haga de Aula Mayor, Sala de Objetos Mágicos y Mazmorra/Osario, dejando las otras dos habitaciones con carteles. El resto de la Torre de Rudesindus deberá ser explorado en otra ocasión...

Atrezzo

Para un vivo de estas características consideramos necesario cierto atrezzo que hará mucho más divertida la historia y que, afortunadamente, no debe ser muy difícil de conseguir. En primer lugar, ¡Consigue una campana de verdad! Entrégasela al jugador que interprete a *Goblop* para que la utilice como Campana de la



Llamada, ¡Será mucho más divertido cuando la haga sonar y todos los lutines tengan que dejar lo que están haciendo para ir tras él!


Otra cosa importante tiene que ver con los lutines. Evidentemente, es difícil para gente hecha y derecha interpretar a seres que tienen un tamaño tan diminuto, y por ello nuestro consejo es recurrir a marionetas, bien sea unas marionetas al uso o utilizar los clásicos calcetines (¡Limpios, por favor!) o incluso peluches de tamaño apropiado. Los jugadores se moverían con ellos en la mano y hablarán como si fueran los peluches, pero deberán dejar la interpretación gestual a sus personajes. Por ejemplo, el jugador que interprete a **Rudus** puede utilizar como su "marioneta" una piedra del tamaño de su mano, pintarle unos ojos con rotulador, y cuando lo interprete hacer como que la piedra empuja la puerta que está entornada para tener suficiente espacio para pasar y esa clase de cosas. Cuanto más creativos sean los jugadores con sus lutines mejor será el resultado. Lo mismo ocurre con los demás jugadores, aunque en menor medida, por ejemplo el jugador que interpreta a **La Sombra de Rudesindus** podría ir completamente de negro. Con muy poco trabajo pueden conseguirse resultados sorprendentes.

Dirigir el vivo

El **Vivo de Rudesindus** no es un rol en vivo "con objetivos" que lleven a unos jugadores a ganar y a otros a ser derrotados. Al igual que el espíritu del juego en el que se ambienta, el éxito de la historia se sostiene en que los jugadores, y tú mismo como Amo de la Torre, os divirtáis con la historia que os proponemos. Por ello, te recomendamos que transmitas a los jugadores esta idea antes de asignarles los personajes: que se relajen y disfruten de interpretar el personaje que se les ha asignado.

Respecto a la asignación de personajes, en un principio todos los personajes son necesarios para la historia, porque están relacionados unos con otros para mover la historia hacia una interacción continua entre sí. Sin embargo, si sois menos jugadores siempre puedes asumir el papel de un personaje que pueda resultar más aburrido para los jugadores (Por ejemplo, El Espejo Balamero) y eliminar algún lutín y a **La Alfombra Voladora**, pero nunca deberías jugarla con menos de diez jugadores (incluyéndote a ti, si es necesario) o será una experiencia tan breve que será más divertido jugar a la versión tradicional de **La Torre de Rudesindus**.

Una vez entregados los personajes a los jugadores la diversión puede comenzar de inmediato. Describe a los jugadores cuales son las diferentes estancias de



la torre y asignales su lugar de inicio. La historia comenzará de inmediato con los cuatro lutines, la alfombra y el espejo en la Sala de Objetos Mágicos y el hallazgo de la desaparición. A partir de ese momento tu labor es la de un mero observador y solucionador de dudas, o incluso puedes asumir alguno de los personajes como ya hemos comentado. Si los jugadores se centran en interpretar sus personajes seguramente la historia se sustente en interacciones continuas de unos y otros, y cómo ellos mismos negocian, hacen tratos o se hacen la puñeta, al gusto de cada cual.

Por último, al final de la historia (cuando hayan transcurrido unas dos horas de juego aproximadamente, o cuando veas que los jugadores comienzan a dejar de divertirse) como Amo de la Torre debes interpretar a Rudesindus y su vuelta a casa. Entonces deja que los jugadores, aún dentro de su personaje, se acusen unos a otros, sonríe y escucha atentamente, luego ríe a mandíbula batiente y explícales lo ocurrido con la Bola de Adivinación. Después reprende a los lutines que hayan sido más “acusicas” y si es preciso nombra un nuevo Portador de la Campana. Describe cómo todo el mundo vuelve a su sitio y enlaza el vivo con el momento en que los jugadores dejan de interpretar al personaje y vuelven a ser ellos mismos, pasando al momento de anécdotas y risas. Opcionalmente, también puedes decidir jugar la parte final como si fuera la variante “Explícaselo a Rudesindus” descrita en el manual de juego. Lo dejamos en tus manos.

Dramatis Personae

1. El Espejo Salamero
2. Ismael El peregrino
3. La Princesa Madina de Betia
4. La Gombra de Rudesindus
5. Sir Ángelo de las Altas Murallas
6. Lordenius, el demonio mercader
7. Goblöp, Portador de la Campana
8. Prisky, la lutina de confianza de Rudesindus
9. Alesteff, envidioso lutín.
10. Rudus, lutín pétreo e inocente

Las hojas de personaje y la lista de sospechas


Como comprobarás al echar un vistazo a las hojas de cada personaje, además de incluir sus rasgos de juego para ayudar a la interpretación, cada uno de los personajes tiene un sospechoso de haber robado la Bola de Adivinación, basado en sospechas, intuiciones o sencillamente deseos y envidias. Para que como Amo de la Torre tengas una referencia inicial cuando escuches acusarse unos a otros, te proporcionamos esta guía explicando las razones de cada uno para sospechar.

Personaje	Sospecha de...	Pista
Goblop	Rudus	Habla demasiado con la Princesa
El Espejo Balamero	Sir Ángelo	Vio una figura humanoide
Ismael el Peregrino	Princesa Cautiva	Seguro que puede salir de su habitación
Princesa Cautiva	Alesteff	Le oyó reirse
La Sombra	Ismael el Peregrino	Oyó ruido de huesos
Sir Ángelo	La Sombra	Tiene un móvil
Lordenius	Prisky	Es la menos sospechosa
Rudus	Lordenius	Quizá quiere venderla
Alesteff	El Espejo Balamero	Es un manipulador como él
Prisky	Goblop	Esto tiene su seña...

Las pistas de más peso son que el Espejo Balamero vio una figura humanoide (Rudesindus entrando en la Habitación), el ruido de huesos (los huesos de adivinación de Rudesindus cayendo al suelo) y a Alesteff riendo en la Sala de Objetos Mágicos (estaba mirando la bola para ver donde estaban los lutines para preparar su jugada). Pero sólo nosotros sabemos la verdad, al menos por el momento.

Lucifer, el grato de Rudesindus

Pero, ¿Qué sería de una historia ambientada en La Torre de Rudesindus sin el gato Lucifer? Lucifer va a estar presente en la historia, aunque ninguno de los jugadores tiene por qué saberlo... aún. Cuando empieces a jugar lanza un dado de seis caras y ten en cuenta el número que salga: cuando la Campana de la Llamada suene tantas veces como el número indicado en el dado auséntate un momento, trae tu gato negro de peluche y plántate en la estancia donde sonó, "comiéndote" al momento a uno de los lutines (determinado al azar, o cualquier otro criterio, pero lo mejor sería no cebarse siempre en los mismos). Entrega a ese



jugador el gato y dile que su lutín debe quedarse ahí parado cinco minutos, y que lo único que puede hacer es quejarse y lloriquear, de hecho invítale a hacerlo con ganas. Después recupera el gato, vuelve a lanzar el dado... y volvemos a empezar.

Material para la historia

Nuestro trabajo concluye aquí. En las páginas siguientes encontraréis las hojas de personaje de cada uno de los personajes listas para ser entregadas a los jugadores. También recomendamos que les proporciones una copia de la primera página de este documento para que les sirva de introducción, y también que imprimas la última página, donde aparecen unas etiquetas que los jugadores pueden utilizar para facilitar su identificación de cara a los demás jugadores, sobretodo si no están caracterizados. Observaréis que los lutines no tienen dibujo, y es que consideramos mejor que sean los jugadores quienes ilustren el aspecto de su lutín.

Nada más nos queda por deciros, tan sólo deseáros que lo paséis bien y os divirtáis de lo lindo en esta torre tan peculiar. Y recordad: ¡Divertirse sí está en vuestro contrato!

CREDITOS

"El Divo de Rudesindus"

Basado en el juego de rol *La Torre de Rudesindus*

Escrito para *NosOroRoL* por Pedro J. Ramos

Recomendado para 10 jugadores y un Amo de la Torre

Duración estimada: entre dos y tres horas incluyendo explicaciones

Comentarios y sugerencias: pjramos@nosolorol.com

Verano de 2008



GOBLOP, PORTADOR DE LA CAMPANA DE LA LLAMADA

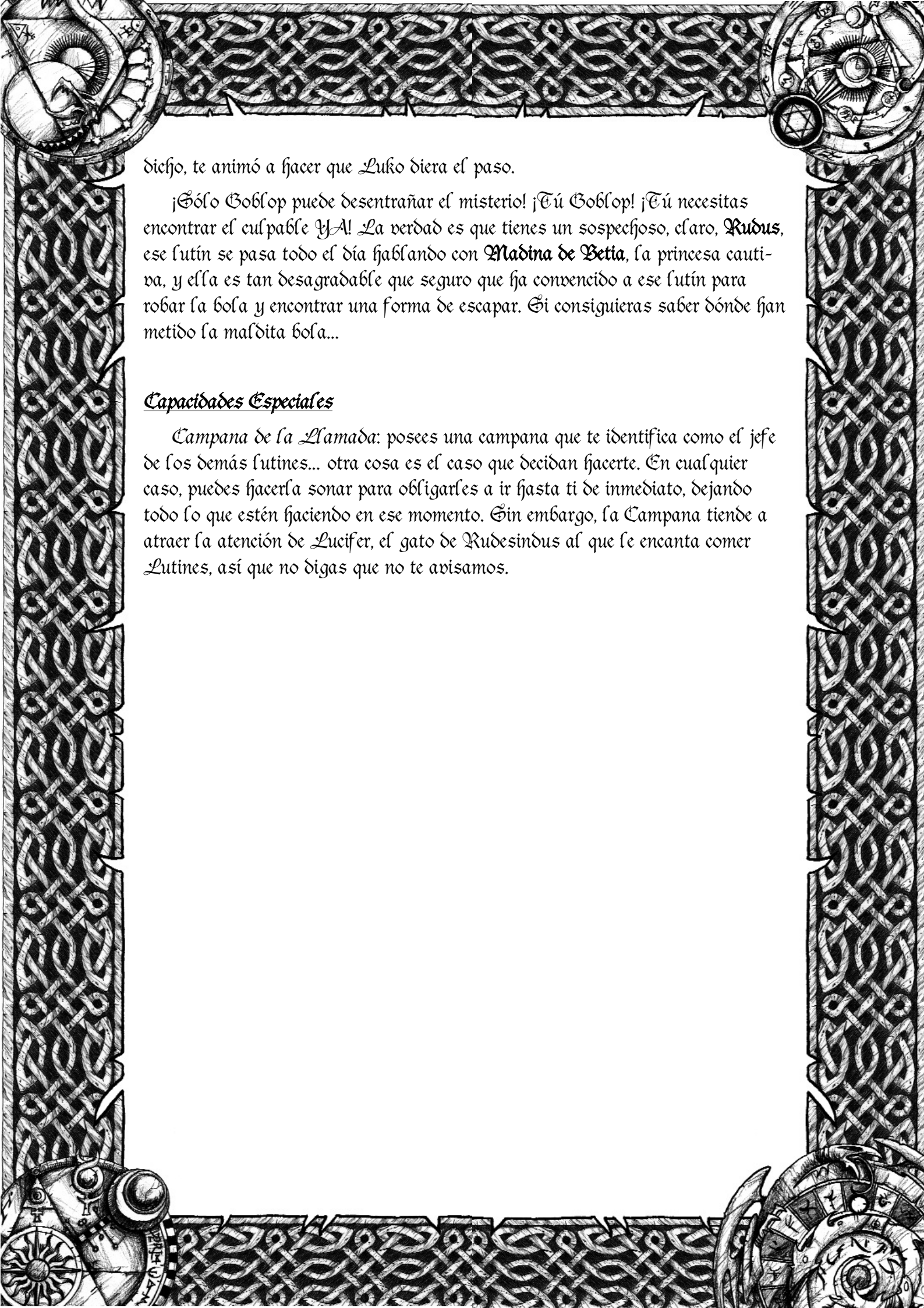
Goblop es un lutín del Dominio del Fuego, Listo, Pequeño y Muy Protestón. Es experto en Discutir, Saltar y Huir. Cuando acabe sus años de servicio espera conseguir un servidor diminuto al que poder manejar a su antojo. Es grande y su aspecto es el de un imp.

Estás en un gran apuro, ¡Y a Goblop no le gustan los grandes apuros! Como Portador de la Campana, tenías el deber de mantener a raya a los lutines y conseguir que realizasen todas sus tareas con diligencia en ausencia de Rudesindus. Te esmeraste en ello utilizando todas tus hábiles técnicas de gestión: te metiste con ellos, hiciste sonar la campana una y otra vez y trataste de ridiculizarlos constantemente. Sí, Goblop es un buen jefe, sí señor, ya lo dice tu buen amigo **El Espejo Salamero...**

Pero volvamos a nuestra historia. Creías que lo tenías todo bajo control, y hoy, que precisamente es cuando vuelve Rudesindus, diste un último paseo por la Torre en compañía de tus sicarios para asegurarte de que todo estaba como debiera. Entonces entrasteis en la Sala de Objetos Mágicos y allí estaba... o mejor dicho, no estaba. ¡La Bolsa de Adivinación había desaparecido!

Es imperioso que encontréis la Bolsa antes de que vuelva Rudesindus, o de otra forma tu puesto como Portador de la Campana podría peligrar. ¡Incluso podría dar por concluido su contrato contigo y enviarte de vuelta al Infierno sin conseguir tu ansiado servidor infernal! Debes hacer algo, sea encontrar al culpable... o a una cabeza de turco a la que cargar con las culpas. ¡Pero debes seguir siendo el Portador de la Campana a toda costa! De hecho, no te extrañaría que fuera un intrincado complot de uno de tus lutines para destronarte. Los lutines sabéis bien que aunque la regañina será para todos, el que sufre las mayores consecuencias es siempre el Portador de la Campana, así que debes darte prisa en averiguar la verdad.

Tu buen amigo **El Espejo Salamero** seguro que se encontraba en la habitación cuando se produjo el robo (no es que se mueva mucho, dado que es un espejo), pero estaba tapado para que no se ensucie con el polvo. Aún así, es el único testigo de lo ocurrido y siempre te ha ayudado. Él te animó a dar el paso que convirtió a Luko en Luko "el Cojo" y te hizo conseguir la Campana... o mejor



dicHo, te animó a hacer que Luko diera el paso.

¡Sólo Goblöp puede desentrañar el misterio! ¡Tú Goblöp! ¡Tú necesitas encontrar el culpable YA! La verdad es que tienes un sospechoso, claro, Rudus, ese lutín se pasa todo el día hablando con Madina de Betia, la princesa cautiva, y ella es tan desagradable que seguro que ha convencido a ese lutín para robar la bolsa y encontrar una forma de escapar. Si consiguieras saber dónde han metido la maldita bolsa...

Capacidades Especiales

Campana de la Llamada: posees una campana que te identifica como el jefe de los demás lutines... otra cosa es el caso que decidan hacerte. En cualquier caso, puedes hacerla sonar para obligarles a ir hasta ti de inmediato, dejando todo lo que estén haciendo en ese momento. Sin embargo, la Campana tiende a atraer la atención de Lucifer, el gato de Rudesindus al que le encanta comer Lutines, así que no digas que no te avisamos.



EL ESPEJO ZALAMERO

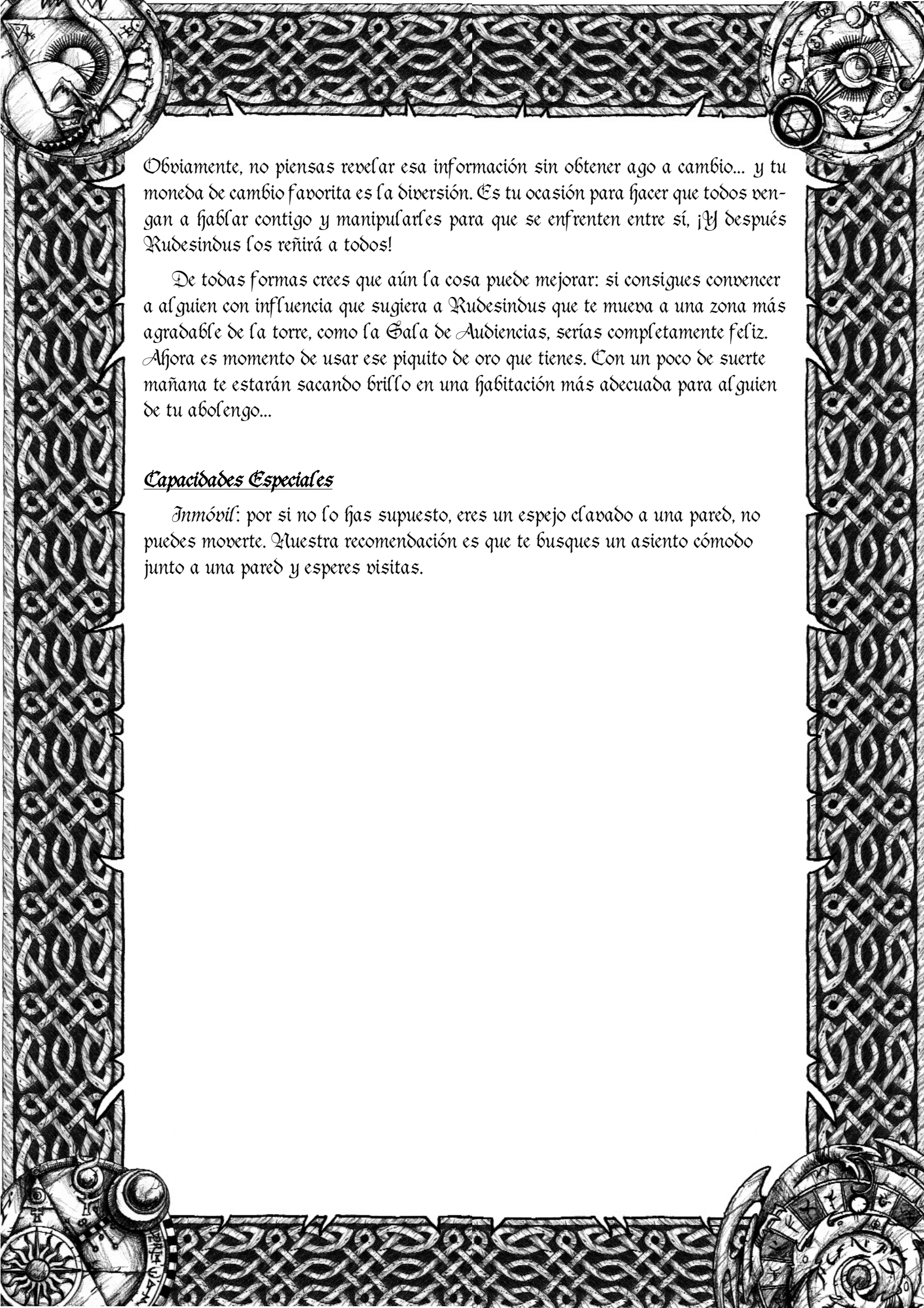
El Espejo Zalamero es Adulador y Convincente, pero también Muy frágil. Es experto en decirte lo que quieres oír, convencerte de hacer lo que él quiere y averiguar trapos sucios. Es Grande.

¡Por fin un poco de movimiento! Ser un espejo puede parecer divertido, y muchas veces lo es, pero cuando te pasas la vida en la Sala de Objetos Mágicos de la ya de por sí escasamente habitada torre de un mago... en fin, no es que tengas muchas visitas. Quizá por eso tratas de aprovecharlas al máximo... no es que seas malo, es que sencillamente te gusta decir a la gente lo que quiere oír... y que después hagan exactamente lo que tú quieres. Provocar peleas, acusar falsamente a otras personas, provocar cambios en el orden establecido, esa clase de cosas que hacen la existencia de un espejo mágico más llevadera.

Tu jugada más interesante ha sido colocar a **Goblop** como jefe de lutines. ¡Ese pequeño tiene un ego que no le cabe en la torre! Lo vuestro fue "amor" a primera vista: él necesitaba una excusa para animarse a asumir el mando, y tú tan sólo le tuviste que decir lo inteligente, astuto y capaz que era y, ¡Eachán! Convirtió al anterior portador, *Luko*, en *Luko "el Cojo"*. No se ha vuelto a saber de él. Mejor, era un tipo íntegro, y los tipos íntegros dan poca diversión.

Y tu vida es taaaaan aburrida. Llevas semanas, puede que incluso meses aquí con una sábana tapándote para que no cogieras polvo, y pocas o ninguna visitas. Alguna vez *La Gombra de Rudesindus* viene hasta aquí y se ríe de ti, pero es que es una muda engreída a la que encerrarías si pudieras, pero es tan escurridiza. También suele venir Goblop para que le alabes un poco, y es tu única oportunidad para divertirte y hacerle sembrar cizaña entre los otros lutines y la torre en general. De todas formas no le deseas ningún mal a Goblop, te encanta ese pequeño y ambicioso lutín y cómo parece estar encantado de que le manipules.

Pero centrémonos en el ahora. Los lutines acaban de entrar en la habitación y, según parece, al quien ha robado la Bolsa de Adivinación. No te apena mucho (te quitaba protagonismo), pero también sabes reconocer una oportunidad cuando la ves. Tú tienes una pista clave, y es que hace unos pocos días pudiste ver a través de la sábana cómo al quien de tamaño humano entraba en la habitación y se llevaba la Bolsa. Dado que *La princesa cautiva* está, como su propio nombre indica, cautiva, eso sólo te deja un nombre: **Sir Ángelo**, el caballero que (supuestamente) está preso en las Mazmorras, pero no sería la primera vez que escapa.



Obviamente, no piensas revelar esa información sin obtener algo a cambio... y tu moneda de cambio favorita es la diversión. Es tu ocasión para hacer que todos vengán a hablar contigo y manipularles para que se enfrenten entre sí, ¡Y después Rudesindus los reñirá a todos!

De todas formas crees que aún la cosa puede mejorar: si consigues convencer a alguien con influencia que sugiera a Rudesindus que te mueva a una zona más agradable de la torre, como la Sala de Audiencias, serías completamente feliz. Ahora es momento de usar ese piquito de oro que tienes. Con un poco de suerte mañana te estarán sacando brillo en una habitación más adecuada para al quien de tu abolengo...

Capacidades Especiales

Inmóvil: por si no lo has supuesto, eres un espejo clavado a una pared, no puedes moverte. Nuestra recomendación es que te busques un asiento cómodo junto a una pared y esperes visitas.



ISMAEL EL PEREGRINO

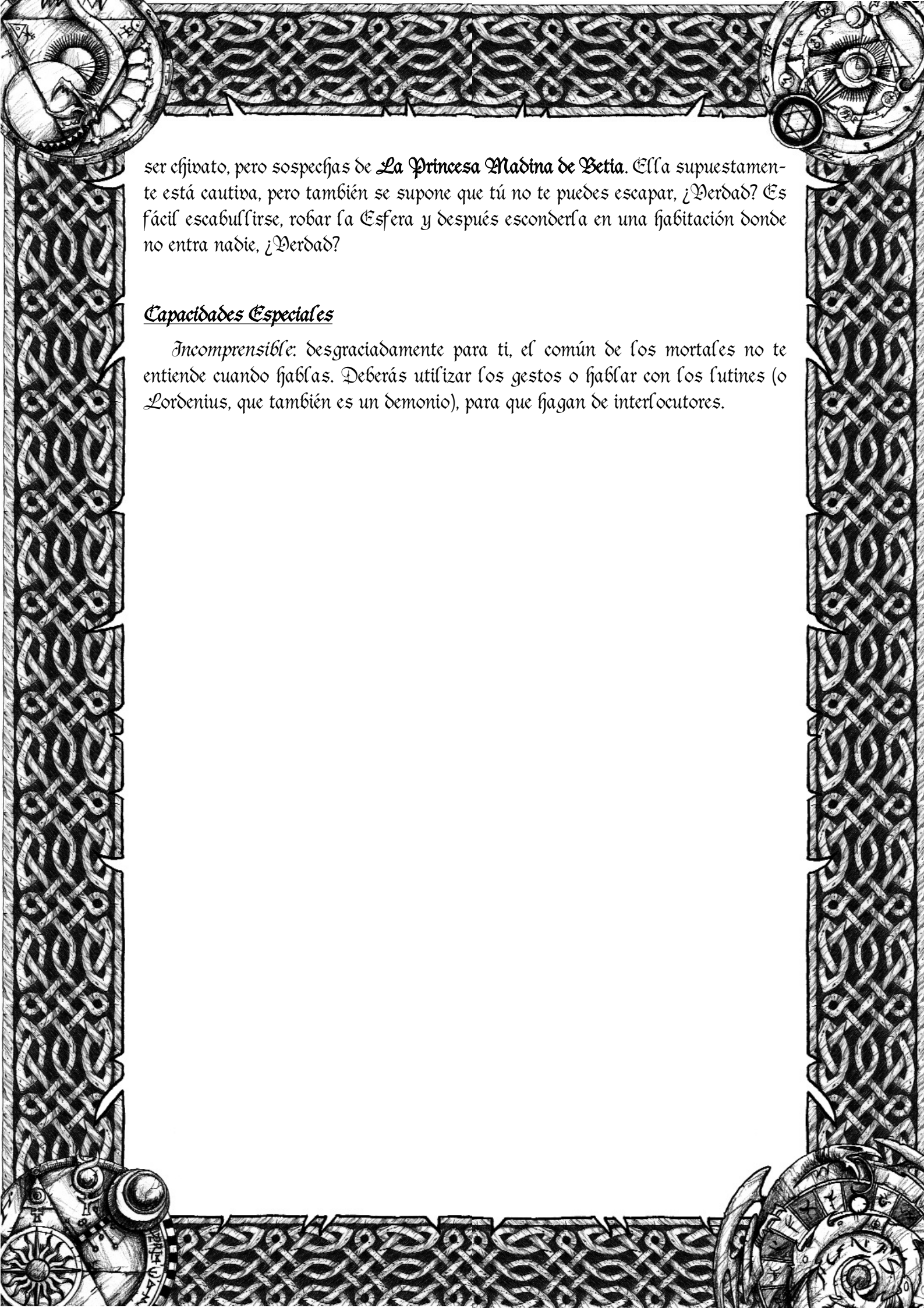
Ismael el Peregrino es Pertinaz y Resistente, pero Muy Errático. Es experto en correr, escabullirse y reagrupar sus huesos. Es grande.

Tu nombre es Ismael y llevas más tiempo del que recuerdas en la torre del mago Rudesindus. Llevas prácticamente ese mismo tiempo muerto, y contra la opinión popular no es un estado demasiado desagradable. Para empezar no tienes por qué preocuparte por comer a diario, y los huesos son bastante resistentes al paso del tiempo.

Entre las dificultades está, obviamente, el hecho de carecer de cualquier medio de comunicación verbal comprensible para el vulgar de los mortales. Sólo los lutines parecen entender lo que les dices con tus chasquidos y siseos, y no siempre logran comprenderte bien. Pero salvando ese detalle, la no-vida es agradable. Después de tu fallecimiento te trasladaron desde la Mazmorra al Osario, que no deja de ser un sitio semejante, pero sin el inconveniente de compartir habitación con lloriqueantes compañeros como ése **Sir Angelo**, el último caballero que ha sido capturado por Rudesindus mientras intentaba hacer... bueno, lo que hacen todos los caballeros, ¿No? Rescatar a la princesa para llevarla ante su padre, desposarla, heredar el trono y toda esa clase de cosas. La verdad es que en el osario no se está tan mal, sobretodo porque dado tu "huesudo" estado actual puedes abandonar la habitación cuando quieras y recorrer la torre a tu antojo, sobretodo cuando no está Rudesindus delante. Con él sueles disimular, para que crea que te tiene atrapado y eso, de otra forma igual se le ocurre mejorar la seguridad del osario y eso no te conviene en absoluto.

Muchos en tu situación huirían de la torre en cuanto tuvieran ocasión, pero tú eres un peregrino, un viajero en busca de lugares santos, y estás convencido de que en la Habitación Prohibida hay uno. Rudesindus tiene prohibido absolutamente a todos los habitantes de la torre entrar en ella, pero tú estás empeñado en abrirla. Desgraciadamente para ti, los lutines repararon la cerradura durante la ausencia del mago, así que necesitas conseguir la llave para averiguar que es lo que hay al otro lado. No sabes quién la tiene, pero estás decidido a encontrarla y averiguar qué hay más allá de la puerta. Quién sabe, igual así se te cure ese reuma que te atormenta en los últimos tiempos...

Quizá la solución esté en ayudar a los lutines a encontrar al ladrón de la Esfera de Adivinación, el objeto que al parecer ha sido sustraído. Tú no quieres



ser chivato, pero sospechas de *La Princesa Madina de Betia*. Ella supuestamente está cautiva, pero también se supone que tú no te puedes escapar, ¿Verdad? Es fácil escabullirse, robar la Esfera y después esconderla en una habitación donde no entra nadie, ¿Verdad?

Capacidades Especiales

Incomprensible: desgraciadamente para ti, el común de los mortales no te entiende cuando hablas. Deberás utilizar los gestos o hablar con los lutines (o *Lordenius*, que también es un demonio), para que hagan de interlocutores.



MADINA DE BETIA, LA PRINCESA CAUTIVA

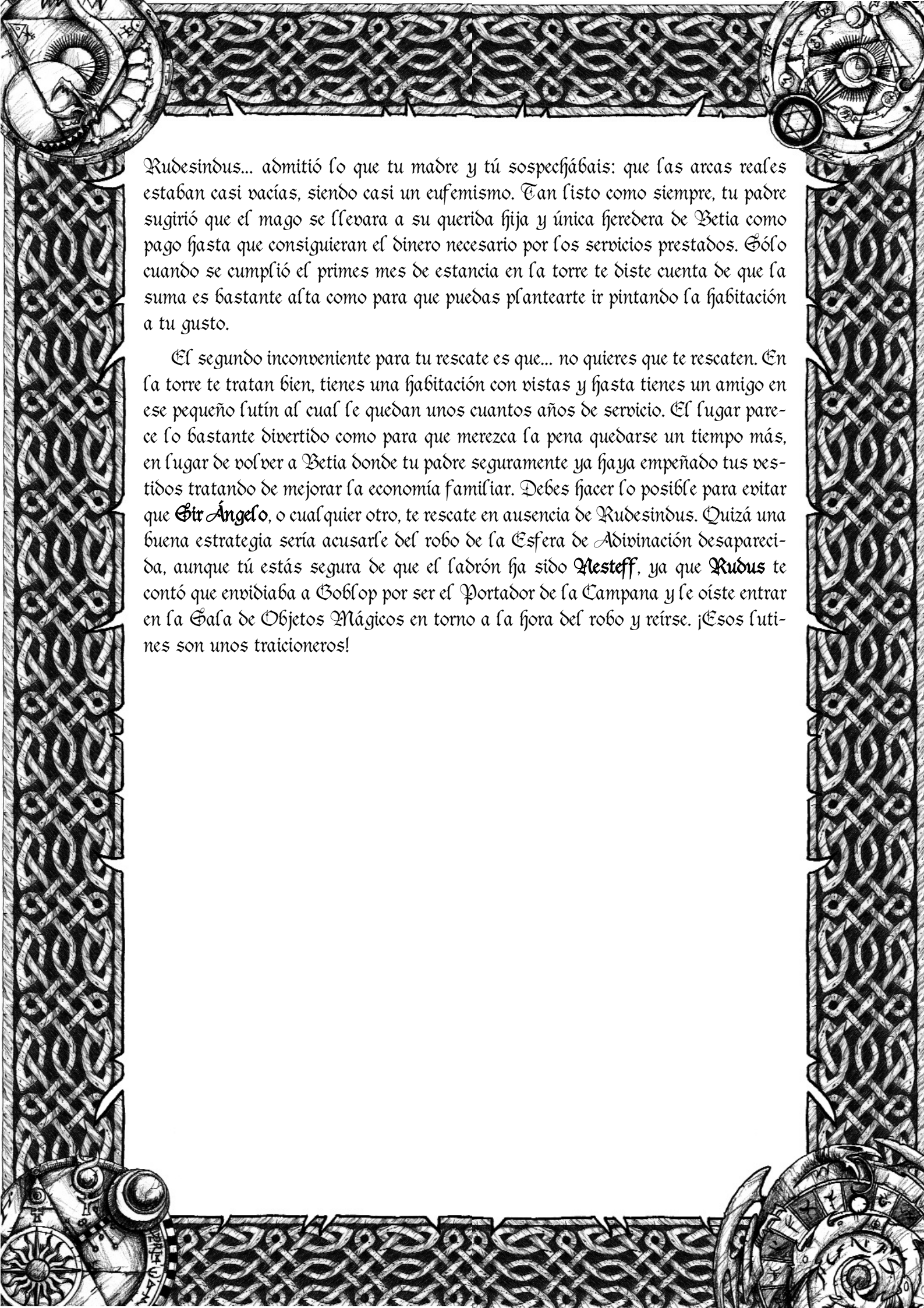
La princesa Madina de Betia es Muy Hermosa, pero Caprichosa y Tozuda. Es experta en mandar, mantener la compostura y tejer en su rueca. Es grande.

Las semanas pasan y pasan y tú sigues encerrada en la torre del mago Rudesidnus. Ha pasado mucho tiempo desde que el mago te trajo aquí desde el lejano reino de Betia, y te encerró en la estancia conocida como Habitación de la Princesa Cautiva (todo un alarde de originalidad). Al principio pensaste que lo tuyo sería rápido, que en unos pocos días todo quedaría arreglado y podrías volver a casa, pero cada vez tienes más claro que no va a ser así. No hay más que ver la soltura que has cogido con la rueca, y eso que todo aquél que se pincha con ella cae dormido al instante. Al principio te gustaba, incluso la utilizaste para echar-te alguna que otra siesta, pero después quisiste saber un poco más de la torre y sus habitantes, y te hiciste amiga de Rudus.

Rudus es un lutín, uno de los pequeños demonios que sirve a Rudesindus. A la mayor parte de ellos los tratas de malos modos para que aprendan cómo se debe tratar a una princesa, pero a Rudus le cuidas y le cuentas cuentos porque, para qué negarlo, ¡Te parece adorable! Él te ha hablado de los demás habitantes de la torre y ahora casi crees conocerlos a todos como si los hubieras visto con tus propios ojos, aunque eso no evita que tengas ganas de echar un vistazo... quizá podrías convencerle de que ahora que Rudesindus no está te abra la puerta para echar un vistazo más allá de tu habitación. No es la primera vez que sales de la habitación por tu cuenta, pero siempre alguien te descubre y te vuelven a encerrar. ¡Recóreholis!

De los habitantes de la torre, el que más te preocupa de ellos es, sin duda, **Sir Ángelo de las Altas Murallas**, el caballero encerrado en la Mazmorra. Y te preocupa porque al parecer tiene la firme convicción de rescatarte y llevarte de vuelta a Betia, con tu padre. Lo que pasa es que el gentil caballero no conoce todas las circunstancias que llevaron a tu presencia aquí.

Para empezar, Rudesindus no te secuestró. Ni siquiera te engaño para que fueras con él. Aooooo señor. Tu queridísimo y afectuosísimo padre requirió al mago, le mandó hacer todo tipo de conjuros y pociones y a la hora de pagar a



Rudesindus... admitió lo que tu madre y tú sospechábais: que las arcas reales estaban casi vacías, siendo casi un eufemismo. Tan listo como siempre, tu padre sugirió que el mago se llevara a su querida hija y única heredera de Betia como pago hasta que consiguieran el dinero necesario por los servicios prestados. Sólo cuando se cumplió el primer mes de estancia en la torre te diste cuenta de que la suma es bastante alta como para que puedas plantearte ir pintando la habitación a tu gusto.

El segundo inconveniente para tu rescate es que... no quieres que te rescaten. En la torre te tratan bien, tienes una habitación con vistas y hasta tienes un amigo en ese pequeño lutín al cual le quedan unos cuantos años de servicio. El lugar parece lo bastante divertido como para que merezca la pena quedarse un tiempo más, en lugar de volver a Betia donde tu padre seguramente ya haya empeñado tus vestidos tratando de mejorar la economía familiar. Debes hacer lo posible para evitar que **Sir Ángelo**, o cualquier otro, te rescate en ausencia de Rudesindus. Quizá una buena estrategia sería acusarle del robo de la Esfera de Adivinación desaparecida, aunque tú estás segura de que el ladrón ha sido **Alesteff**, ya que **Rudus** te contó que envidiaba a Goblöp por ser el Portador de la Campana y se oíste entrar en la Sala de Objetos Mágicos en torno a la hora del robo y reírse. ¡Esos lutines son unos traicioneros!



LA SOMBRA DE RUDESINDUS

La Sombra de Rudesindus es Muy Sigilosa y Muy Ecurridiza, pero también Muy Insustancial y Muy Traviesa. Es experta en ocultarse, asustar y desordenarlo todo. Es grande.

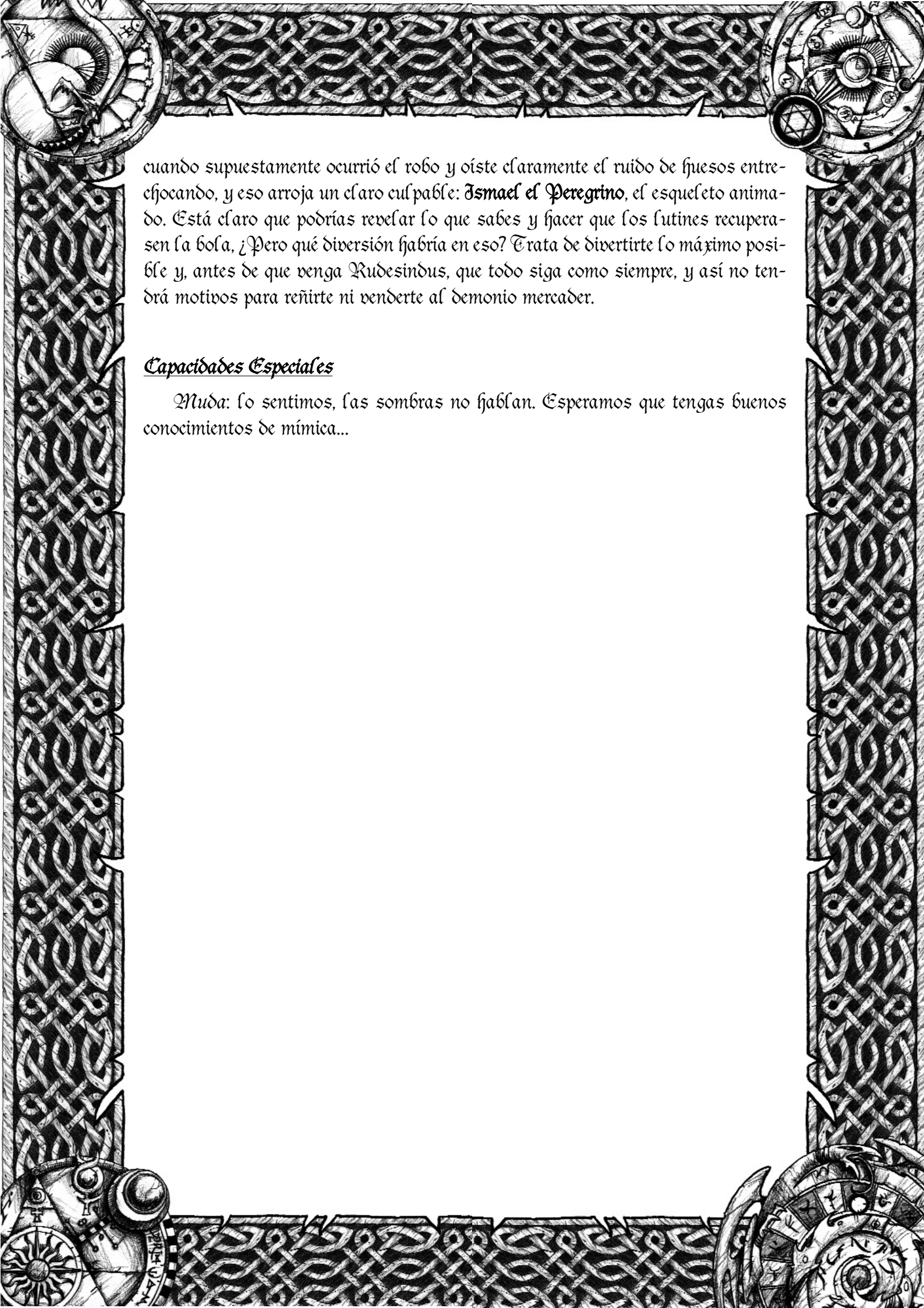
La vida de una sombra es bastante penosa. Todo el día detrás de tu dueño, sin poder decidir qué rumbo poner a tu vida y repitiendo todo lo que él hace y dice. Pero tú no eres una sombra cualquiera, ¡Tú eres la Sombra de Rudesindus! Afortunadamente para ti, hace mucho, mucho tiempo Rudesindus cometió un pequeño fallo en un conjuro que hizo que se separase de ti, dándote libre albedrío. Por primera vez en tu vida tenías la posibilidad de ir a cualquier sitio, de hacer lo que quisieras... y descubriste que no querías hacer gran cosa. El hecho de ser prácticamente insustancial como un fantasma y ser incapaz de emitir ruidos ayuda a que no te apetezca hacer gran cosa con tu existencia, claro, pero ése no es el tema. El tema es que repentinamente no tenías nada absolutamente que hacer ni nadie ante quién responder, y eso, en cierto modo, te asustaba.

Pero un día descubriste qué hacer con tu vida: divertirse. ¡Te encanta gastar bromas de todo tipo! Está bien, a veces los destinatarios de las bromas no se rien, ¡Pero tú no puedes evitar desternillarte! Como aquella vez que convenciste a un lutín para que te entregase la Campana de la Llamada, la arrojaste por la ventana y todos los lutines fueron corriendo tras ella, ¡Pensaste que pocas cosas habría tan divertidas como esas!

Así que aquí estás, en un lugar repleto de criaturas dispuestas a recibir una broma por tu parte. Desde reírte del presuntuoso **Espejo Salamero** hasta confundir a cualquiera de los lutines. Lo mejor de todo es convencerles de que lo que haces, lo haces intentando ayudar, ¡Así te libras de las culpas!

Sólo hay una criatura con la que no te gusta bromear, y es **Lordentius**, el **demonio mercader**. Es bien sabido que ese demonio trafica con todo tipo de cosas, incluso con sombras, y ya en una ocasión trató de comprarte a Rudesindus. Te resulta desagradable y tratas de relacionarte con él lo menos posible.

Un asunto especialmente divertido es ese supuesto robo de la Bolsa de Adivinación desaparecida en la Gala de Objetos Mágicos. Tú estabas cerca



cuando supuestamente ocurrió el robo y oíste claramente el ruido de huesos entrecuchando, y eso arroja un claro culpable: **Ismael el Peregrino**, el esqueleto animado. Está claro que podrías revelar lo que sabes y hacer que los lutines recuperasen la bolsa, ¿Pero qué diversión habría en eso? Trata de divertirte lo máximo posible y, antes de que venga Rudesindus, que todo siga como siempre, y así no tendrá motivos para reñirte ni venderte al demonio mercader.

Capacidades Especiales

Muda: Lo sentimos, las sombras no hablan. Esperamos que tengas buenos conocimientos de mímica...



SIR ANGELO DE LAS ALTAS MURALLAS

Sir Angelo de las Altas Murallas es Muy Valiente, pero famélico y Trastornado. Es experto en resistir la tortura, trazar planes de huida y fabricar herramientas improvisadas. Es grande.

Hambre, tienes tanta hambre... ¿Cuánto tiempo llevas en esta maldita torre? ¿Meses? Tu intención era buena: asaltar la torre del gran mago Rudesindus, derrotar a sus sirvientes y rescatar a la **Princesa Madina de Betia**, para luego llevarla con su padre y que él te desposara con ella y ser el futuro rey de Betia. Es un clásico, (casi) lo has hecho montones de veces. Pero claro, con lo que no contabas era que caerías en una trampa y acabarás en las Mazmorras de la torre. Desde entonces, tu único compañero de fatigas es un esqueleto errante al que llaman **Ismael el Peregrino**, pero aunque sea errante no es parlante, y eso dificulta la relación. Una pena, es tan delgado que estás convencido que puede salir de su Osario y abrir la puerta de tu celda con sus huesudas manos.

Otra persona a la que podrías intentar convencer es **Lordenius, el demonio mercader**. No es frecuente que baje a las Mazmorras, pero si ocurriese, quizá podrías cerrar un trato con él y que te sacase de aquí, todo menos ver a esos dichosos lutines incordiando otra vez y trayéndote mendrugos de pan como única comida. Aunque, la verdad, no te gusta tratar con demonios, siempre te recuerda la ocasión en la que (casi) peleaste con uno.

Cuando estés fuera, tu siguiente preocupación es rescatar a la princesa. Sin ella, no hay rescate, sin rescate no hay reino, y si no hay reino, hay hambre. Abrirte paso sirviéndote de la fuerza no parece un buen plan, con el asunto del robo de la Bolsa de Adivinación la torre está atestada de sirvientes y amigos de Rudesindus pero... un momento. Quizá si logras encontrar al culpable puedas entregárselo a Rudesindus a cambio de que os deje ir a la princesa y a ti, después de todo no parece un mago tan malvado como otros a los que (casi) te has enfrentado en el pasado. Desgraciadamente, careces de pistas, aunque si tuvieras que señalar a un sospechoso, ésa sería sin duda **La Gombra de Rudesindus**. Es una criatura traviesa, escurridiza y, por lo que has visto, le encanta hacer de las suyas y que los lutines carguen con las culpas. Esto tiene su sello, sin duda.

Es la hora de entrar en acción, ¡Tu reino te espera! Esto... tu princesa, eso, sí, tu princesa te espera!



LORDENIUS, EL DEMONIO MERCADER

Lordenius el demonio mercader es Ladino y fuerte, pero Indescifrable y Difuso. Es experto en regatear, convencer y cargar mercancías pesadas. Es grande.

La vida de un demonio comerciante es dura, muy dura. Todo el día viajando por la Tierra, de aquí para allá, tratando de identificar negocios apropiados, negociando con proveedores y cuidando a los clientes para que no se vayan a la competencia. Por eso mismo es por lo que cuidas tanto a Rudesindus, porque es un cliente que continuamente te está pidiendo nuevos (y caros) suministros, que paga religiosamente en dinero o especias.

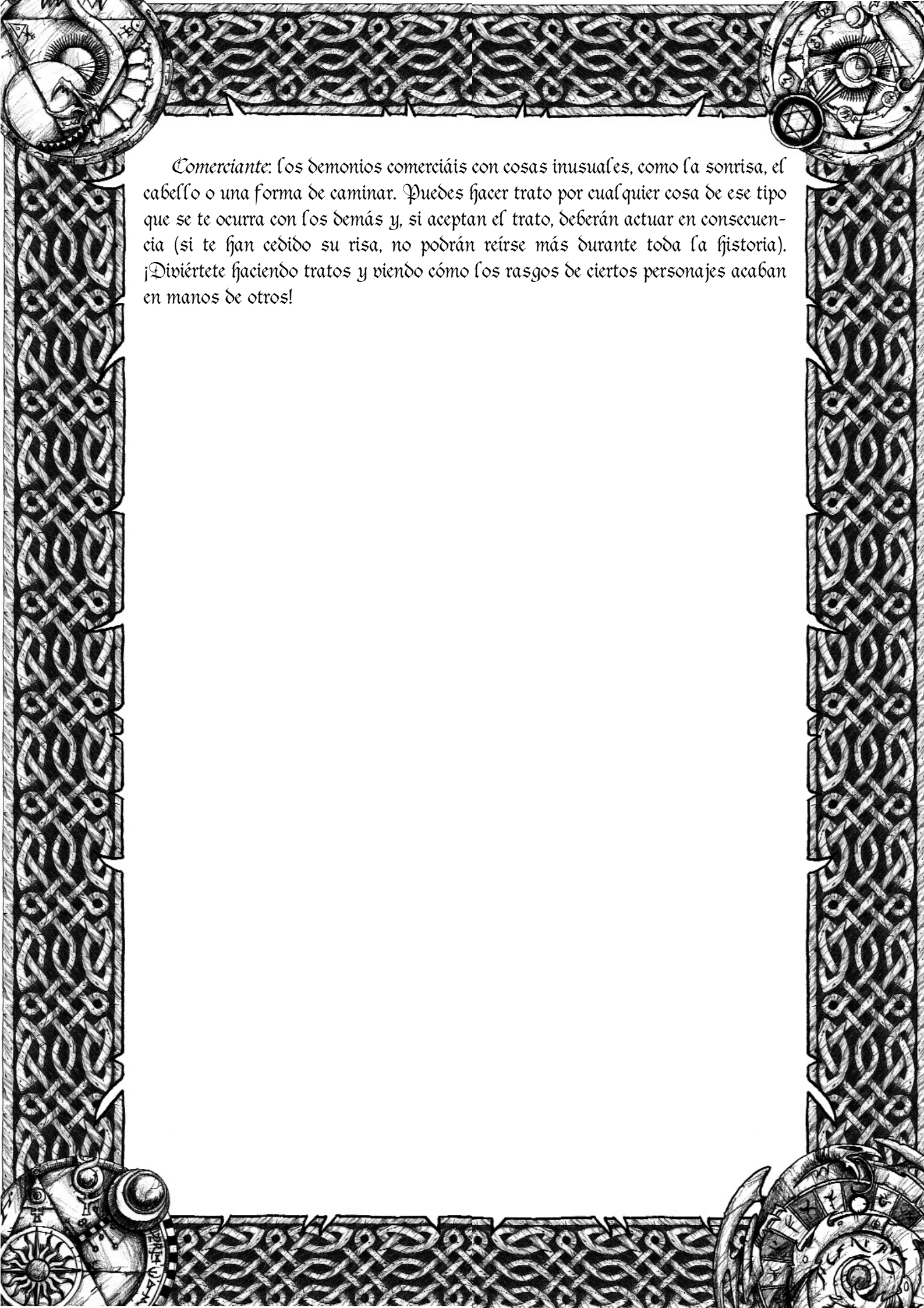
Además, dado que Rudesindus tiene sus propios sirvientes demoníacos, los lutines, puedes hacer negocios incluso cuando él no está... es más, ahora que no nos oye nadie, lo cierto es que prefieres venir cuando no está él, porque así puedes comerciar con el resto de habitantes de la torre y sacar más tajada. Ya sabes, el negocio es el negocio...

De hecho, acabas de llegar y ya ves un inmenso mar de posibilidades... desgraciadamente no tienes suministros de Bolsas de Adivinación, porque entonces podrías arreglar el problema de los lutines por un buen precio, pero bien puedes hacer tus negocios y pegar la oreja, ¿Quién sabe? Igual consigues enterarte de quién es el ladrón de la bolsa y venderla al mejor postor. Tú tienes claro tu sospechoso: **Prisky**. Es una lutina callada, lleva poco tiempo aquí, entre sus especialidades está guardar la bolsa de adivinación y es la que menos tiene que perder... y en cambio mucho que ganar. Nadie parece llevarse mal con ella, pero tampoco bien, es la ladrona perfecta. Quizá puedas chantajearla... no, mejor encuentra pruebas que le incriminen, y después chiváaselo a Rudesindus a cambio de que te venda su traviesa **Sombra**, tienes un cliente en NuncaJamás que daría un buen precio por ella.

Y ahora es la hora de hacer negocios...

Capacidades Especiales

Indescifrable: eres un demonio con un acento de esos que son difíciles de entender. Júégalo como quieras, pero trata de conseguir que la gente entienda mal lo que dices o te pregunte más de una vez por la misma cosa porque no lo tiene claro.

The page is framed by a decorative border. The top and bottom borders are horizontal bands of intricate Celtic knotwork. The left and right borders are vertical bands of the same knotwork, with the right border featuring a small, stylized figure of a person. The four corners of the page are decorated with circular mechanical motifs. The top-left corner shows a gear with a face. The top-right corner shows a gear with a face and a small figure. The bottom-left corner shows a gear with a face and a small figure. The bottom-right corner shows a gear with a face and a small figure.

Comerciante: los demonios comerciáis con cosas inusuales, como la sonrisa, el cabello o una forma de caminar. Puedes hacer trato por cualquier cosa de ese tipo que se te ocurra con los demás y, si aceptan el trato, deberán actuar en consecuencia (si te han cedido su risa, no podrán reírse más durante toda la historia). ¡Diviértete haciendo tratos y viendo cómo los rasgos de ciertos personajes acaban en manos de otros!



RUDUS, un LUTIN

Rudus es un lutín del Dominio de las Telas, Adorable y Encantador, pero Confiado y Miedoso. Cuando acabe sus años de servicio quiere una princesa que le cuente cuentos cuando se vaya a dormir. Es diminuto y es fácil confundirle con una roca.

Oh, oh, la Esfera de Adivinación ha desaparecido. Como no aparezca, Rudesindus se va a enfadar mucho, ¡Y cuando se enfada los lutines pagáis el precio! Por supuesto, tú no has tenido nada que ver, a ti te gusta estar aquí en la Torre, y las tareas que encarga el mago tampoco son tan duras como dicen Goblop o Nesteff. De hecho la única lutina que parece tan bien dispuesta como tú a trabajar es Prisky. Ella es muy amable, pero a ti con quién te gusta estar es con Madina de Betia, la Princesa Cautiva. Aunque esté muy cautiva es muy amable y te cuenta cuentos muy bonitos, de hecho te gustaría que Rudesindus te permitiera irte con ella cuando acabes de trabajar para él, así viviríais juntos, ella te contaría cuentos para que durmieras bien y tú a cambio harías las tareas de la casa. No se lo has consultado a Madina, pero seguro que estaría encantada. Después de todo, no la ves muy entusiasmada con la idea de volver a su reino con su padre. Quizá si encontraras la Esfera de Adivinación entonces la Princesa vería lo listo que eres y Rudesindus estaría más dispuesto a satisfacer tu petición. Después de todo tú no quieres ser jefe de lutines, ¡Sólo quieres que te cuenten cuentos bonitos antes de dormir!

Así que tienes que encontrar al culpable. En los cuentos siempre es al quien que tiene algo que ganar, así que tras mucho pensarlo crees que el culpable debe ser Lordentius, el demonio mercader. Después de todo, si es un mercader, ¿Por qué no iba a robar el objeto para venderle uno nuevo a Rudesindus ahora que va a volver a la Torre?

Es la hora de ponerse en marcha, ¡Vas a ser como un héroe de cuento!

Capacidades Especiales

La Campana de la Llamada: eres víctima de La Campana de la Llamada. Si alguien la hace sonar debes dejar **INMEDIATAMENTE** todo lo que estés haciendo y dirigirte a toda prisa hasta donde haya sonado la campana. Lo peor de todo es que en muchas ocasiones la Campana no llama sólo a los lutines... también a Lucifer, el gato devorador de lutines de Rudesindus.

Nesteff, un Lutin

Nesteff es un lutin del Dominio de las Posesiones, Astuto y Maquiavélico, pero Muy envidioso. Cuando acabe sus años de servicio espera conseguir un infierno en miniatura el que torturar a quienes se granjeen su enemistad. Es diminuto y de aspecto insectoide.

Esta puede ser la oportunidad que llevas esperando mucho tiempo, así que tienes que aprovecharla. Eres Nesteff, el tercer lutin con más antigüedad de la Torre, pero el primero en intelecto. Aborreces a **Goblop**, el Portador de la Campana, porque tiene de líder lo que tú de estúpido, es decir, nada. Todo el mundo sabe que tú eres el más apto, el más inteligente, el más maquiavélico... y si no lo sabe, pronto lo descubrirá.

Nada te hace disfrutar más que ejercer poder sobre los demás, hacer sus vidas un poco más miserables. El que más fácil te lo pone es **Rudus**, que tiene un corazón más grande que su minúsculo cuerpo. Precisamente por eso buscas desafíos más interesantes, como **Prisky**, que para llevar muy poco tiempo aquí se ha hecho buena amiga de los demás lutines, o **El Espejo Salamero**, el único de la Torre al que pondrías a tu nivel intelectual. Es más, estás seguro de que ha sido él la mente tras el robo de la Esfera de Adivinación, seguramente manipuló a alguien para que lo hiciera por él. Quién no es importante, lo importante es que tú lo sabes, y piensas hacer que él sepa que lo sabes. Pero como eres un genio, vas a utilizarlo para sacarle partido a la situación: si recuperas la bola, a Rudesindus no le quedará otra opción que hacerte jefe de lutines y entregarte la Campana de la Llamada, pero si no consigues recuperarla aún puedes sacar partido de la situación haciendo que a Goblop le quiten su cargo por haberla extraviado. Después de todo, él es el responsable de que todo vaya bien en la ausencia del mago, ¿No?

Si consigues la bola, tú ganas. Si Goblop pierde su cargo, tú ganas. Si alguien a quien odias (a día de hoy, todos los habitantes de la Torre), tú ganas. Lo tienes todo a favor, ahora sólo mueve tus piezas ingeniosamente. Nesteff, Portador de la Campana. No suena mal, ¿Verdad?

Capacidades Especiales

La Campana de la Llamada: eres víctima de La Campana de la Llamada. Si alguien la hace sonar debes dejar IMMEDIATAMENTE todo lo que estés haciendo y dirigirte a toda prisa hasta donde haya sonado la campana. Lo peor de todo es que en muchas ocasiones la Campana no llama sólo a los lutines... también a Lucifer, el gato devorador de lutines de Rudesindus.

PRISKY, UNA LUTINA

Prisky es una lutina del Dominio de la Imaginación, Voladora y Trabajadora, pero Muy Coqueta. Cuando acabe sus años de servicio espera conseguir un nenúfar completamente equipado en el que vivir junto a su futuro novio. Es diminuta y tiene una apariencia similar a una mariposa.

La Esfera de Adivinación ha desaparecido, ¡Qué catástrofe! ¡Debes ayudar a Goblop a encontrarla o Rudesindus se disgustará con todos los lutines! La verdad es que no te explicas cómo pudo ocurrir, hace ya un tiempo que limpiasteis la Esfera y recuerdas haberla colocado en su sitio, porque es una de las tareas que se te dan bien. Sin duda al quien la ha robado pero, ¿Por qué? La única persona que se te ocurre es el propio Goblop, porque esta clase de desastres tienen su sella, pero ojalá no fuera él... ese lutín megalomaniaco te resulta tierno, a su manera, y piensas que es un posible candidato a irse vivir contigo a tu nenúfar cuando concluyas tu servicio a Rudesindus. De hecho, cuando Luko "el Cojo", el anterior Portador de la Campana, fue sustituido, Rudesindus te ofreció en privado a ti ser la nueva Portadora, pero como sabías la ilusión que le haría a Goblop le pediste al mago que le hiciera a él jefe de lutines. Rudesindus aceptó, pero te obligó a aceptar la Llave de la Habitación Prohibida a cambio, con la promesa de no dejar que nadie entrase sin permiso expreso del mago.

Hay sido o no Goblop, a ti te gusta respetar tu contrato, así que deseas encontrar esa Esfera y evitar que ese envidioso de Nesteff haga de las suyas. Desde que Goblop es jefe de lutines lleva tramando sustituirle, ¡Es un lutín feo y no te cae bien!

Pero luego están los demás habitantes de la Torre, desde *La Princesa Cautiva*, que te resulta simpática pero parece llevarse mejor con Rudus, el lutín bonachón, hasta *Ismael el Peregrino*, el esqueleto animado que, para que negarlo, te produce un poco de repelús. A ti te gustan las cosas pulcras, claras, como *Sir Ángelo*, todo un caballero... ah, si fuera un poco más bajito y no se empeñase en rescatar a la Princesa...

Pero bueno, es el momento de centrarse, ¡Queda muy poco tiempo para que Rudesindus vuelva y todo debe estar bien cuando eso ocurra!

The page is framed by a decorative border. The top and bottom borders are horizontal bands of intricate Celtic knotwork. The left and right borders are vertical bands of the same knotwork, with circular mechanical motifs at the corners. These motifs include gears, dials, and a central eye-like structure, suggesting a steampunk or mechanical theme.

Capacidades Especiales

La Campana de la Llamada: eres víctima de *La Campana de la Llamada*. Si alguien la hace sonar debes dejar **INMEDIATAMENTE** todo lo que estés haciendo y dirigirte a toda prisa hasta donde haya sonado la campana. Lo peor de todo es que en muchas ocasiones la Campana no llama sólo a los lutines... también a Lucifer, el gato devorador de lutines de Rudesindus.

Llave de la Habitación Prohibida: esta sencilla llave es la única forma de entrar en la *Habitación Prohibida*. Si decides abrir la puerta notificarlo al Amo de la Torre para que tenga en cuenta las terribles implicaciones de ese hecho.



**EL ESPEJO
ZALAMERO**



**ISMAEL EL
PEREGRINO**



**LA PRINCESA
CAUTIVA**



**LA SOMBRA
DE
RUDÉSINDUS**



**SIR ANGELO
DE LAS ALTAS
MURALLAS**



**LORDENIUS
EL DEMONIO
MERCADER**

**GOBLOP,
PORTADOR
DE LA
CAMPAÑA**

**PRISKY
LUTINA**

**RUDUS
LUTIN**

**NESTÉFF
LUTIN**