



LA TORRE DE Rudesindus

JUEGO DE ROL

AMBIENTACIÓN

La Torre de Rudesindus es un lugar mágico, situado en una tierra lejana, donde coexisten magos, princesas e increíbles seres de cuento.

Rudesindus es un poderoso y sabio mago, pero también una persona muy atareada que debe viajar constantemente. Su torre es muy grande, con tres plantas, una mazmorra, un palomar e incluso un huerto, y resulta difícil para él realizar todas las tareas necesarias para mantener el lugar habitable. Por ello, Rudesindus da trabajo a lutines, pequeños y revoltosos demonios que pueden ser tan pequeños como un saltamontes o tan grandes como un gato.

Todos los lutines firman un contrato de servidumbre por trece años con el mago Rudesindus, comprometiéndose a realizar sus tareas domésticas. Como premio por su servidumbre, los lutines reciben aquello que más ansían: un huevo hecho de oro, una casa en un nenúfar, polvo de hada para volar a su antojo...

Algunas de las tareas encomendadas son aparentemente sencillas, como regar las plantas y remendar la alfombra... pero cuando las plantas son carnívoras y la alfombra vo-

ladora, cualquier cosa es posible, ¡incluso la tarea más fácil puede resultar imposible cuando eres diminuto!

Por si esto fuera poco, la torre está repleta de peculiares habitantes, desde Lucifer, el gato, a la Princesa Cautiva, pasando por el Espejo Zalameño o el esqueleto animado. Durante la realización de las tareas, los lutines se las verán con todos estos personajes, consiguiendo meterse en más líos de los que solucionan.

Los lutines deben ser capaces de cooperar para evitar que su día de trabajo se convierta en una pesadilla. Para ello, Rudesindus ha creado la figura del "Portador de la Campana", un lutín al que se le entrega una campanilla mágica que a duras penas es capaz de arrastrar, para que sirviéndose de sus poderes convoque a todos sus compañeros... que luego estos decidan ayudarlo, no hacerlo caso o quitarle la campana dependerá enteramente de ellos. Al final del día Rudesindus volverá y verá lo que han hecho, reprendiéndoles o felicitándoles por su trabajo.

¿Qué es ese ruido? ¿Acaso está entrando Rudesindus en la habitación? Corre, ven, el baúl de los lutines va a abrirse... ¡Es la hora de trabajar!



Nosolorol[®]
D I S T R I B U I D O R



REGLAMENTO

La Torre de Rudesindus utiliza un sistema de juego sencillo para el que se necesitan tres dados de seis caras (idealmente, tres por jugador). Cada jugador debe tener una hoja de personaje que represente a su lutín, que en este caso tiene la forma de un contrato entre el mago Rudesindus y el pequeño demonio. El narrador de la historia se conoce como "Amo de la Torre", y puede preparar la partida con antelación o inventársela sobre la marcha eligiendo al azar qué tareas deberán cumplir los lutines en esta ocasión.

Cada "contrato infernal" contiene una serie de adjetivos, tres artes, un dominio mágico, tres tareas y una recompensa. Algunos de estos elementos se utilizan en el reglamento del juego, y otros tienen un valor puramente interpretativo.

Los adjetivos son cosas positivas y negativas sobre el lutín, como "inteligente", "nervioso" o "alegre". Durante la partida, los jugadores utilizan esos adjetivos para hacer más fáciles o más difíciles las posibilidades de éxito de sus lutines.

Las artes son tres cosas que el lutín sabe hacer muy bien. El propio jugador inventa qué cosas son, desde "saltar" hasta "recitar poesía".

Los dominios son aspectos sobre los que los lutines obran su magia. Pueden ser seres y cosas de todo tipo como el fuego, las sombras, las cosas peludas, la madera, etc. Cada lutín tendrá un dominio diferente, y su magia más poderosa equivale a lo que podría hacer una persona corriente por sí misma.

Las tres tareas incluidas en el contrato son aquellas que el lutín se compromete a hacer con especial dedicación. Si en una historia de La Torre de Rudesindus el mago encarga alguna de estas tareas, el lutín deberá realizarla preferentemente.

Por último, la recompensa es aquello que el lutín recibirá después de sus trece años de servidumbre, la cosa que más codicia en el mundo. Durante las partidas, los lutines se lamentarán por sus desgracias, pues les impide alcanzar su recompensa.

Durante las partidas de **La Torre de Rudesindus** las tiradas se resuelven lanzando tres dados de seis caras, debiendo superar una dificultad que normalmente oscila entre 2 y 8. De esos tres dados el jugador se quedará con el resultado intermedio (por ejemplo, en una tirada de 2, 5, 2 el resultado intermedio es un 2 si ordenamos los dados: 2-2-5). Si el personaje tiene un adjetivo positivo que pueda aplicar, se quedará con el dado mayor, y si tiene un adjetivo negativo, se quedará el resultado menor. Si un adjetivo fuera "muy" (como "muy fuerte") entonces el jugador podrá repetir el resultado más bajo y quedarse con el más alto de todos los resultados. Las artes suman +1 al resultado de la tirada cuando pueden aplicarse.

El nivel de realismo del juego es parecido al de los dibujos animados. Ni los lutines ni ninguno de los habitantes de la torre pueden sufrir daño duradero durante las partidas. En el peor de los casos lo que se llevará es un gran chinchón y un mar de llantos.



Nosolorol[®]
O B I C I O N E S