

EL INVIERNO DE RUDÉSINDUS



DAVID GARCIA MARTIN

EL INVIERNO DE RUDÉSINDUS



DAVID GARCÍA MARTÍN



Créditos

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

Escrito por: David García Martín

Corregido por: Mario Jiménez Pérez y Edén Claudio Ruiz

Ilustrado por: Jaime García Mendoza

Maquetado por: Mario Jiménez Pérez y Sergio M. Vergara

Para aquellos que ya no están y que cada Navidad llevo en mis recuerdos: Carmen, Mariano, Antonio y Margarita. Os quiero.

Impreso en marzo de 2016

© David García Martín, 2016

© Nosolorol Ediciones, 2016

Publicado por Nosolorol Ediciones

C/Ocaña 32, Local

28047, Madrid

<http://www.nosolorol.com>

ediciones@nosolorol.com

Contenido

Introducción

PRESENTACIÓN DEL INVIERNO, PÁGINA 5

El Invierno en la Torre de Rudesindus

LAS DIFERENTES ACTIVIDADES DEL INVIERNO, PÁGINA 7

Listado de Tareas en el Invierno

IDEAS PARA MÓDULOS, PÁGINA 19

Apéndice

RESUMEN, GLOSARIO Y HOJA DE PERSONAJE, PÁGINA 30





Introducción

Goblop: ¿Feliz Navidad? ¡Ja! Feliz para todo aquel que no sea un lutín, por supuesto. Navidad solo significa una cosa: ni regalos, ni celebraciones, ni comilonas, solo trabajo. Trabajo, trabajo ¡y aún más trabajo! Y nieve, eso también. Ingentes cantidades de nieve que no hace más que complicar las tareas que intentamos hacer. También está el frío. ¡Nosotros somos demonios del Inframundo! En el Inframundo hace calor, no este condenado tiempo helador que tenemos durante la temporada de invierno aquí en la torre. ¡Aggg!

Prisky: Vamos, Goblop, no seas tan quejica. No todo es trabajo en Navidad. Nuestro atento mago Rudesindus siempre nos hace un regalo a cada uno de nosotros. Y su Sombra parece que nos deja tranquilos el día de Navidad. Es verdad que trabajar en invierno es mucho más duro, pero ¡todo está precioso con la nieve!

Rudus: Prisky tiene razón, Goblop. Sí, esta estación es fría y todo lo que queráis, pero no podéis negarlo: ¡la Navidad es la época más bonita del año! Dulces, el árbol de Navidad, los villancicos... ¡Oh, cantemos villancicos!

Nesteff: Como se te ocurra empezar a cantar te lanzaré al comedero de Lucifer. Odio decirlo, pero

Goblop tiene razón. ¿O es que no os acordáis de las bolas morderoras del árbol? ¿O del Yeti? ¿Y qué me decís del Grinch, que siempre intenta desbaratar los planes de Rudesindus por estas fechas? ¡Y esa condenada bufanda mágica que se mete en los lugares más insospechados! Está claro, ¡más que claro!, el invierno es un asco.

Prisky: A ti nunca te gusta nada, Nesteff. ¡Eres más quejica que Goblop!

Goblop: Bueno, bueno, ya está bien de cháchara. Este lutín ha venido a mí y solo a mí a pedirme consejo. ¡Por eso Goblop es el más sabio de todos!

Nesteff: Sí, ya...

Goblop: Haré como que no he oído nada... Bien, joven e inocente lutín, así que quieres saber cómo es pasar las Navidades en la torre. ¡Esto no estaba en mi contrato! Pero bueno, supongo que no me queda otro remedio que contarte por qué esta época es tan detestable. Ven, acompáñame.

Rudus: Un momento, Goblop. ¿Por qué no hacemos algo que no hemos hecho nunca antes? ¡Vayamos los cuatro a enseñárselo! Así tendrá diferentes opiniones y que saque sus propias conclusiones.

Prisky: ¡Oh, sí, sí, sí! ¡Todos juntos! Ais, es tan navideño...

Nesteff: Vamos, no me fastidiéis que lo decís en serio. ¡Sois tan cursis que parecís hadas madrinas en vez de lutines!

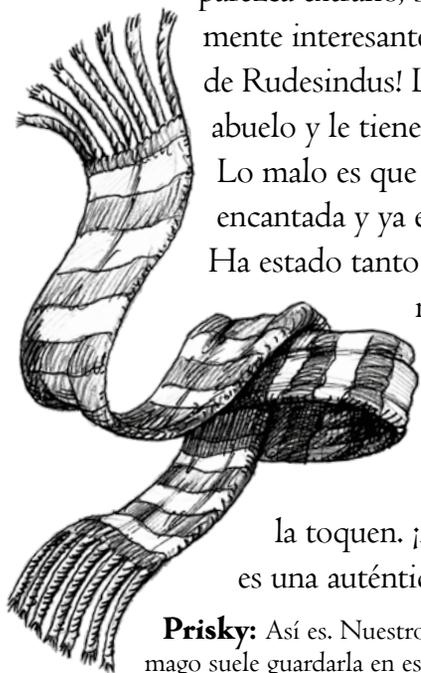
Goblop: Aggg, haced lo que os dé la real gana, pero empecemos ya mismo a mostrarle la torre en invierno. ¡El tiempo es oro y estoy perdiéndolo a raudales! Vamos, salgamos del baúl.





El Invierno en la Torre de Rudesindus

Goblop: Comencemos en la habitación del mago. ¿Qué hay de interesante aquí durante el invierno? Bueno, pues aunque parezca extraño, sí hay algo realmente interesante: ¡la bufanda de Rudesindus! La heredó de su abuelo y le tiene mucho cariño. Lo malo es que esta bufanda está encantada y ya es vieja y astuta. Ha estado tanto tiempo en manos de grandes magos que no soporta que simples lutines como nosotros



la toquen. ¡Atraparla es una auténtica odisea!

Prisky: Así es. Nuestro querido mago suele guardarla en ese armario. Según le ha contado a Prisky, es una bufanda realmente calentita y suave. Gracias a su encantamiento, siempre se coloca de manera que no entre ni la menor pizca de frío en el cuello de quien la lleve puesta. El problema es que en cuanto abres la puerta del armario... ¡zas! Sale como una loca dando coletazos a todos lados.

Nesteff: ¿Ves como es un asco? ¿Desde cuándo las bufandas atacan a nadie? Grrr, Nesteff odia la bufanda de Rudesindus. Encima no hay quien abra nunca la puerta de ese armario. El espejo que

tiene es muy pesado y, con la humedad de esta época, la madera se hincha e intentar moverla es una locura. ¡Nesteff siempre tiene que acabar abriéndola a golpes!

Rudus: Vamos, no seáis así con la pobre bufanda. Lo que le pasa es que tiene miedo. Ella está acostumbrada a los cuidados dulces del mago. Pero claro, si llegas y te lías a mamporrazos con el armario, ¿cómo no va a salir huyendo en cuanto os ve?

La bufanda de Rudesindus. Es escurridiza y astuta pero muy asustadiza. Es experta en camuflarse entre la ropa, golpear lutines y dar mucho calorcito. Es pequeña.

Prisky: Vamos ahora a la sala de audiencias. ¡Tenemos que hablarle de los tres Demonios de Oriente!

Goblop: Es verdad, ¡Goblop casi lo olvida! Los Demonios de Oriente son un trío de criaturas infernales que siempre van juntas y solo salen del Infierno durante esta época del año.

Nesteff: ¡Esos sí que son demonios de categoría! Raspar, Melkor y Maltazhar. Estos diablos suelen venir para pedir ayuda a Rudesindus en las cosas más



inverosímiles, generalmente para ayudarles a repartir regalos. Oh, ¡y están obsesionados con las estrellas!

Prisky: Ais, adoro a esos tres demonios. Siempre que vienen traen regalos infernales, ¡pero solo si has sido malo! Los demonios buenos no reciben regalos de ninguno de los tres. En vez de eso... bueno, les envían de vuelta al Infierno, je, je.

Rudus: Cuando vengan, será mejor que les atiendas de manera impecable. Si les haces enfadar, tendrás a todos los lutines de la torre detrás de ti muy cabreados porque no van a recibir regalos de los tres Demonios de Oriente por tu culpa. Así que ya sabes, ¡haz todo lo que ellos te pidan!

Melkor. Es muy encantador con las criaturas infernales pero exigente y adicto a la mirra. Es experto en dar regalos, ver si los demonios han sido malos y devolver criaturas infernales adonde salieron. Es grande.

Raspar. Es muy adulator con las criaturas infernales pero exigente y adicto al incienso. Es experto en dar regalos, ver si los demonios han sido buenos y hacer que las cosas ardan. Es grande.

Maltazbar. Es muy sabio pero exigente y adicto al oro. Es experto en dar regalos, ver si los demonios están mintiendo y lanzar rayos por la punta de los dedos. Es grande.

Goblop: Ahora que ya hemos hablado de los Demonios de Oriente, es momento de pasar a la sala de objetos mágicos.

Prisky: ¡Sí, sí, sí! ¡Esto te va a encantar! Aquí guarda el mago todos los adornos navideños. Ais, son todos tan preciosísimos...

Nesteff: No me fastidies...

Prisky: No hagas caso a Nesteff. Mira, ¿ves ese cofre? Ese, el del rincón. Vamos, empujémoslo entre todos adonde haya más luz. ¡Eso es! Un poquito más... ¡Ya está! Y ahora, abrámoslo.

Nesteff: Un momento, ¿qué ha sido eso que ha sonado al abrir la tapa del baúl?

Prisky: ¿A que es precioso? Son cascabeles. Suenan cada vez que lo abres, ¡y además nieva alrededor del baúl! ¿Lo ves? ¡Ji, ji. Nuestro elegante Rudesindus quiere tener la torre adornada en esta época. Por eso, durante el

invierno tendrás que abrir este cofre un sinfín de veces. ¿Que por qué están los adornos en la sala de objetos mágicos? ¡Porque todos ellos están encantados! Unos brillan con luz propia, otros emiten sonidos de cascabeles y...

Rudus: ¡Y algunos tocan villancicos!

Nesteff: Odio los villancicos. ¿Lo he dicho ya?

Goblop: Sí, sí, esto es muy bonito y todo lo que queráis. Pero no te dejes engañar, joven lutín. Para empezar, está Lucifer, ¡nuestro eterno problema! Cuando ese condenado gato escucha este baúl, ya sabe que alguno de nosotros está pululando por aquí, y normalmente viene a toda velocidad a darnos caza. Y hay algo más: ¡no todos los adornos navideños son inofensivos!

Nesteff: ¡Cierto! Rudesindus colecciona un odioso tipo de bolas navideñas.

Prisky te dirá que son muy bonitas, de colores muy brillantes y bla, bla, bla, pero lo que no te imaginarías nunca es ¡que muerden! Así es, esas condenadas bolas son mágicas y tienen pequeños rostros. Nesteff ha oído decir que en realidad son lutines que traicionaron al mago o no cumplieron con su contrato. Rudesindus los transformó en estas bolas. Por eso su único objetivo es que nosotros enfademos al mago y acabemos como han terminado ellas. ¿Lo ves? ¡La Navidad es de todo menos alegre!

Bolas navideñas carnívoras. Son mal intencionadas y vengativas pero muy artificiales. Son expertas en colgarse de rama en rama, parecer inanimadas y dar mordiscos. Son diminutas.

Nesteff: Oh, pero no te pienses que las pesadillas navideñas terminan aquí, ¡ni mucho menos! Las bolas carnívoras son solo una parte de la extravagante colección de adornos navideños que tiene Rudesindus. ¿O es que no vamos a contarle lo de los espumillones encantados? Grrr, qué ganas de que se termine el invierno.

Prisky: ¡Es verdad! Había olvidado esos espumillones. Puede que sí sean un poco... peligrosos, pero...

Goblop: ¿Un poco? ¡El año pasado estuvieron a punto de ahorcar a más de un lutín en varias ocasiones!

Rudus: Anda, pues a la princesa le encantan. La verdad es que durante la Navidad, ella está de tan buen humor... Ay, quién fuera un príncipe...

Nesteff: ¿Alguien tiene una palangana? Voy a vomitar...



Rudus: Uy, ¿se me ha oído? Estaba pensando en voz alta.

Nesteff: En fin, corramos un tupido velo y continuemos con lo nuestro. La cuestión es que estos espumillones, por muy bonitos que le parezcan a Prisky y a la princesa cautiva, tienen un carácter de mil demonios. Claro que si yo estuviera todo el año metido en una caja y me sacaran solo para colgarme de un árbol, supongo que tendría la misma mala leche que ellos. Ten cuidado cuando te toque decorar la torre o el árbol, y, sobre todo, no dejes que te agarren o estarás perdido.

Espumillones encantados. Son artificiales y serpentinos, pero muy malhumorados. Son expertos en colgarse, actuar como una serpiente constrictora y servir como decoración. Los hay de todos los tamaños.

Goblop: Dejemos la torre y continuemos fuera. Pero abrigate bien, porque durante el invierno en los alrededores de la torre hace un frío infernal.

Rudus: Es verdad que hace frío, pero para mí lo peor no es el frío, ¡sino la nieve! En esta época del año es tan espesa que para criaturas de nuestra altura es un auténtico suplicio avanzar a través de ella.



Prisky: Oh, pero no me diréis que no está todo precioso.

Nesteff: Grrr, creo que hoy voy a terminar enterrando viva a una lutina... En fin, como ya te han dicho mis compañeros, salir de la torre en invierno es un asco. Pero importa un rábano si te gusta o no, porque antes o después tendrás que hacerlo. ¿Y por qué? Bueno, hay muchos motivos. Uno de ellos lo tienes ahí delante. ¿Ves ese muñeco de nieve? Sí, el de la nariz de zanahoria y el sombrero de copa. Pues se llama don Frío. Lo sé, el nombre es tan hortera como los vestiditos de Prisky, pero qué le vamos a hacer, ¡no fui yo el que se lo puso!

Prisky: ¡Ni caso! Don Frío es el nombre perfecto para un muñeco de nieve. Pero no te pienses que es un muñeco cualquiera: ¡don Frío está vivo! Nuestro amado Rudesindus le otorga un hechizo de vida cada invierno para que dé la bienvenida a todos aquellos que visitan nuestra torre durante este tiempo. Ais, es que nuestro mago está en todo...

Goblop: Sí, bueno, lo único que le faltaría es que hiciera otro hechizo para evitar que don Frío esté perdiendo partes de su cuerpo cada dos por tres. Que si la zanahoria, que si uno de los palos que le sirven como brazos, que si el sombrero... ¡El año pasado incluso perdió la cabeza!

Rudus: Puede que sea un poco desastroso, ¡pero se sabe un montón de villancicos!

Don Frío, el muñeco de nieve. Es muy frío pero muy sensible al calor. Es experto en perder partes de su cuerpo, cantar villancicos y moverse por la nieve. Es grande (si le ha estado dando el sol, es pequeño ¡o incluso menor!).

Prisky: Ahora fijate en esas cosas blancas que sobrevuelan el huerto. ¿Has visto qué auténtica maravilla? ¡Son luciérnagas invernales! Durante el día es más difícil verlas, pero por la noche... ¡los alrededores de la torre se llenan de ellas! Ais, ni te imaginas lo bonito que es verlas revolotear con sus lucecitas de colores iluminándolo todo. Sí, sí, ¡de colores! Cada luciérnaga es de uno distinto. Unas se iluminan con un tono azulado, otras amarillo, otras verdes, naranjas, negras, violetas... ¡Hay tantos tonos de luciérnaga como puedas imaginarte!

Rudus: Prisky tiene razón. Le da a la torre un aire mágico increíble. Por eso a nuestro mago le encanta meter algunas en jaulas y colgarlas como decoración en la torre y en el enorme árbol navideño que colocamos todos los años aquí fuera.

Nesteff: Claro, muy bonito, sobre todo cuando consigues atrapar a una de esas condenadas luciérnagas y te sueltan una buena descarga. Sí, has oído bien: ¡dan chispazos de electricidad para defenderse! Y créeme, se te pone tieso hasta el cuerno más duro de tu cuerpo.

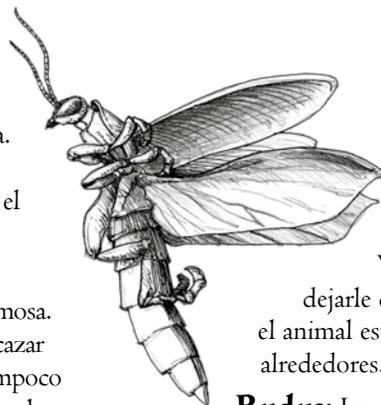
Gblob: Es cierto. Además, las luciérnagas invernales sueltan chispazos con una facilidad pasmosa. ¡Ten mucho cuidado cuando el mago te mande a cazar alguna si no quieres quedar chamuscado! Ah, y tampoco pierdas de vista sus patas. Como puedes comprobar, las luciérnagas tienen el tamaño de una rata grande y te sujetarán con fuerza para elevarte en el aire y después soltarte.

Luciérnagas invernales. Son preciosas, ligeras y brillantes, pero electrizantes y muy huidizas. Son expertas en dar chispazos, elevar cosas por el aire y revolotear sin rumbo fijo. Son pequeñas.

Gblob: Antes de alejarnos de la torre debes conocer a alguien más. Se trata de un viejo lobo que hace mucho tiempo que perdió a su manada, según cuentan, al intentar comerse a una niña de un pueblo cercano y a su abuelita. El pobre está escuálido y lleno de cicatrices. La verdad es que da bastante grima.

Prisky: ¡Oh! El Viejo Lobo... Se me llenan los ojos de lágrimas solo al pensar en él...

Nesteff: Por todos los demonios del inframundo, Prisky, ¡que eres un diablo!



Prisky: ¡Anda! ¿Y qué? ¿No puedo tener sentimientos?

No hagas caso a Nesteff, que es un bruto. Por suerte, nuestro siempre amadísimo Rudesindus siente pena por el Viejo Lobo y en invierno suele dejarle comida cerca de la torre. Por eso el animal está siempre pululando por los alrededores.

Rudus: Lo malo es que al mago se le suele olvidar, demasiado a menudo, dejarle la comida. Y el Viejo Lobo no duda en abalanzarse sobre el primer lutín que se le pone a tiro. ¡Así que ándate con mil ojos si no quieres terminar convirtiéndote en su plato principal!

El Viejo Lobo. Es un depredador nato y con muy buen olfato pero viejo, escuálido y con pánico a las niñas con caperuza roja. Es experto en soltar dentelladas, cojear y dar pena. Es grande.

Prisky: Vayamos ahora al árbol de Navidad. ¡Verás qué maravilla!

El Árbol de Navidad

Prisky: Aquí está, frente a la torre. ¿Impresionante, verdad? Sí, lo sé, es enorme. ¡Y todo tan hermosamente decorado! Ais, es tan perfecto...

Gblob: Prisky, ¿hay algo para ti que no lo sea? Demonios, ¡supuras empalago por cada uno de tus demoníacos poros! En fin... Sí, es verdad, hay que admitir que el árbol de Navidad de Rudesindus es impresionante. Pero del mismo tamaño que su altura es más o menos la cantidad de trabajo que nos da mantenerlo.

Nesteff: Ya lo creo, ¡Nesteff odia ese endemoniado árbol!

Para empezar, está su tamaño. Si Rudesindus no pensaba decorar nunca el condenado árbol, ¿por qué no se conformó con uno de nuestra medida? Pues no, tuvo que comprar el abeto más alto que encontró en todos los pueblos del valle. Lo único bueno es que tiene tantísimas ramas que no es demasiado difícil preparar



por ellas y llegar a las zonas más altas. Claro que, una vez que estás arriba, lo mejor es no mirar demasiado hacia el suelo o nadie te librará de un mareo de órdago. Y encima, allí arriba, en la mismísima copa, no deja de correr el viento ni un segundo. Así que ya puedes imaginarte cómo se bambolea eso sin parar. ¡Es una auténtica pesadilla!

Rudus: Además, como todo en este lugar, el árbol de Navidad no está exento de vida, ¡ni muchísimo menos! Creo que ya te hemos hablado de las bolas navideñas carnívoras y de los espumillones encantados, pero no te pienses que esos son los únicos habitantes del árbol.

Goblop: Claro que no lo son, Goblop lo sabe bien. Para empezar, están las ardillas. ¡Pero no son unas ardillas normales y corrientes! Ya sabes que aquí, en la torre, no se lleva demasiado eso de las cosas normales y como debieran ser... Estas ardillas son las verdaderas dueñas del árbol de Navidad. Son ardillas cantoras, ¡se tiran todo el día cantando villancicos!

Rudus: ¡Sí, sí! ¡Y lo hacen de miedo!

Nesteff: Sí, bueno, cantarán todo lo bien que tú quieras, pero son un auténtico estorbo. Las ardillas cantoras consideran al árbol de Navidad como su territorio, aquí solo se hace lo que ellas quieren y solo pasa quien ellas dicen, así que no te extrañes si alguna vez te tienes que terminar colando a hurtadillas en el árbol. Las ardillas cantoras han construido en su tronco un entramado de túneles increíble. Perderse en ellos es infinitamente fácil.

Rudus: Oh, pero por tu bien que no te pierdas ahí dentro. Como te pille Nueces, estás perdido. ¿Que quién es Nueces? Nueces es el capo que las lidera, una ardilla demasiado gorda a causa de la cantidad de frutos secos que come, y bastante entrada ya en años. Ten mil ojos cuando trates con él, ¡dicen que conoce cien maneras distintas de torturar a un lutín para sacarle información!

Prisky: Ahí tengo que darle la razón a Nesteff. ¡Las ardillas cantoras son de todo menos amigables!

Siempre van por ahí saltando con sus gorritos navideños y con cara de angelitos, pero... ¡nunca te fíes de ellas!

Ardillas cantoras. Son ágiles y mafiosas pero muy adictas a los frutos secos. Son expertas en cantar con voz angelical, saltar de rama en rama y defender a la «familia». Son diminutas.

Nueces, el capo. Es ágil y muy mafioso pero paranoico y muy adicto a los frutos secos. Es experto en controlar a la «familia», defender a los suyos y castigar a todo el mundo (incluida la «familia»). Es pequeño.

Goblop: Pero eso no es todo. En el árbol hay dos cosas más con las que debes tener cuidado. Una está abajo del todo y la otra, en su mismísima punta.

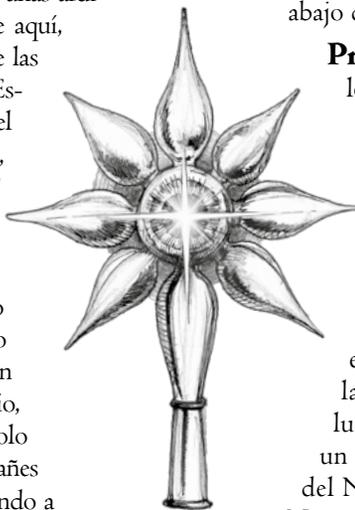
Prisky: ¡Sí, sí! Dejarme que le explique yo lo de la estrella. ¡Es la cosa más bonita que nuestro bienamado Rudesindus ha hecho jamás! Mira bien ahí arriba, justo donde termina el árbol de Navidad. ¿Ves ese brillo? Es una auténtica maravilla creada con magia, cristales ¡y un enorme diamante en el centro!

Goblop: Sí, y como todo lo demás, está encantada. Nadie sabe de dónde la sacó el mago, aunque algunos de los lutines más viejos aseguran que se la trajo un peculiar tipo de las Tierras Heladas del Norte. ¿Te lo puedes creer? Goblop sí. ¡Nuestro amo tiene la torre llena de cosas inverosímiles! La cuestión es que, cuanto más cerca está el día de Navidad, más brilla. Una vez que pasa ese día, su brillo empieza a menguar hasta desaparecer por completo. Cada año igual.

Nesteff: Eso no sería un problema si no fuera porque cada vez tiene un efecto mágico diferente. Cuanto más brillante, más potente es el efecto.

Rudus: Es cierto. ¿Recordáis cuando hizo que llovieran trozos de turrón duro durante una hora? ¿O cuando hizo que todos los habitantes de la torre cambiaran y se transformaran en bondadosos y felices criaturas? ¡Luko el Cojo durmió acurrucado junto a Lucifer aquel día!

Prisky: ¡Ay, sí, sí! ¿Y cuando hizo aparecer una preciosa aurora boreal sobre la torre durante todo un día? ¿O cuando hizo que el árbol de Navidad cobrara vida y se pusiera a bailar por todos los alrededores al ritmo de los villancicos que cantaban las ardillas?



Goblop: Así es. Como ves, la estrella lo único que nos da son problemas. Y cuidado el día de Navidad: ¡es cuando mayor influencia ejerce en las energías mágicas de este lugar!

Estrella Polar. Es muy bonita pero frágil y voluble. Es experta en crear efectos mágicos, brillar y parecer preciosa a todo aquel que la mire. Es pequeña.

Goblop: La otra cosa que debes tener en cuenta, siempre que tengas que trabajar en el árbol, se encuentra entre sus raíces. Si te fijas bien, podrás ver que hay una madriguera lo suficientemente grande como para que un lutín pase con holgura. ¿Y sabes qué hay dentro?

Prisky: ¡Duendes de las Tierras Heladas! Ais, ¡son una monada! Están siempre tan atareados de aquí para allá... Al parecer, ese hombre de las Tierras Heladas del Norte es un viejo amigo de nuestro siempre amigable Rudesindus. Estos duendes trabajan para él, aunque ¿quién sabe con qué fin? El caso es que el viejo amigo de nuestro querido mago trabaja en todas las partes del mundo y tiene madrigueras como esta repartidas por todos los reinos para agilizar su trabajo. ¿Qué trabajo? No tengo la menor idea. Pero tiene que ver algo con un trineo y algo así como una oficina de mensajería. ¡Rudesindus nunca habla de ello!

Rudus: La verdad es que los duendes no son mala gente. Siempre y cuando sigas a rajatabla dos normas básicas: nadie entra en la madriguera ni interrumpe sus tareas.



Nesteff: Pues yo he oído que Luko el Cojo una vez tuvo que entrar para hacer un trabajo que le mandó Rudesindus. Creo que tienen una fábrica de no sé qué ahí abajo. Así fue cómo Luko se quedó cojo.

Goblop: Sí, bueno, creo que es la décima teoría que escucho sobre la cojera de Luko. La cuestión es que tengas cuidado. Como estén trabajando en algún lado de la torre, les verás haciendo cadenas interminables, pasándose de uno a otro los materiales que necesitan. Y si se interponen en tu camino... ¡ni se te ocurra pasar entre medias y romper la fila! Búscate las mañas para rodearles, saltarles o lo que se te ocurra, pero nunca interrumpas su trabajo.

Rudus: Escucha a nuestro portador de la campana. ¡Tiene toda la razón! Los duendes hacen cosas horribles a aquellos que les fastidian sus tareas.

Duendes de las Tierras Heladas. Son trabajadores y muy felices pero adictos a la Navidad y muy obsesionados con sus tareas. Son expertos en fabricar cosas, hacer cadenas vivientes y dar enormes palizas a aquellos que interrumpen su trabajo. Son diminutos.

Goblop: Bien, creo que no nos hemos dejado nada por aquí. Va siendo hora de dejar las intermediaciones de la torre e internarnos en la zona norte del bosque.

Rudus: Vaya, no me gusta nada dejar la torre... ¡Puede que la princesa requiera mis servicios!

Nesteff: Tú vendrás con nosotros ¡o tendrás que patearte el trasero!

La Cueva del Yeti

Prisky: Como puedes ver, el bosque durante el invierno está repleto de nieve. ¡Ten cuidado, porque algunas veces se acumula demasiada nieve en los árboles y puede caerte sobre tu cabeza! Aun así, no me dirás que no es todo entrañable. Eso sí, ¡no olvides abrigarte bien cuando te alejes de la torre! Nunca se sabe cuánto tiempo estarás fuera, y no creo que tengas demasiadas ganas de morir congelado, ¡j, ji.

Rudus: En serio, chicos, yo no veo ninguna diversión en pasearnos por aquí. Deberíamos volver. ¿Por qué? Bueno... se nota que es el primer invierno que pasas en la torre. Por aquí, oculta entre pinos y abetos cubiertos de nieve, se encuentra una profunda y fría gruta de hielo. ¡Pero no pienses que está deshabitada! Durante el invierno, el Yeti despierta de su helado letargo y sale de su cueva. Brrr, ¡tiemblo solo de recordarlo!

Goblop: Rudus tiene razón, caminar por aquí es peligroso. Pero todos conocemos cómo es Rudesindus... Antes o después te verás obligado a abandonar la relativa seguridad de la torre para emprender alguna tarea por esta zona.

Nesteff: ¡No te quepa la menor duda de que así será! Si te acercas por aquí, ándate con mil ojos.

Prisky: Mira, aquí es. Ais, no me digas que no es precioso. Los copitos de nieve cayendo, la entrada de la cueva de hielo que parece hecha del más fino cristal... ¡Aquí se respira Navidad!

Nesteff: ¡Bobadas! Lo que aquí se respira es muerte. ¡La nuestra, como no andemos con cuidado! No te dejes engañar por la apariencia de esta cueva, joven lutín. En su interior vive un monstruo enorme, peludo, deforme y terrible. Algunos le llaman el Abominable Hombre de las Nieves, otros le llaman el Yeti. Da igual su nombre, ¡es una bestia inmundada y peligrosa!

Prisky: Pues yo escuché una vez decir a nuestro amado Rudesindus que tan solo se trataba de un desdichado incomprendido necesitado de un compañero...

Goblop: No hagas caso a Prisky. Algunas veces tergiversa lo que escucha. No olvides lo que te hemos contado. ¡Cuidado con el Yeti o no dudará en devorarte!

El Yeti. Es deforme y bestial pero incomprendido y con problemas socioafectivos. Es experto en parecer abominable, hacer sorbetes de nieve y dejar huellas enigmáticas. Es muy grande (¡tiene seis niveles de salud! Intacto, arañado, magullado, lastimado, herido y maltrecho).

Nesteff: Espero que no creas que esto es todo por estos lares... ¡Para nada! El Yeti no es el único peligro con el que te enfrentarás en esta zona. También están los carámbanos, que encontrarás por doquier en el

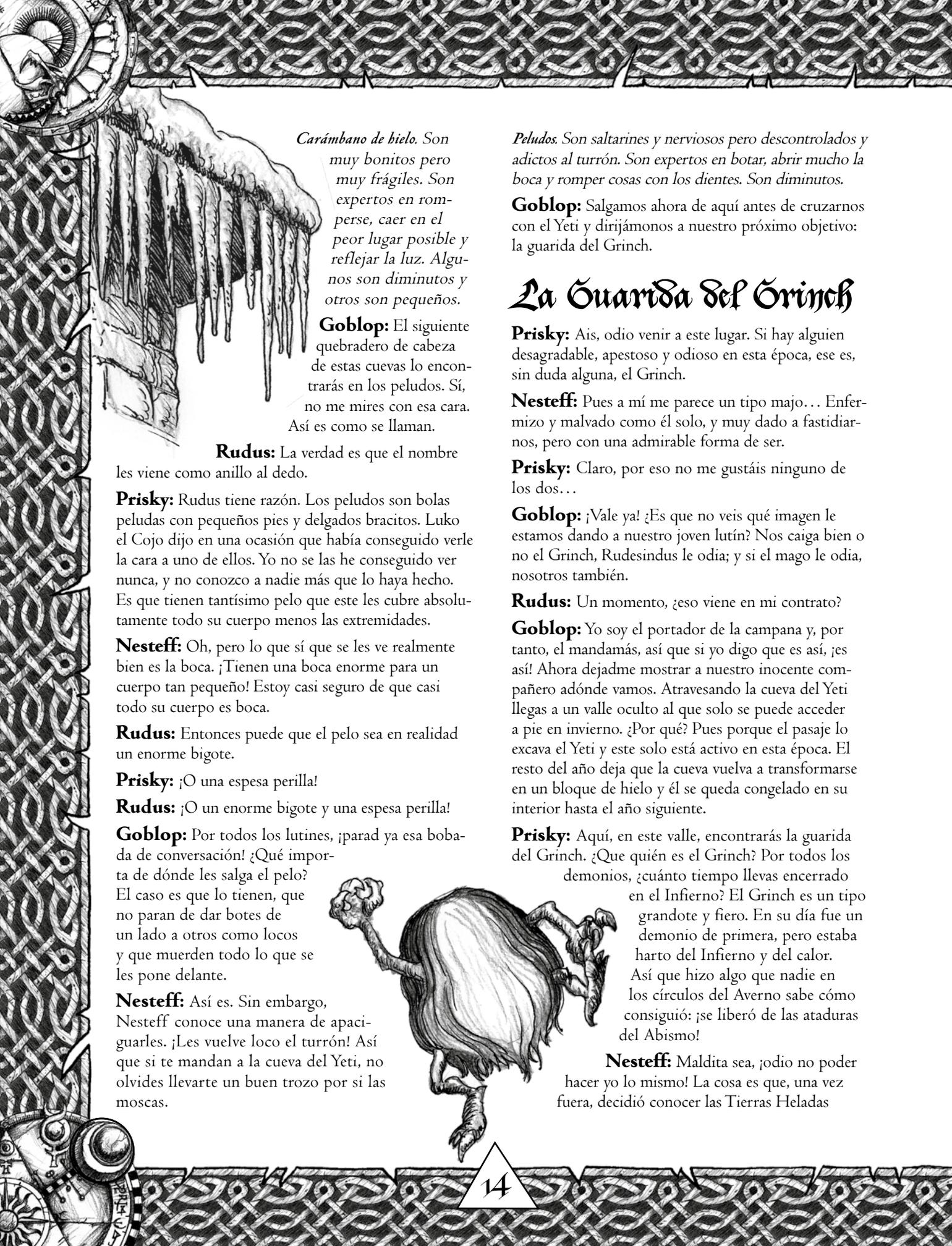
techo de la gruta. Aunque parezcan fuertes y sólidos, en realidad son condenadamente frágiles. Como hagas el menor ruido, ¡cra! Alguno se partirá y caerá al suelo.

Prisky: Bueno, sí, pero también le da un aire encantador a la cueva que...

Goblop: ¡Ja! De eso nada. Goblop conoce de primera mano qué es lo que ocurre cuando se rompe uno de estos afilados carámbanos. ¡Y no tiene nada de encantador!

Rudus: ¡Oh, sí, sí! ¡Rudus también lo ha visto! Nunca lo olvidaré. El problema de cuando se rompe una de estas agujas de hielo es que empiezan a caerse un montón de ellas y... bueno, ¡es como si empezaran a llover cascotes de hielo! Si no tienes cuidado, acabarás con una buena cantidad de chichones.





Carámbano de hielo. Son muy bonitos pero muy frágiles. Son expertos en romperse, caer en el peor lugar posible y reflejar la luz. Algunos son diminutos y otros son pequeños.

Goblop: El siguiente quebradero de cabeza de estas cuevas lo encontrarás en los peludos. Sí, no me mires con esa cara. Así es como se llaman.

Rudus: La verdad es que el nombre les viene como anillo al dedo.

Prisky: Rudus tiene razón. Los peludos son bolas peludas con pequeños pies y delgados bracitos. Luko el Cojo dijo en una ocasión que había conseguido verle la cara a uno de ellos. Yo no se las he conseguido ver nunca, y no conozco a nadie más que lo haya hecho. Es que tienen tantísimo pelo que este les cubre absolutamente todo su cuerpo menos las extremidades.

Nesteff: Oh, pero lo que sí que se les ve realmente bien es la boca. ¡Tienen una boca enorme para un cuerpo tan pequeño! Estoy casi seguro de que casi todo su cuerpo es boca.

Rudus: Entonces puede que el pelo sea en realidad un enorme bigote.

Prisky: ¡O una espesa perilla!

Rudus: ¡O un enorme bigote y una espesa perilla!

Goblop: Por todos los lutines, ¡parad ya esa bobada de conversación! ¿Qué importa de dónde les salga el pelo? El caso es que lo tienen, que no paran de dar botes de un lado a otros como locos y que muerden todo lo que se les pone delante.

Nesteff: Así es. Sin embargo, Nesteff conoce una manera de apaciguarles. ¡Les vuelve loco el turrón! Así que si te mandan a la cueva del Yeti, no olvides llevarte un buen trozo por si las moscas.

Peludos. Son saltarines y nerviosos pero descontrolados y adictos al turrón. Son expertos en botar, abrir mucho la boca y romper cosas con los dientes. Son diminutos.

Goblop: Salgamos ahora de aquí antes de cruzarnos con el Yeti y dirijámonos a nuestro próximo objetivo: la guarida del Grinch.

La Guarida del Grinch

Prisky: Ais, odio venir a este lugar. Si hay alguien desagradable, apestoso y odioso en esta época, ese es, sin duda alguna, el Grinch.

Nesteff: Pues a mí me parece un tipo majo... Enfermizo y malvado como él solo, y muy dado a fastidiarnos, pero con una admirable forma de ser.

Prisky: Claro, por eso no me gustáis ninguno de los dos...

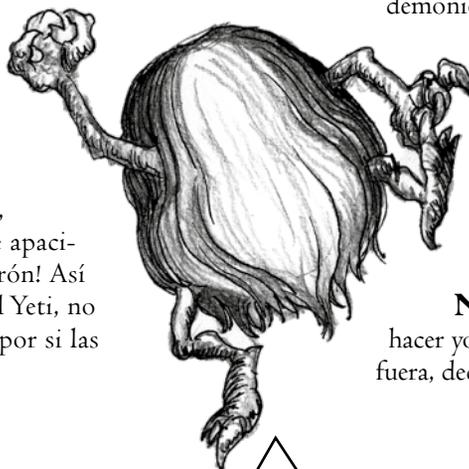
Goblop: ¡Vale ya! ¿Es que no veis qué imagen le estamos dando a nuestro joven lutín? Nos caiga bien o no el Grinch, Rudesindus le odia; y si el mago le odia, nosotros también.

Rudus: Un momento, ¿eso viene en mi contrato?

Goblop: Yo soy el portador de la campana y, por tanto, el mandamás, así que si yo digo que es así, ¡es así! Ahora dejadme mostrar a nuestro inocente compañero adónde vamos. Atravesando la cueva del Yeti llegas a un valle oculto al que solo se puede acceder a pie en invierno. ¿Por qué? Pues porque el pasaje lo excava el Yeti y este solo está activo en esta época. El resto del año deja que la cueva vuelva a transformarse en un bloque de hielo y él se queda congelado en su interior hasta el año siguiente.

Prisky: Aquí, en este valle, encontrarás la guarida del Grinch. ¿Que quién es el Grinch? Por todos los demonios, ¿cuánto tiempo llevas encerrado en el Infierno? El Grinch es un tipo grandote y fiero. En su día fue un demonio de primera, pero estaba harto del Infierno y del calor. Así que hizo algo que nadie en los círculos del Averno sabe cómo consiguió: ¡se liberó de las ataduras del Abismo!

Nesteff: Maldita sea, ¡odio no poder hacer yo lo mismo! La cosa es que, una vez fuera, decidió conocer las Tierras Heladas



del Norte y logró unir su magia al frío. ¡Menuda aberración! El frío, ¿te lo puedes creer?

Rudus: Así es. Cuando el resto de demonios descubrieron lo que había hecho, todos le dieron la espalda. Los diablos de toda índole dejaron de hablarle y, cuando llegó la Navidad, ni siquiera los tres Demonios de Oriente se acordaron de él, a pesar de lo malo malísimo que había sido. Desde entonces está solo y odia la Navidad y todo lo que la rodea.

Prisky: La historia es tan triste... Ais... ¿Qué? No me miréis así. Puedo ser una lutina, pero tengo corazoncito, ¿vale?

Goblop: Ya... Eh... Esto... Vale... La cuestión es que el Grinch hará todo lo posible por reventar la Navidad, y eso incluye la torre y todos los adornos



que tanto trabajo nos cuesta poner. Por eso nuestro mago le odia y en esta época siempre están en una constante lucha. Uno, por intentar salvar la fiesta, y el otro, por intentar acabar con ella. Allí, en esa cabaña destartalada es donde vive. Exacto, aquella que se ve al fondo del valle. Normalmente nunca nos acercamos demasiado, pero con Rudesindus nunca se sabe. Si te manda alguna tarea por estos lares, ¡andate con cuidado!



El Grinch. Es un demonio del Dominio del Frío. Es malicioso y muy destrozón pero marginado y muy solitario. Es experto en reventar la Navidad, dar mucha penita y atacar cuando menos te lo esperas. Es grande.

Prisky: En este valle no hay mucho más que ver, con excepción de una rarísima raza de ave. ¡Es lo único realmente bonito que hay aquí!

Rudus: Es cierto, ¡casi nos olvidábamos de ellos! Son los pingüinos migradores, comúnmente llamados «pingüinos cohete». Se trata de una rarísima especie de pingüino que ha sido afectada por las energías mágicas que surgen del Polo Norte.

Prisky: Nuestro amado y siempre sabio Rudesindus asegura que allí en el Polo Norte, donde vive su peculiar y orondo amigo, la magia sale a borbotones del suelo. ¡Ojalá pudiera verlo!

Nesteff: ¡Bah! El día que lo vea lo crearé. Pero es cierto que estos pingüinos son especiales. ¿Y por qué? ¡Pues porque vuelan! Ah, pero no te pienses que vuelan batiendo las alas como los demás pájaros. ¡De ninguna manera! Ellos salen despedidos dejando tras de sí una estela plateada como si fueran cohetes. El verdadero problema con ellos es el aterrizaje. Aterrizan deslizándose con la panza por la nieve hasta que pierden velocidad. Claro que si te pillan por el medio, te llevarán por delante. He oído que Luko se quedó cojo por el golpe de uno de estos pingüinos.

Goblop: Vaya, Goblop está asombrado de todos los accidentes que provocaron la cojera de Luko... En fin, eso ahora no tiene ninguna importancia. Lo importante es que conozcas a estos pájaros y que sepas que Rudesindus suele regalar todos los años a sus dos nietos unos huevos de este animal para que los críen. Es inquietante que todos los años tenga que mandarles huevos nuevos...

Pingüino cobete. Son frenéticos y nerviosos pero bobos e imprecisos. Son expertos en llevarse todo lo que pillan por delante, aterrizar donde menos deben y sobrevolar el cielo como si les fuera la vida en ello. Son pequeños.

Goblop: Bueno, y ahora que ya conoces la guarida del Grinch, es hora de dirigirnos a nuestro último destino.

Prisky: ¡Oh, sí, sí! Ya sé adónde vamos. ¡Es un sitio alucinante! Vamos, vamos, ¡no perdamos ni un segundo!

Pista de Aterrizaje de Trineos Navideños

Goblop: Aquí, oculto en el interior de lo más profundo del bosque, al norte de la torre, encontrarás un claro bastante amplio donde el orondo amigo de las Tierras Heladas de nuestro mago suele dejar su medio de transporte.

Rudus: Oh, y no vas a creerte cuál es ese medio de transporte: ¡un trineo volador tirado por renos! Sí, sí, no me mires así, no he perdido el juicio. Durante el invierno, el gordinflón deja ahí aparcado su trineo y siempre se lo lleva el día antes de Navidad.

Prisky: Así es, y nadie sabe qué es lo que hace entonces, al menos nadie de los que yo conozco en la torre. Sea como sea, sale de aquí disparado con el trineo cargado de misteriosos sacos hasta los topes y se pierde en el horizonte.

Nesteff: ¡Bah! Yo he oído que secuestra niños y los lanza por chimeneas. Seguro que es eso lo que lleva en los sacos, un montón de niños llorones y quejicas que tirar por chimeneas repletas de hollín. ¡Tiene que ser divertidísimo! Odio a los niños..., y también odio el trineo, y los renos, ¡y esos malditos cascabeles!

Goblop: Esperad, esperad. Vayamos por partes o volveremos loco a nuestro desdichado novato. Como bien te acaban de contar, el amigo de Rudesindus, ese tal Papanel o algo así, deja aquí su trineo y a sus renos. La cuestión es que, por alguna razón incierta, nuestro mago quiere que el trineo y las pertenencias de Papanel se encuentren siempre en perfecto estado. Así que, durante el invierno, Rudesindus nos está mandando continuamente por aquí para vigilar que todo vaya bien y para tener bien alimentados a los renos.

Prisky: Esa es la parte que a mí menos me gusta, ¡los renos! Y no es porque sea una quejica, como Nesteff, sino porque a los renos de Papanel no les caemos especialmente bien. A mí no me mires, ¡yo no he hecho nada para caerles mal! La verdad es que es una auténtica pena... Me parecen unos animalitos tan fascinantes. Ais...

Reno volante. Son muy fieles a su amo y muy imponentes, pero muy tercos y muy adictos a las grosellas. Son expertos en cornear, tirar de trineos voladores y perder cascabeles. Son grandes.

Rudus: Sí, sí, Prisky no te engaña. Cada dos por tres tenemos que venir por aquí para ponerles la comida, algunas veces para recolocarles alguno de los cascabeles que llevan atados al cuello. ¡Son condenadamente propensos a perderlos cada dos por tres! Además, esos cascabeles tienen un significado especial para ellos. Y por si eso fuera poco, ¡son mágicos!

Nesteff: Por supuesto que lo son. Demonios, Nesteff lo sabe demasiado bien. Esos cascabeles apestan. ¿Y por qué? Pues porque cuando los coges oyes una voccecita en el interior de tu cabeza que te incita a hacer ¡cosas buenas! ¿Te lo puedes creer? ¡Un demonio haciendo cosas buenas! Eso es una aberración del Averno, y por ello no hay nada más peligroso en estas fechas que caer bajo el embrujo de uno de estos endemoniados cascabeles. Grrr, yo ya caí bajo sus efectos hace unos años y me dediqué a ayudar a los demás. ¡Y yo odio ayudar! Todo en estas fechas es asqueroso...

Cascabeles del trineo de Papanel. Son artificiales y con un sonido embaucador pero muy dados a perderse. Son expertos en hacer que aquellos que los toquen hagan buenas acciones, crear adicción y sonar de manera irresistible. Son diminutos.

Goblop: Sin embargo, si hay algo con lo que tengas que tener especial cuidado por aquí es con el líder de los renos. Le reconocerás fácilmente porque tiene la nariz colorada como un tomate.

Prisky: Nuestro venerado e inmensamente sabio Rudesindus me ha dicho que el líder de los renos se llama Rudolf.

Nesteff: ¿Rudolf? ¿Qué clase de nombre es ese? Menuda birria de nombre para un líder. Odio los nombres malsonantes.

Rudus: Nesteff, ya sabemos que odias toda la existencia en sí misma, creo que nuestro joven compañero no necesita oír más tus quejas. Sin embargo, sí que le servirá saber que Rudolf es uno de los mayores mentirosos que he conocido nunca. Ese reno hará todo lo posible por que cojas uno de sus cascabeles, y entonces ¡estarás perdido! Pero la cosa no se queda ahí, por supuesto que no. Y es que Rudolf es una criatura mágica. ¡Es un experto dando órdenes a la naturaleza!

Prisky: Rudus no se equivoca, pero hay que admitir que Rudolf tiene un porte... y una cornamenta... y unas pezuñas... Ais, me recuerda a un antiguo novio que tuve yo cuando aún no había salido del Infierno...

Rudolf, el líder de los renos. Es un reno del Dominio de la Naturaleza. Es muy fiel a su amo y muy imponente, pero muy terco y muy adicto a las grosellas. Es experto en cornear, idear estrategias reniles (lo sé, esta palabra no existe, pero soy yo el que porta la campana, ¿algún problema?) y convencerte de hacer lo que él quiera. Es grande.

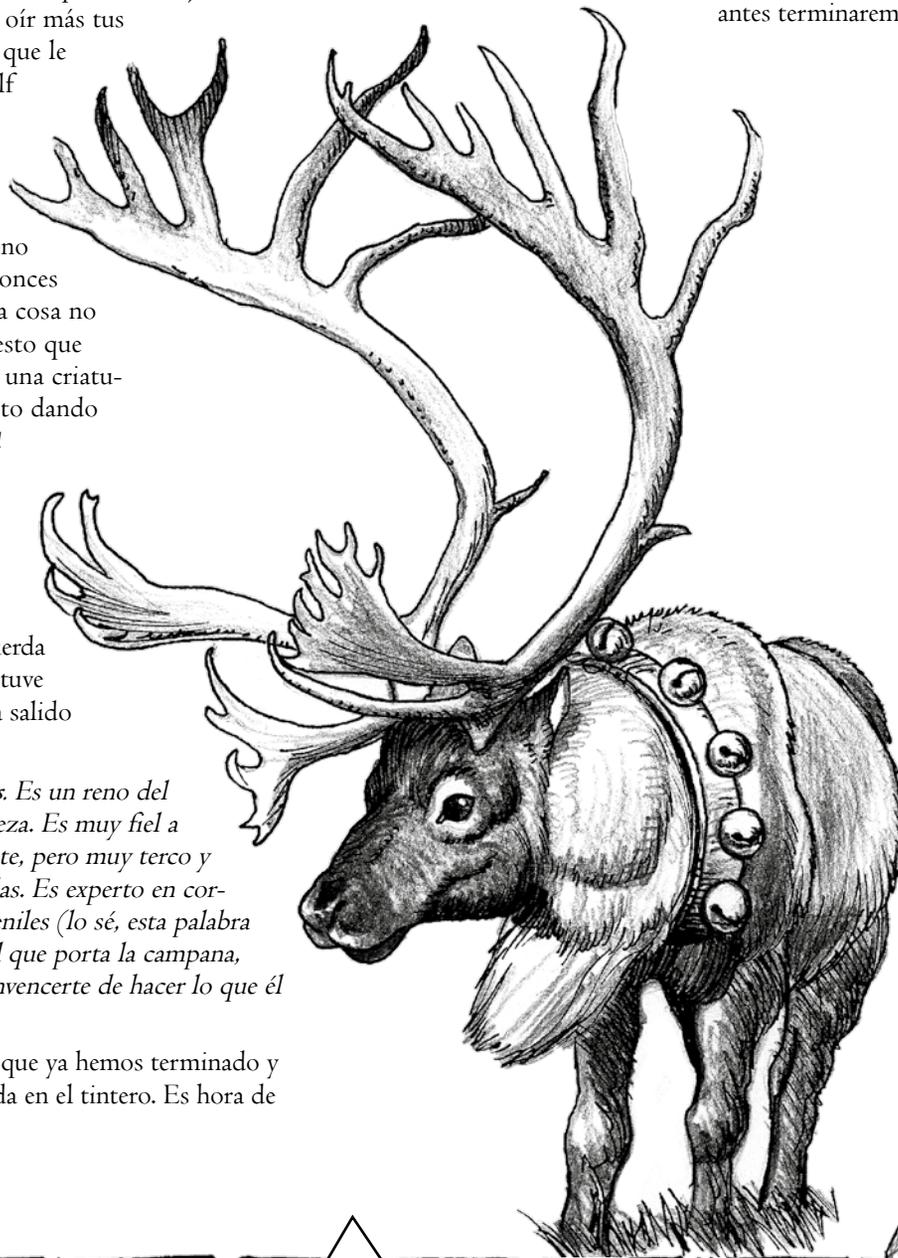
Goblop: Bueno, creo que ya hemos terminado y que no nos dejamos nada en el tintero. Es hora de

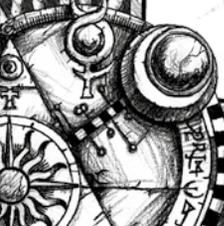
volver a la torre y comenzar con las tareas para tenerlo todo preparado para el día de Navidad. Supongo que ya te habrás dado cuenta de que el trabajo por aquí durante estas fechas es una auténtica locura.

Rudus: Goblop, ¿no deberíamos explicarle antes de terminar cuáles son las tareas que suele mandarnos nuestro amo durante estas fechas?

Nesteff: Maldita sea, ¿es que tenemos que explicárselo todo? Odio a los lutines inútiles.

Prisky: Vamos, vamos, no seáis así. No tardaremos nada en contarle lo que debe hacer. Así que venga, cuanto antes empecemos, antes terminaremos.





Listado de Tareas en Invierno

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

TAREAS - TABLA MAESTRA

Id6 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

Id6 Tarea

1. Decorar el árbol
2. Romper el hielo del foso
3. Buscar la bufanda
4. Quitar la nieve
5. Envolver regalos
6. Robar los planes del Grinch

TAREAS - TABLA 2

Id6 Tarea

- 1 7. Quitar carámbanos del tejado
- 2 8. Sacar a un lutín del muñeco de nieve
- 3 9. Colgar muérdago
- 4 10. Llevar mantas a la princesa cautiva
- 5 11. Recuperar botín de turrónes
- 6 12. Dar de comer a los renos

TAREAS - TABLA 3

Id6 Tarea

- 1 13. Preparar fuegos artificiales
- 2 14. Buscar alguna parte de don Frío
- 3 15. Buscar los cascabeles
- 4 16. Descongelar la alfombra mágica
- 5 17. Llenar un tarro de peludos
- 6 18. Limpiar la chimenea

TAREAS - TABLA 4

Id6 Tarea

- 1 19. Negociar con Nueces
- 2 20. Colocar la estrella del árbol
- 3 21. Ayudar a los Demonios de Oriente
- 4 22. Transportar algo al otro lado de la fila de duendes
- 5 23. Conseguir huevos de pingüino
- 6 24. Reparar el trineo

TAREAS - TABLA 5

Id6 Tarea

- 1 25. Decorar con luciérnagas invernales
- 2 26. Liberar a un lutín del yugo de un cascabel
- 3 27. Descongelar el agua de Lucifer
- 4 28. Reparar una ventana rota
- 5 29. Secar los calzones de Rudesindus
- 6 30. Expulsar al Viejo Lobo

TAREAS - TABLA 6

Id6 Tarea

- 1 31. Sacar la nieve de la mazmorra
- 2 32. Hacerse pasar por el fantasma del presente, el pasado y el futuro.
- 3 33. Reducir a don Frío
- 4 34. Reparar un bucle temporal
- 5 35. El cascanueces
- 6 36. Tira en la tabla de tareas maestra

I. DECORAR EL ÁRBOL

Rudus: Bueno, ya te hemos contado antes la cantidad de habitantes que tiene el árbol de Navidad del jardín. Sí, lo sabemos, es precioso (y si no lo sabes, no te preocupes, que Prisky se encargará de recordártelo cada vez que alguien saque el tema). La cuestión es que no se mantiene así de bonito por arte de magia. ¡Por supuesto que no! Ahí es donde entramos nosotros. El árbol es tan grande que se tarda un montón en decorarlo, y por si eso fuera poco, muchos lutines descuidados no cuelgan bien las cosas y se caen continuamente o son empujadas por el viento. Por ello Rudesindus suele mandarnos a menudo la tarea de decorar el árbol. Si tienes suerte, puede que te mande simplemente recolocar algo que se haya caído. Si no la tienes, entonces tendrás que ir al baúl de los adornos y buscar algo bonito y que no desentone con el resto de cosas. ¡El mago es muy quisquilloso con eso! Si este año el árbol está decorado con colores rojos y dorados, ni se te ocurra colocar algo que no sea de esos colores o acabarás siendo pasto para el Yeti. Una vez que tengas en tu poder aquello con lo que quieres contribuir, entonces llega la parte más complicada. ¿El qué? Pues colocarlo en el árbol, ¿qué va a ser si no? A las ardillas cantoras no les hace ninguna gracia que llenen su abeto de cosas, y lo más seguro es que por los alrededores haya una docena de duendes trabajando sin parar que no harán más que entorpecerte tu tarea. Por eso ármate de paciencia y ten mucha buena suerte. Si haces bien tu trabajo, Rudesindus estará tan contento con su árbol que seguro que nos recompensa con algún regalo.

2. ROMPER EL HIELO DEL FOSO

Nesteff: Grrr, si hay una tarea que odie durante el invierno, es sin duda alguna romper el hielo del condenado foso. Como ya habrás podido comprobar, el tiempo en la torre durante esta época del año es asquerosamente frío. ¿Cómo hay gente a la que le gusta el invierno?... El caso es que, por culpa de estas bajas temperaturas, el agua del foso no hace más que congelarse una y otra vez. ¿Y eso qué significa? Pues más trabajo para nosotros. Además, no pienses que es una capita fina de hielo, de eso nada. Se forman unas capas bien gruesas que cuesta un sacrificio romper. Y por si esto fuera poco, tenemos a la Bestia Sin Nombre. Si hay alguna cosa buena en todo esto es que la inmensa criatura tentacular que habita en nuestro foso está hibernando en estas fechas. Si eres lo suficientemente sigiloso al romper el hielo, no la despertarás, pero ¡pobre de ti como lo hagas! No hay nada que moleste más a esa bestia que ser despertada durante su hibernación.

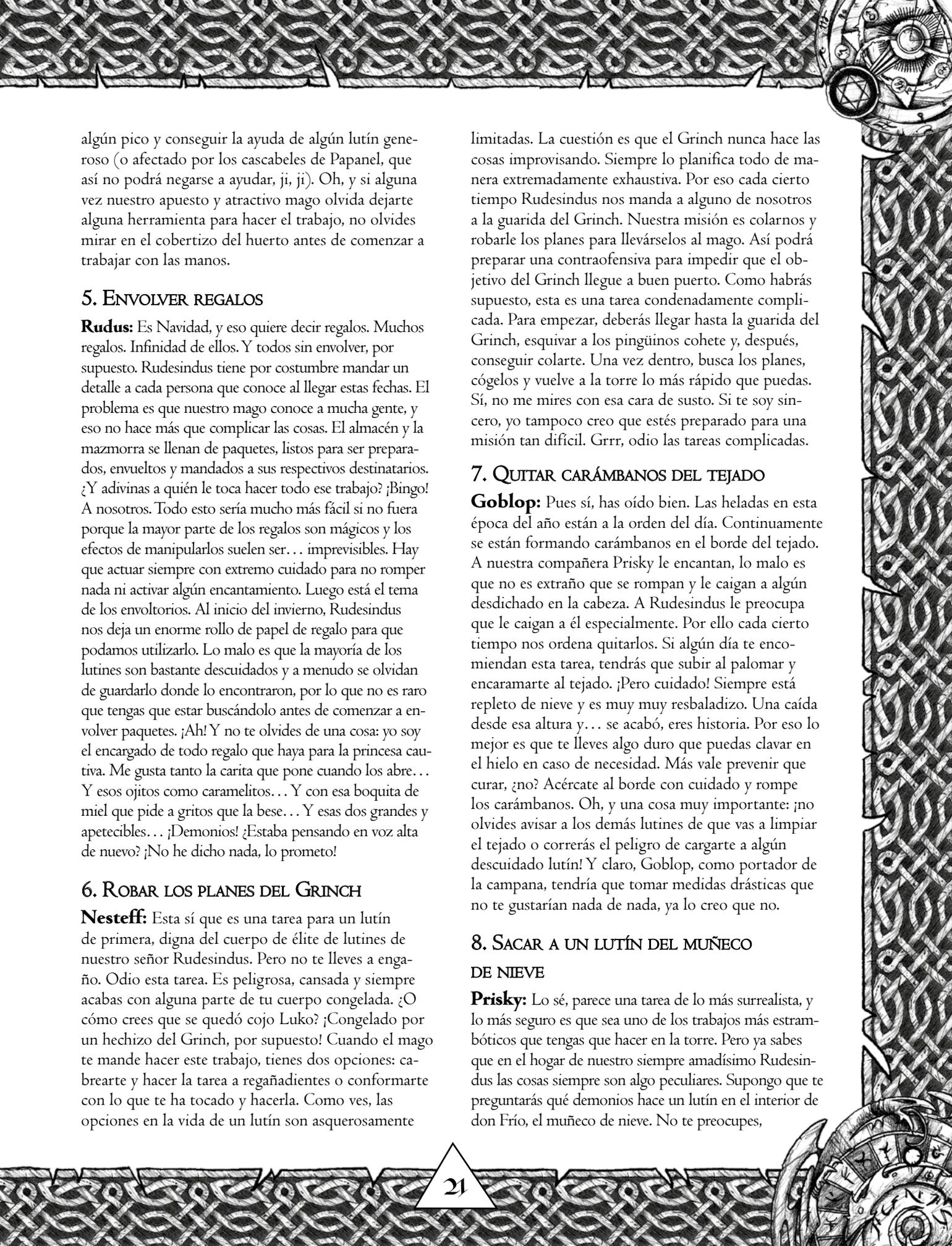
Y créeme cuando te digo que a ella se le da realmente bien romper el hielo de su foso, ¿o pensabas que el que se encontrara bajo una espesa capa de agua congelada te iba a permitir salvar el pellejo? La esperanza es asquerosa, mi odioso compañero, así que va siendo hora de que vayas perdiéndola. Antes o después terminarás en las fauces de la Bestia Sin Nombre o de cualquier otra criatura que pulule por la torre en cualquier época del año.

3. BUSCAR LA BUFANDA

Gblob: Sí, lo sé, a primera vista esta parece la tarea más absurda que te puedan asignar en toda tu vida de lutín, pero no te equivoques. No te dejes engañar por la aparente simpleza de este trabajo. Ya has visto antes que la bufanda de nuestro mago Rudesindus no es una bufanda cualquiera, sino una prenda de vestir muy peculiar que rebosa astucia por cada hilo que la compone. Al mago le encanta salir en estas fechas con su bufanda bien atada al cuello, y como no deja de salir una y otra vez para realizar un millar de obligaciones distintas, pues no para de pedirnos que le llevemos la bufanda. Esta nunca se encuentra donde el hechicero la ha dejado, así que tendrás que aguzar bien todos tus sentidos y prepararte para encontrarla en el menor tiempo posible. ¡Cada minuto que tardes es un minuto que haces perder a Rudesindus! Una vez hayas dado con ella, atrápala como buenamente puedas, aunque Goblop ya te avisa de que es mucho más sencillo decirlo que hacerlo. Pero bueno, tendrás que apañártelas. Al fin y al cabo, no creo que quieras que el mago te mande de vuelta al Inframundo, ¿me equivoco?

4. QUITAR LA NIEVE

Prisky: ¡Oh, sí, sí! Me encanta la nieve; es tan bonita. El único inconveniente es que no facilita demasiado las cosas. En esta época del año nieva un día sí y otro también, y, claro, el camino que llega hasta el torreón de nuestro queridísimo y navideño amo siempre está recubierto por una espesa capa de nieve que dificulta que recibamos la visita de nadie. Como ya sabes bien, nuestro pulcro Rudesindus es un verdadero amante del orden y la limpieza, por lo que no soporta ver el camino de entrada descuidado. Por ello, de vez en cuando nos manda a alguno de nosotros pala en mano para quitar la nieve que entorpece el paso. Los días que ha nevado mucho esta tarea puede ser una auténtica pesadilla, y si encima está helando, será aún mucho más complicado. ¡La nieve se congelará y estará dura como una piedra! Lo mejor en estos casos es buscar



algún pico y conseguir la ayuda de algún lutín generoso (o afectado por los cascabeles de Papanel, que así no podrá negarse a ayudar, ji, ji). Oh, y si alguna vez nuestro apuesto y atractivo mago olvida dejarte alguna herramienta para hacer el trabajo, no olvides mirar en el cobertizo del huerto antes de comenzar a trabajar con las manos.

5. ENVOLVER REGALOS

Rudus: Es Navidad, y eso quiere decir regalos. Muchos regalos. Infinidad de ellos. Y todos sin envolver, por supuesto. Rudesindus tiene por costumbre mandar un detalle a cada persona que conoce al llegar estas fechas. El problema es que nuestro mago conoce a mucha gente, y eso no hace más que complicar las cosas. El almacén y la mazmorra se llenan de paquetes, listos para ser preparados, envueltos y mandados a sus respectivos destinatarios. ¿Y adivinas a quién le toca hacer todo ese trabajo? ¡Bingo! A nosotros. Todo esto sería mucho más fácil si no fuera porque la mayor parte de los regalos son mágicos y los efectos de manipularlos suelen ser... imprevisibles. Hay que actuar siempre con extremo cuidado para no romper nada ni activar algún encantamiento. Luego está el tema de los envoltorios. Al inicio del invierno, Rudesindus nos deja un enorme rollo de papel de regalo para que podamos utilizarlo. Lo malo es que la mayoría de los lutines son bastante descuidados y a menudo se olvidan de guardarlo donde lo encontraron, por lo que no es raro que tengas que estar buscándolo antes de comenzar a envolver paquetes. ¡Ah! Y no te olvides de una cosa: yo soy el encargado de todo regalo que haya para la princesa cautiva. Me gusta tanto la carita que pone cuando los abre... Y esos ojitos como caramelitos... Y con esa boquita de miel que pide a gritos que la bese... Y esas dos grandes y apetecibles... ¡Demonios! ¿Estaba pensando en voz alta de nuevo? ¡No he dicho nada, lo prometo!

6. ROBAR LOS PLANES DEL GRINCH

Nesteff: Esta sí que es una tarea para un lutín de primera, digna del cuerpo de élite de lutines de nuestro señor Rudesindus. Pero no te lleves a engaño. Odio esta tarea. Es peligrosa, cansada y siempre acabas con alguna parte de tu cuerpo congelada. ¿O cómo crees que se quedó cojo Luko? ¡Congelado por un hechizo del Grinch, por supuesto! Cuando el mago te mande hacer este trabajo, tienes dos opciones: cabrearte y hacer la tarea a regañadientes o conformarte con lo que te ha tocado y hacerla. Como ves, las opciones en la vida de un lutín son asquerosamente

limitadas. La cuestión es que el Grinch nunca hace las cosas improvisando. Siempre lo planifica todo de manera extremadamente exhaustiva. Por eso cada cierto tiempo Rudesindus nos manda a alguno de nosotros a la guarida del Grinch. Nuestra misión es colarnos y robarle los planes para llevárselos al mago. Así podrá preparar una contraofensiva para impedir que el objetivo del Grinch llegue a buen puerto. Como habrás supuesto, esta es una tarea condenadamente complicada. Para empezar, deberás llegar hasta la guarida del Grinch, esquivar a los pingüinos cohete y, después, conseguir colarte. Una vez dentro, busca los planes, cógelos y vuelve a la torre lo más rápido que puedas. Sí, no me mires con esa cara de susto. Si te soy sincero, yo tampoco creo que estés preparado para una misión tan difícil. Grrr, odio las tareas complicadas.

7. QUITAR CARÁMBANOS DEL TEJADO

Goblop: Pues sí, has oído bien. Las heladas en esta época del año están a la orden del día. Continuamente se están formando carámbanos en el borde del tejado. A nuestra compañera Prisky le encantan, lo malo es que no es extraño que se rompan y le caigan a algún desdichado en la cabeza. A Rudesindus le preocupa que le caigan a él especialmente. Por ello cada cierto tiempo nos ordena quitarlos. Si algún día te encomiendan esta tarea, tendrás que subir al palomar y encaramarte al tejado. ¡Pero cuidado! Siempre está repleto de nieve y es muy muy resbaladizo. Una caída desde esa altura y... se acabó, eres historia. Por eso lo mejor es que te lleves algo duro que puedas clavar en el hielo en caso de necesidad. Más vale prevenir que curar, ¿no? Acércate al borde con cuidado y rompe los carámbanos. Oh, y una cosa muy importante: ¡no olvides avisar a los demás lutines de que vas a limpiar el tejado o correrás el peligro de cargarte a algún descuidado lutín! Y claro, Goblop, como portador de la campana, tendría que tomar medidas drásticas que no te gustarían nada de nada, ya lo creo que no.

8. SACAR A UN LUTÍN DEL MUÑECO

DE NIEVE

Prisky: Lo sé, parece una tarea de lo más surrealista, y lo más seguro es que sea uno de los trabajos más estrambóticos que tengas que hacer en la torre. Pero ya sabes que en el hogar de nuestro siempre amadísimo Rudesindus las cosas siempre son algo peculiares. Supongo que te preguntarás qué demonios hace un lutín en el interior de don Frío, el muñeco de nieve. No te preocupes,



esa pregunta nos la hacemos todos siempre que pasa esto. Y, curiosamente, es algo que ocurre bastante a menudo. El problema es que don Frío no tolera demasiado que le anden toqueteando, y aun menos que alguien intente sacar algo de su interior (lo que conlleva, irremediablemente, tener que quitarle parte de su masa corporal para sacar lo que haya dentro). Lo mejor es acercarse a él mediante engaños y argucias. Y cuando estás lo suficientemente cerca... ¡chas!, saltas sobre él e intentas sacar al desgraciado lutín de su interior lo antes posible (al menos antes de que termine congelado). Es increíble la maña que tiene un muñeco de nieve para zafarse y lanzarte por los aires con tal de que no le estropees su masa estructural.

9. COLGAR MUÉRDAGO

Rudus: Muérdago, esa hermosa plantita de frutos rojos. ¿Sabes que a la princesa le encanta el muérdago? Siempre que puedo le llevo un ramito de esta planta y lo pongo en su ventana. Estoy seguro de que algún día conquistaré su corazón... Ejem, perdón, je, je. Estaba hablando en voz alta. Eh... sí, colgar muérdago. Bueno, es bien sabido que esta es una tradición humana ancestral. Durante el invierno cuelgan muérdago porque aseguran que da buena suerte (o algo así, no soy experto en tradiciones humanas). Como no podía ser menos, Rudesindus es un gran aficionado a esta tradición, y le gusta tener la torre bien surtida de ramas de muérdago colgando de todos lados: la chimenea, las ventanas, la maquinaria del puente levadizo... En definitiva, ¡de cualquier lugar que puedas imaginarte! Pero, como siempre, al mago le gusta verlo pero no ponerlo. Y ahí es donde entramos nosotros. Lo más probable es que te dé una cesta con varias ramitas de muérdago, y generalmente suele decirte dónde debes colgarlo (aunque no siempre, no te hagas demasiadas ilusiones). La tarea es bien sencilla: coge la cesta, evita a Lucifer y a colgar las ramitas como buenamente puedas. El verdadero problema viene cuando toca colocarlas en la parte exterior de la torre. ¿O te pensabas que solo las colgaba dentro? ¡Ni por asomo! En esta época todo tiene que estar bien adornado, y el muérdago en los muros de la torre es uno de los ingredientes principales.

10. LLEVAR MANTAS A LA PRINCESA CAUTIVA

Rudus: Dejadme que le explique yo también esta tarea, por favor, por favor. Gracias. He aquí una de las tareas más importantes del invierno. ¡Mantener caliente a la princesa! Oye, no me miréis así, de veras que es una tarea importante. No les hagáis caso y escucha

bien a Rudus. La pobre Madina de Betia es una dama muy muy friolera. La pobrecilla siempre está acurrucada y temblando de frío durante el invierno. Lo último que quiere nuestro mago Rudesindus es que la princesa se constipe. Nesteff dice que esto es así porque Madina se pone insoportable cuando está mala, pero eso no es verdad. Lo que le pasa es que se siente mal y necesita nuestra ayuda más a menudo de lo habitual. La cuestión es que la princesa siempre tiene que tener una buena y cálida manta en sus aposentos. Madina es toda una señorita de la corte, por lo que suele pedir que se la cambien entre dos y cinco veces diarias. Unas veces por el olor, otras veces porque necesita una manta más o menos gruesa, y otras porque no combinan los colores con los del vestido que lleve puesto en ese momento. Cuando Rudesindus te mande hacer esto, ve con rapidez al almacén y busca una manta para subírsela. Encontrar una limpia no es tarea fácil, pero subirla por las escaleras lo es aún menos. En primer lugar, está el tema del peso: todas las mantas del mago son peculiarmente pesadas, por lo que subirlas por una escalera no es tarea fácil, y encima está la Sombra de Rudesindus, que no parará ni un instante de hacerte toda clase de fechorías con tal de que consiga que se te caiga lo que lleves encima.

11. RECUPERAR BOTÍN DE TURRONES

Nesteff: ¿A quién le gusta el turrón? A mí desde luego no. Odio los dulces de esta época del año. Pero Rudesindus los adora, en especial el turrón. Le vuelve loco. Cambiaría cualquiera de sus mejores hechizos por un saco bien lleno de este dulce. Por eso, durante el invierno, los almacenes y las estanterías de la torre rebosan de turrón de todos los tipos y sabores. Aunque yo, al único que le encuentro alguna utilidad es al turrón duro. No viene nada mal tener una tableta a mano cuando estás en medio de una pelea. El problema es que el mago no es el único al que le apasiona este dulce. ¿Recuerdas esas bolas de pelo odiosas y salarinas que te enseñamos en la cueva del Yeti? Pues a ellas también las vuelve locas el turrón. ¿Y qué sucede? Sencillo: que cada dos por tres se cuelan en la torre durante la noche para robar las tabletas del mago y llevárselas a sus madrigueras en la gruta de hielo. En general, Rudesindus no se preocupa demasiado (tiene tanto que estoy seguro de que la mayor parte de las veces ni siquiera se entera), pero cuando las pérdidas comienzan a notarse entonces el mago monta en cólera, rompe alguna que otra cosa con un hechizo de fuego mientras clama a todos los demonios del Infierno

y, cuando se le pasa, nos manda a alguno de nosotros a recuperar el turrón. Si el próximo en tener que realizar este trabajo eres tú, no olvides llevarte un saco grande y resistente donde puedas cargar todo el turrón que seas capaz de empujar con ese cuerpo enclenque que tienes. A continuación dirígete a la cueva del Yeti, infiltra-te como puedas en las madrigueras de los peludos e intenta traer todo el turrón que puedas. ¡Ah! No olvides arrastrar el botín en silencio, no querrás que el Yeti se despierte, ¿no?

12. DAR DE COMER A LOS RENOS

Gblop: En teoría no debería decir demasiadas cosas sobre esta tarea: coges la comida de los renos, vas hasta donde están y te aseguras de que se la comen toda. Pero eso no es más que la teoría. La práctica sería algo así como: buscas por toda la torre dónde narices ha dejado el lutín anterior la comida de los renos (esquivando a nuestro querido Lucifer y a la Sombra de Rudesindus en el proceso). Una vez encontrado, llenas un buen cubo (que previamente habrás tenido que buscar también por la torre) y te abrigas bien para ir hacia la explanada donde se encuentran los renos de Papanel. Cuando hayas conseguido arrastrar el cubo hasta tu destino (lleno hasta los topes y pesado como una vaca), haces todo lo que se te ocurra para que Rudolf se entere de que les llevas la comida (es bastante más efectivo hacerlo antes de que comience a cornearte, darte coces y lanzarte algún que otro bocado). Después tienes que asegurarte de que comen todos los renos. ¿Y si falta alguno? Pues en ese caso toca buscarlos por el bosque mientras suplicas a los demonios no encontrarte con el Viejo Lobo o el Yeti, que haya salido a dar un paseo. Una vez que todos han comido, te toca volver arrastrando de nuevo el cubo y suspirar aliviado cuando regreses a la relativa seguridad de la torre.

13. PREPARAR FUEGOS ARTIFICIALES

Prisky: ¡Oh!, los fuegos artificiales de nuestro amadísimo Rudesindus son los mejores que he visto en toda mi vida de lutina. Sí, bueno, no he visto ningún otro, pero estoy segura de que son los mejores. Al fin y al cabo, Rudesindus se los compra a los mejores demonios de las lejanas tierras del Este. Ais, me gusta tanto ver los fuegos artificiales junto a Gblop... Pero no te sonrojes, bobo, ni tampoco me mires así de mal, solo era un comentario... En fin, mi querido aprendiz de lutín, te explicaré en qué consiste esta

tarea, que seguro que tú me comprendes muchísimo mejor. Durante el invierno, nuestro alegre y amante de las fiestas Rudesindus lanza una buena cantidad de fuegos artificiales. Bueno, en realidad nosotros nos encargamos de lanzarlos y él, de verlos. Si te manda esta tarea, puede que te ordene colocar los cohetes para lanzarlos por la noche. Se podría decir que esta es la parte más sencilla, aunque ¡ten cuidado! Algunos de los cohetes son mágicos y explotan al más mínimo golpecito. O puede que te ordene lanzar los cohetes. ¡Eso sí que es peligroso! Ten mucho cuidado con el fuego, las mechas, las explosiones y los cohetes mal colocados. ¡Mucha suerte!

14. BUSCAR ALGUNA PARTE DE DON FRÍO

Rudus: Sí, lo sé, el muñeco de nieve mágico de la torre no hace más que darnos trabajo durante esta época. Pero ¿qué le vamos a hacer? A Rudesindus le gusta tenerle como conserje en la entrada para que dé la bienvenida a todo aquel que se acerca por aquí en el invierno. ¡Como si tuviéramos muchas visitas! El caso es que el mago es bastante obsesivo con el tema del orden y la pulcritud, y siempre dice que la primera impresión que se lleva un visitante es lo más importante. Por eso siempre está pendiente de la apariencia que tiene don Frío. Es cierto que conseguir que un muñeco de nieve tenga buena apariencia no es demasiado complicado. Bueno, no lo sería si no fuera por la maldita manía de don Frío de perder continuamente partes de su cuerpo. La mayoría de las veces, los causantes de estos accidentes son las alimañas que pueblan los alrededores de la torre. Quizás algún pájaro le quite alguno de sus dos brazos (ramas) y se lo lleve para construir su nido, o alguna rata hambrienta se haga con su nariz (zanahoria) y se la lleve a su madriguera para devorarla. Por estos lares pueden ocurrir los accidentes más insospechados, y cuando alguna de estas cosas pasa, Rudesindus no duda en pedirnos ayuda (ordenarnos) para que vayamos en busca y captura de aquella parte del cuerpo que el bueno de don Frío haya perdido. Una vez que la encuentres, tráesela cuanto antes al muñeco de nieve, ¡no vaya a venir algún visitante y vea a don Frío en ese estado! ¿Qué pensarían de nuestro amo?

15. BUSCAR LOS CASCABELES

Nesteff: Demonios, esta tarea es un asco. ¡Hasta me mosquea tener que explicarla yo! Es un trabajo más propio de Prisky, que es la cursi... En fin, ¿qué quieres que te explique, inepto lutín? Ya te hemos llevado antes adonde Papanel deja aparcado su trineo



y guardados sus renos. También te hemos enseñado la cantidad de cascabeles que tenían colgados los renos y el trineo. ¿Has estado atento? Porque odio tener que repetir las cosas dos veces. Ya te hemos contado también lo malignos que pueden llegar a ser esos condenados cascabeles y, como te atraen, te atrapan en sus redes mágicas y te obligan a hacer actos benevolentes. Y claro, luego no te quejes si los Demonios de Oriente no te traen regalos por haber sido un demonio bueno. La cuestión es que cada dos por tres los cascabeles se están desprendiendo de sus enganches y terminan rodando por el suelo, pisoteados por los renos o perdidos en pleno bosque. No te voy a engañar, encontrarlos no es demasiado difícil: notarás la presencia del cascabel y, como te llamará para que lo cojas, entonces... ¡zas!, estarás perdido. Porque esa es realmente la parte complicada de esta tarea, evitar el encantamiento de estos brillantes artefactos y conseguir llevarlos de vuelta al sitio que les corresponde. Así que tendrás que apañártelas como puedas si te mandan realizar este trabajo. Pero, al parecer, para Papanel es indispensable que su trineo tirado por los renos voladores esté en perfectas condiciones, y Rudesindus nos manda cada dos por tres a alguno de nosotros a inspeccionar cómo está todo. Si falta uno de estos cascabeles, más te vale que lo coloques antes de que se percate Rudolf o pensará que lo has robado tú. ¡Odio a esos malditos renos!

I6. DESCONGELAR LA ALFOMBRA MÁGICA

Gblob: Eso es, has oído bien, ¿o pensabas que Gblob se había equivocado? Supongo que a estas alturas ya conocerás a la alfombra voladora (y si no la conoces, es que estás aún más verde de lo que me esperaba). Pues a este peculiar objeto mágico le encanta la nieve. Adora sobrevolar los alrededores de la torre observando el blanco paisaje que lo rodea todo. Lo malo es que cuando hace esto se queda ensimismada y pierde la noción del tiempo. Sus hilos se ponen cada vez más húmedos hasta que se congela y ¡plof!, cae al suelo en los lugares más insospechados. Y, claro, la alfombra es demasiado valiosa para Rudesindus como para dejarla tirada en cualquier lado. Por ello, el mago no duda en recurrir a nosotros para traer hasta aquí el dichoso artefacto mágico. El primer problema es encontrarlo, aunque por suerte siempre hay alguien que la ha visto caer (entre nosotros, no te fíes demasiado si son las ardillas cantoras las que te lo dicen). El segundo problema es que, como está congelada, ¡pesa un quintal! Mejor que no vayas solo.

Y el tercer problema está en colocarla lo suficientemente cerca de la chimenea y vigilar que cuando se descongele no vuelva a escaparse ni que, con la emoción, acabe en llamas. ¿Te ves capaz de tamaña tarea?

I7. LLENAR UN TARRO DE PELUDOS

Prisky: Este trabajo es una verdadera monada. Sí, es cierto que los peludos son muy dados a morder. Y vale, también admito que no paran de dar botes de un lado a otro como locos y que capturarlos puede darte más de un quebradero de cabeza, pero verlos todos juntitos... ¡ais, ¡Parecen una preciosa bufandita blanca! Nuestro simpatiquísimo Rudesindus los necesita porque, al parecer, son capaces de canalizar no sé qué energía mágica para hacer no sé qué cosa. En fin, asuntos de magos. ¡Es tan aburrido! Ji, ji. La cosa es que en invierno nos suele mandar a cazar y llenar un tarro excepcionalmente grande de estas menuditas y peluditas criaturitas. No te voy a engañar, transportar el tarro es un auténtico rollo, y cuidado con hacer demasiado ruido: ¡el Yeti puede encontrarse cerca! Entender la tarea es fácil. Coge el recipiente del almacén y ve a la cueva helada del Hombre de las Nieves. Mete todos los peludos que puedas en el tarro intentando que te muerdan lo menos posible. Por último, llévalos de vuelta a la torre. Claro que llevar a cabo este trabajo ya es otra cosa. ¡No es ni de lejos tan fácil como parece! Ais, es tan mono ver a un lutín tan perdido como tú... Ji, ji.

I8. LIMPIAR LA CHIMENEA

Rodus: Limpiar, limpiar, limpiar... Sea la época del año que sea, siempre hay algo que limpiar. ¡El invierno no iba a ser menos! Durante esta estación, Rudesindus tiene la chimenea de la torre encendida casi todo el rato para no pasar demasiado frío. Sin embargo, en algunos momentos del día deja que se apague, para que alguno de nosotros podamos entrar dentro de ella y dejarla bien limpia y reluciente. Como puedes imaginarte, este trabajo es realmente asqueroso. ¡Siempre acabas lleno de hollín! Por eso algunos lutines (como Prisky) intentan escaquearse y al final siempre le toca a otro hacer el trabajo sucio. Yo soy un experto en realizar esta tarea, así que escúchame con atención. Hay tres cosas que tienes que tener muy en cuenta al realizar este trabajo: la nieve, el fuego y la altura. La nieve, porque demasiado a menudo se forman tapones en la parte superior de la chimenea, y como no andes con cuidado, el tapón se desprenderá y toda la nieve te caerá encima. El fuego, porque nuestro mago es

un tanto... despistado y casi siempre olvida que nos ha mandado a alguno de nosotros a limpiar la chimenea y ¡la enciende! No serías ni el primer ni el último lutín chamuscado en las brasas. Y por último, la altura, porque... bueno, pues porque está muy alto y una caída desde ahí arriba sería un buen trastazo. ¿No fue en una caída de estas como se quedó Luko cojo?

19. NEGOCIAR CON NUECES

Nesteff: ¡Grrr! ¿Por qué me toca a mí siempre contar las peores tareas? ¡Odio tener que hacerlo! Y desde luego que esta que viene ahora es una de las más desagradables que harás nunca en la torre. Ya te hemos hablado de Nueces, el líder de las ardillas cantoras. Ese tipo siempre está tramando alguna para hacernos la vida un poco más difícil a todos, unas veces reteniendo a algún lutín idiota que la ha montado en su árbol, otras porque Rudesindus necesita alguno de los objetos o adornos que hay colocados allí. Las causas son muchas. Demasiadas. La cosa es que tendrás que ser un perfecto negociador o caerás en las mentiras y engaños de Nueces. Y si tienes mala suerte o lo haces demasiado mal (algo que, por otro lado, no me extrañaría demasiado), puedes incluso terminar en los calabozos de las ardillas cantoras y entonces el mago tendría que mandarnos a alguno de nosotros para negociar tu liberación. ¡No creo que quieras causar problemas a Nesteff!

20. COLOCAR LA ESTRELLA DEL ÁRBOL

Goblop: Esta es una de las tareas más importantes de esta época, por eso me corresponde a mí, portador de la campana, explicártela con pelos y señales para que no metas la pata, en el caso altamente improbable de que Rudesindus te mande llevarla a cabo. Esta sí que es una tarea solo para lutines de primera. Te hemos contado que la estrella es mágica (mucho mucho), el problema es que es ese mismo poder el que la hace inclinarse



y tambalearse cada dos por tres (y en los peores casos, caerse y quedar atrapada en alguna rama). Si la estrella se activa estando caída, ¡los efectos son catastróficos! Bueno, al menos bastante desagradables, pues cuando la estrella no está contenta, suele realizar proezas mágicas de las que no nos gustan a ningún lutín, no sé si Goblop se explica... Por eso, cuando la estrella no está en su sitio, un grupo de lutines debe ir raudo y veloz a colocarla de nuevo. Sí, has oído bien: un grupo de lutines. Tan solo el líder de los famosos lutines de primera ha conseguido hacer esa proeza (quizás algún día te cuente quién es ese tipo, aunque sería raro si Prisky no te habla alguna vez de él...). En fin, la cuestión es que si hay algo intocable para Nueces y sus ardillas es la estrella de su árbol. Jamás dejarán que nos acerquemos a ella, por lo que solo hay una forma de realizar este trabajo con éxito: infiltrarse en el árbol de Navidad, alcanzar la cima y recolocar la estrella, todo ello con el más absoluto sigilo y vestidos de negro con los rostros cubiertos (Goblop no sabe por qué hacemos esto último, pero es parte del protocolo de cualquier infiltración). Y si por cualquier cosa te descubren las ardillas cantoras, espero que vayas armado, porque entonces se va a liar una buena...

21. AYUDAR A LOS DEMONIOS DE ORIENTE

Prisky: Ah..., no puedo evitarlo. ¡Cómo me gusta cuando vienen estos tres demonios desde Oriente! Y eso que no suelen traerme demasiados regalos porque dicen que no soy lo suficientemente mala. ¿Te lo puedes creer? Pero a Prisky no le importa.

No, no, no. ¡Para nada! Me encanta ayudar a los Demonios de Oriente y por eso siempre estoy deseando que me toque esta tarea. ¡Pero no te hagas una idea equivocada! Ayudar a los Demonios de Oriente no es nada fácil, aunque, si lo haces lo suficientemente bien, entonces segurísimo que te dan un regalito. Ais, ¡si es que son una monada!

Cuando vienen a la torre, nuestro generosísimo y galán mago Rudesindus les suele prestar a alguno de sus lutines para que les sirvan en todo aquello que necesiten. La verdad es que los tres son bastante exigentes y siempre están mandándote trabajos. Lo más habitual es que te ordenen hacer entrega de algún regalo a algún demonio de la zona que haya sido muy malo (y eso significa que el regalo será grandote y pesado) y, en el peor de los casos, puede que te ordenen llevar la noticia a un demonio de que este año no recibirá nada porque no ha sido lo suficientemente malo... ¡Eso sí que es una pesadilla! El afectado siempre quiere intentar remediarlo haciéndote en ese mismo momento todas las diabluras que no ha hecho durante el año.

22. TRANSPORTAR ALGO AL OTRO LADO DE LA FILA DE DUENDES

Rudus: ¿Te parece una tarea estúpida? ¿Crees que es fácil? ¡Pues estás equivocado! Ya te hemos contado que durante esta época Rudesindus prepara un montón de regalos. Llega un momento en que tiene tantos amontonados que no le entran en la torre. Por ello debe llevarlos al cobertizo del huerto. ¿Cuál es el problema? Que entre la torre y el cobertizo se encuentra la inalterable fila de trabajadores duendes. Cuando los paquetes que debes transportar son pequeños, no es demasiado difícil, pero cuando es una caja de las grandes... Si por la circunstancia que sea rompes la fila de duendes, será mejor que te prepares para correr o te harán picadillo. Nunca olvidaré cuando cogieron al pobre Luko... ¡Estoy casi seguro de que el pobre no cojeaba hasta ese día!

23. CONSEGUIR HUEVOS DE PINGÜINOS

Nesteff: ¡Menudo asco de tarea! No hay cosa más engorrosa que recoger huevos de estos estúpidos animales. Para empezar, es un maldito peñazo llegar hasta el valle oculto donde se encuentra la guarida del Grinch. Por si eso fuera poco, estos pingüinos, como vuelan, hacen sus nidos en las paredes rocosas del valle, que por si no te has dado cuenta antes, están endiabladamente congeladas. ¡Cualquiera se rompe la crisma al menor error de movimiento! Si esto no fuera ya suficientemente complicado y peligroso de por sí, los pingüinos vuelan aún más enloquecidos cuando te acercas a sus nidadas. ¡Pasarán a una velocidad vertiginosa a tu lado! Pero lo peor peor de todo es que se te rompa alguno de los huevos antes de volver a la torre. ¡Eso sí que es una pesadilla! ¡GRRR, ODIO A LOS PINGÜINOS!

Ejem, perdón, no tiembles, odio que la gente tiemble cuando le estoy hablando. Es solo que encima esta tarea no es para nada de utilidad. Rudesindus nos manda hacer esta mil veces maldita tarea solo para regalarles a los pelmazos de sus nietos un huevo a cada uno por Navidad. Como si les fuera a hacer ilusión un estúpido huevo de pingüino que probablemente romperán antes de que nazca ningún pollito en alguno de sus tontos y bestiales juegos de niños malcriados que hacen a todas horas mientras no paran de... ¡¡¡GGGRRR, ODIO A LOS NIÑOOS!!!

24. REPARAR EL TRINEO

Goblop: Pues sí. Como el flamante trineo de Papanel se tira todo el día aparcado a la intemperie en pleno bosque, pues los animalillos y las inclemencias del tiempo no paran de estropearlo. Puede que algún pájaro carpintero haga en alguno de sus laterales su hogar (con el correspondiente agujero), quizás un castor roya alguna de las piezas para incorporarla a sus diques, o a lo mejor la nieve de alguna rama cede y cae sobre el trineo y parte alguna de sus delicadas partes. Por eso Papanel deja a nuestro mago el encargo de tener preparado y en perfecto estado su apreciado vehículo de transporte. Cada dos por tres nos manda a alguno de nosotros a comprobar el estado del trineo. Si tienes mucha suerte, este estará impecable, pero Goblop casi puede asegurarte que el trineo tendrá algún problema, por pequeño que sea. Cuando esto ocurra, piensa bien cómo arreglarlo y qué piezas necesitas. Posiblemente puedas encontrar todo lo necesario en la torre (sí, sí, tendrás que hacer viajes para traer las cosas, ¡nadie dijo que fuera una tarea sencilla!). Y, sobre todo, recuerda que los renos te estarán vigilando, y ellos odian que nadie toque su trineo.

25. DECORAR CON LUCIÉRNAGAS

INVERNALES

Prisky: ¡En invierno es importantísimo que la torre luzca bien bonita! Ais, y ya lo creo que lo hace, sobre todo cuando nuestro querido y amante del buen gusto Rudesindus nos pide que le cacemos unas cuantas luciérnagas invernales para adornar la torre. Para ello nos presta un cazamariposas, pero no pienses que es un cazamariposas normal. ¡Para nada! Nuestro atento mago siempre está pendiente de todo, por lo que ha lanzado un encantamiento sobre la red que evita que las luciérnagas te den un buen chispazo. Aunque, bueno..., también es verdad que no sería la primera vez que se le olvida lanzarlo. El pobre tiene tantas cosas en la

cabeza... Bueno, sea como sea, tienes que hacerte con la luciérnaga. ¿Y después? Pues deberás colocarla allí donde te ha dicho nuestro amo. La mayoría de las veces hay que hacerlo en algún sitio alto y complicado. ¡Menudo engorro! Pero no pasa nada, ¡lo importante es tener contento a nuestro amadísimo mago!

26. LIBERAR A UN LUTÍN DEL YUGO

DE UN CASCABEL

Rudus: Aunque no lo creas, esto sucede más a menudo de lo que te esperas. Los cascabeles son malvados y ladinos, y te hablan en el interior de tu mente con esa vocecilla zalamera y sensual, y claro, uno termina por sucumbir a su encantamiento y agenciarse uno de los cascabeles. Y aquí es cuando uno empieza a hacer estupideces: ayudar a la gente y cosas altruistas, ya sabes. Cosas así, de las de gente buena. ¡Pero nosotros somos demonios! ¡Los demonios no hacemos cosas buenas! Y peor para ti si las haces, porque entonces los Demonios de Oriente no te traerán ningún regalo. La única manera realmente efectiva de lograr que esta tarea llegue a buen puerto es quitarle el cascabel a la víctima de su magia. Claro que esto conlleva dos grandes inconvenientes. En primer lugar, nadie bajo el embrujo de un cascabel estará dispuesto a separarse de él por voluntad propia. ¡Hasta el lutín más cobarde y debilucho estará dispuesto a matar por que no se lo quiten! En segundo lugar y no menos importante, está el hecho de que, en cuando te acerques al cascabel, este intentará que lo desees por encima de todas las cosas, y en ese caso puede que alguno de nosotros seamos los encargados de tener que ir a robarte el artefacto de tus propias manos...

27. DESCONGELAR EL AGUA DE LUCIFER

Nesteff: De nuevo una mierda de tarea. ¿Por qué siempre me toca a mí explicar los peores trabajos? ¿Es que me tenéis manía? Grrr, os odio a todos. En fin, hasta que no consiga ser portador de la campana no me queda más remedio que aguantarme y contarle esta tarea estúpida. Es invierno, y hasta un lutín necio como tú sabe que en invierno hace frío y las cosas se congelan. Y eso también incluye el bebedero del odioso gato de Rudesindus. Todos, absolutamente todos los días de esta estación el cacharro del agua aparece hecho un bloque de hielo. Es condenadamente divertido ver cómo a ese condenado gato se le pega la lengua cuando intenta beber, ¡ja, ja, ja!

Sin embargo, al mago esto no le hace tanta gracia como a mí y se preocupa por la salud de su mascota (todos sabemos que la torre sería un lugar mejor sin ese pulgoso felino menos Rudesindus). Lo primero que manda cada mañana a uno de nosotros es descongelar el bebedero de Lucifer. Si tienes suerte, el endemoniado animal no habrá intentado beber ya y no estará con la lengua pegada al bloque de hielo (si lo encuentras así, tus problemas para llevar a cabo este trabajo se multiplicarán por cien, créeme). Coge el bol y comprueba el agua. Unas veces te valdrá con romper la capa de hielo que se haya formado (casi nunca), otras, por el contrario, la capa será de tal grosor que tendrás que acercar el cacharro del agua a la chimenea (si está encendida, claro; si no, apáñatelas como puedas) y esperar a que se descongele. Por supuesto, Lucifer odia que le toquen sus cosas y no dudará en convertirte en su próxima merienda. ¡Odio a ese gato!

28. REPARAR UNA VENTANA ROTA

Goblop: En esta época, una ventana rota significa pasar un frío de mil demonios. Y por desgracia, esto sucede demasiado a menudo (es lo que tiene vivir en un edificio viejo). Por eso, en cuanto se rompe una ventana, Rudesindus nos manda a alguno de nosotros a arreglarla. En sí, el concepto de esta tarea no es difícil de entender: Rudesindus te manda que la arregles, tú coges las herramientas que necesites y te dispones a solucionar el problema. Sin embargo, a todo esto tienes que sumarle la altura de la torre (¿o pensabas que no tendrías que colgarte por la fachada para arreglarlo?), el hielo del alféizar (sí, el alféizar también está congelado) y, cómo no, el bombardeo de las ardillas cantoras: en cuanto ven a alguno de nosotros trepando por la torre, practican el tiro al lutín con todo tipo de frutos secos. Lo dicho, suerte.

29. SECAR LOS CALZONES DE RUDESINDUS

Prisky: Oye, no pongas esa cara. Sí, sí, has oído bien, ¿de qué te extrañas? Aunque sea invierno, nuestro limpio y siempre espléndido Rudesindus se lava su ropa como en cualquier otra estación. ¿O acaso crees que es un cochino trasgo de desván? Lo que pasa es que, con este frío, no hay quien la seque. Cuando el mago va a ponerse sus calzones, descubre que están totalmente tiesos y congelados. Y para más inri, ¡pesan un quintal! El problema de verdad es que los calzones están imbuidos con el poder

mágico que emana de nuestro acicalado Rudesindus, y el hielo que se forma a su alrededor es realmente duro. Si quieres secarlo al calor de la chimenea, no te bastará con dejarlos cerca, tendrás que lanzarlos dentro. Pero ¡cuidado! Como no estés atento, en cuanto el hielo desaparezca los calzones prenderán en llamas y, créeme, nuestro amo no tolera que destrocemos su ropa interior.

30. EXPULSAR AL VIEJO LOBO

Rudus: Ya te hemos hablado antes de esta escuálida criatura que de vez en cuando se acerca demasiado a la torre. Tenerlo por aquí no trae más que problemas. Las ardillas cantoras se ponen de los nervios y se vuelven aún más intratables si cabe, los lutines no queremos salir afuera para no terminar en la dieta del lobo y los duendes se quejan de que no les deja hacer bien su trabajo. En fin, que, como puedes deducir, nuestro mago quiere a esta criatura lejos de su hogar. Para ello suele mandar a un grupo de lutines; si no estamos bajos de personal, claro, en cuyo caso no tendrás más remedio que hacerlo tú solo. Debes hacerlo como puedas: asustándole, echándole a patadas o atrayéndole lejos de la torre. Da igual cómo, lo importante es que se vaya de aquí. Y ten cuidado con lo que lleves encima, ¡como lleves algo rojo se lanzará a ti como un loco!

31. SACAR LA NIEVE DE LA MAZMORRA

Nesteff: Otra odiosa tarea que hacer en esta época. La mazmorra de la torre tiene un sinfín de lugares por donde se filtra la nieve que cubre el exterior. ¿Cómo? ¿Y yo qué sé cómo, maldita sea? ¡Ni lo sé ni me interesa! Lo único importante es que, cuando nieva mucho, la mazmorra se llena de nieve. Hay quien dice que la nieve, al entrar en contacto con las energías mágicas de la torre, se vuelve insustancial por unos instantes y por eso el maldito sótano se llena. Cuando esto ocurre, a alguno de nosotros nos toca bajar ahí abajo y recoger la nieve con cubos. El problema es que, otro de los efectos que tiene la magia de la torre es que hace que la nieve intente escaparse del cubo todo el rato. Créeme, conseguir dejar limpia la mazmorra es una auténtica pesadilla. Oh, y ten cuidado al clavar la pala. Las montañas de nieve suelen cubrir a Ismael el Peregrino, que en esta época está en letargo (el otoño suele ser una estación muy movidita para él) y no le gusta nada de nada que le despierten.

32. HACERTE PASAR POR EL FANTASMA DEL PRESENTE, EL PASADO Y EL FUTURO

Prisky: Otra tarea que demuestra el enorme corazón que tiene nuestro atento mago Rudesindus. Hay una cosa que a la princesa Madina la vuelve loca, un cuento que le contaba su madre cuando era una niña: la historia de los fantasmas de invierno. Desde su más tierna infancia, la princesa ha soñado con encontrarse algún día con aquellos espíritus. Desde que nuestro generosísimo mago lo descubrió, todos los años pide a alguno de nosotros que nos hagamos pasar por los fantasmas de invierno y hagamos una visita sorpresa a la princesa para, de esta manera, tenerla contenta una buena temporada y no escuchar todo el día sus órdenes y reniegos. Sí, Rudus, no me mires así, que la princesa es muy quejica. Ais, el amor es ciego, ¡ji, ji. Lo primero que deberás hacer es confeccionarte un buen disfraz, tú solo o con la ayuda de algún otro lutín. ¡Usa cualquier cosa! Una sábana vieja, una cadena de la maquinaria del puente levadizo, un montón de trapos... ¡lo que se te ocurra! Una vez hecho esto, ve al cuarto de la princesa cautiva y háblale de visiones a través de los tiempos. ¡Verás qué contenta se pone!

33. REDUCIR A DON FRÍO

Rudus: Así, de primeras, esta tarea suena un poco rara, pero no te preocupes, Rudus está a punto de explicártela. Ya has visto que don Frío, el muñeco de nieve viviente, está hecho de nieve (es lo que tiene ser un muñeco de nieve... Suena todo tan repetitivo...). Pues cuando se pone a nevar bien, y me refiero a una de esas nevadas de las gordas, de las que da miedo salir de la torre, no que caigan cuatro copos esmirriados..., cuando eso ocurre el volumen de don Frío aumenta considerablemente. Y cuando digo considerablemente me refiero a que se transforma en una monstruosidad de más de tres metros de altura. Hubo una ocasión, durante un invierno especialmente duro, en la que llegó a alcanzar el tamaño de la torre. ¡Esa vez sí que daba miedo de verdad! Cuando esto ocurre, un tropel de lutines deben acudir al lugar y empezar a «escarbar» en el cuerpo del desdichado ser animado para reducirle de tamaño. Como puedes comprender, esto no le gusta nada y se lía a mamporros con todo el que intenta tocarle. Además, hay un efecto curioso: cuanto más le crece el cuerpo, más se le reduce el cerebro. En serio, ¡se vuelve tonto de capirote!

34. REPARAR UN BUCLE TEMPORAL

Nesteff: Demonios, esto sí que lo odio. Los bucles temporales son una maldita pesadilla y un auténtico quebradero de cabeza. ¿No sabes qué es esto? Bueno, en realidad esta no es una tarea en sí, sino un condenado problema. La cosa es que algunas veces la estrella del árbol se atasca, no sabemos muy bien por qué. Cuando esto ocurre, la torre y sus alrededores (aún no hemos podido constatar que ocurra con el mundo entero) entra en un bucle temporal y el mismo día se repite una y otra vez. Todos hacen las mismas cosas, dicen las mismas cosas y, al terminar el día y despertarte la mañana siguiente, ¡plaf!, ahí estás de nuevo, y todo sucede exactamente igual. Siempre que ha pasado, alguno de nosotros nos hemos quedado fuera de ese bucle. Bueno, lo de fuera es un decir. Lo sufrimos igualmente, pero al menos sabemos que no hace más que repetirse el mismo día. Te puedo asegurar que cuando te pasa es un asco. Solo hay una manera de salir del bucle. ¿Cuál? Pues no tengo ni pajolera idea, porque cada vez se trata de una solución distinta. Pero sea lo que sea, siempre tendrás que ver con algún suceso que le haya ocurrido al árbol y tendrás que evitarlo para que el día no se repita más. Una recomendación: si estás cargado de odio, gasta uno de esos días en cargarte a todo el mundo en la torre. No veas lo que libera, y, total, como al día siguiente va a estar todo como te lo encontraste por la mañana...

35. EL CASCANUECES

Goblop: Te ha tocado. En serio. Es el cascanueces. Hasta yo, Goblop, portador de la campana y lutín ejemplar de la torre de Rudesindus tendría que felicitarte. Solo a un lutín de extrema confianza para nuestro mago le encargaría semejante honor. Para Rudesindus, los cascanueces, esas figuritas de madera que castañean los dientes, tienen un valor especial. Al parecer, es una tradición familiar el tener durante las Navidades una colección de estas figuritas. Por desgracia, el mago perdió las suyas hace mucho tiempo. Unos dicen que las perdió por culpa de un hechizo que salió mal y otros, que fue en una apuesta en un lejano casino de Oriente. Sin embargo, no puede permitirse el lujo de no seguir con esa tradición. Y ¿cuál ha sido la solución que ha encontrado? Pues cada día convierte a uno o a varios lutines en cascanueces. Si eres el afortunado, tu cuerpo cambiará durante todo un día. Seguirás manteniendo tus habilidades, aunque deberás añadir que eres un muñeco de madera a tus virtudes. Durante todo ese día, nadie te reconocerá como un lutín, sino que te

confundirán con un objeto encantado navideño. Así que podrás campar a tus anchas por todos lados. Serás bienvenido en la guarida de los duendes, las arduillas te confundirán con un adorno, ¡y al Yeti no le importa un bledo nada que no sea comestible! Solo tienes que tener cuidado: una de las maldades favoritas del Grinch es intentar destruir todos los cascanueces del mago. ¿Quién sabe?, quizás fue el Grinch el que destruyó los que Rudesindus había heredado de su familia...

Nesteff: Bueno, ya está, ¿no? Ya podemos largarnos y dejar de aguantar este peñazo.

Prisky: Jopelines, Nesteff, ¡deberías ser más amable!

Nesteff: ¿«Jopelines»? ¿En serio que ha dicho «jopelines»?

Rudus: No le hagas caso, compañero lutín, ha sido un placer enseñarte todo esto, pero no voy a engañarte, la princesa estará muy preocupada por mí. ¡Hace horas que no paso a verla! Lo mejor será que me vaya. ¡Suerte este invierno y que los Demonios de Oriente te traigan muchas cosas!

Nesteff: La princesa, preocupada... ¡Bah! ¡Menuda memez! Odio las ñoñerías. En fin, yo también me largo a pensar en algún rincón oscuro cómo puedo hacer para arrebatarme la campana a Goblop, pero ni se te ocurra decirle nada o iré a buscarte... Luko ya me lio una vez. ¿Adivinas quién provocó su cojera? ¡Ja, ja, ja, ja! Lo dicho, la próxima vez haz perder el tiempo a otro. ¡Adiós, muy buenas!

Prisky: Me gustaría saber qué te ha cuchicheado Nesteff al oído... Por tu cara he de suponer que nada bueno. No le hagas mucho caso. Ten mucha suerte estos meses en la torre y espero que nos veamos alguna vez por aquí, ¡ji, ji. Ais, cómo me gusta conocer lutines nuevos... En fin, ¡que tengas una feliz Navidad!

Goblop: Al fin solos. He de admitir que, como experiencia, no ha estado mal esto de explicarle todos juntos las novedades a un lutín inexperto. Pero no estés tan sonriente, ¡me has hecho perder un montón de mi tiempo de trabajo! Ahora tendré que trabajar el doble para tener al mago contento. Bueno, estamos en Navidad, soy portador de la campana y tengo un lutín nuevo sobre el que mandar. Por esta vez no me voy a despedir cabreado. Es más, me siento tan lleno del espíritu navideño que voy a darte el resto del día libre. ¿Qué te parece?... ¡Ni en tus mejores sueños! ¡Vamos, holgazán! ¡Muévete rápido de ahí y a trabajar, que no tenemos todo el día! Estos novatos...

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 lutín. 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 invierno:

Ardillas cantoras: Ardillas mágicas que habitan en el árbol de Navidad de Rudesindus. No les gusta que ningún extraño pulule por su territorio.

Son ágiles y mafiosas pero muy adictas a los frutos secos. Son expertas en cantar con voz angelical, saltar de rama en rama y defender a la «familia». Son diminutas.

Bolas navideñas carnívoras: Unas de los extravagantes y exóticos adornos navideños del mago. ¡Cuidado con ellas, que muerden!

Son mal intencionadas y vengativas pero muy artificiales. Son expertas en colgarse de rama en rama, parecer inanimadas y dar mordiscos. Son diminutas.

La bufanda de Rudesindus: Una prenda de invierno imbuida por un encantamiento que la hace ser extremadamente calentita (y extremadamente molesta).

Es escurridiza y astuta pero muy asustadiza. Es experta en camuflarse entre la ropa, golpear lutines y dar mucho calorcito. Es pequeña.



Carámbano de hielo: Pues carámbanos de hielo... ¿qué quieres que te explique? (Estos son como los que cuelgan del tejado de la torre).

Son muy bonitos pero muy frágiles. Son expertos en romperse, caer en el peor lugar posible y reflejar la luz. Algunos son diminutos y otros son pequeños.

Cascabeles del trineo de Papanel:

Pequeños cascabeles dorados mágicos que harán que todo aquel que tenga uno se porte muy bien y que no quiera desprenderse del cascabel bajo ningún concepto. He oído a algún lutín bajo el

efecto de un cascabel decir: «Esss míooo, mi tesssoroooo».

Son artificiales y con un sonido embaucador pero muy dados a perderse. Son expertos en hacer que aquellos que los toquen hagan buenas acciones, crear adicción y sonar de manera irresistible. Son diminutos.

Don Frío, el muñeco de nieve: Un muñeco de nieve casi tan grande como una persona. Como todo en la torre, es mágico y tiene vida propia. Es aficionado a cantar villancicos.

Es muy frío pero muy sensible al calor. Es experto en perder partes de su cuerpo, cantar villancicos y moverse por la nieve. Es grande (si le ha estado dando el sol, es pequeño ¡o incluso menor!).

Duendes de las Tierras Heladas: Los pequeños ayudantes de Papanel. Adictos al trabajo. No permiten que interrumpen sus cometidos bajo ningún concepto.

Son trabajadores y muy felices pero adictos a la Navidad y muy obsesionados con sus tareas. Son expertos en fabricar cosas, hacer cadenas vivientes y dar enormes palizas a aquellos que interrumpen su trabajo. Son diminutos.

Espumillones encantados: Otros de los exóticos adornos de Rudesindus: espumillones con complejo de serpiente.

Son artificiales y serpentinos, pero muy malhumorados. Son expertos en colgarse, actuar como una serpiente constrictora y servir como decoración. Los hay de todos los tamaños.

Estrella Polar: Un precioso artefacto situado en lo más alto del árbol de Navidad. En realidad es un poderoso objeto mágico traído de tierras lejanas.

Es muy bonita pero frágil y voluble. Es experta en crear efectos mágicos, brillar y parecer preciosa a todo aquel que la mire. Es pequeña.

El Grinch: En su día fue un gran demonio del Infierno. Obsesionado por el frío, se quedó solo y marginado. Si hay algo que odia por encima de todas las cosas, es la Navidad.

Es un demonio del Dominio del Frío. Es malicioso y muy destrozón pero marginado y muy solitario. Es experto en reventar la Navidad, dar mucha penita y atacar cuando menos te lo esperas. Es grande.

Luciérnagas invernales: Una preciosa variedad de insecto que aparece en los alrededores de la torre durante el invierno. No solo dan luz, también dan chispazos de electricidad.

Son preciosas, ligeras y brillantes pero electrizantes y muy huidizas. Son expertas en dar chispazos, elevar cosas por el aire y revolotear sin rumbo fijo. Son pequeñas.

Maltazar: Uno de los tres grandes demonios que llevan regalos a todos aquellos diablos que han sido malos y que expulsan al Infierno a los que no lo han sido lo suficiente. Grande y de piel oscura como el carbón.

Es muy sabio pero exigente y adicto al oro. Es experto en dar regalos, ver si los demonios están mintiendo y lanzar rayos por la punta de los dedos. Es grande.

Melkor: Otro de los tres Demonios de Oriente, con una espesa mata de pelo blanca que le hace parecer familiar del Yeti.

Es muy encantador con las criaturas infernales pero exigente y adicto a la mirra. Es experto en dar regalos, ver si los demonios han sido malos y devolver criaturas infernales adonde salieron. Es grande.

Nueces, el capo: El peligroso líder de las ardillas cantoras. Todo en el árbol de Navidad debe hacerse con la autorización de Nueces. Si no, estarás en un grave problema.

Es ágil y muy mafioso pero paranoico y muy adicto a los frutos secos. Es experto en controlar a la «familia», defender a los suyos y castigar a todo el mundo (incluida la «familia»). Es pequeño.

Peludos: Pequeñas criaturas saltarinas y peludas que habita, en el interior de la gruta del Yeti.

Son saltarines y nerviosos pero descontrolados y adictos al turrón. Son expertos en botar, abrir mucho la boca y romper cosas con los dientes. Son diminutos.

Pingüino cohete: Especie migratoria de pingüino que habita en el valle de la gruta del Grinch. Están bastante chillados y son adictos a volar de manera descontrolada.

Son frenéticos y nerviosos pero bobos e imprecisos. Son expertos en llevarse todo lo que pillan por delante, aterrizar donde menos deben y sobrevolar el cielo como si les fuera la vida en ello. Son pequeños.

Raspar: El tercer Demonio de Oriente. Una gran abominación de color rojo con un tercer ojo en la frente con el que ve si los demonios han sido buenos o malos.

Es muy adulator con las criaturas infernales pero exigente y adicto al incienso. Es experto en dar regalos, ver si los demonios han sido buenos y hacer que las cosas ardan. Es grande.

Reno volante: Los animales que se encargan de llevar el trineo de Papanel. Estos renos son capaces de volar.

Son muy fieles a su amo y muy imponentes, pero muy tercos y muy adictos a las grosellas. Son expertos en cornear, tirar de trineos voladores y perder casca- beles. Son grandes.

Rudolf, el líder de los renos: El guía de los renos de Papanel. Destaca por tener la nariz de color rojo.

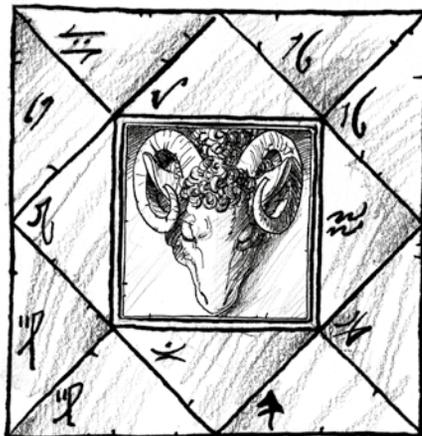
Es un reno del Dominio de la Naturaleza. Es muy fiel a su amo y muy imponente, pero muy terco y muy adicto a las grosellas. Es experto en cornear, idear estrategias reniles (lo sé, esta palabra no existe, pero soy yo el que porta la campana, ¿algún problema?) y convencerte de hacer lo que él quiera. Es grande.

El Viejo Lobo: En su juventud seguramente fue un depredador nato y peligroso. Ahora no es más que una vieja gloria.

Es un depredador nato y con muy buen olfato pero viejo, escuálido y con pánico a las niñas con caperuza roja. Es experto en soltar dentelladas, cojear y dar pena. Es grande.

El Yeti: El hombre de las nieves, una bestia simiesca con un espeso pelaje blanco. Bajo esa fachada de monstruosidad letal tiene un gran corazoncito.

Es deforme y bestial pero incomprendido y con problemas socioafectivos. Es experto en parecer abominable, hacer sorbetes de nieve y dejar huellas enigmáticas. Es muy grande (tiene seis niveles de salud! Intacto, arañado, magullado, lastimado, herido y maltrecho).



Yo, _____,
lutín 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 así conste en los archivos
del Averno.

Hoy me siento _____.



¡HA LLEGADO EL INVIERNO A LA TORRE DE RUESINDUS!

Ya se ve nieve en la torre y los lutines tienen que abrigarse bien. ¡Hay mucho que hacer en la estación más fresquita del año!

Es invierno y pronto será Navidad, la fiesta preferida del mago Rudesindus. Bolas navideñas, espumillón mágico, renos voladores... Todo amenizado con una banda sonora de villancicos y cascabeles. ¡Y turrón!

Un montón de tareas se vuelven peligrosas con el frío, pero la magia hace que otras sean endiabladamente divertidas. Si cumples con tu contrato y eres lo suficientemente malo, quizá hasta te lleves un regalo...

El Invierno de Rudesindus es un divertido suplemento lleno de nuevos personajes, lugares y tareas para jugar a La Torre de Rudesindus. Este libreto continúa la colección de libros sobre las estaciones en la torre, inaugurada por **La Primavera de Rudesindus**.

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

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



NOSOLOROL

www.nosolorol.com