

# El Colapso



Por Albert Estrada Zambrano

Aventura Gratuita de Libre Descarga para

**PORTAL**  
EL JUEGO DE ROL

Edición en PDF

Publicada y liberada el 18 de junio de 2016 con motivo del Día del Rol Gratis.

Las hojas resumen de reglas de **Portal, El Juego de Rol** pueden descargarse sin coste en <http://portalrol.com>, donde también podrás acceder a nuevos materiales gratuitos e información sobre el juego.

Las ilustraciones de los personajes son obra de **Brian Deakin** ([www.briandeakin.com](http://www.briandeakin.com)), para el juego de mesa **King of the Hill**, de **Oriol Tutusaus** y **Adrià Càmara**, editado por **Orcajocs**. (<http://orcajocs.com>) y se utilizan con permiso del titular de los derechos de autor.

Las imágenes “**Dark Soft**” de [Playingwithbrushes](#) y “**Round Frame**” de [Double-M](#) se emplean bajo licencia *creative commons*.

**Portal, El Juego de Rol** y su logotipo son marcas registradas de **Albert Estrada Zambrano**. Todos los derechos reservados.

Las fuentes empleadas están declaradas *Public Domain* o se utilizan con licencia.

El resto del contenido de la aventura se declara *creative commons*.



El Colapso by [Albert Estrada Zambrano](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional License](#).

*Para Laia*

*No salgas, it's a trap!*

# ÍNDICE

Presentación.....	5
Sinopsis para el Narrador.....	5
Cómo utilizar esta Aventura.....	6
Los Clanes Enanos.....	7
<i>Ayuda de Juego; Los Cinco Grandes Clanes.....</i>	<i>8</i>
<i>Hojas de Personaje.....</i>	<i>9</i>
Tutulín Mataorcós.....	9
Lemelin Picorrojo.....	10
Berín Cortarroca.....	11
Obelin Runagrís.....	12
Sigfrid Fuegonegro.....	13
Humboldt Tunelfrío.....	14
Emelin Bajomonte.....	15
Buriol Pozoscuro.....	16
Vilín Barbamojada.....	17
Rodalín Candilverde.....	18
<i>Ayuda de Juego; Los Enanos Perdidos.....</i>	<i>19</i>
Estructura Narrativa.....	20
Personajes de Reparto.....	20
Axel: El Vigilante Frikí.....	20
Karen: La Activista Enana.....	21
Huang: El Chino Oportunista.....	21
Miles: El Científico Incomprendido.....	22
Rose: La Espía Implacable.....	22
Sierpevil: El Nigromante Ambicioso.....	22
Oliver: El Culturista Gay.....	23
<b>ACTO I: La llegada al nuevo mundo.....</b>	<b>24</b>
La Brecha.....	24
Las Cloacas.....	24
La Cervecería.....	25
La Gran Ciudad.....	25
<b>ACTO II: Las cosas se complican.....</b>	<b>26</b>
Los Troles.....	26
Problemas con las autoridades.....	26
El Colapso.....	27
<b>ACTO III: El regreso.....</b>	<b>28</b>
La Vía Mágica.....	28
La Vía Científica.....	28
La Solución Americana.....	29
El Museo.....	29
¿Quién se queda y quién se marcha?.....	30
¿Y si todo fracasa?.....	30

## **PRESENTACIÓN:**

El polvo se disipa más rápido que vuestro embotamiento. Al menos parece que nadie ha resultado herido de gravedad en el derrumbe. Todos sabíais que bajar al túnel, completamente ebrios de cerveza, para alardear delante de los demás de vuestra pericia excavando era una idea pésima... ¡Pero sois enanos, y los enanos no se amilanan ante los desafíos!

El reto consistía en abrirse paso a través de una veta de roca negra, compuesta por un extraño mineral que le resulta completamente desconocido a vuestro pueblo. Un material resistente como el diamante, capaz de aguantar los envites de la magia, los golpes de vuestros picos y el poder de vuestras explosiones de pólvora. Los ancianos ya habían advertido del peligro de que toda la galería se desmoronase, y aconsejado abandonar los infructuosos intentos de perforación en pos de una ruta alternativa, pero vosotros, henchidos de orgullo y cegados por la bebida y las bravuconadas desatadas por la celebración de los inminentes esponsales de la hija del rey, habéis arremetido con todo contra la piedra... ¡Y al final la habéis vencido!

Al principio lo intentasteis cada uno por separado, empleando vuestras mejores bazas, pero nada funcionó. La frustración mitigó la rivalidad que os había impulsado a bajar a las profundidades del pozo y comenzasteis a colaborar para derrotar a la montaña. Vuestro último intento fue una temeridad, e incluía hechizos arcanos, runas prohibidas, armas mágicas, acordes secretos y grandes barrenos de azufre.

¡Funcionó!

O, al menos así lo parece, pues a medida que vais recobrando la conciencia tenéis ocasión de descubrir con asombro que habéis logrado abrir un descomunal boquete en el maldito muro negro, y que ahora os encontráis al otro lado.

El problema es que, tal y como era de esperar, la caverna entera se ha colapsado y ahora los escombros bloquean el paso de regreso a la ciudad enana. Vuestras herramientas están rotas y ya no os quedan cartuchos con los que detonar los cascotes que os cierran el paso, ni conjuros con los que facilitar vuestro regreso de vuelta al hogar.

¡Estáis atrapados!

## **SINOPSIS PARA EL NARRADOR:**

Un variopinto grupo de enanos de clanes rivales han cavado un agujero a través de la mismísima pared de la realidad, abriéndose paso hasta una dimensión paralela que les resulta completamente desconocida.

La nuestra.

Cada uno de los integrantes de este grupo tiene sus propios intereses y objetivos, que a veces les obligarán a enfrentarse y en otras ocasiones les moverán a cooperar para hallar el camino de regreso a casa.

Desgraciadamente, volver no es tarea fácil, y nuestros enanos no pueden hacerlo solos. Precisan, para ello, de la colaboración de aliados de nuestro mundo.

Afortunadamente, hay algunas personas dispuestas a echarles una mano para encontrar el camino de regreso a su propia dimensión. El problema es que no siempre es el deseo altruista de ayudar el que impulsa a estos individuos, sino la ambición, la codicia y la fiebre del oro. ¡Al fin y al cabo, en el mundo del que vienen los enanos hay rubíes del tamaño de una cabeza de vaca!

Tristemente, la destrucción causada por los enanos ha ocasionado un desequilibrio cósmico de consecuencias catastróficas. Los dos mundos se están colapsando, y comienzan a invadir el espacio del otro, dando lugar a incidentes cada vez más frecuentes en los que ambas realidades se entremezclan y el caos se desata por doquier. Restablecer el orden puede tener un alto precio, y el retorno al hogar no resultar el apetecible destino que los enanos esperaban.

## CÓMO UTILIZAR ESTA AVENTURA:

Si bien esta aventura sigue los principios del rol de mesa tradicional (un Narrador que describe lo que ocurre, unos Jugadores que controlan sus personajes, tiradas de dados para resolverlo todo, etc.) presenta algunas peculiaridades que la diferencian del común de los relatos.

Para empezar, el sistema de juego que utiliza, **PORTAL**, aún no está disponible en su formato definitivo. Existen hojas que resumen las reglas y permiten que cualquier Narrador mínimamente experimentado comprenda las mecánicas del mismo a partir de su lectura y se ha testado en numerosas mesas de juego, con distintos Narradores, pero su publicación no tiene siquiera previsión de fecha.

Eso no es realmente un problema. No hay que entender ninguna mecánica para comprender la aventura y adaptarla (con mayor o menor esfuerzo) al juego con cuyas reglas vuestro grupo se sienta más cómodo. **PORTAL** es un juego narrativo que prácticamente no emplea valores numéricos que precisen ser comprendidos por el lector a partir del conocimiento previo de sus mecánicas, de modo que esta es, *de facto*, una aventura genérica que puede adaptarse a cualquier juego de rol.

¡La aventura incluye diez personajes pre-generados!

Aunque eso no implica que esté pensada para diez jugadores, lo cierto es que su carácter desenfadado puede hacer que funcione incluso en tales circunstancias, sobre todo si hay complicidad en el grupo... ¡y mucha, mucha cerveza!

Si no te ves con ánimo (lo comprendemos) puedes retirar de la historia a los personajes sobrantes que no hayan sido escogidos o emplearlos como Personajes del Reparto. La segunda opción es la más recomendable, pues permite que aquellos jugadores que pierdan su personaje puedan reincorporarse con una ficha de la reserva. Al fin y al cabo, si te hartas de ellos siempre estás a tiempo de matarlos con cualquier pretexto.

La partida tampoco tiene una duración estipulada. Si se eliminan algunas escenas puede completarse en pocas horas... o emplearse como base para una campaña entera, si se amplía convenientemente.

Ni siquiera el tono es algo que venga preestablecido. Podéis jugar este escenario centrándoos en los aspectos más serios y dramáticos del mismo, o enfocando vuestra atención hacia las partes humorísticas y delirantes, aunque es bueno tener presente que los contrastes resaltan el sabor y permiten disfrutar con más intensidad del elemento al que hayáis escogido dotar de mayor relevancia.

Si puedes, aprovecha las ocasiones que te brinden tus jugadores para explorar nuestra realidad desde la perspectiva más simple y más noble de los viajeros de un reino de fantasía. Contamos historias para conocernos mejor. Jugamos a rol para vernos a nosotros mismos con otros ojos. Este enfoque no está reñido con la hilaridad. La crítica social casi nunca está exenta de humor y cinismo.

La experiencia de juego se apoya en la cooperación de los participantes a la hora de contar la historia. Aunque no tengan autoridad narrativa, los jugadores tendrán mucha más información que sus personajes sobre lo que está ocurriendo y cómo funciona el mundo. Superar los retos de la aventura aprovechándose de esta ventaja (lo que en argot rolero se conoce como metajuego) es tan sencillo que no tiene ninguna gracia. La diversión está en ponerse en la piel de un pobre enano perdido y desubicado, y lanzarse de cabeza sobre todo tipo de entuertos y situaciones cómicas. O en meterse a sabiendas en la boca del lobo y disfrutar con el sufrimiento de los personajes. Lo mismo que cuando uno interpreta a uno de esos investigadores que se enfrentan a los Mitos de Cthulhu.

¡Sea cual sea la senda que escojáis recorrer, espero que os divirtáis como enanos!

## **LOS CLANES ENANOS:**

No vamos a detallar la ambientación de fantasía medieval en la que viven los protagonistas de este relato. Se trata del típico y tópico mundo de inspiración Tolkieniana, con elfos, orcos, enanos y dragones.

Sí vamos a describir, por el contrario, a los cinco clanes enanos principales a los que pertenecen los personajes, y sus relaciones entre ellos. Se trata de información pública que puedes entregar a tus jugadores.

# Los Cinco Grandes Clanes

## El Clan del Hacha de Batalla



Son uno de los clanes enanos más antiguos y honorables, aunque nunca han alcanzado la cúspide del poder. Son de naturaleza aventurera, militarista y belicosa, y tienden a formar el grueso de los ejércitos enanos.

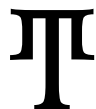
Durante siglos apoyaron al Yunque de Plata, hasta que decidieron cambiar de bando y apostar por los Corazón de Fuego, ganándose el odio de sus antiguos aliados.

## El Clan del Corazón de Fuego



Son un clan astuto y emprendedor que, a pesar de su linaje más bien humilde y de su ocasional falta de respeto por las tradiciones ha logrado encumbrarse a la cima a base de audacia, talento, riquezas, pensamiento práctico... y un poco de juego sucio. Han aprendido a aprovecharse del honor y las debilidades de los líderes del Clan del Hacha de Batalla para manipularlos a su antojo y convertirlos en sus títeres.

## El Clan del Yunque de Plata



Sus antepasados gobernaron al resto de clanes durante milenios, hasta que la traición de sus leales guardianes, el Clan del Hacha de Batalla, les hizo caer a la sima más profunda. Hoy son pocos, están desperdigados y no poseen grandes riquezas, pero siguen conservando intacto el honor, la devoción por sus ancestros y un fiero orgullo que roza la prepotencia. Sólo el Clan del Puente de Piedra les guarda cierto respeto.

## El Clan del Puente de Piedra



Se trata de un clan humilde pero honorable. Crean en el trabajo bien hecho y en la dedicación y la pasión en el camino que escogen. Fieles defensores de la tradición y las viejas costumbres. Son respetuosos y se llevan bien con todo el mundo, pero fundamentalmente tratan con deferencia a los miembros del Clan del Yunque de Plata, a los que siguen considerando legítimos gobernantes del pueblo enano.

## El Clan de los Pilares de Obsidiana



Este clan está poco cohesionado y sus miembros no suelen relacionarse con nadie ni perseguir objetivos políticos comunes, de modo que goza de cierta fama de neutralidad que permite a sus integrantes perseguir sus propias agendas personales y actuar como jueces en las disputas. Tienen fama de refunfuñones y son muy individualistas, aunque en ocasiones de auténtica necesidad se ayudan entre sí con fiereza.



# Tutulín Mataorcos



## El Aventurero Recién Retornado

Abandonaste el hogar ancestral de tus antepasados casi en la adolescencia. Tu linaje y tus capacidades te hacían digno de casarte con tu amada, la Princesa Enana, y heredar un día el Trono, pero tú no considerabas que alguien que no hubiera demostrado su valía en el campo de batalla pudiera reclamar esos honores, de modo que partiste en busca de gloria y renombre, embarcándote en una vida de aventuras.

Has aprendido a estar atento a los peligros y a moverte con sigilo cuándo así lo aconseja la prudencia. Has dominado las destrezas del combate en sus diversas formas, has adquirido un montón de recursos y habilidades útiles (y otras no tan útiles) con las que hacer frente a las adversidades más dispares. ¡Incluso sabes nadar!

Estuviste a punto de morir en muchas ocasiones. La última, al ser capturado por una banda de orcos, pero por fortuna coincidiste con Lemelín Pícorrojo en la mazmorra y juntos lograsteis escapar. Te acompañó de regreso, y la amistad entre vosotros crecía con fuerza.. ¡hasta que ambos descubristeis consternados que pertenecéis a clanes rivales!

Ahí no acaban las sorpresas. En tu ausencia tus rivales han conspirado contra ti y ahora la Princesa está prometida a Obelín Runagris y se muestra distante. Debes recuperar su corazón... pero ¿cómo!? Tal vez tu antigua amiga de la infancia, Emelín Bajomonte, pueda aconsejarte, ya que se ha convertido en su Dama de Confianza.



# Lemelin y Picorrojo



## El Cartógrafo de Grutas

Eres un experimentado explorador y dibujante de mapas. Sobre todo de túneles y grutas, pero también de la superficie. Te encanta descubrir cosas nuevas y visitar lugares inexplorados. Sabes apañártelas en el exterior, trepar y hacer nudos, reconocer todo tipo de plantas, cazar animales, estar atento a los peligros y mantenerte oculto cuándo la situación lo requiere... ¡Incluso sabes nadar!

No obstante, tu verdadero talento como explorador es tu sentido de la orientación. Tienes una brújula dentro, que además te permite sentir la proximidad de vetas de metal de hierro, y por si eso fuera poco te orientas a la perfección a través de las estrellas, signos como el musgo que crece en los árboles o mirando un viejo plano.

También tienes talento para evaluar la seguridad de los túneles en los que te metes y los puentes por los que cruzas. Sabes calcular las distancias y predecir el clima.

Eres muy previsor. Has aprendido a llevar todo tipo de equipo en la mochila. Siempre sueles tener a mano aquello que te hace falta en cada situación.

Pero toda tu previsión no bastó para evitar que, en tu último viaje, fueras capturado por los orcos y encerrado para ser devorado. Por fortuna te encarcelaron junto a **Tutulín Mataorcos**, y juntos escapasteis. Regresasteis juntos al hogar, del que él había partido hacía muchos años, y creías haber encontrado a un alma gemela cuando ambos descubristeis llenos de consternación que pertenecéis a clanes enfrentados.



# Berin Cortarroca



## El Capataz de Mineros

Estás harto de hacer lo que se supone que tienes que hacer. Puede que no seas brillante, pero tienes una fortaleza descomunal y tus golpes de pico quiebran las rocas como si fueran de cerámica. Sabes moverte por los túneles, trepar, hacer nudos y apuntalar las galerías. Tu padre fue minero, y su abuelo antes que él... pero tú no quieres seguir con la tradición familiar... ¡Quieres ser un guerrero, o un explorador, y vivir aventuras lejos de tu hogar! Has estado practicando en secreto y crees haber logrado un nivel aceptable de pericia en combate con tu pico... y lo que te falta de habilidad lo compensas con tu pasión y tu portentosa forma física.

Ese no es tu único secreto. Odias la cerveza. **Vilín Barbamojada** siempre anda invitándote a beber y organizando concursos para que sus clientes te tumben. Tu finges agradecimiento, pero en realidad te repatea el hígado, y además no tragas a ese tipo.

Tu tercer secreto es aún más vergonzoso. Estás enamorado de **Sigfrid Fuego Negro**, el capitán de la guardia. Al principio te decías a ti mismo que era solo admiración por su talento marcial, pero ya no puedes seguir mintiéndote. La atracción que despierta en ti resulta prácticamente irrefrenable.

Aunque tales tendencias no son inauditas entre el pueblo enano, no se consideran en absoluto honorables, y traerían la vergüenza y el deshonor a tu linaje si se descubren.



# Obelin Runagris



## El Futuro Príncipe de los Enanos

Tienes una buena reputación entre tus congéneres, y eso ha permitido que tu clan, mediante las presiones políticas adecuadas y el empleo de regalos (o sobornos), haya logrado que el Rey acepte entregarte la mano de su hija, la Princesa Enana, lo que te convertirá en heredero al Trono a pesar de tu linaje advenedizo. **Humboldt Tunelfrio** ha sido el principal artífice del compromiso matrimonial. Ha invertido mucho dinero en ello y espera de ti el adecuado agradecimiento. Algo que estás lejos de sentir.

En primer lugar, porque estás perdidamente enamorado de **Emelin Bajomonte**, la Dama de Confianza de la Princesa, aunque ella no sabe nada de tus sentimientos.

En segundo lugar, ni quieres ser Rey ni te ves preparado para ello. Eres un Corazón de Fuego honorable, con una voluntad de hierro y un sentido ético inquebrantable. Te preocupas por tus hombres y por eso te has ganado su respeto... no con tretas. Pero no eres ningún inocentón. Sabes que, como Rey, deberás tomar decisiones difíciles cuándo no contrarías a tu honor. También, por supuesto, ese mismo honor del que alardeas te obliga a ser leal a tu clan y continuar con este despropósito.

Tu único apoyo es **Sigfrid Fuegonegro**. Un soldado leal y honorable al que has confiado la vida en el campo de batalla en incontables ocasiones. Tu único amigo y alguien en cuyo criterio confías, aunque eso de las confidencias no es de enanos varoniles como tú.



# Sigfrid Fuego Negro



## El Capitán de la Guardia

Eres uno de los guerreros más capaces de todo tu pueblo. Dominas a la perfección una miríada de armas, desde el cuchillo hasta la catapulta de asedio. Sabes leer el campo de batalla y trazar estrategias de combate efectivas. Te mueves con comodidad pertrechado con armaduras completas y te has especializado en el uso de la espada, con la que no tienes rival. ¡Incluso manejas bien esos modernos arcabuces de pólvora!

Todo eso sería fantástico si no estuvieras hastiado del combate. Estas cansado de guerrear sin propósito, de las matanzas sin sentido, del odio racial absurdo que os arrastra a la sinrazón. Te gustaría poder dejar todo eso atrás, y dedicarte a tu verdadera pasión. La escultura de monumentos fúnebres y estatuas conmemorativas.

En secreto (aunque no es ninguna vergüenza) has estado practicando, pero aún te falta un largo trecho por recorrer, y sabes que si abandonas las armas se te acusará de cobardía y el deshonor caerá sobre tu familia.

Las tallas que mejor te salen son pequeñas piezas representando a Obelín Runagrís. El futuro esposo de la Princesa Enana... ¡del que estas secretamente enamorado!

Encuentras irresistible su valor, su entereza, su fuerza, su agilidad, esa barba... ¡oh!

Aunque tales tendencias no son inauditas entre el pueblo enano, no se consideran en absoluto honorables, y traerían la vergüenza y el deshonor a tu linaje si se descubren.



# Humbold Tunelfrio



## El Artesano Mercader

Siempre has ansiado atesorar riquezas, y siempre se te ha dado bien, y para ello estas dispuesto a emplear tanto los métodos lícitos, como el comercio, o trabajar duro, como los menos respetables. En tu juventud aprendiste a ser ágil de dedos y pies, a estar atento a tu entorno y a no llamar la atención. Aprendiste a tener la lengua despierta y a saber cuándo la apuesta merecía la pena y cuándo no... Capacidades todas ellas que sirven de gran ayuda tanto al comerciante como al ladrón. En realidad, tu no ves gran diferencia entre lo uno y lo otro, mientras te reporte un beneficio.

Te gusta planear bien las cosas. Llevas siempre encima todo tipo de mercancías que, a menudo, demuestran ser útiles cuando menos te lo esperas. Tu pieza de equipo favorita es una ballesta pesada de exquisita manufactura con la que has adquirido una competencia más que aceptable.

Tu mejor plan, a día de hoy, el que llevará a colocar a un pariente lejano tuyo, **Obelín Runagrís**, en el Trono Enano.

El muchacho tiene una excelente reputación entre las masas, y con regalos, sobornos y alguna que otra amenaza has conseguido que acabe prometido con la Princesa.

Además, es enano de palabra, sabrá agradecerte llegado el momento, lo que has estado haciendo por él. No obstante, hasta que llegue ese día, mejor ten vigilada tu inversión.



# Emelin Bajomonte



## La Dama de Confianza de la Princesa

Tienes múltiples talentos femeninos que te han valido un puesto como Dama de Confianza junto a la Princesa Enana.

Se te da bien coser y bordar. Eres un portento en la cocina y nadie te iguala en el uso de las especias, pero es que, además, conoces las plantas en profundidad, y eres capaz de preparar perfumes embriagadores, bálsamos curativos e incluso bebedizos afrodisíacos que despiertan el deseo y la pasión de quien los toma (aunque no influyen en quién constituya el objeto de su anhelo).

Sabes cantar y expresarte con delicadeza y gracia. Tienes buenas habilidades de persuasión, pero además de tu pico de oro también has aprendido a escuchar, ser discreta, permanecer atenta y a moverte por palacio sin ser detectada.

La Princesa Enana se ha prometido con **Obelin Runagris**, pero ella te ha confesado que no le ama, y que estaría dispuesta a enfrentarse a su padre, o a fugarse con su verdadero amor, de poder conquistarlo. Por eso te ha encargado que averigües el modo de ganar el corazón de **Rodalín Candilverde**, que desconoce tales sentimientos.

Tú, por tu parte, también tienes un corazón por conquistar, el de tu amigo de infancia **Tutulín Mataorcos**, que ha regresado tras largos años de una apasionante vida de aventuras lejos de su hogar convertido en un hombre portentoso e irresistible.



# Buriol y Pozoscuro



## El Alquímista Arcano

Eres un tipo gruñón y solitario. Tienes una insaciable necesidad de saber, de descubrir, de experimentar. Ansías el conocimiento por encima de todo... sobre todo si nadie más lo posee.

Sabes preparar todo tipo de ungüentos, pócimas y elixires, incluyendo frascos volátiles que estallan y se inflaman al romperse, bálsamos curativos, polvos de amor y pociones que despiertan el deseo y la pasión, vapores alucinógenos, venenos con los que impregnar el filo de las armas, etc. El único problema es que muchos precisan ingredientes exóticos que son harto difíciles de conseguir, como azufre o sangre de ballena.

Tus conocimientos mágicos se extienden al campo de las runas de poder, que puedes grabar en objetos para potenciar su uso o permitir que actúen solos, y con las que también puedes alzar guardas que impidan el paso a entidades sobrenaturales.

Tu principal problema es que te haces viejo y tus sentidos están cada vez más embotados. Te has quedado medio ciego de tanto leer, prácticamente sordo a causa de las explosiones y, tras años de andar husmeando componentes alquímicos tu olfato ya no es el que era. Suerte que en tu laboratorio todo está bien etiquetado y ordenado, y que la cabeza no te falla, porque cualquier día de estos sufrirás un accidente.



# Wilin Barbamojada



## El Aventurero Retirado

Eres bueno fabricando cerveza, y sí no que se lo pregunten al bueno de Berín Cortarroca, que se desvive por que organices tus célebres concursos de tumbarle bebiendo. A ti también te conviene, no lo niegas, porque, aunque él beba de gratis, el resto de participantes pagan sus rondas, y nunca nadie ha logrado tumbar a ese gigantón, con lo que te sacas otro tanto en apuestas. ¡Los dos salís ganando!

La cocina, además, tampoco se te da mal. Entiendes de hierbas y especias, y puedes incluso preparar una sopa reconstituyente a base de hongos y raíces con la que aliviar múltiples dolencias... y también tabaco de setas mágicas, de ese que abre el espíritu.

Tu pasión, no obstante, son las historias. Cuanto más emocionantes mejor... aunque para eso tengas que inventarte un poco el principio, retocar el final y remodelar todo lo de en medio. Se te da bien la narración. Cantar y tocar instrumentos. Inspirar a los demás con tu música y tus arengas. Se te da bien, sobre todo, contar historias sobre tí que te hagan parecer un héroe y un portento, aunque la realidad sea otra muy distinta. La realidad es que eres un cobarde que nunca se ha alejado de su casa más que unos metros para recoger ingredientes en el campo y que te aterra enfrentarte a lo desconocido. Tendrás que procurar que Emelin Bajomonte, de la que estás secreta y locamente enamorado no lo descubra, y seguir fingiendo ser lo que no eres ante ella.



# Rodalin Candilverde

¶



¶

## El herrero Rúnico

Los Troles mataron a toda tu familia. Tu esposa, tus seis hijos y tu hermano, todos asesinados por esas hediondas criaturas. Desde entonces te has preparado para la guerra y has entrenado con las armas a diario. El problema es que eres un herrero, y como tal tienes prohibido entrar en combate, pues tus talentos son demasiado valiosos para tu maltrecho clan, y este no puede arriesgarse a que mueras en cualquier escaramuza intrascendente. Sabes que fabricando armas de calidad también ayudas a acabar con esos seres monstruosos, pero tú ansías aplastar los cráneos de tantos Troles como logres encontrar. Necesitas sentir la sangre de esas bestias salpicándote en la cara para completar tu venganza y poder pasar página. Hasta que esa ocasión se te presente, sigues trabajando duro, probando nuevos materiales y diseñando mejores glifos con la esperanza de crear un arma de combate definitiva que se convierta en azote de esa odiosa especie.

Se te da muy bien fabricar y reparar todo tipo de objetos, especialmente armas, armaduras y artefactos de metal. Conoces los secretos de la magia de las runas, que empleas en tus creaciones para mejorar sus prestaciones, agregarles efectos mágicos o dotarlas de autonomía. También conoces el modo de emplear dichos glifos para establecer guardas y círculos de protección que los seres sobrenaturales no pueden atravesar y la forma de tallar las gemas para potenciar sus atributos mágicos.



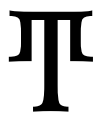
# Los Enanos Perdidos



**Rodalín Candilverde**

*Herrero rúnico*

Hábil fabricando y reparando armas y objetos de metal.



**Tutulín Mataorcós**

*Aventurero regresado*

Se marchó de la ciudad enana hace años para ganar fama y experiencia



**Humbold Tunelfrío**

*Artesano mercader*

Ágil con sus dedos. Valedor económico de Obelín Runagrís.



**Obelín Runagrís**

*Futuro príncipe*

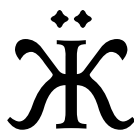
Tiene una merecida reputación de guerrero honorable y buen líder.



**Lemelín Picorrojo**

*Cartógrafo de grutas*

Hábil explorador. En su último viaje coincidió con Tutulín Mataorcós.



**Sigfrid Fuegonegro**

*Capitán Militar*

Uno de los luchadores más diestros y valientes del pueblo enano.



**Emelín Bajomonte**

*Dama de confianza*

Personifica las virtudes femeninas. Íntima consejera de la Princesa.



**Buriol Pozoscuro**

*Alquímista arcano*

Sabe un montón de cosas, pero no se entera de nada.



**Vilín Barbamojada**

*Posadero curtido*

Aventurero veterano ya retirado. Buen narrador y mejor cervecero.



**Berín Cortarroca**

*Capataz minero*

Fortaleza descomunal. Nadie puede tumbarle bebiendo.



## ESTRUCTURA NARRATIVA:

El Colapso se estructura en tres actos, compuestos por escenas que pueden variar en función de las preferencias y necesidades del grupo.

1. LA LLEGADA AL NUEVO MUNDO
2. LAS COSAS SE COMPLICAN
3. EL REGRESO

### *La llegada al nuevo mundo:*

El acto comienza con los personajes recuperándose del derrumbe y buscando una salida. Descubren una grieta que les permite adentrarse en las cloacas de la ciudad y terminan por salir a una cervecería moderna, punto desde el cual pueden seguir explorando el nuevo mundo que han descubierto. En este acto los personajes entran en contacto con los habitantes de nuestra realidad y tienen ocasión de conseguir algunos aliados.

### *Las cosas se complican:*

En este acto el colapso entre ambos universos comienza a hacerse patente y los distintos antagonistas comienzan a mover ficha. Los personajes se ven impelidos a buscar el modo de poner fin a la catástrofe que ellos mismos han iniciado y regresar a casa, y tienen ocasión también de perseguir sus objetivos personales.

### *El regreso:*

Finalmente, los personajes se deciden por un curso de acción y lo ponen en práctica. Se enfrentan a sus rivales, superan los obstáculos que el destino pone en su camino y terminan por tener que tomar una decisión sobre el retorno a sus hogares.

## PERSONAJES DEL REPARTO:

Durante sus peripecias en esta nueva dimensión nuestros protagonistas tendrán ocasión de relacionarse con multitud de personajes. La aparición de algunos de ellos puede emplearse para vigorizar la aventura si esta pierde fuelle.

### *AXEL: El Vigilante Friki.*

Este chaval delgaduchó y escuálido con la cara repleta de granos y tendencia a hablar solo y pasar muchas más horas de lo recomendable sumido en su mundo interior es un apasionado de las novelas, películas y comics de fantasía medieval, lo que le convierte en una enciclopedia con patas en lo referente al conocimiento del mundo del que vienen los Enanos. Evidentemente, a criterio del Narrador, la información que posee no tiene porqué ser siempre fiable ni fácilmente comprensible para los enanos, sobre todo cuando dice cosas como “+1D8 de daño”.

Fuma hierba, juega a rol, pinta figuritas y su mayor sueño sería desaparecer de su miserable vida como vigilante de seguridad nocturno (o cualquier otro empleo marginal en el que sea menester colocarle) y viajar al mundo enano.

Aunque es un tanto propenso a exaltarse y a perder el control si se emociona, tiene la mente abierta y es altruista y voluntarioso, lo que le convierte en un excelente candidato a convertirse en un aliado de nuestros protagonistas.

Es terriblemente tímido y las chicas se le dan mal, pero últimamente ha estado leyendo libros de autoayuda sobre cómo ligar y aún se encuentra más confundido si cabe. El problema es que no es consciente de ello y está empeñado en ofrecer sus sabios consejos amorosos a todo el que quiera escucharle.

### ***KAREN: La Activista Enana.***

Esta persona de talla pequeña está diagnosticada de esa presunta enfermedad que los médicos del heteropatriarcado han dado en llamar acondroplasia. Es voluptuosa, guapa y un poco velluda... un calco idéntico de la difunta esposa de Rodalín Candilverde, que caerá loco de amor por ella con tan sólo verla. Evidentemente, puede no ser el único de nuestros protagonistas que sucumba a sus encantos, en función de las necesidades que presenten las subtramas amorosas.

Es una firme defensora de la igualdad entre hombres y mujeres, el yoga, la dieta vegana, el medio ambiente, la no discriminación, la movilización ciudadana y la vehemente defensa de sus ideas sean cuales sean las circunstancias.

No le tiene miedo a nada ni a nadie, y tratará de ayudar a nuestros protagonistas (o a cualquier otro ser vivo) sin importarle el coste, con mayor o menor acierto según la ocasión. Es una competente abogada especialista en derecho laboral, de esas que recurren a demandas civiles millonarias por el menor agravio percibido, pero fuera de la estructura legal y burocrática de los tribunales tiene algunos problemas de comunicación importantes, y no siempre logra convencer a los demás de su punto de vista.

### ***HUANG: El Chino Oportunista.***

El Sr. Huang es un hombre obeso y sudoroso, de pelo ralo y diminutas gafitas redondas, que regenta una tienda de artículos inútiles a 1 dólar. Lleva una camisa sucia y desabrochada y debajo una camiseta sin mangas, y tiene los brazos cubiertos de tatuajes. En realidad, la tienda es una tapadera para el tráfico de drogas y el Sr. Huang es uno de los criminales más peligrosos, crueles y astutos de la ciudad... ¡Pero eso no quiere decir que no esté interesado en vender sus fruslerías a cambio de oro auténtico a un grupo de enanos tarados!

La anciana madre de Huang era una humilde anticuaria, amante de las leyendas y cuentos chinos (de esas que tendrían a Guizmo en su tienda), y su hijo ha heredado cierta apertura mental respecto a los sucesos extraordinarios. Al principio puede que tome a nuestros protagonistas por locos y simplemente intente tomarles el pelo, pero a medida que obtenga evidencias de lo que realmente está ocurriendo comenzará a ver la oportunidad de hacerse rico que encierra encontrar una ruta de acceso al mundo enano y a planear el modo de aprovecharse de los personajes para obtener pingües beneficios económicos. Para ello, Huang cuenta con su fácil acceso a armas, información y demás recursos del submundo criminal.

### ***MILES: El Científico Incomprendido.***

Nadie cree en la teoría del binomio dimensional cuántico del Profesor Miles, aunque pueda demostrarse matemáticamente... ¡al menos de forma teórica!

Tampoco hay nadie dispuesto a financiar el prototipo de electro-generador de campo bifásico laser que necesita para demostrarlo, sobre todo por el costoso rubí tallado, del tamaño de un puño, que debe emplearse para su fabricación. Con un artefacto así tal vez se podrían abrir y cerrar brechas en el continuo espacio-tiempo.

Miles pasa ya de los cincuenta, viste con jersey de rombos, pajarita y americana gris con estampado de pata de gallo. Allí dónde aún conserva algo de pelo las canas comienzan a teñirlo todo de blanco. Se afeita a diario y está intentando perder algo de tripa... aunque sin demasiado éxito.

Su papel es el de aliado de los personajes. Es una de las mejores bazas con la que cuentan los enanos para acceder a la tecnología capaz de enviarles de vuelta. El problema es que Miles es un inepto social y no siempre tiene un trato fácil con la gente. Soporta particularmente mal que se le lleve la contraria, y no suele percatarse de los peligros ni de la doblez de algunas personas, sobre todo si le hacen la pelota convenientemente.

### ***ROSE: La Espía Implacable.***

La Agente Rose trabaja para una oscura agencia gubernamental que se encarga de hacer frente a las amenazas no reconocidas a las que se enfrenta la tierra a diario. Alienígenas, Dioses Primigenios, virus zombis... ese tipo de cosas.

Su aspecto elegante y su atractiva sonrisa ocultan una mente fría y calculadora. Es una persona llena de recursos y cuenta con todo el respaldo legal y económico que pueda precisar para cumplir su misión. Tiene acceso a los equipos tecnológicos más sofisticados y ha recibido entrenamiento exhaustivo en los campos más insospechados. Su papel es, principalmente, el de antagonizar a los personajes, aunque al alcanzar determinado punto de la historia podría llegar a aliarse con los enanos si estos logran ganarse su confianza y la convencen de que es mejor unir esfuerzos para poner fin al colapso cósmico que han desencadenado.

Rose está dispuesta a cualquier sacrificio con tal de proteger la tierra, lo que incluye traicionar a los enanos o destruir su mundo si es menester. También permanece atenta a la menor oportunidad de apropiarse de cualquier cosa que pueda suponer una ventaja estratégica para su organización en el futuro, pero es consciente de los peligros de la ambición desmedida y tiene claras sus prioridades. No pondrá en peligro el éxito de la misión por ello.

### ***SIERPEVIL: El Nigromante Ambicioso.***

El malvado Sierpevil proviene del mismo mundo de fantasía del que son originarios nuestros protagonistas. Allí es un hechicero corrupto de medio pelo, expulsado de la orden arcana a la que pertenecía por practicar artes prohibidas. Un tipo rastrero sin ningún futuro. En nuestra dimensión es un poderoso mago, capaz de animar un ejército de cadáveres y dar vida a los esqueletos de los largamente extintos dinosaurios, lo que le permitirá convertirse en una de las personas más poderosas del mundo. Sin competencia y con fácil acceso a los ingredientes químicos que necesita Sierpevil supone una amenaza para la que la tierra está indefensa.

Los Enanos son los únicos que pueden detenerle, pero... ¿qué les importa a ellos el destino que esta dimensión sufra a manos del mago? Aquí, Sierpevil no es su enemigo, y así se lo intentará hacer ver a los personajes. Al contrario, es un aliado confiable y dispuesto a ayudarles en lo que haga falta para que los Enanos puedan regresar bien pronto a su mundo y dejarle esta dimensión toda entera para él. ¿Estarán dispuestos nuestros héroes a pactar con el diablo?

***OLIVER: El Culturista Gay.***

Este hipertrofiado y musculado atleta es la viva imagen de Conan el Bárbaro. Es homosexual, pero no tiene nada de pluma... y, además, a Oliver le gustan los enanos. Le dan morbo. Mucho morbo.

Lo que a Oliver no le gusta es pelearse. Su culto al cuerpo no tiene nada que ver con la violencia, pero eso es algo que puede no resultarles evidente a nuestros protagonistas de buenas a primeras, acostumbrados como están a las reglas y convenciones de su mundo.

Oliver es un camaleón social, muy influyente, sobre todo en la comunidad gay. Es bastante acaudalado y conoce a un montón de gente, de modo que puede abrirles (o cerrarles) a nuestros protagonistas muchas puertas. Se hizo medio famoso presentando un programa nocturno de tele-tienda en el que vendía artículos deportivos para hacer ejercicios en casa y tiene sus propios DVDs de entrenamiento con coreografías musicales.

El papel de Oliver en esta historia es el de víctima propiciatoria. Los enanos podrían salvarle de recibir una paliza a manos de un grupo neonazi (por ejemplo), y más adelante recibir su inesperada ayuda merced a sus múltiples contactos. Si no le han ayudado y necesitan su cooperación también podrían emplear sus artes de seducción para con él, siempre que sean capaces de superar el tabú que su cultura tiene respecto a la homosexualidad y (aún más importante) hacia el sexo con humanos.



## ***PRIMER ACTO: LA LLEGADA AL NUEVO MUNDO.***



### **LA BRECHA:**

Los personajes despiertan en una galería derrumbada. Han abierto un boquete en la misteriosa veta de metal negro y, al otro lado, se extiende una grieta ocasionada por la explosión que han provocado. Milagrosamente están todos indemnes, lo cual no tiene demasiado sentido si lo piensan bien. En realidad, la explosión les proyectó a través de las dimensiones hasta una realidad paralela. Ellos no estaban (ni están ahora) en los túneles originales cuándo estos explotaron, de modo que retirar los cascos (no ahora, sino más adelante, cuando hayan podido hacerse con los medios que necesitan) no les servirá para regresar a casa, pues ambos lados de la gruta se encuentran ubicados en nuestra realidad.

Haber salido bien parados de semejante lance no deja de ser sorprendente. Puede que algunos jugadores piensen que en realidad han muerto. Puedes alimentar esa teoría y añadir algunas pistas sutiles que les confundan, como que el olor de la tierra no les resulta familiar o que tienen la sensación de que hace más frío, etc.

Dado que el camino de regreso está impedido, tarde o temprano los jugadores se adentrarán en la grieta inexplorada. Puedes obligarles a superar retos en los que tengan que trepar por escarpadas paredes verticales y saltar simas sin fondo o puedes permitir que lleguen sin demasiadas complicaciones a la siguiente escena.

### **LAS CLOACAS:**

Poco a poco los personajes notarán un olor putrefacto, como a Troll. Esto les pondrá sobre alerta, pero en realidad no están en peligro. La brecha se abre a una sección antigua de cloacas de piedra ubicada bajo una ciudad cualquiera de Estados Unidos. En estos momentos todavía no hay ningún indicio que les permita percibir el cambio de realidad ni la disparidad tecnológica respecto a su mundo.

Si lo deseas puedes continuar añadiendo elementos enervantes en las descripciones. Las ratas son anormalmente pequeñas, y huyen en lugar de atacarles. En algún momento se oye un gran rugido y las paredes tiemblan (es el metro, que pasa cerca).

Al final los personajes darán con una escalerilla de metal que sube hasta una trampilla.



## LA CERVECERÍA:

Los personajes llegan al interior de una vieja cervecería. El olor a lúpulo les resulta a todos familiar, y aunque los tanques de metal brillante dónde se almacena la cerveza les resultan del todo extraños no constituyen de momento un misterio inexplicable. Es de noche, y todas las luces están apagadas, lo que facilita que se les pasen por alto los detalles más esclarecedores. La luz de la luna entra a través de los ventanales, lo cual les indica que están en la superficie. Si buscan antorchas o velas no encontrarán, y si siguen buscando acabarán encontrando elementos que los personajes no pueden identificar, pero que los jugadores sí. Lo que ha ocurrido no tardará en hacerse evidente para ellos, aunque pueden seguir interpretando la ignorancia que al respecto tienen sus personajes.

Alarga esta escena mientras sea divertida. Permite y anima a los jugadores a emplear este y otros momentos de tranquilidad para perseguir sus objetivos personales y resolver las tramas individuales de sus personajes. Deja que destrocen el local, que se emborrachen (de nuevo) o que salgan a explorar el mundo. Si necesitas conducir un poco la historia este es un buen momento para presentar a Axel, el Vigilante Friki.

## LA GRAN CIUDAD:

Probablemente los jugadores te ayudarán a construir las escenas que les sucedan a sus personajes mientras exploran la jungla de asfalto. Carros de metal sin caballos, espejos encantados en los que aparecen imágenes, runas que brillan con luz propia en las que se anuncian sexo y chicas. Se trata de una ciudad típicamente humana, pero la gente viste de forma extraña. Los personajes llaman la atención, pero no exageradamente. Puede que algún mendigo les pida dinero (si le dan una moneda de oro el hombre abrirá unos ojos como platos y saldrá corriendo), puede que algún camello se burle de ellos, o que alguna prostituta les ofrezca compañía.

Esta es una buena ocasión para presentar a Oliver, el Culturista Gay, que podría estar siendo acosado por una banda callejera. No te olvides de hacerles notar lo extraño que resulta que este bárbaro esté siendo amedrentado por un grupillo de flacuchos. Si los personajes no se deciden a intervenir puedes forzar un poco la mano provocándoles. Al fin y al cabo, los enanos no les parecerán peligrosos a los pandilleros, sino otros pobres pardillos a los que atormentar. Aunque no entiendan la referencia, el tono con el que digan –“¡Mira! ¡Pero si son los siete enanitos!... y tú debes ser la puta Blancanieves.” debería bastar para terminar con la paciencia de cualquier enano merecedor de ese nombre.

Permite que los jugadores exploren el mundo y disfruten de la experiencia hasta que el ritmo decaiga, y entonces comienza a lanzarles problemas encima.

## ***SEGUNDO ACTO: LAS COSAS SE COMPLICAN.***



### **LOS TROLES:**

Para cuando llegue el momento de jugar esta escena los personajes deben haber tenido ocasión de “instalarse” un poco en la ciudad. Idealmente habrán hecho algunos amigos y puede que se estén planteando si merece la pena intentar volver. Los Troles les sacarán de sus ensoñaciones y constituirán el primer signo de que algo no va bien.

La gente comienza a salir huyendo de una boca de metro. Abajo, se oyen gritos y golpes. Los Troles no tardarán en salir, equipados con sus garrotes y bañados en la sangre de los asustados transeúntes.

No es que tales criaturas constituyan una amenaza seria para el departamento de policía de la ciudad. Tarde o temprano, aunque los personajes no hagan nada por ayudar, los agentes de la ley lograrán abatirles a tiros. El problema es que su aparición ha cogido a todo el mundo por sorpresa. Su aspecto infunde el pánico y, al principio, los agentes se quedan quietos sin saber muy bien cómo reaccionar... incapaces de procesar lo que están viendo.

Las imágenes de lo ocurrido darán la vuelta al mundo y aparecerán en todas las cadenas. En las altas esferas del gobierno alguien atará cabos rápidamente, y se preguntará qué relación tienen estas abominaciones con unos misteriosos enanos que andan por ahí vestidos como salidos de una película del señor de los anillos pagando la cerveza de barril con monedas de oro de primera ley... Eso si nuestros protagonistas no han llamado ya la atención de las autoridades liándola por su cuenta.

### **PROBLEMAS CON LAS AUTORIDADES:**

Lidiar con la policía si las cosas se descontrolan un poco no es un problema. Es cuando las investigaciones sobre lo que está sucediendo comienzan a ser tomadas en serio por el gobierno cuando entra en escena la Agente Rose.

Al principio la espía tratará a los enanos como una amenaza potencial. Intentará capturarlos para interrogarles y hacerse con las armas y objetos mágicos que lleven consigo. Lo mejor para sentar un buen clima de desconfianza mutua es un buen despliegue policial que acabe en una persecución por las azoteas, con helicópteros incluidos.

Estos encuentros pueden ser a la vez fuente de problemas y de información para los personajes. Durante los interrogatorios Rose puede acabar revelando que incidentes parecidos al de los Troles del metro se han ido produciendo a lo largo del planeta, o que sospechan que esto vaya a más y que las teorías del profesor Miles sean ciertas... eso siempre que logre capturar a alguno de los enanos, claro.

Si estas empleando los personajes no seleccionados como miembros del reparto puedes ingeniártelas para que uno de ellos caiga en manos de la agente y deba ser rescatado. Para que la partida fluya escoge al que más necesiten o al que mejor les caiga. Si quieres plantearles un dilema a tus jugadores atrapa al enano que ninguno soporte en el grupo. A la hora de planear el rescate recuérdales a tus jugadores que sus enanos son especialmente habilidosos excavando túneles.

## **EL COLAPSO:**

Tarde o temprano, ya sea por sus propios medios o a través de fuentes expertas los personajes deben cobrar conciencia de lo que está ocurriendo. De algún modo el equilibrio entre dimensiones se ha roto y ambas realidades, el mundo de fantasía del que provienen y nuestro universo, están colisionando y solapándose. Es necesario restablecer el equilibrio, y para ello deberán buscar alguna manera de deshacer el entuerto que ellos mismos han provocado. Una solución que, idealmente, les permita regresar a su hogar.

Encontrar referencias al profesor Miles no debería ser complicado, sobre todo si cuentan con la ayuda de Oliver o Huang para ayudarles a moverse en nuestra sociedad. Las explicaciones mágicas, por otro lado, pueden provenir de Axel, que tiene todo tipo de libros raros en su casa y conoce a gente muy tarada.



## ***TERCER ACTO: EL REGRESO.***



### **LA VÍA MÁGICA:**

El primer modo de volver es empleando la magia. Esta es aún débil en la dimensión en la que se encuentran los personajes, pero su poder se incrementa a medida que ambos mundos se solapan.

Parece que existe algún tipo de cordón místico que une a los enanos con su dimensión de origen, y en teoría debería ser posible emplear dicha conexión para hallar un camino de vuelta, de un modo parecido al que emplean los hechiceros que ejecutan un viaje astral para volver a sus cuerpos.

Probablemente si los personajes (o sus almas) regresaran, o si como alternativa el cordón místico fuese seccionado, la colisión entre ambas realidades se detendría.

El problema es que los personajes no tienen ni los conocimientos ni los elementos necesarios para lograr ninguna de semejantes proezas, salvo, tal vez, quitándose la vida y confiando en que eso les arrastre de vuelta a través del cordón o, como mínimo que lo elimine, pero la mayoría de teorías al respecto coinciden en que lo único que ocurriría entonces es que se convertirían en fantasmas igualmente atados por ese cordón, incapaces de alcanzar las Altas Cámaras de los Ancestros Enanos, ya que no están en la realidad que les corresponde.

Los mayores expertos en cordones místicos son los nigromantes, que tratan con los mundos de los muertos, pero ¿dónde encontrar semejante cosa en este universo loco?

Otra de las opciones es consultar el libro de los muertos de los antiguos faraones, que, por lo que parece, se expone estos días en uno de los museos de la ciudad.

### **LA VÍA CIENTÍFICA:**

La ciencia es el elemento de poder y de cambio en nuestra realidad, y a los industrioses enanos tampoco les resulta del todo extraña.

Si los personajes logran contactar con el profesor Miles y pueden proporcionarle financiación para sus experimentos (¿han gastado todo el oro en cerveza?) tal vez este pueda realizar una serie de estudios, lecturas y pruebas preliminares que arrojen algo de luz sobre el asunto.

Las conclusiones a las que llegará el profesor tras efectuar sus experimentos parecen indicar que, en efecto, existe algún tipo de onda electromagnética de resonancia cuántica que ata a los personajes con su realidad natal. Si fuera posible terminar el transductor laser de campo electromagnético bifásico sería posible, en teoría, abrir un portal por el que los personajes tendrían ocasión de cruzar de vuelta a su mundo. El problema es que, para ello, además del dinero que hayan podido conseguirle ya, necesitarán un rubí de gran tamaño que en nuestra realidad son extremadamente raros de encontrar y que, a posteriori, deberá ser tallado con gran precisión para ofrecer la refracción necesaria.

Por suerte, en uno de los museos de la ciudad se halla en exposición durante unos días la única pieza de tales características que existe en el mundo.

## **LA SOLUCIÓN AMERICANA:**

El gobierno, por su parte, tras consultar con los hombrecillos grises, tiene la teoría de que los elementos vivos que han cruzado a través de la grieta están ejerciendo un efecto ancla, arrastrando a su mundo tras ellos. Si bien ayudarles a regresar podría constituir una solución para evitar que el colapso continúe, probablemente exterminarlos también resolvería el problema, y eso parece más sencillo de lograr.

La baja popularidad del presidente en estos momentos desaconseja tirar una bomba termonuclear capaz de arrasarse la ciudad entera (aunque sería una solución altamente eficaz), de modo que probablemente encarguen dicha tarea a la mejor de sus agentes de campo.

## **EL MUSEO:**

El destino conspira para que la Agente Rose, Sierpevil el Nigromante y los enanos acaben coincidiendo en el museo, cada cual con su propia idea en la cabeza.

Los enanos probablemente estén tratando de robar el rubí o los papiros egipcios (aunque la aparición de Sierpevil, que ha cruzado por otra de las grietas de nueva formación, puede ofrecerles una alternativa mejor al libro de los muertos).

Sierpevil, por su parte, pretende animar uno de los mastodónticos esqueletos de dinosaurio del ala de historia natural. Aunque pensándolo mejor... ¿por qué conformarse sólo con uno?

Rose, por su parte, tiene órdenes claras. Acabar con los personajes y zanjar el asunto de una vez por todas. Si descubre a otros visitantes de la realidad de fantasía, como Siemprevil, comprenderá que también deben estar ejerciendo como anclas e intentará eliminarles... máxime si se dedican, como es el caso, a animar esqueletos de tiranosaurios. Esto puede crear extrañas alianzas, entre Rose y los personajes o entre los enanos y Sierpevil... aunque seguramente tales ententes no duren demasiado.

## ¿QUIÉN SE QUEDA Y QUIÉN SE MARCHA?:

Al final, de un modo u otro y en el momento más desesperado, los personajes conseguirán abrir un portal, sea mágico o tecnológico, de vuelta a su mundo.

Nada obliga al Narrador a ser un capullo y estropearles el final a sus esforzados jugadores, pero si al grupo le gustan los dilemas morales y los sacrificios se puede complicar la resolución de la aventura de varias maneras.

- El portal que se abre no conduce a la ciudad enana, sino al corazón del reino de los orcos. Traspasarlo es prácticamente un suicidio... ¡O el comienzo de una aventura épica!
- Las fuerzas de atracción entre mundos pueden compensarse, de manera que no es necesario que los mismos personajes que han cruzado en una dirección crucen de vuelta. Sólo se necesita que regresen el mismo número de personas que ingresaron en este universo al inicio. ¿Alguno de los enanos quiere quedarse? ¿Alguno de los aliados de los personajes quiere viajar a la realidad alternativa? ¿Han sufrido bajas? ¿Encontrarán a alguien para substituir a Sierpevil (que también debe ser compensado) o le obligarán a cruzar?... y en ese último caso, ¿cómo pretenden lograrlo?
- Huang, Rose, Sierpevil o incluso Miles traicionan a los personajes en el último momento para conseguir sus propios objetivos egoístas y estos deben actuar a la desesperada para resolver la situación.

## ¿Y SI TODO FRACASA?:

En realidad, todos estaban equivocados. Los dos universos no chocarán ni se destruirán, pasarán el uno a través del otro y seguirán su camino. El universo de fantasía de los personajes, tocado por el mundo real, irá perdiendo poco a poco su magia y doblegándose ante las férreas leyes de la ciencia. Nuestro mundo, por el contrario, quedará manchado por la magia y cada vez aparecerán más manifestaciones místicas. Algunas personas se transformarán en elfos, otras en orcos, algunos desarrollarán poderes y al final los dragones dormidos despertarán en el interior de la tierra y saldrán a través de los volcanes para volver a surcar el cielo.

¿Dónde estarán nuestros protagonistas cuándo eso ocurra? En realidad, no importa. Se encuentren dónde quiera que se encuentren seguro que les toca vivir tiempos interesantes. ¡Felicidades! Acabas de ingeniártelas para dar comienzo a una campaña que promete ser muy excitante.