

iDiing doong!

El timbre sonó con fuerza y Dani se levanto de la silla en dirección a la puerta. Ya eran las seis de la tarde, y llevaban juntos desde hacía un par de horas. La merienda se había alargado un poco mas de la cuenta, y las vituallas que normalmente solían durar hasta el final de la partida se encontraban en las últimas. Tan solo quedaban sobre la mesa platos con restos de bollería del súper, una bolsa de pan de molde a medio vaciar y varios cubiertos pringados de mantequilla y mermelada. Las tazas, también vacías se encontraban casi todas en una bandeja.

-Ir recogiendo, que será Ricardo- comentó Dani, mientras Alex y Mariajo daban los últimos sorbos a sus respectivos cafés y Rafa cerraba el portátil que había estado utilizando la última media hora. En estas meriendas solían discutir sobre muchas cosas, pero siempre rondaban en torno a algún tema friki del gusto de todos. Películas del momento, algún libro reciente, o anécdotas y aventuras de partidas pasadas. Esa tarde, sin embargo, había tocado día de planificación.

El día de planificación se producía siempre que comenzaban nueva campaña, y hoy no iba a ser menos. Ricardo llevaba unas cuantas semanas intentándoles convencer de las bondades de un nuevo sistema de juego, el Roll&Play!, recién adquirido, y de una campaña que "me ha dejado flipado de lo buena que es", según sus propias palabras. Hacía dos semanas habían finalizado la campaña que llevaban de Rolemaster, y al no tener otra cosa pendiente habían aceptado mayoritariamente comenzar esta de la que tanto y tan bien les había hablado.

Así que unos cuantos días antes Ricardo les envió las reglas para crearse los personajes, y durante las dos horas que llevaban juntos habían estado decidiendo y creando los personajes que iban a llevar las próximas semanas. Tampoco es que hubiera sido muy difícil, pues los roles que mas o menos se habían establecido durante los mas de quince años

jugando juntos hacían que la tendencia a elegirse un determinado tipo de personaje estuviera clara. Rafa, por ejemplo, tenía tendencia a elegir cualquier clase y raza. Sin embargo, sus personajes tenían siempre una curiosa predilección por lo ajeno, por lo que una gran parte de estos personajes acababan comportándose como pícaros. Dani, por otro lado, intentaba evitar que sus compañeros le tachasen de ser el mago del grupo pero al final siempre acababa haciéndose un personaje relacionado con la magia, con control sobre las artes místicas, poderes mágicos o similares. Mariajo gustaba de ser la clériga del grupo. Al ser la mas reciente, todavía se encontraba en ocasiones bloqueada ante las múltiples posibilidades durante las partidas y el hecho de que el resto de los jugadores considerasen a su personaje como imprescindible hacía que se sintiese más segura.

Los otros dos solían también estaban bastante determinados. Emma gustaba de llevar personajes muy ofensivos y para esta campaña había decidido llevar un guerrero "de los de toda la vida con armadura gorda y espada aun más gorda". Alex, por su parte, había escogido de entre todas las opciones la de un explorador. Al estar normalmente al otro lado de la pantalla, solía abrumarse por las numerosas opciones entre las que elegir cuando su papel en las partidas era la del jugador, para escoger al final las mismas de siempre. O el explorador o el pícaro.

Era un grupo que ya llevaba muchos años jugando. Alex, Rafa y Dani compartían ya quince años de aventuras, a los que se unió Ricardo un año después. Emma tardó siete años en llegar, mientras otros jugadores llegaban y se iban, y Mariajo, la última en unirse al grupo, acabó apareció dos años después. De ellos, Alex solía ser el máster habitual, cambiándose de vez en cuando el puesto con Dani y Ricardo, mientras que Rafa, muy bien considerado por el resto como máster de Shadowrun, llevaba más de ocho años sin estar al otro lado de la pantalla, a pesar de las insistencias de sus amigos para que volviese a ponerse el birrete de director.

Mientras Emma colocaba los platos y tazas en una bandeja para llevárselos a la cocina, Ricardo y Dani entraban en el salón. Tras los saludos iniciales y las quejas habituales, Ricardo entró a trapo.

-Bueno, ¿que os habéis hecho?- preguntó mientras, ya sentado, comenzó a sacar la pantalla, la bolsa de dados y los libros de la mochila. Alex, más interesado en buscar los dados que iba a utilizar durante la partida que en otra cosa, fue el primero en contestar, sin levantar su mirada de la mesa mientras iba seleccionando uno a uno los dados.

-Un explorador goblin-.

-Ya estamos. ¡De todas las opciones que tenías, no podías elegir otra que no fuese un puto goblin!-.

-Oye, haberme dicho que no podía cogerme uno cuando nos enviaste las reglas de creación de personajes- contestó Alex. - Si en las reglas pone que me puedo hacer un goblin, pues me lo hago-. Desde hacía años Ricardo se solía hacer bárbaros semiorcos, semiorcos berserkers o similares, y todos sus personajes tenían un odio especial hacia los goblins. Alex, sin embargo, les tenía especial cariño desde la temporada que jugó al Blood Bowl con su equipo de goblins llamado Los Mordisquitos, quedando el segundo de quince jugadores. Ambos aprovechaban para picarse entre sí cada vez que surgía la oportunidad, y esta ocasión no iba a desaprovecharse.

-Vaya master, si ya antes de empezar no controla lo que pueden o no hacer sus jugadores. Deberías dejarlo y aprovechar la tarde con una partida de... no se... parchís-.

-Te cae un rayo divino y mueres- replicó Ricardo, interpretando el papel de master. Una lluvia de dados de cuatro golpeó la pantalla del master como respuesta a su frase, y antes de que estos terminasen de caer al suelo, Ricardo estaba señalando al resto de los jugadores.

-Y a ti. Y a ti. Y a ti-.

-¿Ya está el master dando por saco?- preguntó Emma con una sonrisa, volviendo de la cocina con dos nuevas bolsas de papas y unas cuantas servilletas de papel. El resto asintió, mientras Ricardo le señalaba también a ella y le comunicaba el estado de su personaje tras la caída del rayo divino.

-Es sentarse en la silla del master, y se transforma. Se hace mala persona- avisó Alex.

-Mira quien fue a hablar- respondió Ricardo. Todos sabían que Alex hacía lo mismo. Y Dani. Y Rafa en sus viejos tiempos. E incluso Emma, que durante un par de días tuvo la tentación y una pequeña intentona de dirigir una partida a EXO, sufrió esa alteración que hace que tus jugadores te odien y tu montes una maquinación tras otra para ponerles las cosas más difíciles. Algunos creen que es la silla del master o el colocarse tras la pantalla lo que provoca esa forma de actuar, pero no es así. En realidad se trata de una respuesta necesaria ante la hostilidad jueguil que los jugadores procesan como grupo hacia el master. La única salida posible que tiene este es conseguir que estén más preocupados por salvar los culos de sus personajes que por seguir odiándole.

Tras unas cuantas bromas más, se sentaron a la mesa. Prepararon el tablero y las miniaturas por si tenían que representar algún combate, y cada uno hizo lo propio sus montoncito de dados para jugar. Aunque no habían utilizado todavía el sistema de Roll&Play! las indicaciones que Ricardo les había enviado les daba a entender que no era muy distinto de los sistemas antiguos del Dungeons&Dragons. Iban a necesitar, seguro, el dado de veinte caras, el dado del daño del arma o armas que se hubiesen apuntado en la ficha y tenían uno de cada tipo más por si acaso. Por supuesto, todos alejaron sus dados de los de Dani. Todos sabían que si Dani tocaba un dado, este quedaba gafado hasta que se limpiase en alcohol, o con jabón, o se utilizase algún medio esotérico

que sirviese para ahuyentar los malos espíritus. Si, en ocasiones los roleros son muy supersticiosos.

Cuando ya todos estaban preparados, Ricardo comenzó a explicar la ambientación. No variaba mucho de la ambientación típica de cualquier mundo de fantasía, heredera de las novelas de D&D y de sus ambientaciones utilizadas en el juego de rol del mismo nombre. Explicó algunos de los últimos sucesos, e hizo que los jugadores presentasen a sus jugadores. Además del guerrero de Emma y del explorador goblin de Alex estaban el mago elfo de Dani, el clérigo enano de Mariajo y el pícaro mediano de Rafa. Todos sabían los personajes que iban a llevar el resto de los jugadores, así que esta presentación era mas para Ricardo que para ellos. Cada uno describió su aspecto, su equipo e indicó las características mas relevantes de su personaje. Por fin, finalizaron, preparados para comenzar en serio. No es que esta parte no fuese divertida pero, desde luego, no se podía comparar con la parte de la partida en la que ya estas jugando la aventura, y menos cuando los personajes son más o menos típicos entre ellos. Las ganas de comenzar eran evidentes, siendo pocas las veces las que, como en este caso, miraban en silencio al master esperando que este comenzase.

Ricardo disfrutó de la tensión. Se agachó para abrir la mochila y sacó un libro gordo y algo ajado. Lo puso detrás de la pantalla, y buscó entre las páginas hasta encontrar aquella donde comenzaba la descripción de la campaña. -Bueno, vamos a empezar. Ya hemos comentado que sois un grupo amigos desde hace años, que hace unos días os decidisteis a buscaros la vida como aventureros. Tras recorrer varios días el camino sin encontrar un pueblo en el que os necesiten, llegáis a las puertas de...- Ricardo consulta algo en el libro y vuelve a levantar la cabeza -...Terla. Es un poblado de no más de mil habitantes de distintas especies. Y ya desde las puertas de la empalizada que lo rodea veis que algo agita a sus habitantes. Un hombre se os acerca nada mas veros. "Por favor, vosotros tenéis pinta de aventureros, ¿podrías ayudarnos?". ¿Que es lo que hacéis?-.

Obviamente, los amigos accedieron a ayudar al hombre, o al menos a enterarse de que es lo que pasaba. Estas situaciones son muy típicas, pero es lo que hace que comience todo. Los jugadores, a través de sus personajes, podrían haberle contestado que no, que no deseaban ayudarlo, pero en alguna ocasión anterior lo habían hecho, y el master había cerrado el libro para poder prepararse una nueva partida para el día siguiente. Así que ahora esperaban más antes de tomar alguna salida no contemplada.

La partida comenzó a ponerse interesante. Los personajes se enteraron del problema. Al parecer el pueblo de Terla vivía de lo que vendían en el mercado anual que realizaban una vez al año. Durante el resto del año muchos de los habitantes se desplazaban al Caldero de Krummel para construir, recolectar y preparar todo aquello que iban a vender en dicho mercado. Faltaban dos semanas para el mercado, y los habitantes que se encontraban en el Caldero llevaban ya dos semanas de retraso. Lo peor de todo era que habían enviado a un grupo de guardias de la ciudad para ver si había pasado algo hacía una semana, y todavía no habían vuelto, cuando el viaje no duraba más de dos días. Y comenzaban a preocuparse de verdad. Así que deseaban contratar al grupo para que descubriesen lo que pasaba y hiciesen todo lo posible para conseguir traer las mercancías para el mercado. Además de preocuparse bastante por los familiares que no habían vuelto, si el mercado no se celebraba se encontrarían con importantes dificultades para sobrevivir. Los jugadores decidieron que sus personajes pasarían esa noche en el pueblo y saldrían a la mañana siguiente. Y cuando estaban preparando los víveres y diciendo en que ocupaban su tiempo esa noche...

-¡Eh!-. Todos se sobresaltaron.

-Se ha ido la luz- comentó Rafa.

-Esperad, no os mováis- ordenó Emma. -¿Dani?-.

-Si, si, estoy yendo para volver a darla. Espera. ¡Ay! Mierda. Me he dado con la mesita-. El resplandor de la pantalla del móvil de Rafa iluminó levemente la habitación, pero permitió que Dani llegase a la puerta sin nuevos encontronazos con los muebles. Salió mientras el resto esperaba a que volviese la luz.

-Joer, vaya mierda. Ahora que se ponía interesante. ¿Vosotros que creéis que puede haber pasado?- preguntó Alex. No podía hacer otra cosa, así que se puso a hablar de la partida.

Emma le contestó, pero se le notaba que estaba con la mente en otro lado. -Yo creo que están secuestrados-.

Rafa movió el móvil, y se enfocó la luz a la cara. -Oye, si eso es verdad, podríamos acabar con los secuestradores y pedir nosotros un rescate. ¿Que os parece?-. Comenzaron a reírse cuando vieron entrar por la puerta una luz que parecía llegar de la puerta de la calle, situada un poco más adelante en el pasillo.

-Mierda, como se haya jodido la instalación me voy a cargar a mi primo-. El primo de Emma había estado realizándoles unos cambios hacía pocos días en la instalación de la casa para permitir en el despacho la instalación de tres ordenadores sin tirar de cable, y aunque hasta ahora nunca habían tenido ningún problema Emma siempre dudaba de su capacidad. - Dani, ¿iha sido la instalación!?- gritó. Dani no contestó.

-¿iDani!?- volvió a gritar hacia la puerta mientras hacía el gesto de levantarse. Y en ese momento la silueta de Dani apareció en la puerta, en silencio.

-¿Dani? ¿Pasa algo?- preguntó algo preocupada.

Dani giro la cabeza y miró a su espalda, hacia la luz de la puerta. Volvió a mirar a la oscuridad donde estaban los amigos. Su cabeza apuntó una vez más hacia la luz y volvió a mirar hacia ellos. -Venid-. Necesito que veáis algo-.

Rápidamente Emma, Ricardo y Alex se acercaron a la puerta, mientras Mariajo y Rafa iban con más cuidado. Y todos, absolutamente todos, se quedaron callados al mirar a través de la puerta. El piso de Dani y Emma estaba en un edificio en la ciudad en un séptimo piso, planta que compartían con otras tres viviendas. A través de la puerta de la casa los seis amigos podía ver como amanecía y el sol iba iluminando lo que parecía un poblado medieval de unas doscientas casas rodeado por una empalizada.