

## Crónica de una partida anunciada (o cómo me lo pasé en las Ludus Myrtea)

**Author :** Raszczak

El sábado estuve en las [jornadas Ludus Myrtea](#). Ocurrió después de que en su día decidiera liarme la manta a la cabeza (y el papel de aluminio, que también hay que protegerse de la CIA) y hacer una partida pública de exhibición de Tipos Duros.

Sólo pude ir el sábado y no todo el día, pero os diré lo que vi: montones de personas pasándose pipa, juegos y actividades a docenas, un concierto que sonaba genial (aunque algo pronto en cuestión de horario, que a las partidas de rol que se alargaron les comió el final), y buen rollo a raudales. Tampoco me voy a extender en esto porque ya habrá docenas de reseñas diciendo lo mucho que molaron. No soy muy de asistir a jornadas, como todo el mundo en la Asociación Nacional de Antisociales sabe, pero el año que viene volveré.

Ahora voy a centrarme en la partida. Decidí usar una historia ya probada, como es Ruedas y Mataderos (el primer capítulo de la serie clásica de Wildspring, para más señas), utilizando además los personajes del casting original de la serie. Es decir Norman Jackson (veterano de guerra traumatizado), Frank Castillo\* (taxista muy concienciado), Elizabeth McCray\* (activista contra el maltrato) y Charles Lanier (abogado resentido), gente normal, metidos a justicieros de la ciudad en pos de pararle los pies a una banda de moteros criminales que están dejando Wildspring hecho un solar.

Siendo el capítulo de la serie original lo adecuado era jugarlo en el año 1987, con sus particularidades que lo diferencian de la actualidad. Y tuve una suerte monumental con el grupo al que dirigí.

Por desgracia y mi lamentable memoria no recuerdo cómo se llamaban los jugadores a los que tuve la suerte de dirigir (a decir verdad creo recordar el nombre de dos de ellos, pero tampoco lo tengo muy seguro y creo que sería un agravio comparativo poner el nombre de unos y no de otros; como me consta que se quedaron con la dirección del blog me gustaría que pudieran darme un tirón de orejas y chivarme el nombre de todos, para corregir mi desastre memorístico). Pero sí que tengo muy clara otra cosa: difícilmente podría haber encontrado un grupo mejor al que dirigir por primera vez Tipos Duros "en abierto. Resultaron ser gente muy abierta, dispuestas a lidiar con lo que fuera, y con suficiente veteranía como para recordar los 80 y las series y películas.

El grupo captó enseguida el concepto de Tipos Duros y después de repartirse los personajes estaba claro que se vieron bastante cómodos metidos en faena de ser un trasunto salvaje de El Equipo A o un crossover entre Magnum, Corrupción en Miami, Magnum y muchas más. El sistema de Savage Worlds se les hizo divertido (en particular las mecánicas que incluyen cartas, que dijeron que le daban un puntito extra a la gracia del juego) y lo pillaron fácil (aunque la falta de costumbre hizo que se tuvieran que ir recordando entre ellos el uso del dado salvaje), provocando especial risa los Rasgos de Molonidad (claro).

Lo de las interpretaciones fue enormérrimo. Los clichés salieron por uno y otro lado provocando muchas situaciones de risas abundantes y por momentos podría haber estado guionizando Tarantino; a los personajes los llevaron casi como si los hubieran hecho a propósito. ¡Y algunos de los planes que hicieron no habrían sido más "tipodurescos" ni planeados con antelación! (Y no puedo contar más sin empezar a hacer spoilers a quienes pueda dirigir la misma aventura en el futuro.) No tengo más que alabanzas para los jugadores. En otra franja de edad, no tan abiertos, más o menos lanzados y la partida no habría resultado tan satisfactoria. ¡Chapeau por vosotros, gente!

Justo por la buena sensación que me transmitieron me relajé un poco y aunque me consta que se me escaparon algunos detalles juraría que se lo pasaron bastante bien. Esa era la idea, claro. Al acabar me preguntaron bastante sobre el sistema de juego y por Tipos Duros en sí (y cuando salía escuché a alguno alabar la idea del juego, diciendo que no entendía cómo no se le había ocurrido a alguien antes; ya os podéis hacer a la idea del orgullo que me dio eso; si no hablaban de Tipos Duros por favor no me lo digáis), porque ambos dos les llamaron la atención.

Como conclusión diré que la partida (y las jornadas en general) superó mis mejores expectativas y quedé convencido de volver el año que viene incluso pensando en dirigir dos partidas en lugar de una.

Voy a aprovechar el momento para agradecer a los organizadores del evento y al grupo de jugadores que salvó Wildspring el sábado, por las buenas sensaciones que me he llevado del evento. ¡El año que viene más!

*\* Estos personajes son todavía inéditos por aquí.*