

Rol en Vivo

“Las damas primero.”

Esas fueron las breves palabras que, ya pasadas las tres de la madrugada, interrumpieron el silencio que abrazaba el barrio madrileño de Manoteras en la madrugada del 30 de abril de 1994. Tres palabras que, pronunciadas en un débil susurro, se perdieron entre el humo, aliento condensado en realidad, que nacía de entre los labios entumecidos de su emisor, quien a pesar del frío lograba sonreír para sí ante la conveniencia de una metáfora que hacía de sus suspiros un elemento delator. «El humo», recordaba entonces el joven, era el sujeto de aquella expresión anglosajona que sostenía que allí donde hubiera humo siempre habría un fuego. *Where there's smoke there's fire*, así era el título de una pegadiza canción de los setenta cuya melodía se vio incapaz de evocar, con lo que cambió rápidamente a otra que, a su edad, le resultaba más cercana; *We didn't start the fire* de Billy Joel, que no se ajustaba en absoluto a la temática de aquella noche, pero que él mismo creyó ser más representativa del tipo de música que hubiese escrito si tan solo dispusiera del tiempo para hacerlo. Así, con la cabeza entonada al resto de su cuerpo, descendía ahora la calle para llegar a la altura del estanco, que probablemente abriría algo después de lo normal aquella mañana de sábado.

Aligeró entonces el ritmo y tras doblar la esquina, pudo alcanzar a ver de nuevo la razón de sus pasiones, la figura de aquella mujer que, vestida de negros invernales — pues el frío contradecía la formalización de la primavera — se fundía con lo oscuro de la noche para quedar solo una sombra, una esbelta silueta que balanceaba sus caderas de un lado para otro como simulando el ondeamiento de una vela que se curva y oscila a merced del viento. Era ella la mecha que había prendido el fuego que le ardía en el pecho; una llama que crecía con cada *click* de sus tacones, y que a él... a él lograba ya cegarle.

Cada paso que ella daba él lo imitaba, y al joven le parecía que no podían estar más sincronizados. Así continuaron bajando un pequeño tramo de la avenida, con cada *click* sonando todavía más cerca del siguiente, y la emoción que él sentía yendo cada vez a más. Había perdido ya la sincronía con ella para concordar mejor con la melodía que sonaba en su cabeza y, alcanzado ya el estribillo, aceleró la marcha dando él dos pasos por cada uno de los de la mujer que le adelantaba.

Fue entonces cuando la grácil figura se detuvo debajo de la tenue luz de un portal y, como pensativa, se dejaba admirar a la vez que giraba noventa grados para ponerse de espaldas a la carretera. En su rostro, ahora a contra luz, se distinguía perfectamente la línea de su frente que descendía por una nariz respingona y repasaba la forma de unos labios carnosos y una barbilla marcada. Era tal y como él la conocía, tal y como la había imaginado, tal y como la había dibujado. No cabía duda de que aquel era el rostro que tanto había repasado con sus manos. Pero le faltaban los ojos, castaños en su retrato, que no alcanzaba a distinguir desde donde

estaba. Él, como hipnotizado, buscaba con su mirada la de ella, y se olvidaba de prestar atención a lo que hacía la mujer, que consiguió sacarle de aquel trance cerrando el portal tras de sí.

Fue tal el portazo que corrompió el silencio, que logró viajar hasta el joven y aterrizar no en sus oídos, sino en su fría tez, como si de una bofetada se tratase. Tal fue la fuerza del gesto que su cabeza pareció girar hacia un lado como si movida por el impacto, pero la realidad es que el contacto aquí descrito fue puramente simbólico y, en realidad, fue el recuerdo de su acompañante el que le llevó a volver la mirada, que ahora reposaba sobre las huesudas manos de su compañero, este último aferrándose aún a la botella de licor mientras se tambaleaba por la calle siguiéndole los pasos a su amigo.

*
**

A las damas primero, después al cubo de Rubik y al ajedrez, aquel fue el orden en el que Javier Rosado se aficionó a los juegos de lógica, y cuando la razón y la lógica se le hicieron demasiado repetitivas y encasilladas, comenzó la búsqueda de un juego de mesa que presentase un mayor grado de libertad creativa y que resultase, cómo decirlo... más estimulante.

Fue así como durante la segunda etapa de su vida descubrió el rol playing, un modelo de juego que apareció por primera vez en comercios y jugueterías en los años setenta, pero que tuvo un auténtico *boom* durante mediados de los ochenta. Según sus creadores, el rol «consiste en la creación de un mundo imaginario en el que cada uno de los juzgadores interpreta a un personaje a quien se le asigna determinadas pautas de actuación, sometidas en último término, a la dirección del responsable de la actividad lúdica, llamado ‘Máster’», un papel que no tardaría en ser asumido por Javier en la gran mayoría de las partidas.

El rol, como el resto de juegos de mesa, estaba pensado para jugarse en compañía, y durante los últimos dos años se había consolidado un pequeño grupo de unas cuatro (hasta ocho) personas que quedaban para jugar varias veces por semana. Pocas veces el grupo extendía invitación a otros amigos para que se uniesen a la partida, — ocasión que permitía al ‘Máster’ asignar nuevos roles y expandir su control sobre el terreno de juego — pero por lo general siempre eran los mismos cuatro jugadores: Jacobo, tal vez al que menos conocía; Enrique, hijo de padres católicos, quien rechazaba aquellos roles que él definía como “satánicos”; Félix, que era menor de edad; y el propio Javier, quien a sus veintiún años de edad había demostrado reiteradas veces en sus estudios de química lo brillante que era. Era esa inteligencia la que le hacía rehuir el aburrimiento, que consideraba tedioso, para perseguir la estimulación constante, y era ese hambre el que en ocasiones le llevaba a ser un tanto controlador en las partidas. Félix, que ‘tenía más sentido común y veía las cosas como debían ser’, jamás parecía molestarse por el hecho de

que su mejor amigo hubiese monopolizado el rol principal. Sin embargo, lo mismo no podía decirse de los demás, en especial Enrique, con el que no terminaba de entenderse pero al que toleraba por conveniencia, ya que siempre se presentaba como anfitrión para sus partidas de fin de semana, todos los sábados y domingos por la tarde, y no por la mañana, porque holgazán como ninguno prefería dormir las mañanas de los sábados, y los domingos siempre insistía que era misa.

Era el primer domingo del año y los cuatro se encontraban, como era su ritual, sentados al rededor de una mesita cuadrada y paticorta de esas que están pensadas para comer en el suelo, con el tablero fuera de la caja y las fichas preparadas en sus posiciones. La partida, tan animada como todas las anteriores, se disputaba en el sótano de los padres de Enrique, no a falta de un lugar mejor donde jugar, sino porque la escasa luz que se vislumbraba a través de las estrechas ventanillas que daban al suelo de la calle creaba el ambiente perfecto para una partida de rol, y la ausencia de muebles les daba la libertad de tratar el espacio como deseasen.

La belleza de aquel espacio era que, en su simpleza, les proporcionaba el lienzo en blanco que necesitaban para llevar sus partidas a otro nivel. Habían pasado a vestirse en disfraces de su propia confección, nacidos de una amalgama de accesorios y disfraces de *Halloween* de los que habían tomado prendas como una capa de Jedi, un casco de romano, o una peluca de pirata que venía cosida al sombrero. Hacía ya meses desde que habían ‘ascendido’ a una forma superior del juego: el rol en vivo. Ya no era suficiente imaginarse las misiones que protagonizaban sus personajes; habían traspasado el plano de lo imaginario reflejado en las fichas para escenificarlo, con comportamientos similares a movimientos de guerrilla o maniobras aplicadas a la vida real. Era el papel del ‘Máster’ enviar a sus inferiores a completar misiones aplicadas al mundo real, y estos acataban siempre sus ordenes sin desobedecer a las normas del juego, que establecían con claridad la jerarquía de los personajes. Era como si, durante aquellas horas que pasaban encerrados en el sótano, vestidos en extraños atavíos, nada importase la realidad del exterior, y con cada nueva partida les resultaba más y más difícil a los jóvenes renunciar a las dinámicas del juego, que cada vez tomaba mayor protagonismo en sus vidas y en sus cabezas. Javier, acostumbrado ya a su papel de líder, sentía cómo los límites entre lo real y lo ficticio se desvanecían y, con el tiempo, dejaron de producirse las disputas por quien sería ‘Máster’. Fue así como lentamente fue adquiriendo autoridad sobre los demás, algo de lo que los otros tres jugadores no parecían haberse percatado.

*
**

"Las damas primero. Luego los niños y... no, los niños no, los adolescentes. Y desp—" Javier fue interrumpido nuevamente a mitad de su explicación, esta vez

por Jacobo, quien con un tono de falsa protesta le respondía: "Javi, tío, que Félix es un adolescente, ¿qué te pasa?" mientras le lanzaba una mirada pícaro al menor.

"Pero te burlarás tú payaso, ¿tú te has visto?" fue el mejor contraataque que a Félix se le pudo ocurrir, y se hizo una nota mental de que tal vez la abogacía no fuese lo suyo. Afortunadamente, no surgió la oportunidad de humillarle más gracias a que un Javier irritado retomaba la palabra.

El cabecilla había pasado las últimas semanas desarrollando un proyecto que ahora presentaba a sus compañeros con el orgullo de aquel que sentía haber hecho algo grandioso. Había pasado toda la mañana recitando el discurso que con tanto entusiasmo había redactado, y por fin tenía la oportunidad de mostrarle a sus amigos el juego que había creado. Emocionado, había invitado a todos a merendar, lo que resultaba inusual pues no acostumbraban a comer durante las partidas, ni a utilizar el servicio ni ninguna otra interrupción. Aquella tarde de mitad de semana, Félix llegaba el último al piso de su amigo, encontrándose con todos sentados en silencio, a la espera de su llegada, con un Javier que se negaba a hablar hasta que no estuvieran todos presentes. Una vez sentados los cuatro, el anfitrión retiró el cartón que cubría una amplia región de la mesa, mientras que sus invitados contemplaban con asombro aquel nuevo juego que no terminaba de parecerse a ningún otro al que ya hubiesen jugado, intentando adivinar la trama del mismo.

El 'Máster' que ahora adquiriría el título de 'Creador', había concebido una realidad distópica dividida entre megaciudades controladas por corporaciones tecnológicas y vastas tierras desoladas plagadas de mutantes y horrores sobrenaturales. "En el juego, apodado 'Razas'" leía el manuscrito de instrucciones, "los jugadores deberán navegar entre la vigilancia opresiva de metrópolis inspiradas en *Blade Runner* y *Neuromancer*, y los páramos letales reminiscentes de *Aliens* y *Predator*. En estas tierras, enfrentarían amenazas psicológicas y apocalípticas al estilo de *The Stand*, mientras interactúan con entidades míticas y oníricas sacadas de *The Sandman*. Los personajes, que iban desde rebeldes curtidos y cazadores de recompensas hasta hackers y místicos, debían luchar por la supervivencia y la justicia en un mundo corrupto y violento, influenciados por las tramas oscuras y moralmente complejas de *Watchmen* y *The Dark Knight Returns*."

Mientras Enrique leía las instrucciones en voz alta, el resto examinaban los contenidos del juego, que incluían bocetos de personajes dibujados a mano, peones de ajedrez que habían recibido un cambio de estilismo, y otras muchas fichas que, aún claramente sacadas de distintos juegos, ahora servían un propósito completamente diferente.

"El objetivo: seguir el camino del héroe y ascender de un nivel a otro superando los desafíos impuestos por el creador, para así ganar su favor y aumentar en poder. A medida que avances, mayores serán las recompensas, pero también las demandas, que incluirán la toma de decisiones difíciles y la ofrenda de las personas destinadas al sacrificio..." Enrique dejó de leer y alzó la vista como si interrogando a Javier con los ojos. "¿Querrás decir personajes?" Javier tan solo

se encogió de hombros y, sacándose el diario del bolsillo comenzó a dibujar un esquema para los demás.

“Esta será la jerarquía de prioridad para los sacrificios: como dice el dicho, las damas primero, luego los niños y... no, los niños no, los adolescentes, y después los ancianos, aunque de estos últimos aún no estoy muy convencido.”

“¿Y por qué las mujeres van antes?” Félix volvía a cortarle con sus preguntas.

“Yo que sé, porque es más divertido, y porque ¿qué merito puede tener perseguir a un viejales? Ya sabes cómo van estos juegos, si no supone un dilema moral entonces pierde toda la gracia.”

“Y las víctimas... ¿son estas?” preguntaba Jacobo mientras señalaba la pila de retratos a mano que Javier había dibujado.

“Esas y todos las que tú quieras. Esa es la gracia del juego, ¿sabes? Que es nuestro y lo podemos transformar en los que nos parezca. ¿Que te gusta la hija del frutero o la Miss de inglés? Bueno pues ala, las dibujas y a la pila.”

“¿Y todas la víctimas son humanas?”

“Sí, hombre claro, ¿de dónde quieres que saquemos un elfo o un viajero del tiempo?” contestó Javier distraído, mientras buscaba el par de cartas que acababa de mencionar. “Ah, y creo que con esto no me queda ya nada por contar, no harán falta disfraces. Podéis llevarlos si queréis pero me apetece llevar el juego a la calle y no quiero ir por ahí haciendo el ridículo.”

“¿Y las víctimas?”

“Otra vez... ¿qué les pasa a las víctimas?”

“Pues que alguien se tendrá que disfrazar, ¿no? Porque yo veo aquí a un viejo rechoncho, a una tipa pelirroja y al negrito este de aquí, osea que como mínimo hará falta pintura y—”

“No harán falta disfraces.”

*
**

“El que de más, irá el primero.” Le recordaba el ‘Creador’ a Félix, que no tenía demasiada buena memoria para los sistemas de puntuación. “Recuerda que tienes la ventaja siempre que no lo vean venir. Iré yo primero esta vez porque sé que te da cosa empezarlo, pero después necesitaré tu asistencia. Cada puñalada es un punto así que te invito a contar las que des.” y con esto le tendió al menor un cuchillo y le ayudó a guardárselo en el bolsillo de su cazadora. Había hecho falta tiempo para convencer a Félix de lo que estaban a punto de hacer, y aún después del embriaguez que se había pillado, Javier aún no estaba convencido de que su amigo no se rajaría.

“¿Y estos...?” dos palabras, ni una más, fueron las que Félix logró balbucear.

“Olvídate de los otros. No les necesitamos, ya volverán al juego cuando vean lo bien que nos lo pasamos. Confía en mí, que a ti lo que te hace falta es desahogarte un poco.” y comprobando la firmeza de su propia arma, volvió a guardársela en el bolsillo.

Así, embriagados por la bebida, aunque tal vez unos más que el otro, con un cuchillo en un bolsillo y las cartas en el otro, el ‘Héroe’ y el ‘Creador’ se sumieron en lo profundo de la noche con el propósito de cumplir con sus destinos. Había quedado acordado entre los jóvenes que la prioridad sería encontrar a una mujer, preferiblemente una que fuese joven y ‘bonita de ver’, y se habían seleccionado cuatro cartas del manojó que cumplieran con una descripción tan genérica, mas no se descartaban otras posibilidades que pudiesen surgir a lo largo de la noche.

Perdidos entre el laberinto de calles del barrio de Manoteras, no tardaron en discernir la figura de una mujer que recorría la penumbra en soledad. “Las damas primero.” Aquellas fueron las palabras que Javier trató de susurrarle a su compañero, pero llevaba un buen rato sin hablar y los músculos de la cara los sentía congelados. Así comenzó aquella persecución que acabaría en la decepción de un ya sobreexcitado Javier, que ignoraba las sugerencias de su compañero de volver al piso y ‘dejarlo para otra noche’, insistiendo en que debían esperar un poco más. A las 4:30 de la madrugada, con toda esperanza de acción ya pérdida, aparecería Carlos Moreno, padre de 52 y trabajador de limpieza de una de las oficinas de la zona, quien sin percatarse de las dos figuras al acecho, se aproximaba despreocupado a la parada de su bus habitual.

Los asesinos del rol, así los llamarían los medios de comunicación, serían detenidos pocas semanas después gracias a un chivatazo que sus amigos darían a la policía al enterarse de las nuevas intenciones de los homicidas que, insaciables, se encontraban armados y de camino a seguir cometiendo asesinatos cuando fueron detenidos. Así narraba el diario de Rosado que no tardaron en interceptar: “...seguí desgarrándole el cuello, proponiéndome a mí mismo cosas del estilo de ¡conseguiré arrancar este cartílago en menos de tres intentos! ¡llegaré a las cuerdas vocales y dejará de hacer ruido! Era espantoso: ¡lo que tarda en morir un idiota! Era algo increíble y portantoso: llevábamos casi un cuarto de hora machacándole y seguía intentado hacer ruidos. ¡Qué asco de tío!”. Un poco más adelante seguía: “...pobre hombre, no se merecía lo que le pasó. Fue una desgracia ya que nosotros buscábamos adolescentes y no pobres obreros trabajadores. En fin, la vida es muy ruin...”. Termina con “...si no nos atrapan la próxima vez tocará una chica, y lo haremos mucho mejor”.