

CAPÍTULO I

“¿A qué crees que estás jugando? Esto es la vida real, chico.”
(Bastiaan. Instruyendo a los más jóvenes).

En la niebla del tabaco, Marcos manosea inquieto los dados. Protegido tras su pantalla de cartón, que se eleva delante suyo para ocultar los secretos de la aventura, alza la vista para mirar fijamente al resto de compañeros de juego. La partida de rol está a punto de empezar.

Como narrador de historias, Marcos debe situar a sus jugadores en el escenario, alimentando sus mentes con detalles y situaciones de un mundo paralelo.

¿Qué será hoy? Tal vez rescatar una princesa, o acabar con el tirano y déspota regente de un pueblo atormentado. Como Peter Pan, sigue aferrándose a un mundo de fantasía donde poderosos magos y guerreros libran épicas batallas. Donde la realidad muere a manos de una espada o un hechizo.

Nadie diría que aquel grupo de jóvenes universitarios son a partir de este momento seres fantásticos. Las fichas de los personajes, su “alter ego” de la partida, reclaman cobrar vida del papel. Tal vez lo que más les gusta es jugar a ser otra persona. Alguien que no tiene que preocuparse por los exámenes del trimestre, o por pagar el alquiler. Pensar, hablar y actuar como un personaje, siguiendo las instrucciones de un Director de Juego caprichoso, que interpondrá mil trampas en su camino hacia la victoria.

Marcos piensa en el comentario que le dedicó una compañera de clase del grupo:

- ¡Estáis locos haciendo estas cosas! Estos juegos son para psicópatas...

A la que Marcos respondió impasible:

- Tienes razón. No te preocupes. Estoy tanto perturbado mentalmente que mañana te esperaré en la puerta de tu casa vestido con una coraza medieval para lanzarme sobre tí con una espada de seis palmos para ensartarte con ella y dejar tu cadáver en la plaza como ejemplo de lo que puede llegar a hacer un jugador de rol.

Ésta es la típica actitud a la que debían hacer frente continuamente, aunque la mayoría a veces, sencillamente, podríamos decir que les resbalaba.

Sumido en este pensamiento, Marcos se asoma lentamente por encima de su frágil protección, para dirigirse a aquel grupo de aventureros:

- Bien. Imaginad que os encontráis en la mesa de la taberna, cuando la puerta se abre de golpe - Marcos contribuye a la ambientación golpeando la mesa - y aparece una patrulla de orcos. Podéis reconocer de inmediato al jefe de la patrulla. De una envergadura inusual para un orco, su rostro deforme y sus afilados colmillos brillan en la penumbra. Olisqueando el aire como un cerdo, sus hundidos y brillantes ojos os miran directamente. Su piel, de color ocre, desprende un nauseabundo olor al acercarse...

- ¡Le reviento la cabeza con mi martillo! - grita Saül -

Saül es lo que algunos adultos llaman “parásito social”. Estudia Geografía e Historia, aunque no sabe qué aspecto tiene su facultad, puesto que no ha ido en dos años. Alex siempre comenta divertido que Saül no recuerda el día de su matriculación porque está convencido de que fue secuestrado y obligado a firmar por algún ser alienígena que lo hipnotizó. Aunque Saül no lo reconozca, todos sus amigos saben perfectamente que este ser de otro planeta es conocido con el nombre vulgar de “madre”.

Por su parte, Alex estudia ciencias políticas, y está convencido de que puede llegar a dominar el mundo. Es como ver al típico malo de cualquier cómic, encerrado en su laboratorio, preparando malvados planes para someter a la humanidad.

Hace cuatro años, mientras hacía fotocopias en la biblioteca, Alex vio un anuncio en el campus dónde se decía que se otorgaba un crédito y medio por el simple hecho de jugar a rol. Alex se apuntó para, como él dice, “apartar su mente de otros estados mentales”. Allí conoció a Marcos, a David y sobre todo a Saül, con quien hizo una gran amistad rápidamente.

Alex debe intervenir por enésima vez:

- ¿Otra vez? ¡No puedes golpear a todo lo que se mueve o respira!
- ¿Por qué no? –contesta Saül - ¡Es un maldito orco! ¿Para qué hablar?

Mientras Saül recoge los dados dispuesto a atacar, David ofrece su serenidad al resto del grupo:

- Podríamos ver si somos capaces de obtener alguna información de ellos.
- De acuerdo, pero hablo yo... – replica Alex -.
- Ok – continúa Marcos -. Los orcos, en su lengua negra, que recuerdo que dominas tan bien como yo el groenlandés, te preguntan: ¿Quiénes sois y qué hacéis aquí?

Alex contesta:

- ¿Que quienes somos? ¿No reconoces a un orco cuando lo ves?

Tras un largo minuto de silencio, Marcos consigue salir de su sorpresa:

- ¿Me estás diciendo que le intentas convencer de que eres un orco?
- Sí, ¿qué pasa? – contesta Alex – ¡Son estúpidos!
- Sí. Estúpidos como para escribir un libro, ¡pero no como para confundir un humano, un enano y un elfo con un grupo de orcos!
- Prueba... – replica Alex –

Alex es un especialista en poner a prueba la capacidad de reacción del ser humano. De hecho, la mayoría de profesores le tienen pánico. Muchos de ellos prefieren al típico estudiante de última fila que no presta atención, pero tener a Alex en clase puede llegar a ser desesperante. No todo el mundo puede soportar la presión de alguien que te mira fijamente durante dos horas, evaluando y estudiando cada paso, cada palabra, cada movimiento. Un error, un paso en falso, y estás muerto. Las preguntas de Alex son famosas por su capacidad de hundir en la miseria al más veterano de los catedráticos. Debido a este hecho, entre los departamentos de su facultad hay bofetadas por su tesis... ¡por no tutorizarla!

Con aire de victoria, Marcos sigue con el interrogatorio:

- Bien, como quieras. El orco te pregunta: ¿Orcos? ¿Y la barba de éste? – grita Marcos, señalando a Saül - ¡A mí me parece la de un enano!

Marcos nunca entendía porqué Saül siempre quería representar el personaje de un enano. “Enano” no es precisamente la palabra para describir a una mole de más de 120 kilos y casi 2 metros de altura. Sin embargo, cuando jugaba, Saül tenía que hacer ver que su personaje medía metro y medio y que su barba apenas dejaba entrever la cara.

- Es la última moda en la ciudad. Y las trenzas también – contesta Alex, impasible –

Las risas de David y Saül se dejan oír en la habitación.

Viendo cómo se ríen, Marcos piensa que no hay manera de conseguir que se tomen la ambientación en serio. No es la primera vez que intentan desmontarle la partida. “Maldita panda de críos” - piensa Marcos – “Pero esta vez no podrán conmigo”. La lucha de la razón contra el surrealismo prosigue:

- Muy bonito. ¿Y qué hay de tu acento?

- Si fueses un orco cultivado, reconocerías el dialecto de los “orcok de la Marca Roja” – contesta Alex -

- ¿Qué? Responde Marcos, enfadado – no conozco ninguna tribu “de la Marca Roja”.

- Pues entonces ellos tampoco. Por eso –contesta Alex, mostrando una amplia sonrisa -.

De nuevo, vuelven las risas a la mesa. Absolutamente fuera de sí, Marcos le increpa:

- ¿Ah, sí? ¿Y la altura de éste? – vuelve a señalar a Saül - ¡Si me llega a la cintura!

- Esto... ¿sietemesino?

Esto fue definitivo. Marcos, fuera de sus casillas, grita:

- ¡Muy bien! ¡Ya basta! ¡Los orcok sacan las espadas y os atacan!

- ¡Por fin! – sonríe Saül- ¿Ves como no hacía falta tanta cháchara?

- ¡Iros a tomar por el culo! – grita Marcos, mientras se desploma resignado en su silla.

- Ya estamos otra vez, paciencia... - suspira David – dando unos golpecitos amistosos a Marcos en el brazo.

Marcos y David estudian en la facultad de Psicología, donde pasan la mayor parte del día, entre cerveza y cerveza, consiguiendo los exámenes de años pasados. Ser un estudiante con reputación en la facultad exige horas y horas de dedicación al estudio de la fauna y flora (sobre todo, fumable), del bar de la universidad. Puedes medir el status de cada estudiante por la cantidad de personas que lo saludan en el bar: menos de cinco, inaceptable; más de 20, toda una leyenda.

Ni que decir tiene que Marcos y David son de este último grupo. Como cualquier universitario que se enorgullezca de ser denominado como tal, lo único que se puede hacer en la facultad es fumar y jugar a cartas, en cualquiera de sus variantes de juego, entre las que podemos destacar: el “mil kilómetros”, el “hijo de puta”, el “cinquillo” o, como no, los incombustibles mus o póquer.

De hecho, el gerente del bar de la facultad se harta de avisarlos sobre las normas acerca de jugar con dinero en un sitio público, pero... ¿cómo demonios se puede jugar al póquer sin dinero?

- ¡Pues jugáis con garbanzos!, - había llegado a decir aquel personaje -.

Después de una breve conferencia sobre las innumerables formas de poner en relación un garbanzo y los diferentes orificios corporales, Marcos y David tuvieron que elegir entre abandonar las cartas o sabotear a aquel pobre hombre. Al cabo de dos semanas, dimitió del cargo alengando esquizofrenia.

La partida había llegado a su fin.

- Bien, caballeros, con esto doy por finalizada la sesión de hoy – afirma Marcos-

Las partidas suelen alargarse todo el día. Cuando no se trata de pizza, se produce un pillaje y mutilación de la nevera del propietario. Sin embargo, si es Saül quien trae la comida, la partida puede convertirse en un festín.

Pese a la inaptitud de Saül por los estudios y la vida social, había una cosa que sabía hacer como nadie: cocinar. Saül dividía su tiempo vital en cuatro tareas, muy bien administradas en el tiempo: ver los canales de cocina por satélite, jugar a rol, cocinar y fumar marihuana, y no precisamente por este orden. Además, la última afición solía estar representada en forma de constante, no de suceso.

Era un monstruo en la cocina: innovador, creativo y una máquina de hacer croquetas. Una vez por semana, una empresa de catering para ejecutivos pasaba por su casa a recoger todo lo que había cocinado... con un camión. Porque la cocina de Saül no era como la de cualquier hijo de vecino. Allí podíamos encontrar tres hornos, cuatro microondas y seis neveras, además de un perro de la raza “zépelin” (curiosa variante que se caracteriza por su habilidad de mantener las patas escondidas bajo capas y capas de grasa) y un cobaya de nombre “ser lerdo”.

Sus compañeros estaban hartos de decirle que no era del todo higiénico dejar entrar a los animales a la cocina, dada la naturaleza de su trabajo. Sin embargo, Saül afirmaba que la opinión de sus mascotas era vital en la elaboración de un plato. Los dos probaban cada una de sus creaciones, y Saül afirmaba que era capaz de leer en sus ojos el nivel de calidad de una innovación.

A todos los amigos les costaba mucho trabajo considerar aquellos engendros como expertos en gastronomía. Sobre todo cuando éstos eran capaces de comerse sus propios excrementos.

- ¿Cuándo continuamos? – pregunta Saül –

- Bien, yo creo que la campaña nos llevará como mucho tres días, así que podemos continuar mañana a la misma hora – contesta Marcos -.

- ¡Pero mañana es domingo! – gimotea Saül – ¡Necesito dormir, yo!

Alex contesta, fastidiado:

- ¡Pero si después te pasas toda la noche mirando los canales “porno” del digital! ¡No me vengas con historias!
- ¿Qué pasa? ¡Debo hacer ejercicio, sino se duerme! – replica Saül –

David interviene:

- Si, está claro. Y si no la usas, se irá metiendo para adentro, para adentro, para adentro y, ¿qué tendrás ? ¡Un coño!
- ¡Ja, ja, ja! ¡muy gracioso! – contesta Saül –

Mientras Marcos recoge el libro de reglas y sus apuntes, empieza a patear el culo de sus compañeros.

- ¡Va, espabilad! ¡Que tengo que ir a ver a Diana!
- ¡Hombre! – exclama Alex, mirando a Saül y realizando obscenos gestos arriba y abajo con el brazo – ¡al menos hay alguien que hace algo más que darle al manubrio como un mono!
- Vigila, que te la estás ganando – advierte Marcos, en tono de cachondeo –
- Creía que me quedaba algo... – afirma Saül mientras rebusca en el paquete de tabaco - ¿Alguien tiene papel?
- ¿Queréis dejar de fumar porros en la puerta de mi casa? – La puta de la vecina de arriba siempre está mirando...
- ¡Que le den! – grita Alex, mientras alza el dedo anular en dirección a la ventana iluminada –
- Muy amable... – contesta Marcos, resignado – Bueno, a cascarla. Nos vemos mañana.

Dándose media vuelta, Marcos saca el móvil del bolsillo y empieza a inspeccionar la agenda. Cuando levanta la vista, con el móvil en una mano, instintivamente levanta la otra para protegerse de los dos potentes faros que le alumbran directamente.

El frenazo y el sonido del impacto hace que los tres compañeros vuelvan rápidamente las cabezas.

Alex, todavía con el papel y el cigarro en la mano, exclama aterrorizado:

- ¡Mierda, no!

A su lado, un móvil medio destrozado emite una leve voz femenina:

- ¿Hola? ¿Marcos? Oye, si te estás quedando conmigo....