

MARCELA SANTOS

Mi año jugando *Calabozos y dragones*

Llego a la calle de la Álamos donde me citaron. Estoy nerviosa. Toco la puerta de la cochera como me indicaron. Nada. Vuelvo a tocar, ahora un poco más fuerte. Daniel, a quien conozco por primera vez en persona, me recibe con un firme apretón de manos. “La próxima vez tócale recio, sin miedo.” Es un hombre de treinta y tantos años y aspecto ejecutivo. Acomoda su saco sobre el respaldo de una de esas sillas *gamer*, caras y cómodas. “Ahora sí, más a gusto. Siéntate.” Saca un fólder de su maletín y lo pone en la mesa ovalada y blanca que ocupa casi todo el cuarto. Si no fuera por las



Mauricio Muñoz y Andrew Roberts, *Full leather jacket*, 2021. Todas las imágenes forman parte del proyecto *The Harvest* y son cortesía de los artistas.

figuras de *Star Wars* y *Los caballeros del Zodiaco* que decoran las repisas a nuestro alrededor, pensaría que estoy en una entrevista de trabajo. Su mirada es ávida, expresiva. Su presencia impone. “A ver, cuéntame la historia de tu personaje.”

Daniel es el amo del calabozo, el máster. Es el encargado de narrar la aventura a la que estoy por entrar. *Calabozos y dragones* no es un juego de mesa, sino un juego de rol. Lo importante es que, como jugador, puedas “rolear”, es decir, prestar tu voz y expresión a un personaje. El tablero, las figuras y las pantallas pueden profundizar la experiencia, pero finalmente son elementos prescindibles. Quizá la representación más fiel de esta dinámica aparece en una de las primeras escenas de la serie *Stranger Things*. El protagonista, libro en mano, narra

con entusiasmo el final de una épica batalla a sus amigos, quienes intervienen con sus poderes para acabar con el monstruo. Una labor en equipo que culmina en alaridos y celebración.

Engendrado en la década de los setenta como un juego de guerra, *Calabozos* es la raíz de lo que terminaría siendo un género popular en los videojuegos: los *role-playing games* o RPG. He disfrutado de esta clase de juegos desde que era adolescente. Se juegan de manera óptima en un estado de aislamiento total, con las luces apagadas, sola frente a la pantalla, de modo que la trama te consume por completo. Es el sinónimo de un escapismo deseable y delicioso, pero los finales, el momento en el que completas todas las metas y terminas toda la historia, provocan una sensación de vacío. Los paisajes se desvanecen. El personaje al que controlaste, con el que generaste alguna especie de vínculo ficcional, desaparece en el instante en que se apaga la consola. Es como cerrar un libro: no eres el héroe y nada se trató de ti.

Daniel me pregunta qué quiero hacer, qué es lo que mi personaje busca, lo que desea lograr. Me llama la atención el cambio de persona gramatical. Este juego prospera en una alternancia entre la realidad y la ficción. Soy diferente de mi personaje, pero habré de jugarlo como si fuéramos indivisibles. Me dice que lo mejor es pensar en algo sencillo. Hay quien toma ideas prestadas de series y películas. Hay, también, quien decide no emular nada: el personaje se convierte en una excusa para disfrutar de los aspectos tácticos del juego. Me siento liberada, puedo dar rienda suelta a todos los clichés del mundo. *Lo que mi personaje quiere, lo que quiero, es hacer amigos*, quisiera responderle. Estoy harta de las extensas jornadas de mi trabajo desde casa. Es cada vez más difícil

acordar una fecha para coincidir con las amistades que he hecho a lo largo de la vida; los proyectos, las agendas, las decisiones nos han llevado por rumbos dispares.

Daniel me presenta a Carlos, el dueño de la casa en la que jugaremos, un hombre que ronda los cincuenta años. No siento demasiada fe en que vayamos a congeniar. Me dice con seriedad que busca un compromiso total: se reúnen todos los sábados, sin falta.

“Se necesita valentía para venir a jugar aquí entre puros hombres”, me dicen. Pienso que se necesita valentía, organización y prácticamente un milagro para que se dé un suceso como éste. Todos los que están reunidos en la casa de la Álamos llevan jugando juntos más de siete años, algunos se conocen desde hace diez. Carlos me pide que escoja una figura de las que se encuentran en las repisas repletas de pequeños elfos, ogros y enanos que él mismo ha pintado. Me cuenta que es diseñador gráfico y que, si quiero una miniatura propia, él me la puede conseguir. Saca un pequeño libro de cartón en el que tiene anotados los encantamientos que recitará; es el mago de la campaña que estamos por jugar. Me parece que su rol le va bien a su cabello lacio y gris. Percibo que mi curiosidad por el juego y por los detalles de su vida le enternecen. Adopta la actitud de un tío bonachón y me siento cómoda de inmediato.

Las luces se apagan y Daniel toma un par de llamadas. Me doy cuenta, por el contenido de sus conversaciones, de que se dedica a ofrecer créditos hipotecarios. Las miniaturas que nos representan se colocan sobre la mesa ovalada que proyecta la entrada a un calabozo en el desierto. El máster se arremanga la camisa y, de pronto, es todo miradas y es-

truendo. Se mueve con soltura entre la voz que narra la historia y los personajes que participan de ella, con quienes interactuamos los jugadores. A ratos es un ogro temible y sus ademanes crecen; cuando la hace de rey, se recarga arrogante en la silla. Cuando, tiempo después, le pido que me muestre sus notas, me encuentro con apuntes tan vagos como “Narra una pelea” o “Cóbrate venganza”. Este asesor financiero es un maestro de la improvisación. Conforme pasan los meses y me envuelvo más en sus historias, le insisto en que puedo ayudarlo a ponerlas por escrito para que se publiquen. Le interesa poco. “Lo más padre es venir a contarlas en vivo y en directo, verles la cara. Además, siempre



Mining, 2021.



Queendom, 2021.

están cambiando, ustedes son los que deciden.”

La palabra “comuni3n” es adecuada para describir los lazos que he formado en esta mesa de *Calabozos*. No somos cercanos porque nos parezcamos, porque sostengamos las mismas opiniones o porque compartamos un pasado. Somos fieles creyentes de la ficci3n que hemos hilado en conjunto, a la que prestamos nuestro cuerpo y voz. Es a trav3s del invento que la verdad m3s pura consigue revelarse. Carlos, adem3s de ser fan3tico de la magia, interpreta de manera es-

pecialmente fina a los cl3rigos. Me entero en una pl3tica casual que estudi3 en un colegio religioso y que los castigos f3sicos que recib3a de las monjas a3n le pesan. Hugo, un comediante de *stand-up* que ha tenido que poner en pausa su carrera, construye para una de nuestras sesiones a un personaje que tiene dos caras: una representa a un hombre melanc3lico y taciturno, la otra es un buf3n que interrumpe con chistes los momentos m3s solemnes. Pablo, que lleva catorce a3os en una relaci3n estable, interpreta a un s3tiro pansexual que deja hijos regados por el mundo. Hay secretos y recuerdos que motivan las representaciones. No hay necesidad de ser expl3citos: como me dijo el m3ster, basta con ver nuestros rostros.

En ocasiones, fallo al hacer alg3n c3lculo estrat3gico o hago una p3sima tirada de dados y trato de esconder mi frustraci3n; convierto mi perfeccionismo en una de las caracter3sticas de mi personaje. “Apenas vas aprendiendo las reglas”, me consuelan, “pero eres buena rolera”. Entiendo que para rolear tienes que dejar siempre una parte tuya sobre la mesa. No s3 a qu3 escuela fueron mis nuevos amigos y conozco realmente muy poco sobre sus vidas fuera de este cuarto, pero les conf3o, mediante mi interpretaci3n, los rasgos 3ntimos de mi personalidad y ellos, a su vez, me muestran su lado m3s vulnerable.

Quiero acercarme a Fernando, un jugador que rolea con pericia. Le gusta la

Quiz3 la representaci3n m3s fiel de esta din3mica aparece en una de las primeras escenas de la serie *Stranger Things*. El protagonista, libro en mano, narra con entusiasmo el final de una 3pica batalla a sus amigos, quienes intervienen con sus poderes para acabar con el monstruo. Una labor en equipo que culmina en alaridos y celebraci3n.



Clouds, 2021.

ironía: es un paladín, la representación más cercana que hay en el sistema de *Calabozos* a un caballero medieval, pero Fernando habla con un marcado acento chilango y decora con albuces sus discursos de amor cortés. Es un tipo reservado al que no logro leer. Las partidas me han llenado de una extroversión que es rara en mí: un día, sin más, le digo que me invite a comer a su casa. Tenemos mucho en común. Siento que nos habríamos hecho amigos en cualquier otra circunstancia en la que nos hubiéramos encontrado. Percibo esa tensión que surge entre las personas cuando la línea que separa la amistad del enamoramiento está a punto de cruzarse. Durante tres meses, repetimos el ritual. Nos vemos para comer antes de ir a jugar o pasamos un par de horas platicando en un parque. Me habla de sus inicios en el rol, de los mundos que él mismo ha construido y narrado. “Esto va a sonar raro, pero, si algo sucede, quie-

ro que guardes todas estas historias.” Nuestra conexión crece a un ritmo peligroso y pronto se vuelve tan fuerte que no le queda más que romperse. Un día, sin explicación de por medio, dejamos de buscarnos y yo siento que despierto de un sueño absurdo, que he dedicado demasiado tiempo a formar vínculos que no pueden sobrevivir fuera de un entorno imaginario. Decido tomarme un descanso de la mesa.

Hay pequeñas cosas que no compartimos con nadie, imágenes que se quedan pegadas a nuestros párpados, que sólo repasamos cuando estamos a solas. Cuando era niña, me arrullaban fantasías y temores vívidos. En uno de los más comunes asistía a mi propio funeral. No creo haber comprendido entonces lo que significaba la muerte, pero extraía de la pesadilla un deleite egoísta al despertar. Era el centro de atención y todos los que estaban ahí se lamentaban por lo mucho que me habían querido. No deseaba morir, sino ser extrañada.

Pienso que mi ausencia del grupo de *Calabozos* no debe sentirse tanto; después de todo, llevo mucho menos tiempo conociéndolos del que ellos llevan jugando en grupo. Para mi sorpresa, el contacto no cesa. Hugo y Pablo me envían mensajes a diario, me recomiendan videojuegos, escuchan mis notas de voz. Yo tampoco quiero dejarlos ir. Le digo a Carlos que le compartiré un haiku al día hasta que sienta ganas de volver. Él me responde siempre en mayúsculas y sus consejos pegan más fuerte: DESAHÓGATE Y UN DÍA VERÁS QUE YA NO QUIERES LLORAR. Tras escribir treinta haikus, le pido permiso al máster para reincorporarme a la mesa. Accede si prometo llevarle una cerveza en cada sesión.

Daniel me pregunta qué quiero hacer, qué es lo que mi personaje busca, lo que desea lograr. Me llama la atención el cambio de persona gramatical. Este juego prospera en una alternancia entre la realidad y la ficción. Soy diferente de mi personaje, pero habré de jugarlo como si fuéramos indivisibles.

Es un sábado de noviembre. Pronto cumpliré un año de jugar. Nuestro equipo de aventureros se enfrasca en una batalla espantosa contra Acererak, un villano de una de las muchas campañas de *Calabozos*. El enemigo me encierra en un círculo de fuego y mis puntos de vitalidad bajan a cero. Daniel emite la sentencia: “Marcela, tu personaje ha muerto”. Se acerca a mi lugar y me quita la hoja en la que está escrito el nom-

bre de mi hechicera, los idiomas que habla, sus objetivos, sus talentos. Cualquier registro digital que tenga no cuenta para la partida. Si la hoja se tira, mi personaje se va con ella.

Me agunto las lágrimas y la vergüenza es inmediata. No quiero que todos piensen que soy una exagerada. No sé, tampoco, si es normal que me afecte tanto. Ninguno de ellos se burla de mí, nadie me juzga. El paladín de Fernando le da el golpe final al enemigo. Se voltea a verme. No nos habíamos dirigido la palabra hasta ahora. “Yo igual sentí feo la primera vez que morí.” Acabada la contienda, el clérigo de Hugo recupera lo poco que pudo encontrar de mi cadáver. Le pregunta a Daniel si de verdad no hay una manera de revivirme. Tras no recibir respuesta, repasa la lista de hechizos a los que tiene acceso y nos lee la descripción de uno llamado *Deseo*. Es el más poderoso del juego, pero si lo gasta para revivirme, la regla dicta que no podrá volver a usarlo para cualquier otro propósito. Acepta sin dudarlo. Cuando mi personaje se levanta de nuevo, la mesa aplaude. Alaridos y celebración. Comprendo que no estoy en esa pesadilla de la infancia y que no hay nada imaginario en estas amistades. Jugamos a ser otros, pero las risas, la compañía y la emoción son reales. *MM*



Portrait, 2021.