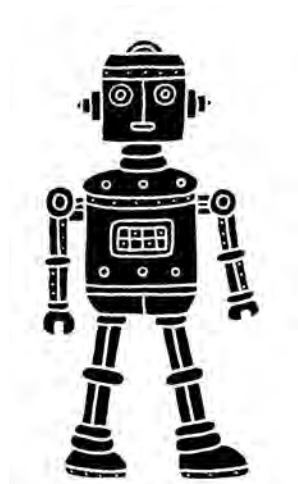


**Primera parte:**  
Enciclopedia de los Juegos  
del Mundo





Julio Orfila entró en la oficina de su editor, el señor Murano.

Allí todo era grande, oscuro y pesado: el escritorio de cedro, las sillas tapizadas de verde, los cortinados que impedían que entrara la luz de la calle.

Todo era grande, oscuro y pesado, excepto el señor Murano. Era bajo, pálido y delgado. Orfila tendió una mano blanda, que Murano apretó con fuerza.

—Siéntese, Orfila. Tenemos que hablar de la nueva edición de su libro.

El escritorio de Murano era un desorden de papeles, libros y pocillos de café. Orfila conocía a Murano desde hacía treinta años, y su escritorio siempre había lucido igual. Sobresalía un volumen de mayor tamaño que los otros. Un libro de tapas coloradas: *Enciclopedia de los Juegos del Mundo*.

El autor era Julio Orfila.

—¿Va a hacer una nueva edición? Ya era hora —dijo Orfila—. Me llegaron muchas cartas de lectores diciendo que no conseguían la enciclopedia.

—Ya que menciona las cartas...

El señor Murano buscó en uno de los cajones de su escritorio y sacó un montón de sobres. Orfila los tomó con avidez.

—¿Correspondencia para mí? ¿Felicitaciones de los lectores?

—Quejas.

Orfila dejó caer las cartas sobre el escritorio, súbitamente desinteresado de su contenido.

—Siempre hay alguien que descubre que no mencioné un juego inventado en el Tíbet, que anoté mal la fecha de nacimiento de un fabricante francés del juego de la oca, que el nombre de algún campeón de go está mal escrito... que es Watanabe y no Nawatane...

Murano abrió el libro y buscó la última página.

—No son los nombres japoneses los que me preocupan. Aquí, al final de todo, falta algo.

—¿Dónde?

—En la letra zeta.

—¿La zeta?

—La letra que viene después de la i griega.

—No sé. ¿Qué puede faltar?

—Zyl.

—¿Zyl?

—La ciudad de Zyl.

—Es que no me pareció importante.

—Tampoco hay ninguna mención a Nicolás Dragó.

—¿Quién es?

—El constructor de rompecabezas. Usted sabe quién es. Tampoco aparece el Cerebro mágico.

—¿El cerebro qué? —fingió Orfila.

—Cuando era niño era mi juego favorito. Uno daba la respuesta correcta y los ojos del Cerebro mágico se encendían.

—Mire, Murano, esto no es una ciencia. Es un libro personal, íntimo. Caprichoso si quiere. No me preocupo de que esté todo. Me preocupo de que esté solo lo importante.

Murano suspiró.

—Orfila: me han dicho que usted tuvo un problema con Zyl en el pasado.

—¿Quién le dijo?

—No sé cuál fue su problema y no me interesa. Pero para que haya una nueva edición necesito que aparezcan entradas correspondientes a las palabras Dragó y Zyl. De otro modo no reeditaremos el libro.

Orfila se puso bruscamente de pie:

—Entonces voy a llevar mi enciclopedia a otra editorial.

La amenaza quedó en el aire unos segundos, pero no asustó al señor Murano.

—Está en todo su derecho —le respondió, señalándole la puerta.

Orfila miró hacia allí. Aquella puerta no conducía a ninguna parte: sabía bien que no había otra editorial dedicada a los juegos. Solo Ediciones Cátulo Murano e hijos.

Orfila se derrumbó sobre la silla y probó una nueva estrategia:

—Para esta nueva edición tengo muchos agregados. Estuve haciendo una investigación sobre la Compañía de

los Juegos Profundos. Visité las ruinas de lo que fue el Parque Profundo antes de que lo demolieran. Y conseguí un material que va a causar sensación.

—Escríballo entonces...

—Estoy en eso. La entrada correspondiente a Morodian, que en esta vieja edición tiene quince páginas, podría extenderse a treinta o a cuarenta...

—Perfecto.

—Además, ¿qué posibilidad hay de que el libro tenga, en vez de tapas rojas, tapas negras, y que mi nombre aparezca con letras doradas...?

—Dejemos la tapa como está.

—¿Y el nombre en dorado?

—Solo si me trae alguna alhaja de su abuela y la fundimos... Pero me parece muy bien que incorpore ese nuevo material. No tengo problemas en agregar páginas al libro.

Orfila puso sobre el escritorio un portafolio de cuero negro. El portafolio tenía sus iniciales: J.O.

—Aquí dentro tengo documentos secretos de la Compañía de los Juegos Profundos. Son tan valiosos que nunca me separo de ellos. Y no puedo creer que exista gente que prefiera que hable de Zyl en vez de que me exhiba sobre la Compañía.

—Es imposible hablar de Morodian y callar sobre Zyl. Morodian nació en Zyl, pero usted no dice nada de su nacimiento y de su juventud solo por no mencionar la ciudad.

—¿Ciudad? Pueblito.

—Sin Zyl no va a haber reedición. Y no quiero una mención mínima: “Zyl: ciudad donde se fabrican juegos”.

Quiero un artículo completo. Y otro sobre Dragó y su familia, incluyendo a su nieto Iván.

Orfila sintió un escalofrío. Desde la última edición de la enciclopedia, tres años atrás, habían pasado muchas cosas. Morodian había hecho entrar a Iván Dragó en un juego que abarcaba su vida entera. Decían los rumores que el mismo Morodian había provocado la desaparición de sus padres. Después de la tragedia Iván fue a parar al colegio Possum, donde estuvo más como un prisionero que como un alumno. Y solo pudo salir de allí gracias al hundimiento total de la escuela. Orfila sospechaba que Dragó había sido el culpable de aquel desastre.

Después de esa catástrofe Iván viajó a Zyl, la ciudad de su familia, y se reencontró con su abuelo Nicolás. Pero Morodian no se olvidó de él: lo guió hacia la Compañía de los Juegos Profundos. Y allí se enfrentaron los dos inventores de juegos. Iván logró escapar, pero antes había herido a Morodian. El director de la Compañía de los Juegos Profundos perdió un ojo y la cordura.

Cuando Orfila recordaba el episodio de la derrota de Morodian, temblaba de indignación. Un niño impertinente había acabado con la Compañía de los Juegos Profundos y con su líder espiritual.

Orfila odiaba Zyl y odiaba a los Dragó. De no haber sido por esa familia, su carrera en el mundo de los rompecabezas lo habría llevado al campeonato mundial de velocidad. Pero si los ignoraba a ellos, también ignoraría el origen de Morodian. Y él admiraba a Morodian. Había hecho el catálogo minucioso de todos sus juegos.