



[www.loqueleo.com/co](http://www.loqueleo.com/co)

© 2016, PABLO DE SANTIS  
C/O GUILLERMO SCHAVELZON GRAHAM AGENCIA LITERARIA  
[www.schavelzongraham.com](http://www.schavelzongraham.com)

© De esta edición:  
2016, EDICIONES SANTILLANA S.A.  
Av. Leandro N. Alem 720 (C1001AAP)  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina  
2020, Distribuidora y Editora Richmond S.A.  
Carrera 11A #98-50, oficina 501  
Teléfono (571) 7057777  
Bogotá-Colombia  
[www.loqueleo.com/co](http://www.loqueleo.com/co)

ISBN: 9789585444676  
Impreso en Colombia en  
Primera edición: abril de 2016  
Primera edición en Colombia: febrero de 2020

Dirección editorial: MARÍA FERNANDA MAQUIEIRA  
Edición: LUCÍA AGUIRRE - CLARA OEYEN  
Ilustraciones de interior: MAX CACHIMBA  
Cubierta: CARLUS RODRÍGUEZ

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.

# El JUEGO de la **nieve**

Pablo  
DeSANTIS

LA TERCERA PARTE DE LA TRILOGÍA

*EL INVENTOR DE JUEGOS*

loqueleg

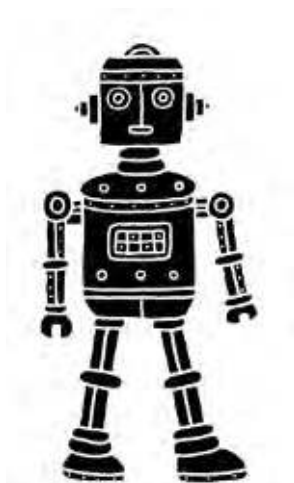


*Para mis sobrinas Carolina y Victoria*



## **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 expone 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.

—Sé de Morodian más que nadie. Más que él mismo —pensó en voz alta Orfila.

—Pero no sabe dónde está...

—No. ¿Usted sí?

—Algo oí por ahí.

—¿Está en prisión?

—Está en una institución psiquiátrica.

—¿Dónde?

—Vaya a Zyl y le diré cómo llegar hasta él.

—¿No me lo puede decir antes? Podría entrevistarle mañana mismo.

—No crea que es tan fácil llegar a Morodian. Y si consigue hacerlo, luego hay que recorrer las ruinas de su mente.

—Las ruinas... —repitió Orfila, con melancolía.

—Además no se puede mencionar ningún juego en su presencia —siguió Murano—. Un dado, un naipe, cualquier cosa relacionada con juegos lo trastorna por completo.

—¡Culpa del pequeño Dragó! —gritó Orfila. Se puso de pie.

—¿Cómo? ¿No era que no lo conocía?

—El pobre Morodian perdió un ojo a causa de ese maldito Iván Dragó. Y perdió toda su compañía, y su Parque Profundo. Si no fuera por Dragó seguiría inventando maravillas.

La secretaria de Murano entró en la oficina. Era una mujer de peinado alto fijado con spray. Mientras hablaba mordía el lápiz: pésima costumbre que Murano detestaba. La mujer habló mirando al frente, como un soldado ante su general:

—Señor director, gerente y propietario de Ediciones Cátulo Murano e hijos: lo esperan para la habitual reunión de los miércoles.

—Hoy es martes —dijo Orfila.

—En esta empresa queremos estar siempre un paso adelante —explicó Murano—. Por eso hacemos los martes la reunión de los miércoles.

En realidad no había ninguna reunión, ni los martes ni los miércoles, pero la secretaria de Murano tenía órdenes de interrumpir toda visita que superara los veinte minutos. Especialmente si el visitante era Julio Orfila.

Murano puso un pasaje de tren sobre el escritorio. Luego colocó diez billetes. Los contó con cuidado. Eran nuevos, parecían recién sacados del banco.

—¿Qué es eso? —preguntó Orfila—. ¿Un adelanto por el libro?

—Viáticos.

—¿Viáticos para qué?

—Viáticos y su pasaje de tren. En cuatro días sale para Zyl. Hay una feria que reúne a fabricantes de juegos, y creo que es una buena oportunidad para visitar la ciudad. Necesito tener la nueva edición lista para fines del mes que viene. Si gasta más de lo que le doy, se lo pago a su regreso.

—No me puedo ir. ¡Tengo mis obligaciones!

—¿Cuáles?

A Orfila no se le ocurrió ninguna.

—Bastará con que pasee un poco por la ciudad. Anote los cambios. Los juegos nuevos. Hable con Nicolás Dragó.

Hable también con el director del museo. Me han dicho que la educación en Zyl está orientada a la fabricación de juegos. Estudie el tema. Y fíjese si sigue existiendo el Cerebro mágico.

Resignado, Orfila tomó el pasaje de tren y los billetes y se los guardó en el bolsillo. Se quedó un segundo inmóvil, como si no tuviera fuerzas para abandonar la oficina.

—Ah, y saque algunas fotos. ¿Tiene cámara?

—Tengo —dijo Orfila, casi sin voz.

—Buen viaje —lo despidió Murano—. A su regreso, hablaremos de Morodian.



El cartel en el frente del negocio decía, con brillantes letras verdes: *Juguetes Baromio*.

Y abajo, el lema de la juguetería: *Llevamos cien años dándole cuerda a la ilusión*.

El señor Baromio estaba reparando un soldado mecánico. Era uno de sus modelos más antiguos. Tenía ojos grandes, bigotes atusados en forma de espiral, una expresión feroz. El uniforme era rojo.

El señor Baromio era muy distinto de su soldado. Su cara era redonda; su cabeza, completamente calva. Usaba lentes de aro dorado. Llevaba siempre pantalones con tiradores, y su camisa blanca estaba almidonada hasta un punto que parecía tallada en mármol. Aunque no había participado de ninguna batalla, al señor Baromio le faltaba el brazo izquierdo. Llevaba la manga cosida a la altura del codo.

Cuando sonó la campanita de la puerta, el señor Baromio levantó la vista. Una mujer en compañía de dos niños. La mujer estaba despeinada y con cara de cansada. Cargaba, además de su cartera, bolsas con regalos.

La gente siempre estaba haciendo regalos de cumpleaños y tenía que ir a fiestas y cantar el cumpleaños feliz y comer torta. Horrible. “Felizmente, no tengo a nadie a quien hacer regalos”, pensó el señor Baromio.

—Desde ya le pido disculpas —dijo la cliente.

—¿Disculpas por qué?

—Por los niños. Siempre tiran algo al suelo.

—Todavía no han tirado nad...

Estruendo. Algún juguete se desplomó sobre el piso de madera.

—Ya ve... —dijo la señora.

—No se preocupe. ¿Qué sería de las jugueterías sin los niños?

Los niños habían dejado de mirar los juguetes de los estantes y miraban al señor Baromio.

—¿Cómo perdió el brazo? —preguntó uno de los dos.

—¡Aníbal! —lo retó su madre, mientras le daba un tirón de pelos.

—No hay problema —dijo tranquilamente Baromio—. Lo perdí en un accidente, hace muchos años.

A los pocos segundos el brazo faltante había dejado de ser una atracción, y los niños ya se distribuían por la juguetería tocando aquí y allá.

—¿En qué puedo ayudarla?

—Buscaba un robot —dijo la madre.

El señor Baromio subió a una alta escalera de madera. Los niños habían suspendido sus peleas: contemplaban al señor Baromio con esperanza de que se cayera. Los niños siempre están a la espera de que ocurran

cosas inusuales. Pero, a pesar de tener un solo brazo, el señor Baromio logró afirmarse a la escalera y tomar una caja. Cuando vieron que la maniobra había resultado exitosa, los niños, decepcionados, volvieron a sus peleas.

El señor Baromio no tenía la costumbre de permitir que los clientes eligieran. Él elegía por ellos. Y nunca se equivocaba. Siempre compraban lo que él decidía que debían comprar.

Los niños, entre tanto, se enfrentaban por un camión de bomberos. En la juguetería había toda clase de juguetes a cuerda —lanchas, camiones, grúas—, pero, como eran hermanos, se peleaban por tener lo mismo en el mismo instante.

—Son unos salvajes —dijo la madre.

El señor Baromio miró a los niños con una sonrisa bondadosa.

—Son niños. Hay en ellos algo que tiende por naturaleza a la destrucción.

En ese momento sonó la campanita: había entrado el cartero. Era un hombre alto, con un gastado uniforme gris y una bolsa de lona llena de correspondencia. Tenía unos sobres en la mano y los estudió unos segundos, para saber cuál estaba dirigido al señor Baromio.

—Ojalá todos fueran tan pacientes con los niños como usted —dijo la señora. Ahora uno de sus hijos corría al otro tratando de golpearlo con una locomotora.

—Me recuerdan a mis nietos —dijo el señor Baromio.

No tenía hijos ni nietos. Solo tenía sus juguetes.

La señora contempló el robot. Todos los robots le parecían horribles. Pero a los varones siempre les gustaban esa clase de cosas frías, sin alma, y con lucécitas que se encendían y apagaban. Con las muñecas se podía jugar a las amigas, a la familia. Con los robots solo se podía jugar a destruir el mundo.

El cartero, detenido en la puerta, arrojó la carta al aire. La única mano del señor Baromio la atrapó. La señora y los niños se quedaron unos segundos inmóviles, admirando la habilidad de Baromio.

—Qué cosa tan misteriosa son las cartas —dijo el fabricante de juguetes—. Dormidas en el sobre puede haber palabras que nos cambien la vida... o que les cambien la vida a otros.

—Qué suerte que tiene de que le escriban cartas. A mí no me escribe nadie —dijo la señora—. Tengo una amiga que vive en Canadá, pero lo único que me manda es una tarjeta para mi cumpleaños. Siempre se equivoca de fecha, y me da no sé qué corregirla.

La señora pidió que le envolviera el robot para regalo y se apresuró a pagar. Después se fue. A través del vidrio Baromio observó cómo los niños conseguían caminar y darse patadas a la vez.

Apenas quedó solo, Baromio puso un cartel en la puerta: *Cerrado. Se nos ha acabado la cuerda.*

Levantó los juguetes del suelo. Guardó el dinero en la caja registradora. Luego abrió la carta y la leyó. Aunque la carta era breve, el encargo era complicado. Volvió a leer la carta. Hacía mucho que no tenía una tarea de ese