EL JUEGO SAGRADO

Autor: Tarrega Silos

Categoría: Ciencia ficción

Publicado el: 01/12/2012

I. Conciencia y Paranoia

En "Otras inquisiciones" nos engañaron párvulos, ofreciéndonos como imaginario al perdido e inocuo "Tlön Uqbar Orbis Tertius", para luego brutalmente completar en "La lotería de Babilonia", una dualidad siniestra, certera y cercana a nuestra realidad rota, en medio del duelo entre las abstracciones del estado de derecho y el pragmatismo del narcotráfico.

Las ficciones de Borges nos fueron arrebatadas, para dejarnos los crudos argumentos de un mundo extraído de los mitos que remiten a Lovecraft.

Esa enorme herencia pérdida traslada la figura de los órdenes secretos que gobiernan a los individuos, a los paisajes Kafkianos de las intrincadas reglas absurdas que conducen en el desconcierto personal a descubrir tardíamente entre las preocupaciones mundanas que: "La vida es injusta y luego mueres", como la revelación detrás de los paradójicos mitos judeo-cristianos sobre el nacimiento y la efímera carrera que precede a la puerta de esa eternidad llamada muerte.

De los temores de estas seguridades se ha revelado la existencia histórica del Juego Sagrado.

II. La justicia: un juego de azar sagrado

Humanidad y juego cubiertos del mismo polvo ancestral, han atravesado matrimonios abominables. Tlön Uqbar Orbis Tertius fue un caso. Las pistas sugieren que en Tlön existió un gigantesco y oscuro juego sagrado que permeó toda su cultura y que se asoció a la guerra que lo arrasó.

Del juego sagrado se conocen algunas pocas inverosímiles reglas:

- No conocían su invitación los jugadores.

- El consentimiento: imposible pero innecesario.

- La apuesta máxima, la única válida.

- Victoria, el único retiro posible del juego.

Se sabe también que irrevocablemente los jueces penalizaban la conciencia de participar, o aún en inconciencia: cuestionar, temer o revelarse al juego.

A pesar de la enorme complejidad, está registrado que algunos jugadores iluminados lograron estrategias hacia el final de su juego, pero fueron incapaces de heredarlas. Sobre los campeones y el premio todo es misterio. Verbigracia: Ramaedre Eula juez y postrer jugador desapareció después de ser marcado campeón.

La guerra de Tlön llegó con el juego rampante y las posiciones radicales de las doctrinas:

Los jueces de la montaña creían que un ganador podía cambiar su identidad y volver a jugar. Para los jueces del desierto volver a jugar una vez fuera del juego era blasfemo.

Desaparecidos los jueces iluminados que introdujeron el juego sagrado, sus generaciones soberbias terminaron por corromperlo, agravándolo con la autocomplaciente garantía de que nadie fuese excluido del juego con la intención oculta y absurda de incluir a los jueces mismos. A esto siguió la extinción de la mismísima casta de los jueces.

Sin consenso entre las doctrinas sobrevivientes la desaparición de Tlön quedó sellada.

Personalmente creo que el juego sagrado, trascendió a Tlön. Creo que nosotros aún jugamos el juego sagrado.

Publicado bajo licencia [Creative Commons BY-NC-ND](#)

Enlace original del relato: [ir al relato](#)

Otros relatos del mismo autor: [Tarrega Silos](#)

Más relatos de la categoría: [Ciencia ficción](#)

Muchos más relatos en: [cortorelatos.com](#)