

El hombre que perdió con El Diablo... Y lo venció



FOTOS: Internet

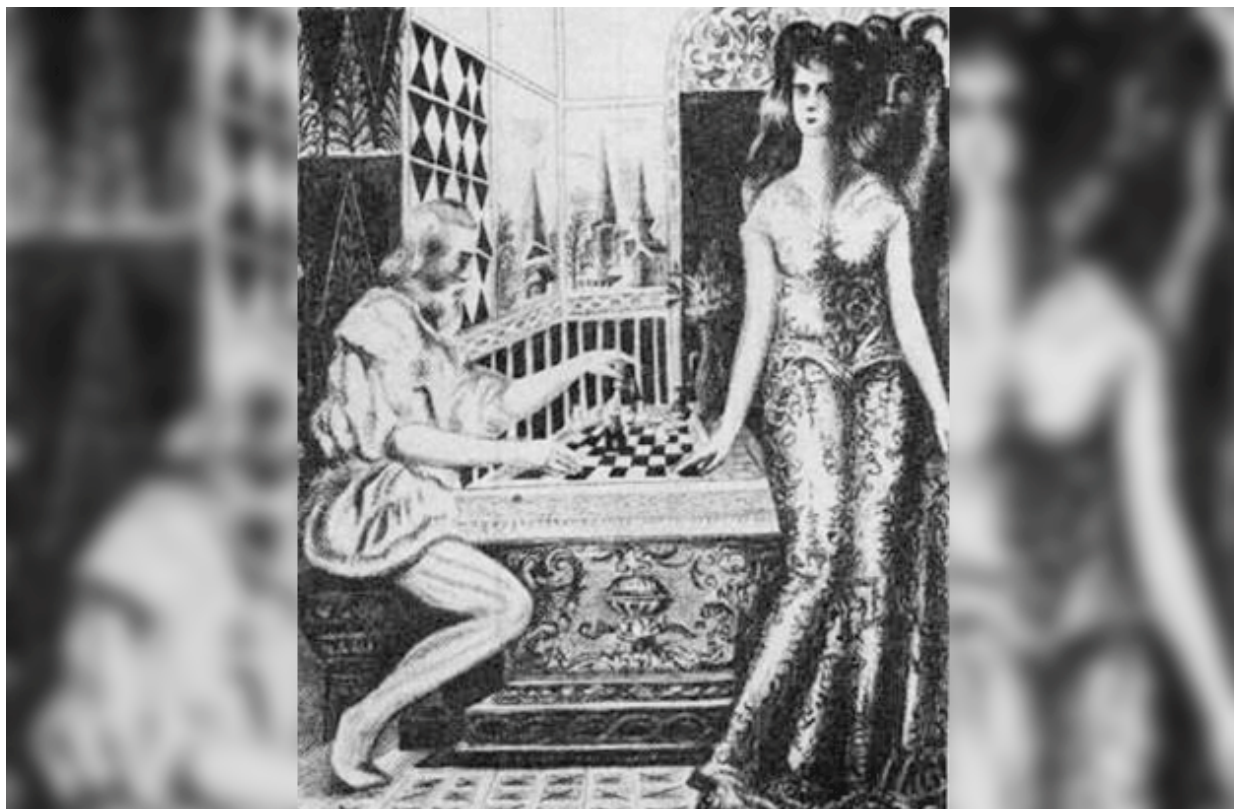
La demencia de Atenea

Por Mario Jaime

La Paz, Baja California Sur (BCS). Año 1570. El colérico papa **Pío V** ha condenado a **Elizabeth I** de Inglaterra por hereje, autorizando a cualquier católico para asesinarla, pero en Tropea, en la península de Calabria un amigo de El Papa, ajeno a la furia del pontífice, mira absorto los ojos flamígeros de una rubia bellísima que exhibe sus succulentas formas ante la iglesia.

Este hombre estupefacto es **Paolo Boi**, gran ajedrecista, el único que ha podido hacer tablas al genial **Leonardo Il Putino**, quien a su vez ha perdido con el inigualable **Ruy López**.

También te podría interesar: [Psicoanálisis como ciencia transempírica](#)



Paolo y el diablo. V. Barthe 1936

Paolo era un cortesano del **Duque de Urbino** y trabajó para el poderoso **Juan de Austria**, ambos verdugos de turcos, corsarios y moriscos. Y a pesar de haber visitado medio mundo, haber jugado contra turcos en Hungría, capitanes piratas en el Mediterráneo y probar los favores de las meretrices venecianas, **Paolo** nunca se había enfrentado a una beldad sin igual.

Con su talante de soldado valiente y marinero sagaz, **Boi** se atreve a cortejar a la dama misteriosa. Pasan los días y entre ellos se ha formado una amistad que ilusiona a nuestro héroe.

A ella le gusta ese hombre elegante, de esbelta figura y cabello blanco, soltero, elocuente y de costumbres liberales, pero irreprochables.

El mundo parece detenerse cuando departen en la terraza del palacio de la dama, cuando sus criados sin lengua les llevan platillos aromáticos y miran los atardeceres zafiro del mar Tirreno, dulce color de la Magna Grecia.

El colmo de la maravilla es cuando **Paolo** descubre que ella es una jugadora aficionada de **ajedrez**. Ante un tablero de amaranto y piezas de marfil pasan las noches embebidos en una batalla matemática.

La dama juega fuerte, conoce los secretos de las aperturas, gana una y otra vez. **Paolo** no sabe si el embeleso radica en sus cabellos de oro, su talle fino, sus senos de alabastro, sus ojos de lava o su perfume arrebatador.

—El tablero fue tallado por el mejor artesano de Vibo Valentia —canta con argentina voz—, la madera viene de las selvas imbricadas en las Indias Occidentales.

Juegan noches y noches, en el encanto y la fantasía, **Boi** no se da cuenta de que nunca ha visto un crucifijo en los aposentos de la dama y que no sabe su nombre.

—¿Cómo es que sabe jugar tan bien?— le pregunta una mañana cuando cree en la felicidad arropado por sus brazos, abrazado a sus piernas perfectas en una alcoba de muselina y oro.

—Los persas musulmanes conocen los secretos más ocultos del ajedrez, querido— contesta ella dándole un mordisco fresco en los labios. —Tú conoces bien a los moros, has luchado contra ellos en las galeras, entiendes que su ciencia ha sido conservada desde los djinns hasta los indios y ellos reinventaron el juego que resume el conflicto entre la luz y las tinieblas—.

–¿Ellos le enseñaron?–.

La mujer se enreda en el cuerpo de **Paolo**, es una serpiente voraz.

–Yo vencí a **al- Adli** y **al-Suli**. Fui discípula de **Alí al-Suyantri** quien me enseñó los trece grados de ventaja, las normas de la táctica y la defensa de la espada. A su lado, nuestro juego es ridículo, yo vi a los grandes hacer sus aperturas sin esperar su turno para jugar en tableros con escaques de un solo color. Movían sus piezas con velocidad frenética sin cuidarse para nada de lo que movía el adversario. No era sino hasta que terminaban su formación que empezaban a pensar y jugaban la partida–.

Algunas veces, mientras sus manos se entrelazaban sobre un alfil, ella recitaba los versos de **Ragib**.

–¡Cuántas veces he visto dos escuadrones enfrentados ofreciéndose mutuamente la copa de la muerte!–

A veces ella colocaba las piezas para formar un problema y retaba a **Paolo** a resolverlo.

–Juega el negro con la torre y gana–.

El Siracusano exprimía sus sesos valorando las respuestas. Cuando fallaba, ella, displicente le mostraba la solución.

–Toma la alfereza con la torre, querido y da jaque. Captura la torre con su alfil. Toma entonces el peón con la torre y da jaque y la come con la suya. Da luego jaque el caballo, capturando el peón de banda y tiene que ir al centro. Recibe allí jaque del peón y se aparta un escaque. Jaque entonces el caballo amenazando también la torre y se dirige con movimiento diagonal hacia la alfereza. Recibe un jaque del caballo y retrocede en diagonal; recibe jaque del alfil y pasa a otra casilla. Jaquea entonces la alfereza, y al descender le da mate el peón–.

Sorprendido ante esta mujer que cita infieles y usa sus términos, **Paolo** solo atina a decir:

–¡Qué hermosa eres!–

Una noche se escucha el ulular de las lechuzas desde el **Monasterio de Santa María dell'Isola**. La brisa trae aromas de naufragios desde alta mar.

La bella se ha descubierto con una seda roja y su cabellera cae sobre sus hombros desnudos. **Paolo Boi** intenta reducir su taquicardia. La bella juega con blancas, **Paolo** con negras. Ella le dice:

–He oído que has jugado con **Catalina de Medici** y con el mismo **rey Sebastián**–.

Paolo sabe que ella lo intenta distraer. Como siempre su juego es preciso, exacto y seductor.

–Yo jugué una vez contra **Alexander, lord de Urquhart**, primer conde de Buchan, taimado y valiente, que dejó a su esposa para escapar con su amante. Murió justo cuando le di jaque mate. Era una noche muy distinta a la de hoy, en páramos helados donde las caoineags devoran a los hombres que siguen a los fuegos fatuos–.

Paolo escucha, pero no entiende. Las palabras de la mujer son oscuras y da un respingo cuando se da cuenta de la posición en que se encuentra.

Con su hermosa mano la mujer captura el caballo negro con su torre haciendo jaque.

1. Txg7+ Rf6

Entonces la bella sonriendo sacrifica su dama capturando la torre y deja que el caballero caiga en la trampa.

2. DxC6

Paolo se da cuenta de la maravillosa jugada. No tiene otra salida que retardar el mate.

3. TxC6+ Dd6 4. Txd6 4. Txd6+

*Paolo levanta la vista, de pronto intuye lo que siempre supo. Esos ojos magenta, la sonrisa retorcida y lúbrica, el ángel más bello que por siete días cayó y el infierno se cerró está ante él. Paolo no recula, traga saliva pero firme ya se ha enfrentado a las tentaciones, a las bombardas turcas y las cuchilladas francesas. Hombre de fe y tenacidad entiende que la partida está perdida, pero tal vez su alma dependa de su ingenio. Piensa y piensa concentrándose. El **diablo** danza alrededor.*



Paolo mueve su peón.

4. Cxd6

Ofuscada por su soberbia, ella muerde el anzuelo.

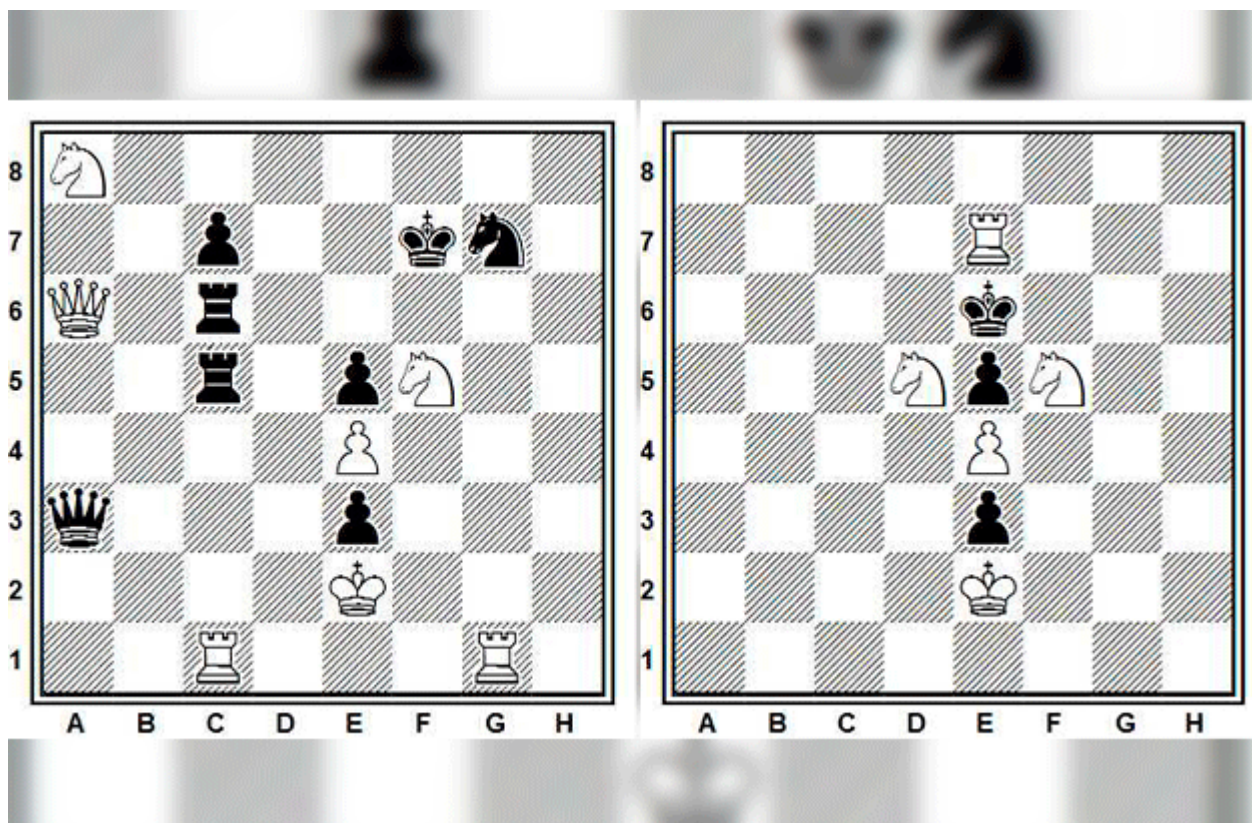
5. Cc7

Un alarido de odio sale de la boca grana del demonio. Su belleza se desvanece bajo una horrida metamorfosis. Alcanza a maldecir a su amante: "¡Morirás envenenado por tus enemigos!" y se desvanece dejando al ajedrecista entre una humareda, en medio de ruinas donde las ratas devoran cadáveres. El sueño se ha esfumado. ¿Qué sucedió?

El diablo se ha dado cuenta que d5 era el único movimiento posible y tras él vendría:

6. Cxd5+ Re6 7. Te7++

Ese mate dibujaría el signo de la cruz y antes de soportarlo, el demonio prefirió escapar.



Pasan cinco años. **Paolo Boi** se enfrenta a **Ruy López**, al granadino **Cerón** y a **Leonardo Il Putino** en el Escorial bajo la venia de **Felipe II**. Los cortesanos y los grandes de España ponderan lo que es el primer campeonato imperial en la era moderna. Leonardo gana, pero Paolo en su fuero interno sabe que solo él escapó del **diablo** mediante una estrategia en la

derrota.

—

AVISO: CULCO BCS no se hace responsable de las opiniones de los colaboradores, ésto es responsabilidad de cada autor; confiamos en sus argumentos y el tratamiento de la información, sin embargo, no necesariamente coinciden con los puntos de vista de esta revista digital.