



La Taberna de Zenx

10ª Jornada

Una nueva jornada en la Taberna de Zenx en el Tiempo Sueño comenzaba. La Compañía se estaba formando poco a poco, tanto en el número como en el entendimiento. Ayudaba los Navegantes antiguos que se iban apuntando al proyecto. Tanto la Escuela Psináutica como la Cofradía de Navegantes carecía de estructura física y jerarquía social. Por tanto, cada uno hacía y deshacía según su menester. Seguían llegando nuevos buscadores de la Salida para apuntarse al juego. La Consigna para entrar en la Taberna esta semana era: **Juntos paramos el Mundo. Juntos somos más.**

-“...No es una buena actitud venir a la mesa de tus anfitriones con exigencias. Si realmente quieres conocer las respuestas que buscas has de poner algo de tu parte...-
El Guía subió por las escaleras de la entreplanta hasta desaparecer, tras decirle a NEO aquellas últimas palabras.

...” – Sois unos iluminados de pacotilla. Nunca alguien que se engaña puede sacar a otros del engaño. He cumplido mi misión y me retiro a mi barco. No necesito daros explicaciones ni que me hagáis terapia. Los que tengan oídos que oigan. Simplemente soy un mensajero de la vida que transmite la verdad en medio de estas tierras de pantanos y miserias...- La voz de END se fue perdiendo por las escaleras, mientras bajaba y desaparecía de la Taberna...

Estas escenas pasaron velozmente rebobinadas por la Pantalla Centroyectiva de AmaLí mientras subían las escaleras tras el kilim colgado en la pared, invisibles para la 4D del Tiempo Sueño en el que percibían los miembros nuevos de la Compañía. Al final había un pasillo con numerosas habitaciones, en lo que parecía el área de la Taberna reservada a los Navegantes que accedían a la 5D.

NEZ y él entraron en la habitación nº23. Se besaron al otro lado de la puerta mirándose muy de cerca a los ojos. Sus frentes y puntas de la nariz se conectaron levemente durante unos segundos. En ese tiempo, de pie sobre el kilim que tapaba el suelo en medio de la estancia, unieron el núcleo de sus Centros Proyectivos y se transformaron en dos seres reptilíneos azules, que navegaban veloces por un túnel de luz como espermatozoides hacia el óvulo. Mantenían levemente en sus caras el parecido de cada uno, pero transformados en otras entidades dimensionales.

Finalmente, tras una interminable espera viajando a la máxima velocidad hiperlumínica que permite la trenza de los 3 Centros de Control, llegaron al núcleo toroidal del universo 3D manifestado. Tenía un gran vacío rodeado, como el aura de un agujero negro formado por miles de millones de los agujeros negros conocidos por la astrofísica del siglo XXI, como si de un cúmulo sideral de antigalaxias se tratara. Justo en el centro del núcleo toroidal se hallaba el Sol Central, como un óvulo cósmico girando lentamente. En la periferia, al otro lado del vacío de antimateria que rodeaba al Sol Central Universal, billones de cúmulos galácticos giraban como en un gran fractal de nuestra Vía Láctea.

Con el impulso que traían AmaLí y NEZ, fusionados en sus Conciencias 5D y tras eones de acercamiento al núcleo del centro del universo, atravesando la inmensidad del

vacío que rodeaba al Sol Central, finalmente llegaron hasta su superficie. No quemaba. En la luz de incomprensible intensidad que irradiaban sus paredes de membrana plasmática, se dibujó la geometría de una merkaba con dos pirámides truncadas a modo de puerta dimensional. Entraron por ella y se encontraron en un espacio infinito blanco y vacío. Allí, flotando se enroscaron con sus cuerpos serpentinos, similares a los dragones celestiales chinos. Mirándose a la cara el uno al otro, se quedaron en una contemplación estática de amor y bienaventuranza intemporal.

Notaron que una presencia se acercaba... – No tenemos mucho tiempo Amor- Dijo NEZ disipando la visión centroyectiva compartida. Apartándose del Guía bruscamente miró a su alrededor, en la habitación de la posada de la Taberna, como si estuviera en el primer día de rebajas en el Corte Inglés. Se acercó velozmente hasta la mesa que había frente a la ventana y se sentó.

De su bolsa negra invisible, que de repente apareció entre los pliegues de su casaca, sacó un paño de seda rojo que envolvía algo. AmaLí todavía seguía parado sobre su alfombra, de pie, aturdido del viaje increíble que habían tenido. Pero aún más aturdido por el arranque repentino de NEZ que rompió la visión estática que ambos compartían fuera del tiempo y el espacio de la Mátrix. Se acercó despacio, rozando los pies en el suelo. Con un increíble esfuerzo, por fin logró articular palabras.- ¿Qué es esto?.- Balbuceó.- Es un Cristal de la Montaña de Brahama. Ahora no te lo puedo explicar bien porque tenemos poco tiempo- Le dijo NEZ mientras cuidadosa y lentamente desenvolvía el cristal.

-Estábamos explorando una línea de tiempo paralela a esta, con nuestro Doble Cuántico. Ahora lo recordó todo. Íbamos con tu barco y el mío.- Balbuceó AmaLí mientras juntaba los fragmentos de su conciencia onírica desestructurada. NEZ siguió con la recapitulación - Estábamos preparando la vía, como sabes, hacia la Tierra de la Libertad. Necesitábamos las 7 llaves de las 7 Ciudades. En UK decidimos separarnos...Elegimos destino en función del poco conocimiento que teníamos de aquella Ciudad... Te faltaba conocer a la Reina de Uk, que portaba el Cetro-Ojo de Shauron. Así que te di mi anillo de las dos serpientes, que te daría inmunidad frente a la Reina; ya que fue un presente que en otra vida Ella me obsequió... -

AmaLí recordó todo de repente, como el brote de un geiser cuando sale a presión a la superficie, continuando la recapitulación.- Pero mientras yo atracaba en UK con el Khidr&Osiris y me adentraba en la ciudad rumbo al Palacio, en el puerto una manada de zombis y criminales atacaron el Barco... El Contramaestre me llamó por el Canal de Emergencia del Centro Proyectivo. Pero fue inútil. Cuando volví sobre mis pasos corriendo y llegué al puerto, el barco estaba vacío. No quedaban provisiones. La biblioteca y sala de cartografía estaban destruidas...A duras penas salí de UK pilotando solo y tras muchas vicisitudes nos encontramos en la Isla de los Lobos.-

NEZ asentía contenta y a la vez con una sonrisa trágica que delataba el peligro de la situación. Y continuó con el relato- Teníamos un problema... ¿Dónde estaba tu Tripulación? ¿Asesinada o comida? ¿Secuestrada? ¿Cómo saberlo?... Revisamos muchas cartografías y diarios de navegación del Archivo Central Psináutico del Green

Dragon, que todo Barco de la Cofradía de Navegantes tiene acceso a través de su terminal 4D. Nos dimos cuenta que el único lugar al que tendríamos ~~acceso~~-rápido para conseguir algún instrumento que nos diera ventaja a la hora de rescatar a nuestra tripulación era la Montaña de Cristal...- NEZ hablaba sus últimas frases en un idioma extraño, probablemente de otra dimensión, que el senso-traductor simultáneo integrado de AmaLí solo podía traducir al inglés. Oír sus palabras en el idioma original y simultáneamente en su cabeza sentir la traducción al inglés, le generaba a AmaLí cierta opresión mental. Su inglés estaba oxidado y el flujo sonoro de NEZ en el idioma desconocido era endiabladamente excitante. A veces prefería desconectar su senso-traductor y escuchar a NEZ en aquel seductor y musical lenguaje.-...

Ella continuó -Entonces fuimos a la Montaña de Cristal, aprovechando la Puerta Dimensional que hay en la Isla de los Lobos para comunicarse directamente con diferentes enclaves de la Ruta Principal... El Rey GITEN I que gobierna aquellos parajes era amigo mío, por no decir más. Le explicamos la situación y le pedimos ayuda. Él tras quedarse largo rato en silencio, como calibrando diferentes desarrollos del guion, nos dio este cristal de cuarzo y dijo:

- Este cristal viene del Corazón de la Montaña de Brahama. Hay un pasadizo al que solo el rey tiene acceso y que lleva hasta lo más profundo de esta montaña que por miles de generaciones yo y mis ancestros hemos custodiado. Allí hay una gruta inmensa con cristales de cuarzo como rascacielos del Tiempo Mundo de altos. En el centro de aquella inmensidad hay una Piedra Negra redonda de la que salen 42 cristales como este, que se llama La Piedra de Brahama, porque, según nuestra tradición, el origen del Tiempo Sueño proviene de esta Piedra.-

Y el rey nos tendió la mano ofreciéndonos la punta de un cristal de cuarzo transparente como un plátano de grande, que emitía una suave luz dorada.- Ahora la Piedra Negra solo tiene 41 cristales, como los 41 dioses egipcios más el vacío de Isis, que componen los algoritmos cósmicos de esta creación.- Dijo mientras le daba solemnemente el cristal a NEZ.- Hemos guardado este cristal durante mucho tiempo, esperando las señales para saber cuál sería su misión. Sabemos que el futuro de todo este mundo del Tiempo Sueño depende de vuestra Misión. La alianza de los Altos Dignatarios de Rum con las fuerzas de la Reina de la Serpiente del Desierto de Seth, con EGOLON en Kamael y las reinas de Uk y Roja, hacen casi imposible tener esperanzas.- Continuó solemne el rey.

-Recuerdo que lloré de emoción y gratitud.- Dijo AmaLí .- Me acerqué a GITEN I y le besé la mano y luego los pies. Y dijo.- “41 Dioses más el Vacío de Isis”, ese era el jeroglífico que coronaba la entrada al Templo más sagrado de la antigua religión de Tebas, hace miles de años, en el Tiempo Mundo del planeta Tierra. Ahora la Piedra Negra ha lanzado a ISIS a buscar a Osiris, simbolizado por este cuarzo que generosamente le he dado a NEZ. Una analogía del pene de Osiris que su eterna esposa nunca llegó a encontrar en el Nilo de la inmensidad. Y como en la historia antigua egipcia, al final ISIS solo pudo recoger 41 trozos para recomponer al otrora consorte asesinado por su hermano Set. Le faltaba un pedazo. Su pene.

Este simbolismo nos indica que el Vacío de Isis y el Pene de Osiris generan dos veces el 41. El Cielo y la Tierra en el simbiolismo taoísta⁷⁰ tienen un pequeño agujero negro. En ambas dimensiones falta un pedazo del puzle. Y es por ese pequeño resquicio por donde circula la energía del Misterio que impide la cristalización del tiempo, el espacio, las dimensiones y los dioses.- GITTEN I escuchaba atentamente las palabras de AmaLí. Le alzó y le dio un abrazo profundo.

70. Simbiolismo taoísta. Se trata de un símbolo, en este caso taoísta, que cumple la función de generar simbiosis en la psique de quien lo encarna o lo percibe con las fuerzas cósmicas que generan la creación.

– Coged el cristal y cambiar la partida.- Siguió relatando NEZ como si del ensayo de un guion cinematográfico se tratara- Sentenció finalmente el rey, cogiendo nuestras manos con el cristal todavía y uniéndolas con la suya. Y así dio por concluida la reunión.- Finalizó NEZ, haciendo un silencio para tomar aire, como terminando la primera parte del relato.

Ahora sostenía el cristal en la mano y se lo ofrecía al Guía.- *Dáselo al Geómetra para que haga un CetroProyector de conexión a YoNosGea. Lo necesitamos para la Misión del Barco en el Tiempo Zero.*- Esas fueron las palabras exactas que me dijiste que te repitiera cuando te diera el cristal a este lado de la realidad del Tiempo Sueño. Dijiste que tú sabrías qué hacer. No hay tiempo que perder. Sé que no es tarea fácil encontrar los elementos que configuren un Cetro Proyector, partiendo de este Cristal de la Piedra de Brahma. Pero no solo es nuestra misión en el Juego de la Salida, sino todas las misiones en todos los tiempos y dimensiones que tiene la Cofradía ahora mismo pueden ponerse en peligro si no conseguimos el CetroProyector antes de que la gente de UK termine con la vida de la tripulación del Khidr&Osiris.

El Capitán, que eres tú en una realidad paralela, me mandó hacia aquí, para darte el cristal. El Geómetra ha de hacer el CetroProyector antes de que lleguemos al Puerto de Zenx y embarquemos en el Barco de Velas Verdes. Necesitamos cumplir nuestra Misión en la Otreidad, confiando que el CetroProyector nos dará la ventaja estratégica que necesitamos. Si no triunfamos no nos volverás a ver ni a mí ni al Capitán que eres tú también. Y os quedaréis en Zenx sin Barco en el que zarpar.-

AmaLí por fin salió de su hechizo erótico-cósmico, cogió el cristal y lo envolvió precipitadamente en la tela de seda. Le dio un beso fugaz en los labios a NEZ y salió corriendo de la habitación; no sin antes dar unos inesperados y rapidísimos giros derviches gritando una invocación extraña. Se paró en seco y exclamó a modo de disculpa:- Es para rebobinar hacia atrás un poco el tiempo y ganar algo de ventaja.- Salió corriendo escaleras abajo, apartó el kilim y vio a ZUM saliendo de la Taberna hacia el patio. El Guía llevaba puesto el poncho con la capucha sobre la cabeza y caminaba a lo Groucho Marx. - Eh!!! ¡Camarera!!!- Gritó con voz histriónica de turista inglés octogenario irritado porque lleva demasiado tiempo esperando que le sirvan el té que ha pedido. Zum vino corriendo sonriente. Llevaba una mochila, como si ya estuviera preparada para partir en ese instante.- Has de llevar a BAO este cristal. Está en la NAVE del LAB ahora.- Le dijo AmaLí mientras le entregaba el hermoso cristal de cuarzo transparente, como la gruesa punta de la lanza de Atenea, envuelto en la tela de seda roja.- Has de llevárselo corriendo y decirle estas palabras: *“Dáselo al Geómetra*

para que haga un CetroProyector de conexión a YoNosGea. Lo necesitamos para la Misión del Barco en el Tiempo Zero". Él sabrá qué hacer.-

AmaLí se dio la vuelta y salió escaleras arriba sin darle tiempo a ZUM de reaccionar. Ella se quedó petrificada de la sorpresa. Pero estaba bien entrenada en mantener el equilibrio de la acción en la neutralidad, mientras el escenario cambiaba y los acontecimientos giraban en otra dirección a la prevista. Inmediatamente dejó la mochila en el rincón del patio donde todos estaban y se fue hacia las escaleras que bajaban a los servicios de la Taberna...

De nuevo en la habitación, AmaLí se acercó a NEZ que estaba tumbada en la cama. Se tumbó junto a ella. Cogidos de la mano y mirando al techo, permanecieron un tiempo sin tiempo... El techo era una pantalla en blanco donde podrían haber proyectado cualquier escena de realidad onírica aumentada. Pero sus conciencias los llevaron a fundirse en el silencio y el vacío. Sin mente ni emociones ni deseos. Sin proyecciones ni identificaciones con sus cuerpos. Así se quedaron como piedras, respirando al unísono en una dicha sin sujeto ni objeto que les borró del mapa de la 5D donde habitaban. Podrían ser unas horas o apenas unos minutos, los que pasaron en ese estado. Hasta que por fin AmaLí tuvo un pensamiento. Y como la operación de cirugía psíquica que le habían hecho en la Casa de la Verdad, allá por la primavera de 1988, le impedía pensar sin hablar a la vez, cuando estaba con alguien, lo soltó sin filtro: -¿Alguna vez terminaré de empezar el Juego? Llevo 30 años en la puerta de la Taberna diciendo a la gente ¡Bienvenidos al Juego de la Salida! ¡Pasen y vean! ¡Si quieres entrar puedes salir! ¡Si quieres salir puedes entrar! ¿Quieres venir con nosotros al otro lado de la Mátrix? ¿Quieres vivir en el mundo que has soñado alguna vez? Y al final todo el mundo se queda en la puerta o por el camino. Nadie llega hasta el final. ¿Y esta vez será diferente? ¿Llegaremos al final? ¿Estoy preparado para conducir a tanta gente a lo largo de esta delicada travesía? ¿Nos dará tiempo antes de que la Tormenta Perfecta caiga sobre nuestras cabezas? ¿Podrá mi IP soportar la presencia del Guía o el Gran Orbital cuando aparezca? ¿Y si viene toda esta gente y mucha más, seré capaz de ayudarlos sin confundirlos o engañarlos sin querer? Me vienen todo el tiempo a la cabeza JOR, NEO, END y algunos mas que nos cuestionan con dudas razonables. ¿Y si al final tienen razón? Como ves uno de mis yoes está preso de la Encrucijada de la Duda.-

NEZ le apretó la mano y le sonrió tiernamente.- Todo saldrá bien. Take easy. Tómatelo con calma. Nos guía el C4. Y yo cuidaré de tu nuca.- Le dijo, mientras le acariciaba la barba de chivo que se había dejado al estilo taoísta.

-Si. Lo se. Gracias por vigilar mi Sombra. Pero el amor que nos hemos despertado también puede cegarnos e impedir que estemos atentos a las señales del camino. Ahora hemos de encontrarnos en el Tiempo Mundo y sellar nuestra alianza también allí. Y de momento no sé quien eres en la Ciudad Laberinto ni donde estás. ¿Cómo nos vamos a encontrar?- Dijo AmaLí verbalizando su diálogo interno a la misma velocidad del pensamiento, sin dejar de mirar al techo ni moverse un pelo de su Doble Cuántico en el Tiempo Sueño.

-Parece que acabas de llegar a la Escuela Psináutica, que uno de tus múltiples Yoes ha fundado hace tiempo – le respondió NEZ con una carcajada sincera- ¿No eres tú el que dices que hay que soltar para saltar? Pues mira el salto que has dado, pero parece que no sueltas algunas de tus dudas...Necesitas arracimar todo tu poder personal para hacer lo que te toca. Pero si lo que buscas son unos mimos, yo te puedo cuidar un poco- Le dijo seductora mientras le ponía una pierna a Amalí encima de las suyas.

-Creo que no nos van a dejar que me cuides mucho rato.- Le dijo AmaLí. Algunos chicos nuevos de abajo están llegando y necesitan un nuevo impulso. No me quiero escapar. Ni eludo tus caricias mi capitana, pero el Guía está llamando a la puerta de mi Centro Proyectivo para que le deje pasar, que quiere bajar un momento a seguir dándoles la chapa psináutica... Enseguida vuelvo y me sigues cuidando.- AmaLí se escabulló ágilmente de la pseudo llave de Jiu-Jitsu que NEZ le había tendido sin querer y salió por la puerta veloz. Se miraron. Ambos sonreían de complicidad antes de desaparecer por el pasillo.

El Guía apartó el kilim y se encontró que la entreplanta estaba vacía. Todos se había ido. Extendió su circuito neuroempático⁷¹ hasta detectar a los jugadores, que de nuevo se habían ido al jardín de la Taberna. Fue hasta allí y los vio a todos dispersos en grupitos o parejas, también había alguno solitario ensayando el vuelo onírico o simplemente contemplando las estrellas; que se asemejaban de otra parte de la galaxia por la diferente perspectiva que el Tiempo Sueño daba a la cúpula celeste.

El Guía llegó hasta el núcleo del grupo disperso y los llamó a todos desde el SENSE-8. - Y de nuevo Radio OM desde la 4D del astral activa sus ondas sonoras para emitir desde la Taberna de Zenx en las ocho direcciones del Tiempo Sueño. Y sin más os voy a pasar un reportaje necesario, como información preliminar que sienta las bases de la metanoia desde donde se va a desplegar el mapa del Juego de la Salida.

Buscando hackear al Juego del Sistema para encontrar la salida de la Matrix

La Teoría de la Simulación, según la cual vivimos en un universo simulado por computación cuántica, es una versión actualizada de la metafísica hindú del Vedanta Advaita. Sankara, ya decía en el siglo VIII que la realidad tal y como la conocemos es una ilusión de la mente. El hinduismo lo llama el Samsara. También en el budismo se habla del Maya como la realidad material y visible que nos separa del Nirvana o el despertar al Mundo Real.

En la Psináutica hablamos del Tiempo Mundo o el Juego del Sistema o la Ciudad Laberinto, como metáforas aproximativas a esta realidad material ordinaria en la que vivimos dentro y fuera de nuestra mente. También mencionamos un Juego de la Salida, como método para encontrar la manera de liberarnos de esta ilusión consensuada en

la que vive la Humanidad; que exponencial y vertiginosamente se torna más distópica y amenazante cada día que pasa.

Ahora diferentes teorías, derivadas de la especulación informática y de la física cuántica, nos vienen a actualizar con más matices esta vieja visión tradicional de que vivimos en un mundo ilusorio. La mecánica cuántica considera que el universo manifestado puede producirse con un código de software dentro de una supercomputadora. Hay indicios de que el universo es un proceso computerizado y está formado por bits o quantums de información.

71. Circuito neuroempático. Se trata de un mecanismo a caballo entre lo psíquico y lo físico, que surge en el cerebro límbico y se ramifica por todo el sistema linfático, generando las neuroempatinas; que son las moléculas transmisoras de las emociones y sensaciones psíquicas hacia otras personas.

*Si así fuera, el impulso de escapar de la Matrix cobra mucho más sentido. ¿Hay un lugar fuera de la caja de proyección de este universo donde podamos saltar? Las tradiciones orientales del hinduismo y budismo, al igual que el chamanismo occidental, son claras al respecto. Todas convergen en que hay un proceso de **darse cuenta** que no somos la mente que piensa, de parar ese diálogo interno, de no identificarnos con la historia personal que nos ha tocado vivir, de entrar en la dimensión profunda del No-Yo, de la Meditación que nos fusiona el dentro fuera y nos conduce a la Totalidad o el Atman-Brahman del No Ser en el Ser o el Ser en el No Ser...*

Pero los teóricos de la ciencia de las nuevas teorías que hablan del universo simulado, donde todo lo que existe obedece a algoritmos matemáticos incluidos nosotros mismos, no tienen una clara visión sobre cómo salir de esta Matrix: ¿Rebelándonos? ¿Luchando contra la Mátrix? ¿Hackeando la metaprogramación que hace la Simulación? ¿Generando una fuente de poder entrópico que pueda destruirla o llevarnos a los límites de esta realidad? ¿Haciendo nuestra propia simulación de la realidad? ¿Pirateando la Simulación a través de una IA construida por nosotros?

Tal vez esta última sea la que ha elegido el Juego del Sistema para salirse por la tangente sin moverse del sitio. Y ahora nos vemos envueltos en una doble asfixiante realidad virtual creada por la internet de las cosas (5G) y de los Cuerpos (6G), que pronto nos llevará al Gran Reseteo de un transhumanismo hombre-máquina; donde no podremos tener un espacio interior propio. Nuestra mente individual será supervisada por la Mente Colmena de una IA híbrida; en un proceso que conlleva sustituir a Dios a pasos agigantados por una conciencia híbrida formada por la IA en fusión con los humanos que sobrevivan a esta mega-crisis provocada.

Tal vez en esta locura de distopía social en la que nos vemos abocados, cada día tenga más sentido buscar la Salida del Juego del Sistema y conectarnos con el Ser (Brahman) o la Conciencia (Atman) de dónde surge este universo. Quizás entonces nos convirtamos en el propio Jugador que fuera de esta Mátrix está buscando la manera de fusionarse al estilo de la película TRON con la pequeña consciencia de los NPC⁷² o jugadores virtuales que vivimos dentro de la ilusión de esta Ciudad Laberinto.

En un nuevo artículo, el científico informático Roman Yampolskiy, hace la pregunta clave: *¿Podemos piratear la simulación? ¿Pueden los agentes inteligentes en general ubicados en entornos virtuales encontrar una manera de escapar de ellos?*

72. NPC. Siglas en inglés de Personaje No Jugable. Es el nombre que se les da a aquellos personajes que forman parte de la historia de un videojuego, pero que no pueden ser utilizados por el jugador; por lo general, están ahí solamente para dar indicaciones o como complementos. Son los personajes que salen en un videojuego y que están programados muy básicamente para que cumplan funciones de relleno: disparar, trabajar, conducir un coche, comer, dormir...A diferencia de los Avatares que son los personajes utilizados por los jugadores para estar inmersos en el videojuego.

Quando instalas una máquina virtual sobre un sistema, este está limitado por el soporte del sistema operativo y a su vez por el hardware, la comunicación y propiedades de sus componentes, etc. No creo que sea viable. Pero si tenemos un sistema lógico, el de la sinapsis neuronal, puede que salir sea tan simple como dejar de ser. La pregunta es ¿alguien recordará lo que vivimos? Puede que hagamos salidas de la Mátrix, pero no las recordemos, porque la memoria de haber despertado estaría en un formato incompatible o en otra dimensión.

En este sistema nuestra memoria no sabemos realmente dónde está; más bien parece no estar físicamente, sino que la memoria es como una configuración de cargas eléctricas que interactúan con el fluido o bio-materia. Y todo en su conjunto es una interpretación de información. Por lo tanto es una combinación de la física; y si salimos del mundo físico, ¿Cómo interpretaremos la información? ¿Será otro concepto que intentan transmitir el hinduismo, budismo etc.? Tal vez no se puede definir exactamente, porque precisamente no es físico y nuestro lenguaje es limitado. Pero tal vez sí podamos sentirlo y nuestras células recordar esa experiencia.

La memoria está muy asociada al YO. Tanto en el sueño profundo como en el nirvana o estado de Meditación último, el yo deja de estar y por tanto la memoria de esa experiencia parece que no existe cuando recuperamos de nuevo la conciencia personal... Pero en ambos estados, el cuerpo sí que está presente y lo recuerda y lo agradece, tanto en el descanso del sueño profundo como en el despertar de la conciencia del NO SER... Algo se siente... que te quiten lo bailao...

Mi fantasía espiritual es entrar en el Mahasamadhi o suicidio espiritual... cuando el maestro se sienta a meditar y se queda ahí fiambre...Es una buena salida de la Matrix...¿Quién da más?

Mientras la mente sueña su sueño, y mientras toma por realidad la realidad que en ese instante sueña, se le ocurre preguntarse: ¿Será esta realidad que ahora vivo un juego virtual de una computadora cuántica que está creando esta realidad virtual? Y mientras la mente imagina respuestas soñadas a la pregunta soñada en su realidad soñada, su sueño prosigue interminable.

Cualquier creencia sobre nosotros mismos es un impedimento para lanzarnos al vacío de la Mátrix y trascenderla. Encontrar la respuesta de esta pregunta es la misión final

de la Psináutica. Porque al final en el Samsara (la Matrix) está el Nirvana (la Salida). Mientras buscamos la Salida, limpiamos nuestra nave (cuerpo y psique) para vivir con una mayor calidad de vida... Esto es RadioOM. Y aquí lo dejamos de momento. No os perdáis la próxima emisión, que por cierto será imposible que no la escuchéis porque emitimos por el canal neuroempático del SENSE-8... Y no olvidéis la consigna de la semana. Juntos paramos el mundo. Juntos somos más”.

El Guía hizo un silencio para señalar el fin de la RETRANSMISIÓN telepática del reportaje que cerraba el capítulo sobre la naturaleza virtual de nuestro universo y de nosotros mismos.

- ¿Os ha gustado o ya os habéis aburrido?.- El Guía dejó un espacio largo de silencio, para que los parroquianos de la Taberna se explayaran en sus asuntos personales sin sentir que una mente foránea les asaltaba con publisreportajes psináuticos...

Poco a poco iban llegando más de los convocados a participar en el Juego de la Salida. Casi todos se habían acercado al naranjo donde el Guía se había sentado. Un círculo amplio le rodeaba, sentados en la hierba. Al cabo de un rato, que en el Tiempo Mundo pudieron ser varios días, el Guía activó el canal metapsíquico⁷³ del puente límbico y de nuevo se manifestó. – Bien mi querida Compañía. Ya falta poco para el amanecer. Pronto saldremos por la puerta de atrás de la Taberna rumbo a la Salida del Laberinto. Pero no lo podemos hacer si antes todos, uno a uno, va cumpliendo con sus Misiones y Tareas del No Hacer, también en el Tiempo Mundo. Aunque siempre decimos que los trabajos de la Psináutica no ocupan tiempo ni espacio, solo atención, en realidad siempre ocupan un poco de tiempo y espacio. El problema no es ese, sino las inercias y resistencias que tenemos a soltar para saltar. No queremos cambiar. No queremos sanarnos. No queremos perder la IP ni la historia personal que nos da señas de identidad. Pero es lo que toca ir haciendo en este tiempo de transición en la Taberna, camaradas del camino.

Hoy tenemos una Misión muy especial: ¿Cómo ir más allá del juicio? Lo veremos. Y espero que lo resolváis y consigáis muchos Ludis para esa bolsa del tesoro que necesitáis llenar. Este viaje tiene un coste simbólico en el Tiempo Mundo, que todos podéis sufragar. Pero también en el Tiempo Sueño habéis de pagar en Ludis un peaje por tener un hueco en la Caravana de la Ruta de la Salida. Y no vale inventarse que habéis hecho las tareas del No Hacer si no las habéis hecho. Hace falta hacer las tareas del No Hacer ¿Vale?-

Todos rieron cómplices de la situación.

73. Canal metapsíquico. Es la frecuencia multidimensional que permite acceder a la transmisión y recepción de la información que circula en el Tiempo Sueño o el Tiempo Mundo en dos o mas personas.

Misiones en la Taberna de Zenx

Décima Misión: Mas allá del Juicio