



La Taberna de Zenx

9ª Jornada

AmaLí y NEZ acababan de desaparecer por la pared, tras el kilim. Había pasado una semana en el Tiempo Mundo. Pero en el Tiempo Sueño solo fueron unos segundos. El Guía apareció de nuevo precipitadamente buscando a ZUM. Llevaba puesto el poncho con la capucha sobre la cabeza y caminaba a lo Groucho Marx. - Eh!!! ¡Camarera!!! ¿Dónde estás?- Gritó asomándose a la entreplanta que daba al salón de la Taberna, con voz histriónica de turista inglés octogenario irritado, porque lleva demasiado tiempo esperando que le sirvan el té que ha pedido. ZUM salió corriendo azorada y sonriente desde el interior de la cocina. 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 mismo.- Le dijo el Guía mientras ella subía las escaleras precipitadamente. AmaLí le entregó un hermoso cristal de cuarzo transparente, como la gruesa punta de la lanza de Atenea.- Has de llevárselo corriendo y decirle estas palabras: *“Dáselo al Geómetra para que haga un CetroProyector de conexión a la YoNosGea. Lo necesitamos para la Misión del Barco del Tiempo Zero”*. Él lo entenderá y sabrá qué hacer. -¿Pero no estaba BAO aquí hace un momento?-. Dijo ZUM extrañada.- Sí pero ya se ha ido. Él puede entrar y salir libremente en el Laberinto y por tanto también en el Tiempo Sueño -.

El Guía 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 palco donde todos estaban y se fue hacia las escaleras que bajaban a los servicios de la Taberna. Frente a ellos abrió la puerta que ponía PRIVADO; con un extraño movimiento secuencial del picaporte adelante y atrás, que recordaba la combinación de una caja fuerte. Un pasillo estrecho y muy largo, apenas iluminado por unas débiles luces blancas de posición, comunicaba con otra puerta al final. Al abrirla había unas puertas de servicios en frente y unas escaleras a la derecha. Las subió y se encontró en un restaurante, de tamaño similar a la Taberna, pero sin patio exterior. El decorado era una extraña combinación entre metacrilato, acero inoxidable y hormigón pintado de negro. Luces bioluminescentes azules salían misteriosamente de aquella extraña y futurista arquitectura, sin verse en ningún momento cables ni focos. Creaban un extraño e irreal ambiente de nave espacial flotando en el vacío.

Había varias mesas con comensales. Y al fondo, sentado solo en un diván frente a una chimenea de pellets estaba BAO en posición de loto. Mirando el fuego. Con los ojos abiertos pero cerrados. -Atravesando espacios dimensionales desconocidos para cumplir con algún propósito también desconocido- pensó ZUM cuando llegó hasta él y se quedó de pie a un palmo de su espada. Contemplando la escena en una mezcla de respeto y complicidad. -¿Quién anda ahí?-. Dijo BAO sin mover los ojos ni la cabeza.- Soy yo.- Dijo ZUM con cierta timidez hiperactuada.- El Guía me ha mandado buscarte para darte un encargo.- BAO lentamente se movió y giró su espalda como con cierto esfuerzo. - No es que sea un maleducado y no quiera mirarte mientras te hablo. Ya sabes que he tenido

un accidente y me cuesta todavía mucho girar el cuello y la espalda.- Pero su cara denotaba una radiante alegría que daba el contrapunto a la queja/disculpa fingida.

ZUM le entregó el cristal y le dijo el encargo que le dio el Guía:- *“Dáselo al Geómetra para que haga un CetroProyector de conexión a YoNosGea. Lo necesitamos para la Misión del Barco en el Tiempo Zero “*–¡El Geómetra! Mmmmmmm...Déjame ver donde está. - BAO estaba encantado con el encargo. Llevaba demasiado tiempo navegando en solitario. Cerró los ojos un instante y dijo al cabo de un minuto – Vale. Ya lo he encontrado en el Campo Límbico y le he dicho que voy a verle lo antes posible. Descuida que cumpliremos con el encargo. Tú vete para la Taberna, que todavía no controlas bien los saltos dimensionales. No sea que cuando llegues ya haya amanecido y se haya ido toda la Compañía sin ti.- ZUM salió disparada hacia las escaleras del servicio, después de darle un tierno abrazo. También les dio un abrazo a los chicos de la barra. Entró en la cocina y dijo gritando:- ¡EEYYYYYYY!!! Que nos vamos de viaje con la Compañía rumbo al Castillo del Acuerdo con el Guía.- Los dos pinches y el chef que estaban allí sonrieron y se pusieron a saltar y dar vueltas sobre sí mismos como avestruces cuando esperan la lluvia, gritando como extrañas aves reptilianas prehistóricas.- ¡Juaaak!¡HeeinnnKKK! ¡Juaaakkk!...Vaya suerte que tienen algunas. Y nosotros aquí pelando cebollas. Jajaja...- Comentaron los cocineros entre bromas del Desatino Controlado. – No os quejéis que vosotros estáis en otra buena expedición aquí en LA NAVE. Jajaja...- Dijo ZUM entre risas. Y bajó corriendo las escaleras para cruzar el estrecho pasillo dimensional que le llevaría de nuevo a la Taberna de Zenx.

En esta jornada, seguían llegando a la Taberna nuevos jugadores y también los de siempre que ya habían firmado Contrato con el Guía. La **consigna de la semana era: Ser feliz es sencillo, lo difícil es ser sencillo.**

El Guía había subido precipitadamente las escaleras, tras darle el encargo a ZUM de llevar el cristal a BAO. Pero justo antes de llegar arriba se detuvo y dio la vuelta, volviendo a bajar. Se acercó a la Compañía que seguía entre risas y bromas festejando el encuentro en la entreplanta de la Taberna, como si no hubiera pasado más de un instante desde la semana anterior que ya había pasado en el Tiempo Mundo. En el breve lapso de tiempo que había desaparecido de escena, su aspecto había cambiado por completo. Llevaba un impecable traje azul cobalto y corbata verde esmeralda. Todos se quedaron sorprendidos del cambio de apariencia repentina y se hizo un silencio. El Guía dijo a modo de disculpa- Es que andamos escasos de personal últimamente y me ha tocado ir a una presentación de una exposición de esculturas de un amigo y compañero de Cofradía. Cuando perfeccionéis vuestro Ensueño Dirigido, pasaréis a vivir de forma consciente el mundo de los sueños. Incluso podréis compartir sueños, viviendo aventuras que continúan día tras día. Al final el Doble Cuántico⁵⁹ del Tiempo Sueño se fusiona con el Ego físico del Tiempo Mundo en determinadas secuencias propioceptivas. Así que a veces este Doble que aquí vive puede ir físicamente a la Ciudad Laberinto y realizar tareas cotidianas o extraordinarias mientras tu Ego físico tal vez está durmiendo en la cama. Ahora ya no se si soy yo o mi yo físico o si los dos nos hemos fusionado y nos

hemos vuelto tarumbas...jajaja.- El discurso del Guía contrastaba con su indumentaria y su andar de ejecutivo en pleno discurso en la Junta Directiva de alguna multinacional.

De repente se paró en un segundo de inmovilidad absoluta y continuó en un tono de profesor universitario impartiendo una clase.- Ya hemos dicho que el Viaje Psináutico tiene la cualidad de ir enlazando cadenas de sensoemociones⁶⁰, entre las diferentes capas de la Primera Atención que configuran la A.1.1 y la A. 1.2. Para algunos de vosotros, que ya trabajáis en nuestra Vía del Acceso desde hace tiempo, poco a poco se os va desgranando una cadena de entrelazamientos dimensionales entre el Tiempo Sueño y el Tiempo Mundo; que van consolidando una Explicación Mágica en nuestra percepción cotidiana.- Continuó el Guía, mirando de uno en uno a todos los miembros de la Compañía sin concederle a ninguno más tiempo que a los demás.

Esta fuerza psináutica es como un regalo extra para ayudarnos a configurar el software real de la Salida de la Ciudad Laberinto y el Juego del Sistema. En realidad nunca se sale de ellos, simplemente pasamos a otro nivel en el que las necesidades básicas del Ego y el Sistema no nos acucian con la fuerza de gravedad terrestre. Y así podremos volar. Cruzar galaxias y universos, dimensiones y tiempos pasados o futuros. Vivir conscientemente el mundo de los sueños a través de nuestro Doble Cuántico, expandir nuestra resonancia límbica y comunicación telepática hacia un número cada vez más grande de personas, activar conscientemente el Psicomicelio⁶¹ y la Noosfera⁶² en el estado de conciencia YoNosGea...en definitiva, dar el salto hacia la Mutación verdadera e irreversible.-

Paró un momento para calibrar por Efecto Murciélagos⁶³ la resonancia de sus palabras en cada uno de los oyentes. Y siguió. – A veces, en circunstancias extraordinarias del Viaje Psináutico, se pueden producir “accidentes”.- La expresión del Guía se tornó grave, mirando hacia la lejanía.- Recuerdo en cierta ocasión en el Barco de Velas Rojas⁶⁴, que un Vórtice Imprevisible⁶⁵ generó un inmenso remolino que absorbió al Barco y fragmentó la coherencia psináutica del Tiempo Sueño de toda la tripulación.

Cada uno apareció en un lugar diferente. Algunos se despertaron en la cama, otros en otros lugares. Habían fusionado el cuerpo físico con el Doble Cuántico, para darle más poder a la aventura, y eso tenía sus riesgos. Uno apareció en una playa de Alicante, saliendo del mar mientras dos niños corrían hacia él gritando ¡Papá! ¡Papá! ¿Dónde te habías metido? Al final parece que un doble suyo en una realidad paralela había desaparecido para dar origen a su otro yo psináutico. Aquella familia era desconocida para él. Al cabo de unos días sin que nadie pudiera entender nada lo metieron en un psiquiátrico y...bueno...al final consiguió liberarse de aquel Tiempo Mundo. Después de algunos accidentes similares, la Cofradía decidió guardar en la Gruta Prohibida⁶⁶ aquellas técnicas tan poderosas de interacción psináutica interdimensional y nunca más se volvieron a experimentar- El Guía se paró con una sonrisa enigmática mirando a la Compañía. Y prosiguió:

59. Doble Cuántico. Es el yo que viven en el mundo del Tiempo Sueño.

60. Cadenas de sensoemociones. Emociones asociadas a estímulos sensoriales que configuran un patrón con intención o información implícita para conocer la dinámica de la realidad.

61. Psicomicelio. Es la conciencia psíquica de toda la vida sobre la tierra, que se acumula en la red intrincada del micelio que habita en el suelo de la biosfera.

62. Noosfera. Es la información psíquica de toda la vida sobre la tierra. También llamada Conciencia Planetaria o Registros Akáshicos. Se supone habita en la Magnetosfera.

63. Efecto Murciélago. Es una técnica psináutica, dentro de la Teoría General de la Comunicación en el Ruido, diseñada para saber posicionarse ante el mundo psíquico de otras personas. El emisor genera ondas (palabras, gestos, acciones...) que el receptor registra y ante las cuales reacciona. De esta forma el emisor puede conocer los obstáculos, rectificar el rumbo y seguir adelante; siempre y cuando no esté identificado con los personajes que emite su Centro Proyectivo.

64. Barco de Velas Rojas. Libro publicado en 1993 por Mandala Ediciones, que relata las aventuras originales de la primera tripulación de Navegantes, que posteriormente daría origen a la Escuela de Psicología Transpersonal con el mismo nombre

65. Vórtice Imprevisible. Es un portal dimensional misterioso, a modo de agujero de gusano, que aparece y desaparece en determinados lugares del Tiempo Sueño e incluso del Tiempo Mundo. Se puede aprovechar su energía para favorecer los movimientos de los Navegantes que están en ruta con alguna misión, aunque es altamente arriesgado y solo es conveniente utilizarlo en casos de extrema necesidad o por Navegantes expertos.

66. Gruta Prohibida. Un Enclave Psináutico previo al AlmaZen, donde se guardaban los tesoros prohibidos y los conocimientos adquiridos o robados por los Navegantes, que eran demasiado peligrosos para ser usados.

-Hay una zona borde entre las franjas 1.1 y 1.2 de la Primera Atención. Es en esa zona por donde circula la información de arriba abajo, impregnando el Tiempo Sueño al Tiempo Mundo con los misterios que configuran la vida de todos los humanos; aunque a ellos se les pasen desapercibidos. Ya hemos hablado de esa Zona Borde. Por eso habéis de prestar atención a las sincronías del C4, las señales que os manda el Tiempo Sueño en el Tiempo Mundo, los guiños de complicidad de la magia de los pequeños detalles imposibles cotidianos...- El Guía se acercó hasta la mesa compartida que se había creado, juntando varias pequeñas mesas. Sacó de su chaqueta un cartel y lo extendió sobre la mesa, haciendo el hueco entre platos, botellas, vasos y tazas. Era como el anuncio de algún evento, pero la ilustración tenía vida y la escena se movía como en la pantalla digital. Y el Guía siguió leyendo el cartel:- EcoAltea 2019. El próximo 12 y 13 de octubre estaremos en esta feria alternativa, que es una de las más coherentes y altruistas de todas las que se realizan en España. Hemos elegido este lugar para realizar la primera incursión en el Tiempo Mundo de esta última versión de la Escuela; y hablar de la Ciudad Laberinto y su salida ante los desconocidos que el C4 nos mande allí. Así que estáis invitados a pasar por la Taberna de Zenx (que allí se llamará "Fermenting People") en la sección de puestos de comida, a probar nuestros menús simbióticos o por el stand del LAB, con una muestra de los innovadores complementos y alimentos que fabricamos en otro de los proyectos que nos ocupan en la Atención 1.1. –

El Guía finalizó su publidiscurso elevando el tono y las manos en un movimiento rítmico y cadencioso. El cartel comenzó a levitar sobre la mesa y ascendió, como movido por hilos invisibles en las manos que el Guía tenía alzadas. El cartel se puso vertical y comenzó a girar lentamente sobre sí mismo. Se veía una especie de holografía de Ecoaltea, con imágenes en movimiento de lo que parecía ser escenas de la Taberna de Zenx y la conferencia de Amalí que tendría lugar unos días después en el Tiempo Mundo, al estilo de los periódicos y revistas de los magos de Harry Potter; pero con escenas del futuro que todavía no habían sucedido. Finalmente las partículas de luz que configuraban aquella animación holográfica se fueron difuminando y esparciendo como polvo dorado de hadas sobre las cabezas de todos los presentes.

-Bieven! Allí estaremos en la Taberna de Zenx del Tiempo Mundo en EcoAltea para servirles!!! Auuuu!! - exclamó SHU tras el show del Guía, que le había despertado de la siesta, levantándose con fuerza en plan épico y alzando su jarra de birra ya caliente al cielo. Todos lo miraron con cara de "qué le pasa a éste?", a lo q SHU dijo con voz ronca – Vale. Sí. Me he emocionao, me apetecía... Ahora me tumbo de nuevo y os dejo tranquilos... Ya me echo.- y se tumbó de nuevo en el suelo, bajo el kilim. Allí llevaba semanas o horas sin que nadie lo notara.

-También este experimento del Telegram es otra primicia, de intentar transmitir la Fuerza del Viaje Psináutico como catalizador de otros procesos internos mucho más profundos.- Continuó el Guía después de un prolongado silencio en el que pasaron varios ángeles revoloteando.- Aquí, en esta Compañía que se está formando, conviven los Navegantes con buscadores de la salida de todos los colores y rangos: desde doctores y terapeutas con artistas y empresarios o millonarios con vagabundos del Dharma sin techo. También hay gente con problemas de depresión o esquizofrenia, cáncer o enfermedades graves degenerativas; que en el peor de los casos este viaje les puede aliviar su estado transitorio de dolor y oscuridad en la Atención 1.1.

Pero en este plano sois todo lo perfectos que queráis ser, aunque se recomienda dejar una buena huella de los rasgos autobiográficos en vuestra interacción virtual; para que el trabajo de transformación de vuestra realidad cotidiana se vaya poco a poco intensificando.- El Guía se mantenía de pie frente al grupo en las mesas de la entreplanta de la Taberna.

- Salimos al amanecer, en unas horas en el Tiempo Sueño, pero en el Tiempo Mundo tal vez el amanecer suceda dentro de tres meses. Todo depende de las señales que recibamos de los que faltan por llegar. Pero los últimos acontecimientos registrados, desde que subí por las escaleras hace unas horas...o unos minutos – El Guía se detuvo con una expresión de vértigo hilarante y siguió- ...Indican que debemos de partir

realmente pronto. Hay una Misión urgente extra que tratar en este viaje y debemos de llegar cuanto antes a ZENX.-

El Guía se fue hasta una pizarra autoportante que había al lado de la pared, para ofertar el menú y bebidas. Con un ligero ademán, las letras se borraron y con el dedo en el aire comenzó a escribir.- De momento vamos a dejar puesto un cartel para que quede bien claro a los que faltan por llegar:

ULTIMO AVISO

La Compañía de la Salida del Laberinto partirá al amanecer desde la Taberna de Zenx.

Quien no se haya presentado con su Nombre Mágico y haya firmado el Contrato de Embarque se quedará en esta estancia del viaje.

Cuando terminó de escribir en la pizarra, el Guía se volvió hacia la Compañía, los miró a todos a la vez en un gesto de sacar la foto grupal. Sonrió traviesamente y de nuevo subió las escaleras, desapareciendo tras el kílím puesto en la pared. Pero antes dejó puesto en la emisora de Radio Om del Tiempo Sueño un nuevo podcast informativo para que todos fueran reconfigurando sus mapas mentales a cerca de la Realidad.

Del Metaverso a la salida del Sistema

En un futuro próximo, posiblemente en esta década, los GIGANTES que tienen el dinero y el control desde arriba (dueños de servidores, almacenamiento en nube, Google, computadores cuánticos, etc.) serán los que manejen los hilos, mientras... el resto, trabajará para ellos.

Incluso, más adelante, el concepto trabajo se terminará y se cambiará por ocio. Dado que los robots se encargarán de todo. De este modo, el humano estará viviendo su vida dentro del Metaverso, enredado en simulaciones y entretenimientos, interactuando en un sistema de puntuación que es dinero ficticio canjeable por bienes cada vez más intangibles... así seremos felices aunque no tengamos nada o tal vez tan solo una renta básica universal que nos permitirá sobrevivir con lo justo en el plano material, para seguir inmersos jugando en el Metaverso.

Las monedas estables digitales al estilo de euro, dólar, rublo, yen... se podrán tradear con criptomonedas y otras cripto del Metaverso. También estarán los puntos de buen comportamiento ciudadano de la Cartilla Digital, que serán canjeables por bitcoin o ethereum. Y bitcoin canjeables por productos, o por otras criptomonedas...

Ese es el modelo de futuro de la verdadera agenda. La Agenda Avatar 2045: La crionización del humano metido en el Metaverso todo el tiempo. Al principio será con las gafas de realidad virtual para interactuar con la realidad física, donde un mecánico no necesitará estudios, simplemente se pondrá las gafas con el software comprado o alquilado que le indicará cómo desmontar el motor de un tractor modelo tal y tal. Y así, será con todo, para todo: médicos, profesores, fontaneros...

Este modelo evolucionará muy rápidamente y cada vez llevará a más inmersión en una realidad virtual dentro de otra realidad virtual (que de hecho ya es esta Mátrix del Juego del Sistema en la que vivimos). Y tendrá éxito este simulacro virtual dentro de la proyección holográfica en la que ya vivimos, porque afuera habrá crisis y un mundo tan hostil que no permitirá la disidencia ni siquiera en el pensamiento... La gente se cansará de vivir luchando por sus derechos básicos y su dignidad personal y aceptará la derrota de vivir en el mundo semireal de la Ciudad Laberinto, para entrar en el mundo virtual del Metaverso. Entonces ya seremos totalmente controlados por los parásitos psíquicos que ahora todavía no pueden con nuestro libre albedrío.

¿Hasta dónde vas a tolerar tu mente parásita? ¿no sabes que tienes una mente parásita que no es tuya pero que estas tan acostumbrado a ella que no la reconoces y crees que eres tú? Pero cómo vas a saber que no eres tú, si tú eres solamente la fuerza del intento de tu voluntad; y tu voluntad dice una cosa para ser contradecida por el diálogo interno, si amenaza los intereses de la mente parásita. Y así ella puede siempre mantenerte energéticamente al mínimo, para que les seas rentable pero no puedas ser una amenaza al Juego del Sistema.

Las entidades astrales que nos parasitan son de naturaleza electromagnética. Y operan a través de nuestros pensamientos, emociones, percepciones y deseos. También se fortalecen con todo el biofeedback electrónico de la vida cotidiana: TV, móviles, internet, 5G...

En las reglas del Juego del Sistema el 0,001% controla el Tiempo Mundo de la Ciudad Laberinto. El 1% son las marionetas del 0,001% que aparentan controlar el Tiempo Mundo. El 97% están dormidos y viven robotizados en la Ciudad Laberinto. El 2% está en proceso de despertar e intenta concienciar al otro 90%. El 0,001% está despierto

e irradia la energía de la Conciencia al 2%. El 0,001% utiliza al 1% para impedir que el 2% despierte al 97%...

Si entendemos esto, comenzaremos a buscar la verdadera salida desde dentro y no desde fuera: parando el diálogo interno, sin identificarnos con lo que creemos que somos o lo que creemos que es el mundo y la vida dentro de la Mátrix, eliminando horas de conexión al mundo electrónico...

Pocos quedarán que prefieran vivir en el mundo real, natural, de la Madre Gea y relacionándose directamente con otros en similar condición. Pero esos tal vez mutarán y recibirán la fuerza y el poder del Gran Espíritu, de la Gran Bacteria Universal⁶⁷, de la Abuela Cósmica o incluso de los Metaprogramadores del Juego⁶⁸... Esa es nuestra fe y nuestra esperanza.

Desde la Psináutica, que es la Psíquica Cuántica, el universo es holográfico, generado como una imagen virtual en la que la humanidad vive inmersa; como en una película de 3D de alta tecnología en la que los humanos somos vórtices de información computacional generada por un gigantesco ordenador supercuántico que está fuera del universo manifestado. Y el cerebro es un receptor que traduce los impulsos electromagnéticos de ese "CAMPO" de vibración lumínica a un marco referencial que llamamos realidad.-

Amali apareció de nuevo tras el kilim de la pared, cuando el programa de RadioOM sobre la Realidad simulada se acabó. Miró a los presentes con una sonrisa enigmática etrusca, en la gran mesa que se había creado en la entreplanta de la Taberna. Guardó silencio unos instantes, mientras la música TecnoGoa atronaba las paredes de la Taberna. Todos los presentes estaban escuchando mientras a la vez conversaban entre ellos, conociéndose y soltando risas de vez en cuando. Aprendían rápido a vivir simultáneamente en las dos atenciones del Tiempo Sueño, que al igual que en el Tiempo Mundo, son simultáneas y podemos registrarlas conscientemente si expandimos un poco nuestra concentración.

Calibró la capacidad de comprensión del reportaje que acababa de emitir a la Compañía por RadioOM. Todos hicieron a la vez un micro parón en sus respectivas actividades, como para asentir que lo habían escuchado en silencio. Al instante siguiente continuaron con sus conversaciones, esperando a que Amali siguiera comunicándose con ellos por el canal subliminal.

ÑIL pensó por el canal SENSE-8 convirtiendo su voz en el eco de la Compañía -¿Cómo será todo fuera de la Mátrix? ¿Me voy a dar cuenta del cambio? Me imagino que no, que de entrada parecerá que todo sigue igual, será algo gradual que empezaré a notar poco a poco en detalles. Ufff inimaginable todo lo que se puede hacer sentir y vivir en ese espacio. ¿Y esto que estoy pensando lo está escuchando toda la Compañía? Uffff que vergüenza. Espero que pueda controlar a mis yoes parlanchines. Al menos aquí todo es más fácil que en la Mátrix.-

AmaLí volvió a coger el micrófono telepático -*Y ahora veamos cómo van las Misiones de la semana, mientras seguimos esperando a los artistas invitados que faltan por venir*- dijo de nuevo en el canal telepático de resonancia límbica, que inevitablemente todos los presentes y en especial los de la mesa que le rodeaban escuchaban en su interior sin poderlo evitar.- No menospreciéis esta Tarea del No Hacer, porque es lo único que nos genera un campo de coherencia entre el Tiempo Sueño y el Tiempo Mundo.

67. Gran Bacteria Universal. *Se supone que existe un común ancestro, que es el germen de la vida más antiguo que existe en el universo. De ella proviene toda la vida en sus múltiples adaptaciones y diversificaciones.*

68. Metaprogramadores del Juego. *Las entidades orgánicas o inorgánicas que ha desarrollado la Mátrix en la que vivimos y se manifiesta nuestra existencia, dentro y fuera de nosotros mismos.*

Un día de estos os voy a pedir que me enseñéis vuestro Diario de navegación, para ver cómo lleváis las tareas y cuántos Ludis tenéis. Sé que podéis hacer trampa y falsificar vuestro cumplimiento de las Misiones para aprender el Arte del Guerrero. Pero al final todo se sabe. Y eso os haría incumplir el Voto de la Verdad que habéis realizado. Podría ser suficiente como para echaros del Juego. Aunque eso no vaya a pasar, el no ser impecable en el Juego os hace perder poder personal para avanzar. Y veréis como este Juego de la Salida es mágico porque tiene vida propia e interactúa con vuestra conciencia individual; dando a cada uno lo que se merece.

Todo este lenguaje os suena extraño. Poco a poco se irá haciendo más familiar. Tened paciencia. Pero ahora, en unas horas cuando amanezca, vamos a Salir de la Ciudad Laberinto, en la que todavía estamos. Porque la Taberna de Zenx es un enclave de transición que todavía se asienta en esta zona borde de la Mátrix entre la A.1.2-2.1. Iremos rumbo al Bosque de las Apariencias. Ya habéis escuchado el relato del libro La Salida del Laberinto⁶⁹ sobre este momento singular. Pero no podéis partir en esta Compañía sin dejar a alguien en vuestro lugar. Esa es la Misión de esta jornada. Debéis de convertirlos en padrinos y madrinas de alguien cercano. No seréis miembros de pleno derecho de esta Compañía hasta que no ayudéis a alguien de vuestro círculo a entrar en

el Juego de la Salida. Creo que todos sois conscientes del salto que vamos a dar. Aunque sea un juego es de verdad. Parte de nuestra misión en este Juego es ayudar a otros como alguien nos ha ayudado.

Esto es una cadena de evasión. Si no compartís este Juego con alguien que lo necesite y lo pueda disfrutar no tendréis el Poder Personal suficiente para dar el salto. Este es un viaje colectivo, de servicio. De apoyo mutuo, que trasciende al individuo para alcanzar la conciencia Ubuntu. Soy porque somos. Juntos paramos el mundo. Juntos somos más. Vamos todos. ¿No pensáis en alguien cercano que también este viaje lo pueda aprovechar?-

69. La Salida del Laberinto. Libro editado originalmente en 1990 por Heptada Ediciones. Y posteriormente editado por la Escuela de Navegantes en 2003.

Misiones en la Taberna de Zenx

Novena Misión: El Padrino

Y de nuevo se esfumó tras el kilim colgado en la pared, por una escalera invisible que ni siquiera en el Tiempo Sueño era accesible para los miembros de la Compañía.

BAO y el Geómetra

Cuando ZUM se esfumó, BAO cogió entre sus manos el cristal de cuarzo y lo miró muy de cerca, enfocándolo hacia la luz del fuego. En su interior miles de diminutos puntos luminosos se movían imperceptiblemente a cámara lenta, como polvo en el aire de una estancia abandonada en la que le entra un rayo de sol. Se iban reordenando y conformando geometrías extrañas y signos cuneiformes de una desconocida escritura.- MMMmmmm...El Capitán está en apuros si tiene que usar la magia del Cetroproyector en “el otro lado”. ¿Cuál será la Misión que nos tiene destinada? El cabrón siempre nos sorprende y nos fuerza a ir más allá de los límites.- Hablaba para sí BAO en susurros. Y se dirigió hacia las escaleras que había para bajar a los servicios. Manipuló la cerradura hacia adelante y atrás varias veces, en una secuencia rítmica que sonaba a clave de morse. Y abrió la puerta. Las luces de posición esta vez tenían un tono azulado extraño, como de un sueño prenatal que contuviera una programación optogenética.

Cruzó el pasillo y al abrir la puerta del final se encontró en un inmenso hangar como los talleres de reparar aviones. Estaba completamente vacío. Las luces eran indirectas y las paredes desvencijadas. El suelo limpio, pero con las cicatrices de llevar mucho tiempo el hormigón allí agrietado. Y al fondo había sonidos y luces que denotaban la presencia humana. Al acercarse BAO vio a un pequeño hombre encorvado que se movía de un sitio a otro sujetando piezas que soldaba a una extraña esfera como de un metro de diámetro, formada por miles de varillas de un metal blanco que brillaba cada vez que se apagaba la soldadura como con luz propia.

-Hola GEO!- Gritó BAO con alegría- Traigo un encargo del GUIA de la Taberna de Zenx. Ha formado una nueva Compañía para viajar al Castillo del Acuerdo. Pero parece que el viaje tendrá algunos imprevistos que requieren medidas extraordinarias... - Y alzó la pieza de cuarzo en la mano. El GEOMETRA salió de su ensimismamiento y sonrió a BAO con una extraña mueca que más bien parecía decir "me estás molestando pero lo voy a disimular lo mejor posible"- Parece que se han producido movimientos imprevistos si se necesita un CetroProyector para este viaje.- dijo el Geómetra observando la exquisita pieza de cuarzo.- Mmmmm...solo conozco un sitio en este planeta que tenga cuarzos de esta cualidad...La Montaña de Brahma en India. Pero nunca había visto uno de sus cristales de cerca. Es impresionante...- Dijo el Geómetra en voz alta como para sí en una estancia en la que él solo estuviera.

Se sentó en un taburete frente a un banco de trabajo metálico. Apartó de un manotazo las miríadas de piezas y herramientas que allí había. Con mucho cuidado puso el cuarzo sobre la mesa y acercó una extraña lupa-foco con varias luces y lentes diferentes que se movían como las lentes de un microscopio. Guardó silencio. Al cabo de unos minutos sin apenas gestos audibles dijo.- Fascinante. El cuarzo me ha dicho todo lo que necesitaba saber. Necesita el polo opuesto. En este caso será una esfera de Sungit. Pero tendremos que unirlos con un circuito MicroVIR cuántico...Mmmmmmm- El Geómetra se enfrascó en su nuevo encargo. Y BAO se fue discretamente sin hacer ruido mientras le preguntaba.-¿Para cuándo lo tendrás?.- Ya te avisaré- Dijo el Geómetra sin levantar la vista del cuarzo.- Ya sabes que estos encargos son delicados. Todo estará sincronizado por el C4 como siempre.-