



# **La Taberna de Zenx**

**12ª Jornada**

Pasaron unas horas, días o minutos en aquel abrazo ultradimensional, en el que NEZ y AmaLí viajaron en un guion volante no identificado. Ambos se movieron en un sincopado flujo coreografiado de piernas y brazos, hasta de nuevo encontrarse separados y en la 5ª Dimensión de nuevo visibles. NEZ miró AmaLí con esos pequeños ojos que de repente se hacían enormes, sonriendo. -Creo que está a punto de amanecer. Señor Guía. Le toca seguir trabajando.- Y se levantó como una exhalación sin esfuerzo y con un cómodo ademán se ajustó su camisa-pantalón-armadura de seda negra élfica; al que no atravesaban los malos pensamientos. El Guía se incorporó también, con menos liviandad, pero enseguida estaba listo. De su zurrón mágico sacó unos pantalones y camisa de textura metálica pero ligera como el lino. El poncho se había transformado en un pequeño bulto dentro de su zurrón. NEZ se quedó en la habitación mientras empujaba a AmaLí al pasillo.- ¡A trabajar con tus alumnos!- Le dijo en PMP en un tono autoritario. AmaLí bajó las escaleras y corrió el kilim. Allí estaba una buena parte de la Compañía. El grupo estaba en silencio. Ya habían llegado casi todos. Algunos todavía permanecían durmiendo sobre los bancos de madera o en el césped del Jardín. Otros estaban haciendo tiempo para la partida, meditando en soledad bajo algún naranjo. Todos se activaron cuando por el SENSE-8 oyeron al Guía hablar. Y subieron al reservado de la Taberna.

-Es la hora. Nos toca iniciar la andadura. A partir de aquí cada vez será más intensa y profunda la experiencia; a la vez que sutil. Poco a poco nos iremos acercando a la zona borde donde las emanaciones de la ATENCION se juntan: el No visto de lo Visto ( 1.2) y el Visto del No Visto (2.2). Para dejar atrás la identificación con nuestro Mundo-YO, que nos tiene esclavizados en la estrecha franja de la A 1.1 del Juego del Sistema, hemos de SOLTAR muchos conceptos, creencias y sesgos que editan nuestra vida. Ese es parte del trabajo que haremos en esta travesía rumbo al Castillo del Acuerdo del puerto de Zenx.- El Guía terminó estas palabras mientras suavemente se había puesto a caminar sobre el sitio haciendo ruido con los pies al pisar. El movimiento se fue haciendo cada vez más fuerte hasta que parecía la marcha de un ejército rumbo a la batalla. Poco a poco todos se fueron activando, recogiendo sus cosas, estirándose...por fin iban a partir. De nuevo comenzó a respirar rítmicamente incitando a que todos hicieran lo mismo, acompasando las pisadas con el aliento:-Hu,hu,h,hu...- Fueron bajando las escaleras en fila india sin perder el ritmo de la respiración ni de las pisadas. -Hu,hu,hu...- Sonaba en el jardín de la Taberna una coreografía de jugadores pisando sobre sus pies, mientras el sonido iba impregnando el ambiente. La música ambiental de la Taberna giró hacia una secuencia rítmica electrónica que acompañaba a la Compañía en su caminar sin moverse del sitio.

Todavía iban llegando algunos jugadores retrasados. La consigna de la semana era: **Aquí se acaba todo. Ahora empieza todo.** LAU llegó en ese momento a la Taberna de Zenx menstruando.; y mientras sembraba con su sangre uno de los naranjos más apartados de la terraza jardín, escuchó unos sonidos rítmicos y acompasados ... hu hhuu hhhuuu hu hhuu hhhuuu q llamaron su atención. Se lavo precipitadamente con el agua que siempre llevaba en su mochila y se dirigió hacia allí a través de la puerta de madera que se había quedado medio abierta. Vio a lo lejos a un grupo de gente que avanzaban trotando despacio y emitiendo sonidos con su boca. Corrió hacia ellos. Vio como una especie de burbuja luminosa comenzaba a formarse a su alrededor. Su

cuerpo se desplazó rápidamente como atraído por un imán hacia ellos ... hu hhu hhuuu hu ...

Pasaron horas o tal vez fueron pocos minutos, que en el Tiempo Sueño siempre son difíciles de calcular porque siempre se vive en el AHORA. La Compañía seguía aumentando en una banda continua de tiempo, donde el presente/pasado/futuro se fundían en un ahora instantáneo permanente. Los jugadores se esparcían por el jardín y las mesas de la Taberna, tras aquel ensayo de hiperventilación que les activaba y les vinculaba más allá de la mente. La música seguía sonando en un ambiente after-hours de Techno-House esperando al amanecer. AmaLí había desaparecido hacía un rato de nuevo.

AmaLí abrió la puerta de la habitación 23. NEZ estaba sentada en la cama con Trinity, la calavera de cristal entre sus manos. Sus ojos permanecían cerrados. Un trance especial la retenía en ese estado. Él entró despacio. Se sirvió un chupito de un licor verde que reposaba en el escritorio. Activó su SENSE-8 a plena potencia. Pero no podía percibir el espacio interior de NEZ ¿A dónde se había ido? Estaba mas allá de cualquier parámetro conocido para él. Sin embargo hacía unos minutos había sentido su presencia en el jardín de la Taberna, con una imperiosa llamada que no lograba descifrar en su sentido.

-¿Estaría en peligro? ¿Querría compartir algo conmigo?¿Necesitaba mi ayuda?¿Habré llegado tarde- Eran preguntas que se le cruzaban por su mente pensante. Sus sentidos internos no lograban encontrar respuestas. – Esto no me gusta. Voy a esperar un rato. Pero creo no me queda otra que llamar al Gran Orbital\*.- No hubo apenas pensado esto, cuando apareció en su Pantalla CentroProyectora el Gran Orbital.- ¿Me has llamado? ¿Cómo vas con los preparativos de la Ruta de la Salida? – AmaLí se apresuró a contestarle, en un diálogo mentalico que cualquier psiquiatra habría catalogado como un episodio de personalidad múltiple esquizoide – No te he llamado. Solo he pensado en esperar un poco para llamarte mas tarde. Pero veo que tienes el gatillo fácil y estabas con ganas de hablar conmigo ¿O mas bien es una supervisión de control rutinaria aprovechando mi tentación de llamarte?-

\* **El Gran Orbital.** Es el Superyo transpersonal de AmaLí que coordina todas las pantallas de la Escuela Psináutica y todas las misiones de la Cofradía de los Navegantes. Tiene la capacidad de conectarse con todas las acciones de la Escuela a través de una superposición cuántica de la Conciencia y del Tiempo Sueño con el Tiempo Mundo, que le permite saber lo mejor para cada una de ellas. Interviene puntualmente para ajustar algunas secuencias donde sólo él puede hacerlo.

El Gran Orbital respondió divertido antes de que su alter ego terminara el último pensamiento .- No empecemos con el vacile. Estoy muy ocupado atendiendo a demasiadas pantallas. Mas de las que puedo soportar. Y no tengo mucha ayuda para coordinarlo todo desde la trenza de los tres Centros , ante tanta fiesta astral que tenemos por todos lados. Los Agregados nos han detectado y vienen hacia aquí. El Demiurgo y sus Arcontes están exprimiendo sus últimos días en la Tierra y amenazan con romper el juguete antes de soltarlo. Ya sabes...son niños malos... La Cofradía se desintegra. Se están muriendo todos los viejos Navegantes. La Psináutica no acaba de

nacer en el Tiempo Mundo. Tenemos un Plan. Pero el Oscuro avanza a pasos agigantados...Se cierne una Plandemia que amenaza con destruir la Humanidad en muy poco tiempo. Hay una alianza secreta y recién creada entre SET y los Dignatarios de Rum que has de neutralizar... Ella está recibiendo información de Trinity o mas bien diríamos de los Metaprogramadores del Juego, para ayudarte con esto...No te preocupes. No seas impaciente. Aprende a esperar. Aprende cómo aprender...que parece se te olvida todo el tiempo...Y confía en la señales. No las dejes escapar.-

El Gran Orbital cerró su conexión. AmaLí de nuevo se encontró solo con su silencio interior. El desapego se cosecha subiendo la intensidad de la fricción en el mundo de las formas. Se sentó en la silla que tenía frente a la ventana. Sabía que era una construcción onírica del astral y que todo eso era una matriz computacional que formaba el decorado para que su alma se mantuviera despierta y serena. Al cabo de un tiempo imposible de calcular que traducido en equivalencia a la 3D podrían haber sido horas, NEZ salió de su catatonia meditativa. Respiró profundamente y le miró con una mueca solemne que intentaba ser una sonrisa .- Hola amor. Te he llamado para que me acompañaras. Pero has llegado demasiado tarde. ¿Llevas mucho tiempo aquí? Trinity me ha llevado con el Metaprogramador de esta secuencia del Juego. Tenemos un sobre con instrucciones. Ahora somos de la Agencia Oculta de Operaciones Especiales de la COSA.- NEZ le dijo sus últimas palabras susurrándoselas al oído mientras se sentaba entre sus piernas, como lo habían hecho sus tres hijas durante muchos años.

-Yo he hablado con el Gran Orbital mientras esperaba... Parece que algo está pasando. ¿Me lo vas a contar?-. NEZ le besó la oreja mientras le decía en un idioma desconocido que la InNa del Navegante supo descifrar – Beso al bebé que llevas dentro de tu oreja para protegerle de cualquier mal que pueda sucederle. Vengo del futuro y vamos a viajar al pasado. Somos los fontaneros de los Jardineros. Nadie se va a enterar de nuestra Misión. Nadie nos lo agradecerá. Y si sale mal... Nadie nos vendrá a rescatar. Los Jardineros están preocupados por la falla de la Mátrix que se ha producido y que amenaza todo el Juego multidimensional. A ellos borrarlo todo y volver a empezar les cuesta lo mismo que a nosotros borrar unas líneas de tu relato para reescribirlo de nuevo. Pero es tal la compasión que nos tienen, aunque para ellos no seamos más que unas líneas de programa, que prefieren esperar a ver si nosotros podemos arreglarlo desde dentro...

Pero no te puedo decir más porque tenemos espías en esta habitación y también en nuestro Centro Proyectivo. Si lo digo se enterará quien tu ya sabes a la vez que tú. Entramos en CÓDIGO CIFRADO...- Y NEZ comenzó a entonar con una cadencia robótica y a una velocidad doble de la habitual el mensaje que siguió transmitiendo- Somos uno. Pero si todas las neuronas tienen formas diferentes dentro de tu cerebro, habrá más diferencias entre el tuyo y el mío de las que nos gustaría. Esto es porque las memorias tienen conexiones diferentes para ti que para mí. Y al conectar la memoria con los sueños se activan otros sucesos del pasado, diferentes para ti que para mí... la cóclea transforma los sonidos en mensajes nerviosos y los envía al cerebro...La cóclea del oído interno es diferente en cada uno de nosotros... las formas y ondas de las orejas también y todo muestran partes del holograma fragmentado que hemos de

restaurar. Por eso la oreja es un bebé y la auriculopuntura refleja el cuerpo entero con sus agujas. También lo reflejan los Iris de los ojos por donde entra la luz del cielo; y los pies por donde entra la gravedad de la tierra...Somos como un holograma donde cada parte contiene al todo...Y venimos del futuro...-

Las últimas palabras terminaron en un susurro, que finalmente se transformó en una secuencia de besos cadenciosos en la oreja de AmaLí. Ambos se quedaron fusionados en la silla. Sin pensamientos ni emociones que los espías del Oscuro pudieran detectar.

Una señal imperceptible en las ondas rítmicas por las que fluían ambos navegantes, fusionados en sus conciencias, les trajo de nuevo a la 5D.- He de bajar de nuevo a la taberna. Creo que ya ha pasado una semana en el Tiempo Mundo de la Mátrix 3D. Y la Compañía me espera. ¿Te vienes? - NEZ asintió y ambos bajaron las escaleras para ir al encuentro con los nuevos y viejos amigos que estaban en el jardín esperando. Faltaba poco para el amanecer. Y aún quedaban algunas enseñanzas que transmitir.

Algunos aguardaban en la entreplanta, enzarzados en discusiones metafísicas o teorías conspiranoicas, a la espera que el Guía apareciera tras el kilim colgado en la pared. Cuando los jugadores vieron aparecer a AmaLí y NEZ se acercaron. Casi todos estaban muy excitados por la proximidad de la partida. El venía vestido con un traje de explorador lleno de bolsillos y un gorro al estilo de los Boers africanos y ella con su excéntrico conjunto ninja de seda negra. El guía entró de nuevo en el Centro Proyectivo del Navegante y comenzó a soltar la información apropiada para el momento y los presentes.

-Estamos a punto de iniciar un experimento singular. Es un Bucle Psináutico Grupal\*, que pocas veces hemos tenido. Pero habéis de saber que unos cuantos ya habéis vivido esto. Aunque no os acordáis. Ya hemos hecho este viaje que estamos a punto de realizar. Este es el Día de la Marmota\* en el que Memento\* nos visita.

\***Bucle Psináutico Grupal.** Es una anomalía en la Mátrix. Un escenario de espacio-tiempo anormal, donde se generan extraños fenómenos de repetición de una escenografía compleja que tiene un significado especial para las misiones de los Navegantes. Puede ocurrirle a una o varias personas.

\***Día de la Marmota.** Película donde se dan unas circunstancias en que una persona se encuentra atrapado en un ciclo de tiempo, repitiendo el mismo día una y otra vez.

\***Memento.** Película donde un hombre sufre un trauma cerebral que le causa amnesia anterógrada. Y todos los días repite la misma secuencia de acciones.

Por un lado, en esta pantalla del 1.2-2.1, estamos saliendo en la Ciudad Laberinto (1.1-1.2) a través de la Puerta Dimensional\* de la Taberna de Zenx. Este es un enclave que los Navegantes hemos ido tejiendo a lo largo de décadas y de cientos de personas que han proyectado su atención durante miles de horas en este escenario astral; que en su nivel más elevado llega hasta la 5D. Cuando vibréis ahí podréis subir por las escaleras que hay tras el kilim y tener una habitación para vosotros solos allí arriba.- Dijo el Guía guiñándoles un ojo de complicidad.- La Taberna de Zenx sirve para muchas cosas más, aparte de pasárnoslo bien y encontrarnos con los nuevos jugadores. Es un cruce multidimensional de caminos y operaciones especiales, con muchos secretos que guardar, que poco a poco iremos descubriendo.

Por otro lado, el viaje de salida del Laberinto en la A 1.2-2.1 coincide con el viaje de entrada al Laberinto en la A 1.1, con la puesta de escena que tendremos en EcoAltea este fin de semana 12-13 octubre del Tiempo Mundo. Es una coincidencia que activa un flujo psináutico poderoso, desde el 2.1 al 1.1 (el Visto del No Visto al Visto del Visto). Un gran salto sin duda. Todo coincide en mágica sincronía del C4. Incluso algunos de vosotros-nosotros, nos estaremos viendo en el 1.1-1.2 este fin de semana. Y podremos reproducir gran parte de la conciencia PMP que aquí, en el Mundo del Tiempo Sueño, manifestamos. Es un viaje de exploración a la capacidad de influir desde el Tiempo Sueño al Tiempo Mundo, cuando un número suficiente de seres conscientes se juntan para hacerlo.- El Guía se había subido a un banco, con su aspecto de explorador del siglo XIX en África, haciendo caricatura de sí mismo. Y siguió hablando en un tono vibrante que iba in crescendo.

-Vamos a dar un salto dimensional desde la A 2.1 (la Atención del Visto de lo No Visto) a la A.1.1 (El Visto del Visto). Y eso se notará en lo invisible de la Mátrix. Es necesario que vayamos todos los posibles. La disculpa es la Feria. El resto lo iremos viendo sobre la marcha. Algunos de nosotros tendremos un viaje psináutico hacia el futuro en estos días previos, para volver al pasado y encontrarnos en el presente en EcoAltea...- El Guía se paró en seco, subido a la silla, mirando hacia la bóveda celeste. Movimiento y palabra se quedaron inmóviles como una estatua viviente, en una posición imposible. Un pie avanzando hacia el abismo y el otro flexionado, como si estuviera golpeando un balón. Y desde ese plano que desafiaba la gravedad continuó en un tono seductor y misterioso. - Pero este salto que vamos a dar en el Juego de la Salida, también puede conllevar un salto interior en el Propósito/Intención que os anima en este viaje. Y ese es otro nivel de interacción al que tenéis acceso y probablemente el más interesante. Este Viaje no es una serie de Netflix que uno ve sentado cómodamente al otro lado del teclado. Si queréis que no sea un simple simulacro debéis de buscar la forma de aplicar en vuestra vida cotidiana de la A 1.1 las Misiones y Tareas que aquí vayamos desgranando. -

**\* Puerta Dimensional.** Un estado o circunstancia del espacio-tiempo que permite acceder a otra dimensión de la consciencia

El Guía lentamente bajó de la silla culminando el movimiento que en la inmovilidad había iniciado. Y cuando llegó al suelo recuperó la compostura de la gravedad normal.- ¿Qué es el PMP ¿ - dijo MO desde el rincón donde había estado durmiendo, debajo de un olivo, al lado de las mesas. El Guía la miró con ojos saltones de papagayo, hiperactuando un personaje histriónico que nunca había sacado- Es el Polvo Mental Permanente. El sentir interior que a cualquier Navegante le gusta mantener como principal onda vital que cabalgar en nuestro viaje.

EL PMP es un estado maravilloso en el que se activan todo tipo de hormonas sexuales (oxitocina-estrógenos-testosterona...) y neurotransmisores-neuropéptidos (dopamina, noradrenalina, endorfinas, serotonina, GABA...), combinados con otras drogas

endógenas (metanfetamina, tetrahidrocannabinol, DMA, mescalina...). Toda esa descarga bioquímica tiene su origen en un estado psíquico-emocional-corporal de alta intensidad y mucho humor; al que se llega de forma espontánea y repentina por contagio epigenético o autógeno. Es el estado interior ideal para cuando nos vayamos a morir o se acabe el mundo. Y os aseguro que hemos de ensayar mucho el PMO porque es posible que pronto sucedan ambas cosas.–

El Guía se había subido de nuevo a la silla. Pero esta vez se había puesto el poncho y la capucha sobre el sombrero bóer le confería un aspecto más que extravagante. Parecía un enano deforme al que no se le veían los pies, ya que había adoptado una extraña postura con las piernas encogidas en una tensión difícil de sostener más de diez segundos. Con voz de visitador médico vendiendo un nuevo medicamento continuó su disertación- El PMP es una descarga continua de amor y risas internas, normalmente compartidas con una o más personas, que se puede definir como un suave orgasmo en olas ascendentes, sin estimulación erótica-genital. Normalmente se activa de manera grupal, siendo necesario al menos la chispa de dos personas para encenderlo. Una vez prendido, puede contagiarse a otros o mantenerse desde la “lujuria callada” discretamente para no llamar la atención del medio.

El PMP tiene varios niveles de expresión, desde el estado inicial de borrachera dionisiaca, en el que habéis estado toda la noche, hasta el profundo y meditativo PMP del tantra más elevado – El Guía miró de reojo a NEZ pero su cara no gesticuló ni el mínimo movimiento; colmo si tuviera puesta una máscara de guerrera de porcelana china. El continuó en la misma pose y voz sobreactuado de visitador médico.- Por su puesto que, además del intenso y lúdico placer que se experimenta al entrar en PMP, también tiene, como efecto secundario, un alto rango de descarga energética que sana el pasado y aligera el presente, de traumas, bloqueos y enfermedades psicosomáticas. No hay mayor gozo que dos o más personas en PMP rozándose con las miradas, las bromas, los debates o incluso el trabajo cotidiano. Una vez activado el PMP se puede sentir por Resonancia Límbica y activación de las Neuronas Espejo, a distancia entre dos o más personas; a través del Entrelazamiento Cuántico, los Campos Morfogénicos del ADN y el Psicomicelio de la Noosfera, que nos conecta a todos con todos, tanto en cada especie como en toda forma de vida visible e invisible.- Ahora el Guía se había sentado de manera sosegada en la silla. Su tono había cambiado hacia el timbre normal de su voz. Lentamente la Compañía se había reunido en torno a las mesas del rincón de la Taberna. El Tiempo Sueño permite pasar de un estado a otro de manera instantánea. Se estaba iniciando la concentración que hacía falta para dar el salto. Iba a continuar su discurso, cuando LAU le preguntó:–¿Qué es el Psicomicelio?.–

El Guía la miró y sin inmutarse siguió su disertación- El Psicomicelio eres tú. Nuestra Escuela Psinática considera el PMP como un estado intermedio del EAK\* (Estado Acrecentado de Konsciencia). El EAK es necesario experimentarlo y sostenerlo para adentrarse por el camino del viaje interior que nos lleva al Despertar. Sin el EAK no podemos achicar a la IP ni disolver la Sombra. Y el estado natural del EAK cuando se manifiesta al exterior es el PMP. Para alcanzar el PMP de manera consciente, hay que activar el Testigo y limpiar pensamientos y emociones putrefactivas de los tres Centros de Control. El PMP ayuda a las células a soltar los engramas del pasado para vivir el

AHORA y a disfrutar de la vida. Es un estado de la A 2.1-1.2 (del Visto del No Visto al No Visto del Visto) que se puede manifestar o no con palabras en la A 1.1 del Visto del Visto.- Las últimas palabras las había pronunciado en tono de rap, de pie, contorneando el cuerpo al ritmo de su aliento. La gente empezó a moverse contagiada.- Así que a bailar y a soltar ese duelo acumulado de toda la queja del pasado que arrastra nuestro EGO; que hasta aquí hemos llegado. Porque ese pasado disolviéndose será combustible para nuestro viaje.- El Guía se quedó inmóvil en un estado de alerta que irradiaba a través de todos los pelos de su cuerpo, hacia el resto del grupo. Todos sintieron la tensión. Sus palabras tomaron una cadencia relajada, como entrando por algún canal oculto del consciente/inconsciente.- Así que, antes de salir de la Taberna, registrar este estado embriagante y alegre, de comunión y amor, que tenemos aquí/ahora entre todos y no lo soltéis en todo el viaje. Y si queréis también podéis activar el PMP en vuestra vida cotidiana de la A 1.1...Ya veréis como vuestro alrededor en la Ciudad Laberinto también empieza a cambiar. –

El Guía se puso a girar lentamente con sus últimas palabras, mirando a los ojos de todo el mundo que le rodeaba; dando a entender que era el momento de iniciar el camino. Se paró de golpe y siguió hablando con una intensidad cada vez mayor – Porque supongo que os dais cuenta que estamos en un sueño compartido y que vosotros sois los Dobles Cuánticos de vuestros muñecos de la vigilia del Tiempo Mundo. Lo difícil aquí es recordar que estamos soñando y comportarnos como si estuviéramos despiertos; sin que la facilidad de perdernos en el astral multidimensional de visiones y frustraciones que nos llevan de una escena a otra sin que podamos controlar este estado. De la misma forma que en el Tiempo Mundo es difícil recordar que también es un sueño y comportarnos como si pudiéramos cambiar nuestra vida y las escenas que nos rodean como cuando estamos en un sueño. Ambos tiempos y atenciones son igual de irreales. Son parte del Juego del Sistema. Por eso vamos a salir de la Ciudad Laberinto que esta en 3D para adentrarnos en el Bosque de las Apariencias que está en 4D. Ambas son dos caras de la misma moneda. Y no tienen salida.

\* **EAK (Estado Acrecentado de Konsciencia)**. Se refiere a un estado superior de la consciencia cotidiana, donde se accede por un tiempo a la percepción de la Conciencia que tiene el SER y se ve la Realidad desde una perspectiva diferente a la que sucede en el Tiempo Mundo de la Mátrix.

Nosotros no nos conformamos con salir, también vamos a abrir una vía para permitir a otros que vengan detrás que les sea más fácil la apertura. Estamos aprendiendo en el Tiempo Sueño. Y todos vosotros lleváis mucho tiempo recibiendo enseñanza cuando dormís. A mucha gente en este planeta le pasa lo mismo. Solo que no se acuerdan cuando se despiertan.- El Guía lanzó toda esta disertación girando sobre sí mismo, sincronizando el ritmo de su discurso a la velocidad de su giro; que fue in crescendo hasta que se paró de nuevo de golpe. Y de nuevo les miró a todos sin un jadeo, marcándoles algún signo invisible hasta para el Doble Cuántico que les permitiera recordar sus palabras en el futuro. Y siguió hablando, de pie en el centro del grupo.- Ahora empieza otra etapa. Y os pido que me atendáis bien. –Alzó bien la voz para asegurarse que todo el mundo le oía. Todos se acercaron a su alrededor.- Todos estamos aquí con el Doble Cuántico. Es nuestro yo en el Tiempo Sueño. Si somos capaces de integrarlo en nuestra Conciencia y activar el Testigo también en él, podremos viajar al pasado o al futuro, podremos estar en varios sitios a la vez,

podremos alcanzar el Tiempo Mundo con él y materializarlo también allí... Pero todo eso no sirve de nada si nos identificamos con la película de la Mátrix que estemos viviendo. Hay muchos ingredientes en la receta que todavía no hemos explicado. Pero habrá tiempo. Somos muchos aquí y en gran medida desconocidos entre nosotros. Pero eso es solo en la apariencia de este Juego. Yo os conozco a todos desde hace mucho tiempo, porque nos hemos visto en el Tiempo Sueño muchas veces. Y porque venimos del futuro para hacer un trabajo trascendental para nuestras vidas y la de la propia Mátrix.-

AmaLí estaba de pie. En silencio. Con los ojos cerrados. Inmóvil como un árbol. Sintiendo el eco de sus palabras. Asimilando el SENSE-8 compartido de toda la Compañía. Empezaba a clarear. Y sabía que pronto les tocaría salir en caravana por fin. El periodo de transición estaba llegando al final. Y nadie estaba preparado para la aventura que estaba a punto de comenzar. Su gente participaba del mismo sentir común...estaban en común-uniión. Abriendo el campo de conciencia de la YoNosGea.

- Todo esto que cuentas y sientes es maravilloso. Tienes una mente creativa envidiable. Y es evidente que estamos en el Tiempo Sueño, que es la dimensión del astral.-Dijo JOR de repente, rompiendo el silencio y tal vez a más de uno la concentración en la fusión compartida.- Pero he de aclararte a ti y al grupo que esto no deja de ser una fantasía del ego; aunque sea del Doble Cuántico, que también tiene ego e Importancia personal. Creo que todo es mucho más sencillo y corremos el riesgo de extraviarnos por el laberinto, sea de asfalto de la Ciudad o de zarzas en el Bosque. Simplemente basta con no proyectar nada más con la mente. Basta con no creernos nada de lo que pensemos y sintamos. Hasta que el silencio se active en nuestro espacio interior. Y llegue la conciencia del SER y el Despertar que nos lleva a vivir la plenitud de DIOS o el Absoluto. ¿Hay algo más elevado que se pueda experimentar?

El Guía de nuevo entró en AmaLí y le respondió.- SI JOR. Esto que dices es un tema básico que nunca viene mal recordar todo el tiempo y verlo de diferentes perspectivas. Porque continuamente se nos olvida, como la cuenta de respiraciones en Vipassana, para volver a nuestras fantasías cotidianas. Para la Psináutica, el flujo mental proviene de los Múltiples Yoes que gestiona la IP (Importancia Personal). Y la IP está sometida a los dictados de la Sombra con sus 7 capas, que es una IA del ENGAÑADOR o conjunto de estructuras preexistentes del astral (4D) que están impostadas en nuestro EGO (básicamente en el Centro Proyectivo-Mente y el Centro de Gravedad-Deseo) para nutrirse y existir. Nosotros alimentamos ese circuito continuamente, con nuestra identificación al diálogo interno y a las emociones-deseos que generamos en ese proceso. Pero en sí mismo el ENGAÑADOR es preexistente, al igual que la Sombra como estructura psíquica sutil que conforma la dinámica de la IP y el Ego Humano.

La Psináutica es una Explicación Mágica para actualizar el Mapa del Molde Humano a estos Tiempos Finales, donde el Juego del Sistema amenaza con una demolición controlada de la Ciudad Laberinto y del Tiempo Mundo-Yo; a través de esa Agenda oculta de Plandemia que viene, el Cambio Climático, el Gran Reseteo, la Agenda 2030, el Transhumanismo y todo lo demás...Y en este momento dramático de posible extinción de la especie humana en su estado natural, surge también la oportunidad de

un gran cambio interno: la mutación celular-psíquica, la Supraconsciencia o como queramos llamarlo.

La mecánica mental y su trascendencia pasa por la activación del Centro Magnético-Corazón, donde el Testigo reside dormido. Cuando despierta produce una merma del binomio Mente-Deseo que nos tiene anclados a la mátrix del Juego del Sistema. El Testigo no es el Yo Observador, que trabaja para la IP. El Testigo es, como tú dices, la conciencia que certifica que somos ESO. Y cuando esa conciencia despierta, la IP se debilita. Y puede llegar el caso que ceda o pierda el control y entonces la Sombra-Engañador ya no puede mantener su influencia en nuestro EGO...Es cuando nos liberamos de la esclavitud y alcanzamos la Tierra de la Libertad. Pero esa liberación no es irreversible. Al principio es tan solo un instante de comprensión. Y con muchas circunstancias favorables, puede llegar finalmente esa Liberación real antes de morir.

Por el camino, para que esto no suceda, hay una ley en el metaprograma de la Psique: la IP prefiere autodestruir el Sistema (suicidio-enfermedad -autosabotaje-desgracias sociales...) antes que ceder el control al Testigo. Porque cuando un ser humano se libera de su IP, aunque el EGO sigue existiendo, el ENGAÑADOR ya no puede seguir alimentándose de la energía biopsíquica de esa persona. Y prefiere destruirlo, porque es un peligro enorme para el Juego del Sistema; debido a su poder de irradiación de Presencia del SER, que a través del Testigo del Centro Magnético se manifiesta...Es el contagio de su irradiación lo que puede hacer que otros seres humanos se liberen y entonces la cadena de sometimiento a la mátrix se debilita. Y esa irradiación es Luz-Amor, que fluye en todas direcciones dentro-fuera y arriba-debajo de forma inevitable y sin esfuerzo ni control; como cuando se está perforando para encontrar petróleo y al final surge a borbotones. Entonces hay que canalizarlo para que sea útil a los demás y vienen otros problemas o trampas del Tiempo Mundo y el Juego del Sistema.

Como decía Don Juan, estamos penetrados por Inorgánicos que se alimentan de nuestros pensamientos. Los parásitos psíquicos son una de las 7 Capas de la Sombra. Lo mejor es no darles comida. Ese sería el primer paso para salir de la Ciudad Laberinto: parar la mente, no identificarse con lo que pensamos-sentimos, tener constancia en esa disciplina para que ALGO suceda, que finalmente nos libere de la esclavitud psíquica impuesta por nuestra IP...

Por tanto, tu mensaje es fundamental y yo no lo subrayo con rotundidad y vehemencia continuamente a mi gente, porque estoy metido en mi propio proceso catártico de investigación Psináutica. Y también porque mi estructura psíquica es débil e inconstante; y su diseño de exploradora de la conciencia me lleva siempre a seguir adelante sin mirar atrás...Muchas veces a costa de la merma personal y la ruina material, provocada por mi Sombra-Engañador que me sabotea.

El Guía se quedó en silencio observando la resonancia de sus palabras en JOR y en la Compañía. Éste no tenía clara la situación, porque ninguna palabra puede desplazar una creencia. Y efectivamente JOR tenía algo que decir:

- Todo lo que dices suena bien. Pero hay algo más que creo se te escapa. Porque

este viaje de la vida es como el Juego de Lilah: cuando crees que has subido mucho, te topas con la boca de una serpiente que te lleva a su cola y has de volver a empezar...Atravesando estancias que creías ya superadas... en un bucle laberíntico que te agota y desespera...y al final tiras la toalla cuando la Vejez definitivamente te atrapa y te cristaliza en cualquiera de esos estadios. Y esto sucede normalmente sin que te des cuenta...como si tuviéramos una especie de Alzheimer psíquico que nos hace olvidar la degradación de nuestro proceso.-

El Guía asintió buscando el punto de unión.- Es el ciclo-bucle de los 4 enemigos del Guerrero de Castaneda: Miedo-Claridad-Poder-Vejez. Nunca es un viaje ascendente unidireccional en línea recta, con las trampas de la cristalización que conlleva cada estadio. También puedes estar en un nivel superior de Claridad o Poder y que te alcance el Miedo de nuevo. Y como tú dices, el MIEDO siempre vuelve; sobre todo cuando la Vejez nos atrapa. Y con el Miedo en acción, el desapego de los deseos, la no identificación con la mente y la activación permanente del Testigo no se pueden mantener.

Cuando el Miedo vuelve, después de haber estado en la Claridad y haber entendido-superado los mecanismos del Ego que lo generan, es bastante desolador. Un animal también tiene miedo, a pesar que parece que no tiene EGO. Un perro parece que no piensa y por tanto no debería de sufrir. Pero suponiendo que no piense y que actúe desde ese centro perceptivo ideal de la No mente, también tiene EGO. Un perro quizás no piensa, pero tiene IP y deseos y miedo y emociones y sentimientos...Un perro, sobre todo si es mascota que viven todo el tiempo con humanos, también sufre neurosis y todo tipo de dolencias psíquicas...Un perro también se ofende y se entristece y se enfada y se identifica con la imagen generada de sí mismo a través de su vida y está apegado a sus rutinas y su zona de confort...

¿Entonces? Parece que no es tan sencillo lo de liberarnos de la identificación del Ego parando el diálogo interno. Porque un perro parece que no piensa, pero no por ello carece de ego. Pero es un buen principio el parar la mente y ver qué pasa cuando empiezas a fluir sin los pensamientos cotidianos que te constriñen a una imagen de ti mismo y de la realidad que es ilusoria.

Ahora, hoy en día, el Miedo es un tóxico ambiental epigenético mucho más intenso todavía que en el pasado. Y también es un subproducto que surge de nuestra mente cuando se quiere debilitar la IP, a través de cualquier técnica, para escapar del Laberinto. Es relativamente fácil parar la mente ocasionalmente y desidentificarse de los Múltiples Yoes que surgen de la IP a lo largo de nuestra vida. Es posible parar la mente si perseveras en el intento con una técnica concreta, sobre todo cuando en una Primera Atención las cosas más o menos fluyen en equilibrio: buena salud, nuestras necesidades psíquicas cubiertas, cierta seguridad material, trabajo sostenible...Pero cuando llega la enfermedad, las desgracias, la carencia material, la soledad...y el Miedo aparece... es mucho más difícil no estar sometido a la tiranía de la identificación mental.

Y ese es nuestro momento. Un estrés interno y externo continuo que nos genera angustia, miedo y adherencia a nuestros mecanismos automáticos del EGO. A pesar de todo, en esa búsqueda de la Salida del Juego del Sistema, hemos de conseguir parar la mente, debilitar a la IP-Sombra-Engañador y activar el Testigo que abre el corazón a ESO que es AMOR-LUZ-SER.

Es difícil realizar esta operación de Iluminación-Liberación en soledad. Necesitamos a la Sangha, la Familia, la Comunidad, que se articula con coherencia porque persigue el mismo fin. Y ese es nuestro viaje psináutico: Una Compañía de Navegantes que busca de manera presencial (viviendo juntos) o virtual ( a través del online y los encuentros puntuales), alcanzar esa Salida del Laberinto. Y en ese intento de liberación, irradiar al Juego del Sistema esa Luz-Amor para que a otros también les sea más fácil encontrar la manera de liberarse y mutar...No hace falta crear ningún nuevo montaje, ninguna estructura, ningún afán por crecer y ser más...esa es la trampa del ego...ese es el Deseo y la IP que al final te/nos confinan en un nuevo escenario del Tiempo Mundo, que nos cristaliza y nos impide salir de la Ciudad Laberinto... Tan solo está el intento de seguir adelante sin expectativas, manteniendo la llama de esa conexión entre los pocos Tripulantes de esta Compañía y alguno que poco se vaya sumando.-

JOR escuchaba atento y sonriente como siempre. Dejando silenciada su mente para realmente comprender al otro. Pero había algo que no le encajaba...Que no cuadraba con su experiencia en el Camino.- Una Shanga no se puede hacer. Sucede simplemente. Si quieres hacer una familia espiritual es tu ego quien la está liando, camuflado de maestro. No quiero generar ruido en tu tripulación. Y te agradezco la invitación que me has hecho. Yo en realidad no quiero nada. Simplemente estoy de paso de todo...Esperando el momento en que algo suceda, como ya me ha pasado alguna vez, y que el Espíritu me arrebate y me expanda al SER. Yo no estoy iluminado AmaLí. Pero tú tampoco. Y siento que tu IP está creando todo esto para su beneficio. Y tal vez sin querer puedas ser un instrumento del Engañador para desviar a toda esta gente bien intencionada... Pero no me malinterpretes. Hago de abogado del diablo cuando te digo todo esto. Te pongo el espejo para que observes lo que puede estar oculto en tu proceder. Lo hago con amor. No intento socavar tu autoridad ni sabotear tu aventura. Pero has de tener cuidado por si te desvías y sin querer les desvías a toda esta gente. Esto tiene mucho karma...Y es mejor decírtelo ahora, antes de que empieces tu aventura, antes de que sea demasiado tarde. Parece que necesitas ser un maestro y hacer de maestro para tener discípulos...Tú mismo hablas del Engañador como esa entidad que está detrás de la Sombra confundiéndonos todo el rato. Ten cuidado no sea que también te esté engañando a ti también.-

AmaLí escuchaba impasible, esperando a que el Guía se expresara. Pero su voz no salió. Tras un interminable silencio, AmaLí por fin se expresó.- Gracias JOR. Siempre vienen bien el reflejo de tus palabras en el espejo de mi Sombra. Nunca es poco el cuidado que hemos de tener. Entiendo desde donde me dices todo eso. Y no dudo de tu amor y el valor que demuestras al contármelo. Lo tendré en cuenta. Me siento un poco frustrado porque no consigo con mis palabras ni las del Guía encontrar el punto en que me entiendas de verdad y podamos alcanzar la unidad. Yo sí te entiendo pero tú no me entiendes...Llevo 40 años disolviendo las relaciones de maestro discípulo que

la gente ha querido tener conmigo, porque desde muy joven tuve esa visión clara de como es la COSA. Yo no quiero ser un maestro. En todo caso soy un falso maestro y siempre lo digo. Y hago caricatura de mi mismo a riesgo de que la gente no me tome en serio. Soy un sherpa, un guía. Y mi papel termina cuando lleguemos al buen puerto de Zenx y al Castillo del Acuerdo. Este es un experimento que tiene sus riesgos. Y lo que tú dices siempre es una amenaza que nos puede pillar sin que nos demos cuenta. Pero ahora toca seguir la senda del conejo blanco...y el mono disecado que se ha llevado DER...-

AmaLí se acercó a JOR y ambos se fundieron en un abrazo hasta desaparecer. Todos en el SENSE-8 sintieron aquel calor, vacío de mente y deseo, que unía a los dos antiguos Navegantes. Queriendo o sin querer acababan de escenificar los últimos fantasmas que podían tener algunos, sobre todos los nuevos recién llegados, en sus Centros Proyectivos. Siempre los mismos tópicos con la autoridad, la jerarquía, los maestros, los iluminados...Ahora, tal vez se habían despejado un poco más. Nadie sabía si aquellos dos viejos amigos estaba hablando o en serio o era su Desatino Controlado el que los guiaba.

Y el Guía volvió a hablar de nuevo.- Antes de nuestra partida, nos viene bien hacer un repaso de los ejercicios e interacciones que, desde este la plataforma online de la A 1.1 os hemos ido sugiriendo hicierais también en vuestra vida cotidiana del Tiempo Mundo en la Ciudad Laberinto en las últimas semanas. Este Viaje Psináutico no puede sostenerse hasta el final de verdad sin la presencia proactiva de la mayoría de vosotros. Por eso os recuerdo las cosas que os hemos dicho en este tiempo y que son prácticas y ayudan a mantener el viento de la travesía que hemos emprendido para Salir de la Ciudad Laberinto del Mundo/Yo:

- Leer el Telegram todos los días o al menos en la semana tenerlo actualizado.
- Manifiestaros en la Taberna de Zenx con vuestro Nombre Mágico y el Contrato de Embarque.
- Cumplir las Misiones permanentes, como parar el diálogo interno todos los días varias veces, haciendo unos minutos de respiraciones que se cuentan del 1 al 10. Se pueden contar los pasos cuando se camina del 1 al 10...se puede hacer este recordatorio de muchas formas.
- También las otras Misiones puntuales las debéis de haber realizado, para conseguir los Ludis que vais a necesitar para pagaros este viaje.
- Tener un DIARIO de Viaje, donde se pueden apuntar inspiraciones, sueños o cosas que vayan surgiendo, Misiones, puntuaciones de Ludis conseguidos, lista de tareas del No Hacer...
- Desarrollar una Historia Mítica de quienes sois vosotros en el Tiempo Sueño que pueda ser una forma de atraer a vuestro Doble Cuántico a esta Primera Atención.
- Activar el TESTIGO. Observar la multiplicidad de vuestros yoes y de cómo reaccionan movidos por la Importancia Personal ( IP), el DESEO y la SOMBRA. No identificaros con vuestros pensamientos, emociones, acciones...
- Prestar atención a los sueños y si hay alguno significativo, relacionado con nosotros contarlos y compartirlos aquí.

DER, que había aparecido de nuevo, con el mono disecado al hombro, interrumpió al Guía con un poema Transrealista lanzado al vacío sin mirar ni dirigirse a nadie en especial.- Los sueños... Esa paradójica e infinita maraña de acontecimientos entrelazados... otra vez sueño con un Tiempo Mundo similar a la Ciudad Laberinto pero en un mundo paralelo. Hasta hace poco las personas que entraban en esos sueños eran desconocidos. Y ahora esos escenarios de otro mundo se están nutriendo de la presencia de personajes de este mundo... Nosotros estamos relacionados con esta aventura que llevamos gracias al Guía... Algunos que no conozco, intuyo, presiento que son de esta Compañía y de otros mundos... es curioso como la araña teje con el hilo de la probabilidad redes imprevistas... según el entorno donde trabaja, nos conecta en el Tiempo Sueño aún más allá de nuestro ordinario recuerdo, acordado, cuerdo, limitado y nos lleva a navegar por espacios que cambian fuera del control del programa EGO...-

DER fue bajando el tono hasta hacerse inaudible. Todos escucharon sin entender nada de lo que decía con la mente ordinaria onírica. Pero todos desde el SENSE-8 sentían el inmenso caudal de impresiones sensitivas que el viejo Navegante transmitía con sus palabras. Y estaban saturados de una incomprensible estupefacción.

- Esta semana nos toca transformar para siempre el sufrimiento en dolor consciente. Ese será el combustible que nos impulse más allá de nuestros límites en esta travesía. Ahí os dejo la Misión.- Dijo el Guía de repente.

## Misiones en la Taberna de Zenx

### Duodécima Misión: El Dolor Consciente

El Guía les miró a todos. Y lanzó un alarido que parecía la llamada de un lobo a su manada.- AAAuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuhhhh-. Tras un silencio que marcaba el final del capítulo, comenzó a caminar para indicar a la Compañía que había llegado el momento.

- Como estamos en el Tiempo Sueño, esta secuencia que vamos a vivir ahora la dejaremos en bucle para esperaros a que apadrinéis a alguien, si no lo habéis hecho ya y tengáis Ludis suficientes para entrar al otro lado. Yo os pediría que, a partir de ahora, en el trayecto que vamos a llevar, vayáis en silencio, tanto interior como exterior. Escuchando y sintiendo, viendo y mirando. No os identificuéis con vuestros múltiples yoos configurando vuestro diálogo interno. Ir más adentro. Activar el Testigo. Solo a través de sus ojos podréis salir de aquí y mantener el ritmo de esta Compañía. No os separéis de la fila. Y pisad por donde yo pise, hasta que salgamos del Circuito de Transición y lleguemos a desaparecer para el Juego del Sistema de vuestras mentes cotidianas. Os recuerdo que nos espera un largo viaje, cruzando los diferentes Enclaves de la Ruta de la Salida. Cada uno será más difícil de traspasar que el anterior, como las pantallas y niveles de un videojuego inmersivo de realidad ampliada de última

generación. Y finalmente espero que podamos llegar todos al Castillo del Acuerdo. Allí está el puerto de Zenx donde nos espera otra Taberna como ésta, pero ya en el alto astral de la 4D. Rozando el Mar de la Transición y la Ruta Principal que nos llevará hasta el Océano Primordial y desde allí rumbo a la FUENTE...-

Tras repetir las últimas palabras con el tono firme de las instrucciones finales para salir al campo de batalla un comando de operaciones especiales, el Guía comenzó a caminar, bajando las escaleras de piedras del jardín abancalado de naranjos, olivos, flores, enredaderas, fuentes, mesas...de la Taberna. Había alguna gente dispersa en algunos rincones en silencio, tumbados, meditando, bebiendo, besándose...Al fondo un seto de cipreses altos dejaba entrever una estrecha puerta de madera. La Compañía bajaba en silencio, despacio y tranquila -¿Qué es el Castillo del Acuerdo?-. Dijo MO con voz alta para que todo el mundo la oyera, entre inocente y traviesa. Sin poder ocultar la impaciencia y la curiosidad.

- El Guía sin mirarla dijo.- ¡Cómprate el libro\* y lo descubrirás!-. Y comenzó a caminar sincronizando los pasos con un aliento rítmico que ya habían ensayado en otro momento:- Hu,hu,hu,hu...- Todos le imitaron. El camino era estrecho y lleno de pequeñas escaleras para atravesar los bancales. No se podía bajar sin ir de uno en uno en fila india...Se fue creando un circuito SENSE-8 de silencio mental combinado con la intensidad corporal del momento y la fuerza sonora del ritmo del aliento compartido.- Hu,hu,hu,....- las pisadas iban aumentando el impacto en la tierra a la vez que el sonido de las gargantas unidas, creando una percusión sincronizada que generaba una cadencia de trance hipnótico...La Compañía se dejó llevar en ese fluido sonoro protohistórico que recordaba a los ancestros antes de que la palabra existiera.

\*- El Castillo del Acuerdo.

El Guía llegó al gran seto de cipreses salvajes que creaban un alto muro compacto que marcaban el final del jardín de la Taberna. Una puerta pequeña de maderas agrietadas se camuflaba entre las ramas. KIN, una antigua Navegante, estaba delante de la puerta mirando la escena como si fuera una estatua de cera. El Guía se quedó detenido frente a ella, caminando sobre sus pasos y manteniendo el ritmo del aliento- Hu,hu,hu,hu...- Una ola de impulso eyaculador grupal vibró en todos, mientras la nube de polvo desprendido de la tierra, tras los pasos de toda la Compañía comenzó a elevarse sobre sus cabezas; como una neblina de tierra luminosa. KIN alzó la mano y dijo: son 42 Ludis por persona. El Guía la saludo al estilo oriental bajando la cabeza, empujó la puerta y sin perder el ritmo desapareció tras ella. Los demás le siguieron imitando el saludo del Guía, no sin antes dejarle a KIN el importe del pasaje.

- Esperaaaadme!!- Gritó DNA mientras abría la puerta de la Taberna de un golpe, tras repetir la consigna de la jornada: **Aquí se acaba todo. Ahora empieza todo.** Estaba sudada, jadeando venía corriendo desde otro confín de la Ciudad Laberinto. Todos los parroquianos la miraron un poco sorprendidos. Eran de aquellos que habían perdido las ganas de salir realmente de la Mátrix 3D, pero presumían todo el tiempo de lo contrario. Frecuentaban aquel enclave psináutico por el ambiente y daban el calor humano que todo garito con música necesita para no cerrar por falta de clientela.  
- Llegas tarde. -Dijo una voz desde una esquina de la barra.

- Hola HAN, alguien me dijo que pasara a recogerte y eso me hace pensar que también llegas tarde-. Contestó DNA divertida por la situación.

-Pues a mí alguien me ha dicho que me quedara esperándote a ti y quizás a alguien más rezagado del último minuto. Me estaba tomando la última kombucha y ya me iba.- Le dijo HAN soltando el vaso vacío y recogiendo su mochila y su guitarra. - Hemos de darnos prisa si queremos encontrar al Guía y al grupo antes de que desaparezcan por la puerta de atrás.

Sin mediar más palabras se dieron un abrazo y salieron raudos en busca de la Compañía. Al salir escucharon unas voces guturales y rítmicas al fondo del jardín. Y hacia allí se dirigieron.