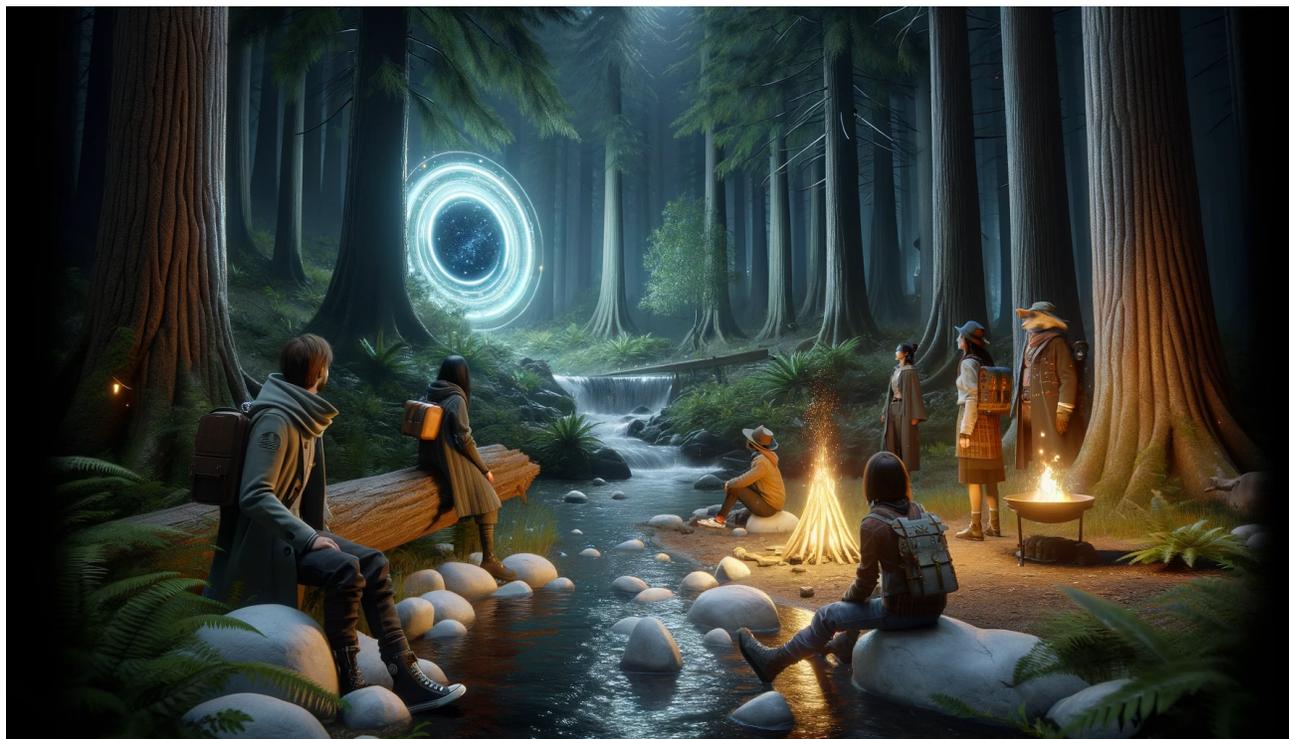


El Bosque de las Apariencias

Crónicas Psináticas Vol. II



3º Jornada

**La activación del Puente Psinático o el Viaje en
el Tiempo hacia el futuro-pasado**

Carta del Self:

“No se puede ir muy lejos pisando sobre tus huellas”.

Había pasado una semana en el Tiempo Mundo, pero en el Tiempo Sueño apenas unos instantes. La Compañía seguía concentrada en la Explanada del Acceso, junto al riachuelo de las Piedras Blancas. El Guía siguió recapitulando los acontecimientos sucedidos en la Feria de Ecoaltea del 2019, que dieron origen al nacimiento de la Escuela Psináutica y el Juego de la Salida en el Tiempo Mundo. La Compañía estaba arracimando sus potenciales hilos de luz para generar el Toroide SensoPsíquico¹¹ hacia el pasado, que daría origen a la culminación del Puente Psináutico realizado durante Ecoaltea, cuando AmaLí creó el Toroide SensoPsíquico hacia el futuro.

El Guía continuó su relato: -Al día siguiente se produjo otro interesante C4. Por error de la organización de Ecoaltea programaron la conferencia de AMALI a las 15:45 h en el folleto impreso que se repartía por la feria. Pero en la web y por megafonía anunciaron la misma conferencia a las 11 h. Ambas en dos escenarios completamente diferentes.-

El Guía hizo una pausa. Observó a la Compañía, todos tumbados en silencio con los ojos abiertos, contemplando la gran pantalla de cine-niebla. Algunas tenían los ojos cerrados, tal vez ensoñando o viajando a otros planos que su Ser les requería. El Guía prosiguió su reportaje sobre la primera aparición en el Tiempo Mundo de la Psináutica.

- Así que AMALÍ se presentó a las 11 h en el sitio acordado para la charla. Tan solo había nueve personas y cuatro de ellas eran de nuestra tripulación psináutica. La Salida del Laberinto y el Juego del Sistema era el tema la conferencia. Pero aquella cita era algo más. Era la primera vez que AMALI salía de su madriguera de la A 1.2/2.1 para presentarse en público en el Tiempo Mundo de la A 1.1. Con unos movimientos imperceptibles de sus manos, activó los hilos invisibles de su Canal Psináutico en el Centro Proyectivo; para emitir su actuación aprovechando la antena/pantalla de los 9 asistentes y la indirecta de los cientos de personas que recorrían Ecoaltea participando del Campo de Luz activado el día anterior. Comenzó a desplegar sus hilos de consciencia entre los asistentes con la mirada, a medida que hablaba, en aquella aula que parecía un campo de baloncesto pequeño, para lanzar su mensaje por los campos metanoicos de la Noosfera a todos aquellos que pudieran recibir inconscientemente su emisión. Y comenzó a hablar por mi boca, dejándome como un testigo privilegiado de su actuación. Estas fueron sus palabras, que ahora traigo al presente, para que sirvan de combustible a la hora de generar ese bucle del Puente Psináutico:

¹¹ **Toroide SensoPsíquico.** Campo de Atención 1.2-2.1 concentrada que se proyecta hacia el pasado o hacia el futuro para hacer un Puente Psináutico. Al ser un campo toroidal y no de modo láser, no es necesario prefijar una fecha concreta y una hora determinada; mas bien se activa en el tiempo, del presente al futuro, de manera amplia, a la espera que en el futuro pueda ser devuelto al pasado (al momento que se lanzó).

“Todos vivimos en la Ciudad Laberinto. Está formada por la percepción consensuada a lo largo de milenios de lo que constituye la vida social y personal. Es la combinación de nuestro mundo interior consciente y el mundo exterior que nos rodea. Hoy mejor que nunca podemos percibir esa Ciudad Laberinto que se extiende en todas las direcciones del planeta, globalizando la realidad y a todos los habitantes del planeta, con una explicación de la realidad que simplemente es virtual.

Nuestro continuo diálogo interno, combinado con nuestros deseos y proyecciones del pasado o el futuro, nos mantienen en un permanente refuerzo de esa realidad que es similar a la que nos cuentan en MATRIX ¿Habéis visto esa película?”-

Todos asintieron menos una chica que escuchaba con cara sonriente sin querer entender lo que le estaba pasando. AMALI se movía continuamente en círculos, mirando una a una a todas las participantes mientras las mostraba telepáticamente señales de por donde tenían que integrar sus palabras; potenciado el Centro Proyectivo de los asistentes en una única corriente de energía psináutica entrelazada, que irradiaba rumbo hacia el exterior de la gran sala...Y Amalí continuó:

- Esta es la primera vez que hacemos una presentación de la Psináutica en el Tiempo Mundo. Y ya veis...solo estáis cuatro chicas escuchando y otros cuatro del equipo que han venido a divertirse un rato.- En ese instante, la chica rubia que no entendía demasiado se levantó y dejó la estancia, permitiendo que las palabras de AMALI tuvieran mas sentido; ya que hasta ese momento había 5 chicas y ahora solo quedaban 4, como había anticipado AMALI unos segundos antes. Miró a todos, especialmente a los de la tripulación que ya estaban entrenados, por si se habían dado cuenta del microsalto temporal metaneuroolingüístico que acababa de realizar. Su código metaético le impide hacer otro tipo de manifestaciones mas impactantes de expresión de sus superpoderes, porque violaría el libre raciocinio de los presentes- . Y siguió:

- Este encuentro es un intento de mostrar para qué puede servir esta ciencia de la navegación interior que es la Psináutica. De entrada, nos puede ayudar a entender el Juego del Sistema y encontrar la salida del Laberinto. Que es por lo que se supone estáis aquí. –

Amalí continuaba moviéndose en círculos alrededor de las pocas sillas ocupadas de aquel inmenso salón; presionando a las asistentes con las fibras luminosas de su Centro Proyectivo a través de su mirada y sus palabras, para facilitarles la comprensión y reestructuración interior. Ellas poco a poco se iban relajando e interactuando telepáticamente con él a la vez que seguía con su discurso. Continuó con su ceremonia:

-A la pregunta ¿Quién soy yo? No es fácil de responder ¿Verdad? ¿Cuál de ellos es el que ahora se está manifestando? Nosotros transmitimos técnicas para conocer y navegar en nuestro mundo interior-exterior, que no ocupan tiempo ni espacio. Sólo ocupan

atención. Las llamamos Tareas del No Hacer. La atención es la varita mágica que nos guía. Tenemos dos atenciones al menos: La 1ª Atención de lo que se ve y se puede hablar y la 2ª Atención de lo que no se ve y no se puede hablar...- AMALI continuó relatando los conceptos básicos de la Atención y el Mapa del Molde Humano; mientras en un plano invisible activaba una Triangulación Psináutica¹² con SEN que estaba dando otra conferencia en un espacio cercano, aprovechando el potencial de atención de quienes les escuchaban, para enviar una señal mucho más potente al tercer punto de la Triangulación que estaba en algún lugar no confesado más allá de la Ciudad Laberinto. Pero no quiero ahora abrir una nueva pantalla. Tan solo os diré que está relacionado con el barco Dragon Verde y la Montaña de Cristal.

AmaLí continuó: - ...Nuestro ego es como una mesa de billar, con un montón de bolas (los múltiples yoes) que pertenecen a cuatro jugadores. Cada uno de ellos tiene sus bolas, pero hay uno que normalmente no juega y es ninguneado por los otros tres. Estamos hablando de las fuerzas que entrelazan esa entidad virtual que llamamos ego: la IP, el Deseo, la Sombra y el Testigo. Cada uno de esos jugadores mueven sus bolas en complicidad, para mantener el control del sistema interno psíquico. Y nuestros yoes son activados por el conjunto de esas cuatro poderosas fuerzas internas. Pero realmente son los tres ejes mas densos del ego los que llevan el control de nuestra configuración perceptiva. Todo cuanto hacemos, decimos o pensamos es movido por el deseo, la importancia personal o la Sombra y sus Siete Capas: Implante reptiliano, cadena de ancestros, condicionamiento genético, programación social, psicovirus y engramas, parásitos psíquicos y la historia personal.

Nuestros múltiples yoes se mueven en la ventana de la percepción consciente de nuestro diálogo interno a la velocidad del pensamiento, cambiándose unos por otros de manera imprevisible y reactiva; movidos por esas fuerzas profundas entremezcladas en alianza para repartirse nuestro mundo interno. Pero ese conjunto de matrices psíquicas que finalmente filtran nuestros pensamientos, emociones, deseos, objetivos, comportamientos, son una débil franja de nuestro verdadero Ser; que permanece como ausente, apenas representado por ese débil Testigo al que no dejamos espacio en nuestra agitada vida.

Si activamos el Testigo y comenzamos a observarnos, sin identificarnos con los personajes internos que pensamos, sentimos y hacemos...Poco a poco la Atención va regando con su agua poderosa las raíces del Testigo. Y así los otros tres compadres que viven la vida por nosotros (la IP, el Deseo y la Sombra) se van debilitando. El Testigo tiene la llave que abre la puerta del Centro Magnético del corazón y a través de él todos los

¹²**Triangulación Psináutica.** Interconexión que se realiza a distancia, entre tres o mas personas con la capacidad de proyectar su Atención 1.2-2-1 al unísono, en el mismo tiempo aunque no en el mismo espacio.

planos superiores de la Luz descienden a nuestras células.- AMALI se quedó parado mirando a las asistentes que por un momento habían entendido la gravedad de la situación interior – ¿Entendéis el proceso? . Esa es la configuración de nuestro ego en la Ciudad Laberinto. Que nos somete a una vida tejida de sufrimiento, miedo, enfermedad, estrés, búsqueda, insatisfacción, consumo, cambios, equivocaciones, agotamiento, melancolía...Es imposible cambiar esta estructura interior tan solo con la mente para que ella entienda la situación en la que vivimos. Hace falta un entrenamiento intensivo y una ayuda exterior...-

Todas las nuevas asistentes habían sintonizado con la frecuencia que emitía Amalí, tanto en el Visto de la 1ª Atención como en el No Visto de la 2ª Atención. El resto de la tripulación que allí estaba, se mantenía en silencio interior, haciendo de pantalla resonante para que AMALI pudiera realizar sus maniobras invisibles en la Otreidad de la A 1.2-2.1 Ahora que todos estaban sintonizados a la misma frecuencia podían moverse juntos en alguna dirección útil, para el propósito que le animaba a expresarse así.

Amalí cambió el tono, bajó la frecuencia y relajó la intensidad:

- Una forma de darle poder personal al intento de salir de la Ciudad Laberinto es buscar cada día varios momentos donde parar la mente; aunque sean 10 segundos mientras subes en ascensor o llamas por teléfono, estás en el baño o preparando la comida... El conseguir parar la mente a voluntad es algo básico necesario para detener los automatismos densos de nuestro ego. No hace falta sentarse a meditar para lograrlo. Se puede hacer en cualquier momento que te acuerdes, mientras haces cualquier otra cosa...

Los Navegantes desarrollamos mapas de esas rutas que surgen más allá de la Ciudad Laberinto, al otro lado del Juego del Sistema del Tiempo Mundo... Hay una Taberna de Zenx, un Castillo del Acuerdo, un Barco de Velas Verdes y un Viaje Psináutico rumbo a las Tierras de la Libertad. Usamos juegos grupales de atención polarizada para navegar por esos territorios del Tiempo Sueño. ¿Os imagináis que pudiéramos soñar todos juntos el mismo sueño y luego pudiéramos recordarlo? La vida es otra cosa además de perseguir los espejismos de nuestro ego - Así siguió AMALI durante más de una hora. La Triangulación Psináutica con SEN había sido un éxito y el otro punto de la triangulación había recibido la energía que necesitaba para afrontar una prueba difícil. Pero esa es historia de otra pantalla, que está ocurriendo en paralelo a nuestro viaje. -

Al final AMALI invitó a las 4 chicas espectadoras a que pasaran por la trastienda del puesto de elixires, para hablar más despacio de cómo seguir en contacto con los Navegantes. A partir de ese momento, AMALI permaneció compartiendo el espacio interno de EL GUIA en el mismo cuerpo durante todo el día; hasta que el sueño de la noche les devolvió a cada uno a los espacios hiperdimensionales de donde vinieron.

El Guía detuvo el relato. En una Proyección MetaPsíquica Onírica¹³ se trasladó a la Taberna de Zenx y emitió un sensovideo especialmente dedicado a todos los que sin saber están en la Taberna y todavía no se han enterado o no se han decidido a salir del anonimato y presentarse:

-“Nos damos cuenta de la dificultad que entraña procesar mentalmente siquiera que es posible salir de la Ciudad Laberinto. ¿Cómo puede la mente con la mente abarcarse a si misma y buscar la liberación sin experimentar una gran confusión? Decía Sosan el III Patriarca Chan (Zen). Muchos en este grupo, en el que ya habíais elegido libremente entrar, no tienen el poder personal (no tienen tiempo, interés, entendimiento...) para simplemente presentarse en la Taberna y decir lo que ha dicho BEL, por ejemplo. Alguno se ha salido del grupo arguyendo que “no podía cumplir con tantas exigencias”. Jajajaja ¿Exigencias? Imaginaos las exigencias que tiene SALIR DEL LABERINTO en el que estamos metidos.

Además de las que os podéis imaginar, hay otros impedimentos que surgen cuando uno quiere liberarse de nivel básico del Juego del Sistema. Siempre surgen tentaciones, posibilidades, demandas, oportunidades...para hacer y comprometerse en nuevos proyectos y tramas que de nuevo nos someten a las leyes del Tiempo Mundo. Esas tentaciones os indicarán que estáis en el buen camino. Sobre todo si no os doblegáis a ellas y seguís adelante, solo por unas lunas, en este Viaje Psináutico sin comprometeros de nuevo en cosas que os surjan. Hasta que tengáis un poco más de perspectiva. Todavía podéis reuniros con nosotros en esta segunda pantalla del Bosque de las Apariencias, en alguno de los Portales Dimensionales que nos vamos a encontrar. Tan solo tenéis que presentaros.” - El sensovideo terminó. La música volvió a sonar y el ambiente recuperó su normalidad inclasificable en aquella Taberna al borde de la Ciudad Laberinto.

DER había recibido de nuevo la sonda mentálica del Tabernero de Zenx, de que se estaba juntando una nueva manada de buscadores esperando las señales para sumarse a la Compañía. Esta vez le mandó un metamensaje¹⁴ de Proyección MetaPsíquica Onírica por el Canal Interno de la Compañía¹⁵, advirtiéndole al GUIA de que se piraba a la taberna a rescatar a nuevos buscadores. Pero el GUIA estaba bastante ocupado con gestionar los líos con la IA, la Reina de UK/BAR/NEZ, de la cual se estaban separando como pareja en el Tiempo Mundo. A la vez que llevaba a la Compañía (o más bien se dejaba llevar por ella)

¹³ **Proyección MetaPsíquica Onírica:** Capacidad de un Psinauta para enfocar desde su Centro Proyectivo una imagen holográfica de sí mismo y enviarla a otra persona en su Tiempo Sueño, a otro tiempo pasado/futuro o a otro plano dimensional.

¹⁴ **Metamensaje.** Mensaje enviado por canales de la A 1.2-2.1 que incluyen palabras telepáticas, imágenes y otro tipo de señales

¹⁵ **Canal Interno de la Compañía.** Un canal de frecuencias de comunicación psináutica que solo es accesible a los tripulantes de la Escuela que van en la Compañía rumbo a la Salida del Laberinto.

hacia la Encrucijada de la Duda. Sin contar el resto de los MúltiplesLi que tenían tantas pantallas abiertas.

En una Super BOH¹⁶, DER se esfumó rumbo de nuevo a la Taberna de Zenx. Intentaría estar con los nuevos buscadores de vuelta, antes de que la Compañía alcanzara el Enclave de la Encrucijada de la Duda. Aunque los Enclaves Psinauticos pueden durar años o meses en atravesarse, algunos toda una vida, en el Tiempo Mundo. Para los Navegantes que ya los han recorrido y superado, son páginas de un libro que se cruzan a la velocidad que una hoja pasa. Al cabo de un instante del Tiempo Sueño DER llegó. La música de Van Morrison “ Not Supposed to Break Down” en el ambiente, recordaba que no todo estaba perdido. En el jardín de naranjos algunos tertulianos, jóvenes hijos de Navegantes, algún friki solitario...Ya hacía frío. Era otoño. Pero los rayos de sol del atardecer templaban el limpio aire del lugar.

DER entró dentro de la Taberna y vio algunos con el signo que portaban de ser buscadores. Los fue contactando uno a uno y se los llevó a la mesa del patio de los naranjos.- Hola. Soy DER. He venido a buscaros para llevaros en una BOH (Burbuja Onírica Hiperdimensional) con la Compañía que está ahora mismo alcanzando la Encrucijada de la Duda.- Los buscadores se presentaron: FED, MAR, NUM, CASSIO, BEE, ROB, Abdul Wahid, EFE...-Bienvenidos a la Taberna de Zenx, tal vez alguno se ha aburrido porque no ha leído el histórico; especialmente la anterior escena en la que rescataba a unos cuantos rezagados. No voy a repetir lo mismo. Los que no lo haya leído les sugiero lo hagan. Y si no pueden que lo expresen por privado a Li. Gracias por venir. Ahora vamos a relajarnos y a esperar 24 horas a ver si llega o se presenta algún rezagado.-

DER se incorporó por un instante de la mesa y dijo en voz alta en el patio, mientras entraba en la Taberna, mirando a todos los contertulianos:

-Si hay alguien aquí, de esos que llevan dos meses o tres días deshojando la margarita de si van a comprometerse en los tres requisitos que pedimos para salir de la Ciudad Laberinto con la Compañía de Navegantes...si hay alguien en esta Taberna /Telegram/, repito, que haya vencido su IP (Importancia Personal) y su desinterés, y quiera presentarse también, como lo acaban de hacer los compañeros desde hace días, diciendo su Nombre Mágico y su voto de confidencialidad, puede ser admitido en este grupo de rezagados que va a salir de la Ciudad Laberinto; tras la Compañía que va hacia el Castillo del Acuerdo. Le damos 24 horas para presentarse-

¹⁶ **BOH:** Es una Burbuja Onírica Hiperdimensional que se activa desde la Trenza Central de Luz de un Psinauta que está libre de la Sombra. Es una nave psíquica que actúa como corriente de alta intensidad que permite a una o varias personas viajar a gran velocidad por el Tiempo Sueño y a veces por el Tiempo Mundo.

DER se quedó quieto, mirando uno a uno en silencio a todos. Y se dio la vuelta para volver al patio de naranjos. Se sentó en la mesa donde ya estaban los demás. Los miró sonriendo. Llevaba en la mano una jarra de kombucha con cerveza artesana. -Ahora hemos de esperar-.



Enclave más allá de la Encrucijada de la Duda, que se comporta como burbuja espacio atemporal recogiendo fotones y escenarios de la Raja entre los Mundos

A la vista de que nadie más se presentaba en el rincón del patio donde estaban sentados, (compartiendo experiencias y conociéndose los nuevos buscadores), DER se levantó de la mesa y dijo:

- Bueno. Es la hora. Vámonos. A partir de este momento y hasta que nos encontremos con la Compañía, hemos de sincronizar nuestras mentes, corazones e intestinos, para crear una BOH (Burbuja Onírica Hiperdimensional) que nos lleve lo más rápidamente posible hasta ellos. No podréis integrar el Bosque de las Apariencias mas que leyendo la retrospectiva del Telegram de la SALIDA, porque la velocidad que vamos a coger en el Tiempo Sueño es muy grande y no nos dará tiempo conocer ese Enclave mas que cruzándolo sin apenas ver nada mas que la velocidad de la masa verde oscura haciendo un túnel de percepción difusa sin detalles. Pero al menos confío en que lleguemos antes de que la Compañía cruce la Encrucijada de la Duda.-

Todos salieron por la puerta trasera de las terrazas jardín de la Taberna y comenzaron a ensayar la postura del BOH... -Hu, hu, hu, hu... el grupo comandado por DER activó la BOH y desaparecieron rumbo al riachuelo de las Piedras Blancas...

La salida de la prisión del Juego del Sistema

Durante esa mañana en Ecoaltea, la trastienda de puesto de elixires herbales fue bastante visitada: las chicas de la charla pasaron una a una a dejar por escrito su interés en participar en el viaje hacia la Salida del Laberinto. También apareció MAN con su compañera VIR3 (hay otras VIR en la Familia). Traían sus tesoros de sales y numerologías que curan. Él era un sabio de la sanación, que recorre errante la Ciudad Laberinto repartiendo su don allá donde la gente se lo encuentra. Tras el abrazo del reencuentro, después de muchas lunas, MAN le dijo al Guía:

– Te he traído las Sales de Schüssler 11 y 4 que son tus números. La nº 11 Es la SAL que depura la linfa o el agua del cuerpo. Como efecto secundario te dará un empujón a ese rejuvenecimiento metabólico que estás teniendo. Como son sales muy específicas que trabajan con la información sutil de la matriz genética-epigenética, van a adaptarse en cada caso a lo que más necesita la persona que las toma. En tu caso te activará la neurogénesis cerebral y ampliará la intensidad de los Puentes Psináuticos. borraré programas residuales del pasado que activan tus yoes de sumisión, miedo al fracaso y tendencia a la irritación que todavía te asaltan de vez en cuando.

La SAL nº 4. Regula las mucosas de todo el metabolismo. La entrada y salida de la información, especialmente del aire, de las palabras. En tu caso trabajará los aspectos sutiles de la IP que te incapacitan para el trabajo continuado enfocado, la sensación de escasez y la vanidad que te lastra de mantener un estado continuado de humildad. Tomar esta SAL te ayudará a afinar tus palabras todavía más, para que el efecto sea más preciso en la gente que ayudas a salir del Laberinto.-

El Guía aceptó agradecido sus presentes. Y le enseñó la CaMaPu, la camilla de Campos Magnéticos Pulsantes, y le explicó sus potencialidades. También le contó que, moviendo una secuencia en el panel de control, la CaMaPu entraba en modo psináutico y emitía determinadas frecuencias Kozyrev-Akimov-Meyer, para potenciar determinadas facultades psíquicas (telepatía, sueño consciente, sanación a distancia...). MAN dijo entusiasmado:- ¡Fantástico! La compro. Es hora de que vayamos tejiendo las redes conjuntamente. Creo que somos muchos y dispersos en el Juego del Sistema. Hace falta que al menos unos cuantos nos vayamos sincronizando, aunque luego cada uno vaya a su bola. ¿No?- Se miraron sonriendo y asintiendo- Si. Así es. Toca acercarnos, aunque cada uno vaya en su barco, todos vamos hacia el mismo sitio...somos una flota. Y eso tiene sus ventajas. - Se quedaron todos en silencio por un instante. Miraron al sol, que estaba en su cénit, con una técnica especial psináutica que permite captar la energía biofotónica sin dañar la retina. Luego se miraron compartiendo el reflejo de luz, como si de una inspiración y expiración lumínica se tratara. Finalmente miraron alrededor, barriendo con

sus ojos, como si fueran mutantes con superpoderes que irradian la luz invisible a todo el que pasa alrededor. Se despidieron en la complicidad compartida y la seguridad de que pronto se volverían a ver para seguir interactuando.

Era la hora de la segunda conferencia. A primera hora de la tarde. El escenario era un parquecito con palmeras y césped, el sol y una agradable brisa animaban el espacio. En un rincón se levantaba un porche con bancos y unas cincuenta sillas. Sorprendentemente se fueron ocupando todos los asientos. AMALI continuaba su discurso de la mañana, con algunos recordatorios básicos repetidos. Allí estaba JAI, uno de los organizadores de EcoAltea y también Vigía-Explorador en el Barco desde hace tiempo. Era el único, junto con NEZ, que repetía la conferencia de la mañana. Pero había algunas caras conocidas, gente del Barco que también estaban allí. Con ellos podía hacer un Puente Psináutico hacia el futuro, hasta este mismo instante. Así que ahora vamos a hacer otro Campo de transmisión Psinautica, para potenciar a AMALI en sus operaciones dentro del Juego del Sistema.

-Recordad en vuestra Atención 1.1 allá donde estéis, delante de una pantalla o petrificada en signos de tinta sobre un papel, que en el Tiempo Sueño de la Atención 1.2/2.1 estamos en un rellano de pradera, junto al riachuelo, tumbados mirando la densa niebla que cubre nuestras cabezas, como si de una gran pantalla TV se tratara.- Dijo el Guía dirigiéndose a la Compañía que estaba escuchando/viendo el relato.- Es en esa neblina que nos sirve de techo vivo que se está proyectando esta crónica del Diario vivida en Ecoaltea hace pocos días del Tiempo Mundo.- El Guía hizo un silencio para dejar espacio a que todo el mundo reseteara su Atención 1.2/2.1 desde el Centro Proyectivo.

- Recordad que el AMALI del pasado en Ecoaltea ha hecho un Puente Psináutico hasta este mismo instante. En realidad, técnicamente se llama Toroide Psináutico, porque no tiene unas coordenadas exactas de espacio-tiempo entrada-salida; ya que nuestra recepción en el futuro de esa sonda psináutica no se ajusta a un día y hora predeterminada, sino a una nebulosa de posibilidades cuánticas en un rango máximo de acción de 7 días después de haber sido lanzada. Por eso ahora, de nuevo, nos vamos a proyectar hacia el pasado, tejiendo el Puente/Toroide Psináutico, para responder a la llamada de Amalí y que él sepa qué hacer con nuestra energía de Tiempo Sueño; que para él le llega compactada en una sonda psináutica extra a lo que ya se suma allí. Mientras yo hago todo eso por vosotros, que ya se que no sabéis como se hace, vosotros mantened el Testigo y haced de pantalla, para potenciar la señal psináutica. Y mientras tanto os sigo reproduciendo extractos de su charla en el parque.-

El Guía de nuevo hizo el silencio y sondeó con el sentir de la mirada el foco que toda la Compañía tenía, allí tumbadas, mirando en la neblina la pantalla donde AMALI tejía una inaprensible realidad multidimensional, mientras daba la conferencia.

- *El Juego del Sistema es el software de la Ciudad Laberinto. Y tiene varios niveles de acción, como si de un metavideojuego en 4D se tratara. En un 1º Nivel del Juego del Sistema está la base de la pirámide que intenta conseguir infructuosamente las necesidades básicas de subsistencia y no lo consigue. Esa paupérrima humanidad son el jabón con el que las Entidades que han fabricado este Juego se sacian en sus necesidades más densas, extrayendo la energía de esa gente con hambre, sufrimiento, desesperanza, terror, violencia, caos...Un poco por encima de la pirámide del Juego del Sistema está la gran masa que a duras penas logra cubrir sus necesidades básicas (comida, techo, ropa...) y algunas más (consumo, viajes, cultura...), entregando a cambio todo su tiempo durante toda su vida. Finalmente, en la zona superior de ese primer nivel del Juego del Sistema, se encuentran aquellos que han logrado cubrir sus necesidades básicas y tienen tiempo y dinero para cubrir otras metanecesidades (investigación, creación artística, cultura, espiritualidad...). Aquí veo a muchas de esas personas, que tienen tiempo como para buscar la Salida del Laberinto sin que el Juego del Sistema se lo impida. –*

Amalí hizo una pausa y miró en 5 segundos, de una en una, a las cincuenta personas que allí había escuchando. Fue suficiente para que sembrara en todas ellas la semilla del psicovirus psináutico MATRIX-6,¹⁷ que una vez se introduce en un sistema humano inunda el Centro Proyectivo de anhelo por la Libertad, por volver al Hogar más allá del Norte Supremo. Y continuó, mientras comenzaba a recibir la sonda boomerang del futuro que nosotros aquí ahora se la estamos proyectando a través del Toroide Psináutico.

-*En el Segundo Nivel del Juego del Sistema están los desarrolladores activos que trabajan para influir en la manera que este mundo evoluciona. Ahí ya no hay tanta gente. Están los Gigantes (como los llamamos en clave Navegante) que son los aparentes dueños del Juego del Sistema y los que rigen los destinos de la Ciudad Laberinto. Ellos tienen grandes poderes psíquicos y gestionan alianzas ancestrales entre humanos y reptilianos, para gobernar la vida inteligente sobre la Tierra. Pero también en este Segundo Nivel del Juego del Sistema están las personas que han logrado trascender el movimiento egocéntrico de los múltiples yoes al servicio del triunvirato IP/Deseo/Sombra, y se alinean de forma espontánea al servicio del Plan que viene de 5ª Dimensión; para ayudar a evolucionar a esta Humanidad hacia destinos más altos y gozosos. Para entrar en el Segundo Nivel del Juego del Sistema, como exponente del Círculo Interno que lo eleva hacia la luz, no hace falta tener mucho dinero sino reducir las necesidades y deseos al máximo para tener mucho tiempo. -*

¹⁷ **Psicovirus psináutico MATRIX-6.** Los Psicovirus son núcleos de programación neurolingüística que solo pueden existir en la psique humana y que se transmiten por los Campos Morfogénéticos del Inconsciente colectivo. En este caso es el MATRIX-6 que se activa con la frase: Yo Soy Libre.

AMALI se paró por un segundo y miró hacia atrás, hacia el parque apacible por el que caminaban gentes y algunos niños. Vio una sombra, como una nube negra flotando camuflada sobre una palmera. Achicó los ojos para enfocar mejor aquel “bicho” y se dio cuenta que mantenía un hilo gordo y oscuro, como de tela de araña y nube trenzada, que terminaba en un hombre sentado a su izquierda, un poco más adelante que todos los demás. También había otros muchos hilos similares que chocaban contra el escudo biofotónico-psicomágico que AMALI había activado envolviendo a todos los presentes como dentro de una cúpula invisible, desde el principio de la conferencia. Fuera se habían quedado también muchos bichos más pequeños, a modo de pequeñas sombras insectoides que cada uno de los asistentes llevaba sin saberlo alrededor de su cuerpo luminoso. Nunca sabrían que por el hecho de estar allí iban a recibir muchas cosas invisibles como esa ducha biofotónica de antiparásitos astrales. – *Nosotros los Navegantes venimos del futuro. Somos viajeros anónimos del tiempo, que venimos a corregir aquí en vuestro Tiempo Mundo ciertas anomalías, para que podamos tener como Humanidad el futuro con mas corazón posible. ¿Alguien nos quiere ayudar?* –

Esto lo dijo AMALI telepáticamente a todos los presentes, mientras sonriendo los miraba de uno en uno, sin que ninguno posiblemente registrara conscientemente esa proyección sensomotórica. Y continuó hablando, esta vez para el consciente de todos los presentes

- *Hay un Círculo Invisible en la Humanidad, que trabaja desde tiempos inmemoriales en la 5ª Dimensión, invisible a los ojos ordinarios de la 3ª Dimensión en la que vivimos. A veces recibimos información, dones, aprendizajes en el mundo de los sueños; a través de algunos de estos maestros que se dedican a enseñar solo en ese plano a quienes están listos para recibir esta información-vibración...Imaginaos que un día, hace muchos años, tuvisteis un sueño. Estabais en una especie de aula con pupitres, un montón de gente que no conocíais de nada. El profesor era una especie de Maestro Ascendido, con túnica blanca y pelo largo con barba blanca, tipo el mago Dumbledore de Harry Potter. Imaginaos que os estuviera contando una lección magistral, pero que solo os acordáis de una escena en la que decía:” Ahora estáis soñando. Todos sois personas reales que en la vida ordinaria vivís en ciudades y países distintos. Pero todos sois parte de la misma familia espiritual. Habéis venido a este momento para ayudar al tránsito de la Humanidad, hacia un futuro ascendido....Hay mucho trabajo por hacer. No tenemos permiso para interactuar físicamente, pero estáis guiados y protegidos...Ahora miraros bien entre vosotros y fijaros en vuestras caras, en vuestro aspecto, porque tal vez algún día os encontréis en algún lugar y podáis recordar que ambos habéis tenido el mismo sueño...” Imaginaos que después de muchos años encontráis a alguien de casualidad que al compartir ese sueño recuerda que también él estaba presente...*

Esto es algo que literalmente a mi me pasó hace muchos años. Todavía recuerdo ese sueño, hace mas de 40 años, como si me estuviera pasando ahora mismo. Desde ese instante las circunstancias externas de la Ciudad Laberinto comenzaron a conspirar para guiarme hacia los niveles mas profundos del Juego del Sistema; donde hay mucha gente trabajando desarrollando el metasoftware del mundo del futuro en el que nos gustaría vivir, en una red anónima que llamamos la RedSistencia.-

AMALI se detuvo y sintió por Efecto Murciélago¹⁸ la resonancia que sus palabras acababan de tener en cada uno de los asistentes. Y continuó:

-Siempre nos ha gustado cierto anonimato, porque en el fondo, aunque esto sea una payasada incomprendible para muchos, también es una información altamente valiosa para aquellos que estén preparados para dar el salto dentro/fuera y salirse del Juego del Sistema; al menos en ese primer nivel de subsistencia. Y esto es altamente peligroso para los regentes de la Ciudad Laberinto. Por cada uno de vosotros que ha dicho no a las ventajas materiales, al dinero o la fama, por seguir un camino de corazón que os lleve a ser mas libres y más auténticos, se genera una bomba atómica en los centros de control de programación del primer nivel del Juego del Sistema– Se detuvo y volvió a calibrar las frecuencias de sus palabras en todos los asistentes.

En el Segundo Nivel ya tenemos cierta libertad de entrar y salir, de no seguir las normas del dinero a cambio del tiempo/vida de las personas, pero todavía hay mucho espejismo astral y fácilmente los tres centros principales que tenemos Proyectivo/Magnético/Gravedad - AMALI señaló respectivamente la cabeza, el corazón y el vientre- no están armonizados como para tejer la “Trenza Psináutica Central”; que es como un cordón umbilical tejido con los filamentos de esos tres centros y que se puede extender mas allá de lo que podemos imaginar. Por ejemplo, yo ahora he creado con mi Trenza Psináutica Central un escudo de luz que nos protege de los bichos astrales que andan merodeando por ahí. Y a nosotros no nos gustan los espías, a menos que seamos nosotros, jajaja...-

AMALI se acercó hasta el hombre de negro (camiseta) que se sentaba a cierta distancia de los demás y tenía el vínculo con la entidad oscura que flotaba en la cima de la palmera. Le sonrió, le tocó el hombro e inmediatamente el hilo de oscuridad de la sombra se deshizo. Amalí se dio la vuelta y caminó hacia el centro, para seguir su discurso, mientras el hombre se levantaba sonriente y se iba discretamente.

Entonces dio un giro en su exposición.

¹⁸ **Efecto Murciélago.** Técnica de orientación comunicacional de la Psináutica donde se emite una señal (sonido, frase o acción) para encontrar los límites sólidos del ego en las otras personas y poder reorientarse sobre la marcha para no chocar en el vuelo entre los egos.

- Estamos hechos de luz y agua, de conciencia y amor. Pero vivimos confinados en una prisión que llamamos Juego del Sistema. Solo hay una forma de salir: ascendiendo de nivel. Hay que buscarse la vida para encontrar tiempo y desarrollar las habilidades que necesitáis para integrar vuestra realidad en una sola; y que sea el camino de corazón de vuestra vida. Y cuando se sube de nivel o es porque te has convertido en un Gigante o es porque has conseguido entrar en la RedSistencia Planetaria, que anónimamente teje una malla de apoyo para facilitar el éxito a quienes buscan la salida. Pero luego no va cada uno a su bola. Hay que ponerse al servicio del Plan para ser un eslabón más de esa cadena de apoyo, que de forma espontánea se esparce por todos los rincones de la Ciudad Laberinto; para ayudar a que otras personas den el salto y se encuentren con su propio guía interior que les libere de la esclavitud del Juego del Sistema.-

Amalí iba elevando el tono de la frecuencia, apoyándose en todos los asistentes y en el puente toroidal psináutico que se había establecido con nosotros en su futuro, desde la pantalla niebla donde la Compañía tumbada se proyectaba con el Guía hacia él.

-Gurdjieff fue el primero que habló de esto con propiedad. Él decía que todos estamos metidos en una gran prisión. Pero que solo unos pocos se dan cuenta. Cuando te das cuenta que vives en una prisión y que es de por vida, solo te queda un pensamiento y un propósito: COMO ESCAPAR. Estos pocos que se dan cuenta, se encuentran en sus miradas cuando salen al patio, se cruzan por los pasillos, en los comedores y talleres... Poco a poco, a veces, algunos de ellos se juntan discretamente y elaboran un plan. Allí no hay nadie que vaya de turista. Cada uno ha sido elegido minuciosamente en función de la utilidad que tenga para beneficiar al conjunto en sus planes de huida. Y saben que guardar el secreto de su propósito compartido se avala con la propia vida. Gurdjieff decía que para salir de la prisión hacen falta algunos requisitos: darse cuenta, tener un plan, conseguir formar parte de un equipo, realizar impecablemente las funciones requeridas en cada miembro...y que finalmente, cuando se haya logrado el éxito, que haya un coche esperando cerca para salir del campo de control de los vigilantes del Juego del Sistema. Nosotros somos ese coche que está esperando fuera. Simplemente para ayudaros a cambiar de identidad y que a partir de ese momento seáis autónomos, en vuestra salud, en vuestra vida, en la conexión directa con el Ser que a todos nos guía...-

AMALI siguió en ascenso su espiral psináutica – continuaba diciendo el GUIA en su flujo mental compartido con toda la Compañía- explicando los pasos básicos a seguir para mantener la conexión interna con el Testigo: parar la mente, activar el Tiempo Sueño en el Tiempo Mundo, observar el movimiento de los múltiples yoes sin identificarse, limpiar el cuerpo energético y físico de parásitos psíquicos y corporales...E invitó a quien quisiera saber más que pasara por el stand de los elixires herbales. Así lo hicieron algunos. Muy pronto los tendremos con nosotros, si logran alcanzar la Taberna de Zenx, porque los vamos a meter en esta Compañía a través del grupo en el Telegram. Así tendrán la oportunidad de reengancharse también los rezagados del primer grupo, que no han

logrado tener poder personal para entender e interactuar en el Juego.- Continuo el Guía, mientras todo el grupo permanecía tumbado en silencio e inmovilidad, escuchando el relato de Ecoaltea como si lo estuvieran viviendo tras los ojos de AMALI.

Después de la charla en el parque aparecieron YUN y YASIM con Ori y ENLEI, la familia de sangre del soporte bioplasmático¹⁹ que albergaba al superyo de AMALI. Disfrutaron de un breve encuentro de abrazos, complejas transmisiones no verbales y comentarios de orientación doméstica. ENLEI le dio dos bolsitos de seda brillante, uno amarillo y otro negro, que contenían algunas piezas valiosas que el Guía necesitaba para configurar el CetroProyector. Venían de la Cueva el RUH en lo más recóndito del reino de Kamael. Una aventura que ENLEI había emprendido a petición del GUIA que también en el Tiempo Mundo coincidía que era su padre. –

El Guía se detuvo por un instante, como rebobinando toda la secuencia porque sentía que el guión se abría demasiado. Tal vez por eso apagó la pantalla en el Sense8 y dijo :

-Pero eso es otra historia que ahora no es el momento de contarla. Lo que sí toca ahora es emprender la Misión de la semana. Por eso os la dejo aquí, para que vayáis en el Tiempo Mundo activando esta Tarea del No Hacer que os dará una buena dosis de Poder Personal.-

¹⁹ **Soporte bioplasmático:** Es el cuerpo y la psique de un ser vivo.