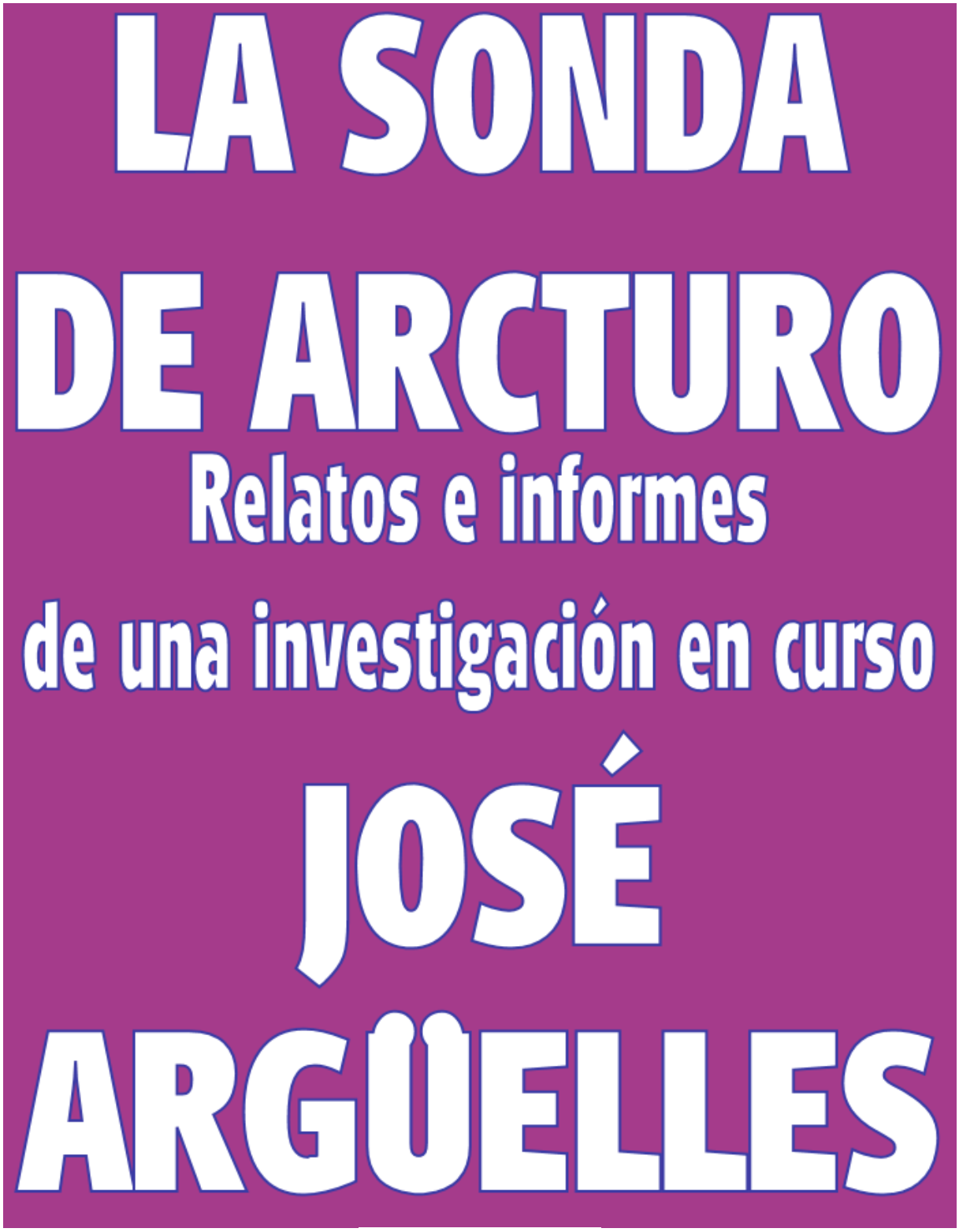
LIBRO dot.com

LA SONDA DE ARCTURO
Relatos e Informes de una Investigación en Curso
JOSÉ ARGÜELLES



LIBRO dot.com
http://www.librodot.com

CONTENIDO

PRIMERA PARTE: LANZAMIENTO DE LA SONDA

1. Preámbulo: Nosotros, los de Arcturo
2. Orígenes Heteróclitos de los Partícipes Secretos del Tiempo
3. Derrota Heteróclita de la Liga de Diez
4. Los Partícipes Secretos del Tiempo y el Descubrimiento del Código Púlsar
5. El Magnetismo Radial y el Arte Primigenio de la Gran Unificación
6. El Radión Estelar Central y la Federación Galáctica
7. Tres Cuerpos y el Viaje por el Tiempo: El Nacimiento de la Sonda de Arcturo
8. Telepatía y Gobierno Natural
9. El Dominio de Arcturo: La Sonda Excitada
10. El Sector de Velatropa o Zona Galáctica Experimental
11. Arcturo, la Estrella Pastora del Séptimo Poder
12. Procesiones del Conocimiento Sensorial
13. La Recompensa: Moldeado del Oráculo del Encantamiento del Sueño
14. Una Tabla Redonda del Escudo Galáctico Azul de la Magia
15. Memnosis: La Perdurabilidad Recordada
16. Relato de Merlín: Co-participación del Tiempo entre los Arboles de Procyon
17. Estrellas Gemelas y Tragedia en Alfa Centauro
18. Sirio Convoca la Vacuna: La Cepa de Lucifer
19. Los Engramas Planetarios que dejan su Marca en la Zuvuya
20. Obsesionados Homólogos de los Homóclitos
21. Perceval y la Dama del Lago: Escudo Masculino y Escudo Femenino
22. Domesticación de Planetas: Una Desviación de la Quinta Fuerza
23. Acerca de Perros y Ballenas: Universos Paralelos, Déjà Vus Múltiples
24. Regreso al Dragón: Fuente la Matriz
25. Los Mayores de la Corriente: Velatropa en Foco
26. Instalación de la Estación Intermedia AA

SEGUNDA PARTE: RECORDANDO LA NAVE DEL TIEMPO

1. Preguntas de la Intermedia
2. Informe de Arc-Tara: Muerte Oculta, Muerte Develada
3. Voz del Amo Estelar Kinich Ahau
4. El Ah K'al Balaam: Conocedor Uno de la Totalidad
5. El Holón Resonante Universal: Las Veinte Tribus del Tiempo
6. Radiados Bisexuados de Cinco Puntas: Engendramiento de las Tribus
7. Llegada de los Maya, Navegantes del Tiempo
8. Nacimiento de las Veinte Tribus: Historia Temprana de Kinich Ahau
9. Punto Final para las Guerras del Tiempo: La Historia Original de Maldek
10. Serpientes y Magos de Maldek: La Profecía de Merlín

11. Guerras del Tiempo: Lucifer Rastreado, Marte Recordado
12. Hijos de Memnosis
13. Un Diseño de Nave del Tiempo Dirigido por los Maya
14. La Larga Espera: Terra-Gaia Despertada
15. La Nave del Tiempo Ingresa en la Tierra: Camelot Desaparece
16. Ultima Maquinación de Lucifer: El Miedo Babilónico a la Muerte
17. Hacia Venus o Lucifer: Pacificación de las Proyecciones
18. La Dama Blanca de Heron Recuerda el Futuro
19. La Corporación de Atlantis: Mundo Mecanizado
20. Sembrar la Espora y Remontarse Nuevamente: Intervención Interdimensional
21. Jugando al Ajedrez Arcturiano: Créditos del Kin
22. Radiosónicos, por fin: Tocando el Acorde de la Quinta Fuerza
23. Epílogo y Prólogo: El Amor Cósmico es Despiadado

Apéndice: Los Códigos Púlsar
Glosario

INTRODUCCION

ARCTURO RECORDADO:
UNA PROYECCION DE LA RED DE LA TIERRA DE CRISTAL

Eleva Arcturo equilibrada su lanza por la mañana y la noche
– Hafiz, *Al Sha*

Puedes tú guiar a Arcturo con sus hijos?
– Job 32:8

LLAMADO POR LOS CHINOS *TA KIO,* el Gran Cuerno, Arcturo fue altamente estimado como el "palacio del emperador", correspondiente a la Ciudad Prohibida, o púrpura, de Pekín, la capital al norte de la Gran China. Esto proporciona un importante indicio respecto de la influencia y el rol críticos que Arcturo juega en la evolución de este planeta y del sistema solar total del que la Tierra no es sino apenas un miembro.

Arcturo, "Guardián de la Osa" debido a su relación con la Osa Mayor, es el nombre dado al sistema estelar situado a unos 37 años-luz del nuestro, que incluye por lo menos una media docena de cuerpos planetarios. Como tal, Arcturo es muchas veces más grande y más viejo que nuestra propia estrella y su sistema. Incidentalmente, los arcturianos se refieren a nuestra estrella como Velatropa 24, y a nuestro planeta como V.24.3.

La relación arcturiana con nuestro propio sistema estelar comenzó hace más de tres millones de años cuando una colonia del espacio - una estación galáctica intermedia - se estableció en Velatropa 24.4., también conocido como Marte. En esa época, V.24.4 pasaba por un alto ciclo cálido con abundante atmósfera, océanos, ríos y verdes masas de tierra. La colonia marciana representaba el primero y principal experimento arcturiano fuera del sistema estelar nativo. No hace falta decir que los

medios para alcanzar Marte, como asimismo la manera en que la vida se propagaba allí, eran mucho más avanzados que lo que la mayoría de nosotros aquí en la Tierra podría llegar a soñar. Baste decir que, precisamente, Marte era considerado como un sitio experimental apropiado pues, aparte de vegetación y microorganismos, no había allí virtualmente formas de vida avanzada, nativas del planeta. La implantación de formas de vida superiores era una tarea considerada cuidadosamente: lo primero, era obtener lecturas adecuadas acerca de la atmósfera del planeta - su consistencia, composición química y adaptabilidad para experiencias vitales análogas, armónicas. Luego, seleccionar modelos genéticos capaces de avanzar rápidamente, de modo que un proceso que a veces lleva varios miles de millones de años pudiera ser encapsulado en una fórmula a desplegarse en apenas treinta a cuarenta mil años.

Con sus ciclos cálidos de 40.000 años, Marte proporcionaba la perfecta estación experimental intermedia para ese proyecto. Si algo resultara mal, por lo menos aquéllos en el sistema de Arcturo no serían afectados - o así se pensaba. Pues algunos de los que estaban a cargo del proyecto marciano no habían considerado cuidadosamente la efectividad inexorable del karma, la ley de causa y efecto. Pero aún, por entonces eran escasos en Arcturo los capaces de recordar algo que hubiera ocurrido unos 40.000 años antes que el momento y el pensamiento presentes.

Y así, para cuando extraños sucesos comenzaron a producirse en Marte, V.24.4, muy pocos en Marte - o en Arcturo para el caso - estimaron las extrañas consecuencias de olvidarse mutuamente de la existencia del otro.

Así se desenvuelve el relato de la estación experimental intermedia arcturiana, V.24.4, Marte.

Bien, así es cómo sucedió precisamente - el Gran Olvido.

Había allí dos magníficos reinos: Elysium y Atlantis. Mientras Elysium estaba gobernado por el polo norte magnético, y sus constelaciones conductoras eran dirigidas por la recta Arcturo, Atlantis estaba gobernada por el polo sur bajo la dictadura de la lejana Antares. Mientras Atlantis semejaba algo así como una tiara de esmeraldas que fulguraban brillantemente flotando en las crestas espumosas del Mar de las Sirenas, Elysium, con sus azulados canales de irrigación que creaban líneas celulares como cortaduras dentro de un canal principal circular de navegación, estaba situado al oeste de Amazonis y Mesogaea, y al norte de la salvaje Zephyra - de donde emanaban los monzones estivales.

Más allá de Zephyra, lejos hacia el sur, se extendían las grandes aguas tropicales del Mar de las Sirenas, sus misteriosas brisas transportando señales y armónicos susurros desde las bulliciosas torres de las islas de Atlantis.

Así que, por entonces, cuando Marte había sido perfectamente domesticado y cultivado por el experimento arcturiano, y se había presentado al sistema solar Velatropa como brillante ejemplo de las posibilidades de formas vitales altamente evolucionadas, sucedió que los marcianos - pues ellos ya no se consideraban como productos de un experimento arcturiano - se consideraron lo suficientemente poderosos para controlar la fuerza cósmica misma que los había conducido a la existencia. Por supuesto, si no hubieran olvidado que eran el feliz resultado de un experimento arcturiano, y si los arcturianos no hubieran olvidado ese valioso experimento - pues, en verdad, eso es precisamente lo que sucedió en la recta Arcturo - nada de todo eso habría pasado. Pero ahora todo será contado.

Al fin y al cabo, lo que sucedió en Marte ni siquiera los marcianos podrían haberlo controlado, pues en realidad fue como consecuencia de diferencias entre Arcturo, la conexión de Hiperbórea, y la conexión de Hiperaustralia, Antares - el Dragón Azulado de los Chinos, llamado por Ptolomeo el Rival de Marte, tan prominente para nosotros en la constelación de Escorpión.

Aunque habían sido los arcturianos quienes originalmente dejaron su semilla en V.24.4, Marte, los de Antares no establecieron comunicación con la colonia marciana hasta unos 30.000 años de iniciado el experimento. Naturalmente, la conexión de Antares era más dominante en el hemisferio sur, mientras que la influencia de Arcturo acabó concentrándose - en forma gradual, sin saberlo e inconscientemente - en el hemisferio norte. Así sucedía en tiempos del pasaje crítico, 40.000 años después del comienzo del experimento. Aquéllos que, tanto en Arcturo como en Antares, podrían haber sabido de qué se trataba estaban dormidos sobre el panel de control. A pesar de la Gran Amnesia, Elysium, con sus jardines colgantes y torres piramidales totalmente incrustadas de cristales, llegó a ser conocida como la sede de la Orden Hiperboreal del Estandarte Arcturiano, y Atlantis, con sus discos reflectores de cristal brillando y girando lentamente en el paradisíaco Mar de las Sirenas, era conocida en todo Marte como la sede de la Orden Hiperaustral del Estandarte de Antares.

Fuese en Moab o Eden, Thamasia o Thyle, la letra era conocida y se cantaba así:

Puesta en el Mar de las Sirenas como una joya
Atlantis regida por Antares
Cabalga olas de cristal
Que al sol flameante hace temblar;
Elysium aleccionada por Arcturus
Con lagunas en brillantes anillos
Sopla vientos de curativa luz
A través de Etiopía, Isis, y los pletóricos campos árabes...

En verdad, en la época que Elysium y Atlantis rivalizaban por el poder, eran virtualmente los únicos reinos que quedaban en el malaventurado Marte. Las rutas comerciales y los centros de poder de Elysium crearon una red de resplandeciente cristal que se extendía a todo el gran continente norte de Borea. Desde Tharsis a Xanthe, Utopia y Ucronia, legiones de boreanos se dirigieron a Elysium a rendir tributo al Gran Receptor de Cristal situado en la cima de la Pirámide Central en el medio de los un día plácidos Campos Elysianos.

Mientras tanto en el sur, de un lado a otro del Gran Mar Austral, Hesperia, Trinacria, Cimmerium y, por supuesto, la magnífica Siren, navíos de cubiertas lustrosas, sus velas henchidas, sus obeliscos de cuarzo centelleando en la proa, se dirigían hacia la orgullosa Atlantis.

Dentro de esta tranquila situación surgieron dos nefastas tendencias, arrojando sombras cada vez más largas a través de los mares y los campos barridos por los vientos en Marte. Hacia el norte se hallaban los cada vez más abusados Desiertos Rojos, mientras que hacia el sur estaban las "lagunas amarillas", parajes marinos de aguas estancadas cuyo número iba en aumento. Desiertos tan ardientes que, durante el día, ninguna criatura se atrevía a aventurarse en ellos; tan fríos por la noche que hasta las estrellas parecían congelarse en su trayectoria. Y en los parajes marinos, olores

pestilentes se elevaban en obscuros vapores amarillos, significando la muerte segura para quienquiera que ingresase en ellos. Aunque estaba haciéndose evidente para algunos que se trataba de sucesos naturales en todo el ciclo ambiental marciano, algunos individuos de pobre mentalidad cercanos a las sedes centrales del poder, suponían que tales eventos eran obra de agentes nefandos pertenecientes a la oposición. Esto era así especialmente en Atlantis, donde el pánico había comenzado a afectar al populacho a niveles inquietantes. La plaga del Mar Amarillo, como se denominaba a sus perturbadores olores, era - según el rumor ampliamente extendido en Atlantis, y que llegaba hasta el gobernante mismo - una forma de guerra bacteriológica dirigida por los elysianos.

Ese gobernante atlanteano, Lord Pelagus VII, insatisfecho por su propia incapacidad para comprender una amenaza tanto a su propio bienestar como al del reino, aceptó la influencia de algunos miembros de su consejo privado, a saber el Lord Chancellor of the Seas [Lord Canciller de los Mares], Poseidonis Iambrichus, y su aliada, Lady Thalassa Chrysalis, Ministro de Floricultura. Con información que les fuera suministrada secretamente por un Comandante del Crystal Molecular Transform Council [Consejo de la Transformación Molecular de Cristal], nuevo poder establecido dentro de la Greater Order of Artisanship and Communications [Máxima Orden de las Artesanías y las Comunicaciones], Lady Thalassa y Lord Poseidonis se reunieron a conferenciar con Pelagus VII.

Y esta es la información y el consejo que los dos impartieron al rey.

En el Mar Hiperboreal, precisamente de este lado de la estación receptora del Polo Norte, se situaba un laboratorio elysiano en donde se implantaba un patrón particularmente mortífero de radiación cósmica, en células creadas artificialmente. A medida que estos tejidos celulares infecciosos se transformaban en organismos, eran tratados con una forma de trasducción calórica cristalizada que fusionaba las células individuales con colonias microbianas cancerígenas. Esas colonias microbianas eran entonces contrabandeadas hasta puertos del sur y depositadas al azar en diversas rutas marítimas con el propósito de producir estragos bajo las aguas atlanteanas.

Desanimado y horrizado por semejante historia, Lord Pelagus VII preguntó qué podría hacerse al respecto. Los dos intrigantes de la corte respondieron que, según la información que les fuera suministrada por el Comandante del Consejo de la Transformación Molecular de Cristal, se podría instalar rápidamente un sistema disparador de rayos láser que con un solo rayo instantáneo y dirigido con una precisión capaz de fácilmente desmaterializar el laboratorio y todo lo que en él s encontrase.

Y así comenzó el Gran Conflicto. En cuestión de meses, Estaciones Atlanteanas de Transformación Molecular, algunas ubicadas a bordo de navíos, otras transportadas en aeronaves, habían comenzado a dirigir los mortíferos rayos hacia puntos clave dentro del reino hiperbóreo de la Elysium tachonada de pirámides. Aturdido hasta niveles inverosímiles, el jerarca elysiano, Solis Solonis, tomó represalia precipitada y desventuradamente ante la profunda consternación de sus principales ministros, quienes habían aconsejado con vehemencia que ese curso de acción no haría sino empeorar la situación de las condiciones climáticas deterioradas del planeta.

Sin embargo, todos esos consejos resultaron por demás tardíos. Un año después del devastador estallido inicial de la guerra de rayos cristalinos, estaba haciéndose cada vez más obvio que el deterioro climático del planeta sería irreversible. Peor aún, un día después de las celebraciones del solsticio, la gran montaña volcánica,

Olympica, estalló en horrorosa actividad en tanto se elevaba por kilómetros hacia la estratósfera marciana. Las regiones orientales de la un día lozana Amazonis fueron abrasadas y quemadas, mientras los temblores producidos por ese volcán que despertaba eran tan tremendos que hasta sacudieron los discos de cristal en Atlantis, lejos en el sur, algunos de los cuales cayeron al suelo destrozándose con resultados devastadores. El pánico y la anarquía se precipitaron entre los atlanteanos como una fiebre virulenta. Los oráculos salieron a proclamar la segura destrucción de todos los habitantes del planeta.

El golpe final, no obstante, provino de la Gran Helada producida por la espesa nube volcánica que obstaculizaba la acción del sol. Sin embargo, de no haber sido por esta nube el fin habría llegado más pronto, pues la intensidad de la explosión del Olympica había producido un enorme desgarro en el ya débil campo magnético de Marte - un desgarro que dejó al planeta indefenso contra el embate de los rayos cósmicos y los despojos que caían. Ya por entonces había un gran aumento en las lluvias de meteoritos y, en todo el planeta, habían empezado a erguirse nuevos volcanes de manera tan azarosa que producía perplejidad.

Por entonces, el grupo gobernante en Atlantis había perdido todo atisbo de civilidad. Atrapados por un miedo insano y la paranoia, resolvieron dar un golpe final en el corazón mismo de Elysium, poniendo así fin para siempre a cualquier posibilidad de lo que los líderes atlanteanos denominaban invasiones sorpresivas de contra-insurgencia y contra-ataques geomagnéticos. Y así concretaron el arma final: un artefacto termonuclear capaz de ser detonado mediante un solo disparo del rayo del mortífero Molecular Transform Dematerialization Device [artefacto o dispositivo de desmaterialización transformadora molecular].

En cuestión de meses, bajo ardientes cielos obscuros, mientras los vientos portadores de polvo rojizo ululaban a través de las una vez grandes ciudades de Elysium y Atlantis, el espantoso plan atlanteano se encontraba listo para ser ejecutado. Contrabandeado en Elysium por un equipo de agentes dobles que fingían pertenecer a una comisión de intercambio para emergencias agrícolas, el Dispositivo para el Día-D, como ya se lo conocía, llegó al amplio patio de Solis Solonis. A nadie se le ocurrió revisar los seis baúles de la comisión de intercambio para emergencias agrícolas. Ni tampoco el interior del obsequio de presentación que consistía de una estatua del dios mensajero de los elysianos - Thothis, el de cabeza de lagarto-, una pieza de apariencia magnífica, aparentemente tallada en un solo bloque de un tipo raro de nefrita, con incrustaciones de jaspe. Complacido con semejante obsequio, Solis Solonis mismo lo colocó en el Gran Altar ante el Cristal Maestro, una réplica, o así se decía, del Espejo de Cristal presentado por el gran dios ancestral, Arctur Arcturis.

Mientras el equipo de intercambio para emergencias agrícolas se encontraba con altos dignatarios elysianos, un pequeño pero muy preocupado grupo de elysianos se reunía para discutir todo lo que sabían respecto de los sucesos actuales. Empujados por lo que para ellos era un seguro desastre, se autoconvocaron con el propósito de definir cuál sería el mejor comportamiento ante semejante clima de ruina inminente. Aunque habían oído acerca de ciertos planes atlanteanos para desarrollar un artefacto termonuclear, ninguno de este grupo tenía la más mínima noción de que el artefacto ya había arribado a lo más íntimo de la corte de Elysium, colocado allí por el rey mismo. Menos aún, uno y cada uno de este grupo sabían que la combinación de temor y locura que agarrotaban al populacho tanto en Atlantis como en Elysium, los patrones

climáticos altamente nada acogedores que ya eran norma, y los efectos de las bombas y los rayos cristalinos de la muerte, habían eliminado ya al planeta Marte como base para un ulterior desarrollo evolutivo.

Este grupo autoseleccionado de unos cuarenta miembros se dividió en dos partes iguales que apoyaban sendas soluciones. Uno de esos grupos de veinte miembros resolvió honrar al Gran Planeta mediante una forma concentrada de meditación colectiva con el fin de crear un poder de pensamiento que pudiese transmitir todo lo que alguna vez hubo de bueno en la historia de Marte - tanto por parte de Elysium como de Atlantis - hacia los campos de nubes y bancos vitales del planeta vecino, V.24.3, popularmente denominado el planeta azul debido a su centelleante brillo azulado. En verdad, tan respetado era el brillo del planeta azul que resultaba característico hasta del más modesto de los marcianos referirse orgullosamente al hecho de que en sus horóscopos tuvieran a ese planeta, conocido por nosotros como la Tierra, en su ascendente.

Para facilitar su meditación, este grupo, conocido como los Quartzite Quietists [los silenciosos de cuarcita], usaba un cristal único para enfocar sus formas de pensamiento y transmitirlas al planeta azul. Y así continuaron haciéndolo hasta el tumultuoso día en que el Estallido de la Muerte desbarató la ciudad de Elysium, silenciándola para siempre y liberando una ola de cataclismos planetarios masivos que derrumbó la orgullosa Atlantis, extinguiendo así por fin la vida toda en el desventurado y desafortunado Marte.

Pero antes de que se asentara el ardiente y rojizo silencio final, el otro grupo, conocido como los Arcturian Activists [activistas arcturianos], partió rumbo al lado oriental de la ciudad de Elysium y, desde la cima de las pirámides circundantes, con bien ubicados lásers de cristal, grabaron en la superficie de la Meseta del Gran Fundador un vasto retrato del gran dios ancestral, Arctur Arcturis, dirigiendo la mirada hacia el cielo en dirección a su hogar, oh perdida y recta Arcturo...

"Incinerado." Así decía el parte que llegó al Comando Central Arcturiano cuando analizaron las señales radiales de información cristalina que venía del sistema de Velatropa. Un parte muy similar se recibió en Antares.

En cuestión de días, el Parte de Información V.24.4 había sido emitido. Se lo denominó Experimento de Autodestrucción. Afligidos por la vergüenza y el horror de haber omitido atender algo durante tanto tiempo, los arcturianos se vieron impulsados a emprender una sólida revisión y reforma de todas las Fuerzas Galácticas Expedicionarias.

Finalmente, luego de un análisis exhaustivo que incluyó la supervisión tanto de V.24.4 como V.24.3 - ahora conocidos como el planeta rojo y el planeta azul, respectivamente -, se resolvió que como humilde señal de respeto por todo lo que había habido de bueno y decente en el Experimento Marciano, el planeta azul debía ser sometido a una supervisión mucho más cautelosa e inteligente. Pues allí, durante varios miles de millones de años y a diferencia de Marte, se había desarrollado naturalmente una gran variedad de formas de vida. Mediante sus receptores intuitivos, las más avanzadas entidades del planeta azul habían recibido los implantes de memoria marciano-elysiano-atlante-antareanos y, para bien o para mal, dichos implantes se hallaban ahora cristalizados en el sistema de recuerdo total del planeta azul. Sólo por esta razón, todo desarrollo ulterior del planeta azul merecía una continua supervisión por parte de las Misiones Arcturianas.

Más aún, los más altos consejos arcturianos resolvieron que experimentos tan groseramente manipulativos como el de implantar formas vitales completas en un planeta inadvertido de ello, tal como se había hecho en Marte, debían ser suspendidos y reemplazados por medios de monitoreo más sutiles y sincronizadamente receptivos. Todo esto se aprendió del Experimento Antares, que se enfocó puramente en medios de comunicación. Los medios principales para efectuar esta comunicación más sutil de sistemas lumínicos habrían así de establecerse a través del enfoque, la amplificación y la dirección inteligente del séptimo rayo, la emanación violeta. En otras palabras, este rayo sería individualizado para su transmisión en comunicaciones periódicas hacia el planeta azul. A cambio de ello, aquéllos que *tuvieran* este rayo podrían comunicarlo en reciprocidad de manera parecida o adecuada.

Como asunto de mayor significación, se previó que habría consecuencias kármicas del Experimento Marciano que se manifestarían en un punto, no determinado del futuro, en la evolución del planeta azul - del tipo "repetir la acción". El entendimiento arcturiano todo habría de concentrarse en ese punto en el futuro, a fin de que en esa ocasión - o sea, para cuando las condiciones hubieran madurado para repetir la acción - los agentes arcturianos no estuvieran dormidos.

Este es un breve sumario de las información conocida como *Arcturo Recordado*. Se la llama *Crystal Earth Network Projection* [Proyección de la Red de la Tierra Cristal] porque es el resultado de una liberación de memoria del implante inicial de meditación, proyectado como una forma cristalina de pensamiento desde el planeta rojo hacia el planeta azul, y transmitido hace tantas vidas.

Léelo, querido habitante de la Tierra, y examina la creciente marea de sucesos a tu alrededor. No es demasiado tarde para volver a despertar y recordar.

ARCTURO RECORDADO
FINAL DE LA TRANSMISION
6.13.64. LUNA LLENA. 38 AH.
PRESENTADO POR EL AGENTE PAN 24.

PRIMERA PARTE

LANZAMIENTO DE LA SONDA

1. PREAMBULO: NOSOTROS, LOS DE ARCTURUS

DURANTE MUCHO TIEMPO hemos estado aguardando la oportunidad de compartir esta información con ustedes, información que concierne a otros mundos y lo que denominan viaje entre los mundos. Pero hasta que pudieran experimentar las fallas y desventajas de sus métodos miopes y la manera diabólicamente implacable de alejarlos más y más de sus verdaderas metas y propósitos, no había realmente nada que nosotros pudiéramos hacer. Pero ahora lo ven. Desperdiciar un planeta es algo terrible.

Es común el error que se comete en una vida basada en el carbono: Evitar la muerte. De modo que ustedes se crean una realidad de leyes policiales, compañías de seguros, mafias y agentes secretos - sacerdotes espiritualmente ciegos vestidos de blanco que aterrorizan la estructura atómica de vuestros trajes espaciales! Lucifer en una borrachera de ciclos de carbono, lo llamamos! Antes de que se den cuenta,

tendrán el desastre de una especie entera circundando su error con refugios de concreto, máscaras antigás y palacios oníricos con paredes de plástico. Gangrena de la mente, esa creencia de que deben evitar la muerte. Hasta barricadas de neumáticos humeantes huelen mejor que sus racionalizaciones acerca de cuerpos y almas!

Pero no es nuestro propósito moralizar. Eso es algo demasiado barato. En cambio, preferimos compartir con ustedes las novedades acerca de nosotros, acerca de nuestra sonda, la Sonda de Arcturo.

En primer lugar, deben saber quiénes somos "nosotros": arcturianos, de Arcturo naturalmente - a una distancia de 40 años-luz, según sus pautas físicas, la sexta estrella más brillante en sus cielos, estrella del placer, Hokulea, la estrella púrpura, la estrella pastora de las Boøtes. No nos basamos necesariamente en el carbono como lo hacen ustedes, sino que funcionamos radiosónicamente. No venimos a ustedes ni del pasado ni del futuro, sino que actuamos lateralmente, rodeándolos. Revoloteamos donde no pueden ver. Sonamos donde no pueden oír. Les hacemos cosquillas donde no pueden sentir. Lo que han tomado de nosotros, lo trasmiten como mito o fantasía, pero eso sólo se debe a que no han superado su principal error: el miedo a la muerte.

"Nosotros, los de Arcturo" - qué significa eso? Arct-tu-ro: "Arc" significa la más elevada medida; "tu" significa lo que une, y "ro" se refiere al poder de ordenar en una manera armónica. Arturo, el rey de una de sus más estimadas leyendas, es precisamente ése, Arc-tu-ro: la más elevada medida que lo liga a uno por medio del armónico poder del ordenamiento. La Tabla Redonda, el Grial, la videncia oracular de los espíritus de los árboles, las pensativas meditaciones de las rocas desgastadas por el mar, el código secreto de Merlín, la voz de los vientos, los murmullos de la White Heron Lady [la dama blanca de Heron], los versos cantados por los mayores - todo eso son gotas rociadas por la Sonda de Arcturo.

Nosotros, los de Arcturo, somos simultáneamente uno y muchos. Nuestras voces hablan a todos los niveles del conocimiento y el sentimiento, pero somos generados por una fuente común. Cuando se abran a nosotros, nos experimentarán como a seres conectados, como amantes en una cadena de margaritas, de juego y éxtasis incesantes. Lo que ustedes llaman amor - amor sexual, sensual - no es sino el comienzo de nuestra más elevada forma de deporte. Y lo que ustedes llaman arte es el patrón sobre el que nuestro deporte toma su medida. Somos prolíficos en nuestras capacidades de extendernos mutuamente en el otro y a través del otro de manera infinita.

Ustedes consideran que nosotros, los de Arcturo, estamos allá afuera en el espacio. Lo que llaman espacio es la ignorancia de su propia alienación. Todos somos telépatas, nosotros, los de Arcturo. En la telepatía no hay espacio. O, en cambio, el espacio es el receptáculo de la energía que lo llena. Es el tiempo, no el espacio, lo que nos consume. Lo que ustedes llaman tiempo es meramente la medida de su espacio alienado.

En su afán de evitar la muerte, se han negado a sí mismos el total conocimiento de la mente; y la mente es el portal del tiempo. Al desconocer la mente y su poder, no han conocido el tiempo. Ciertamente, han tenido experiencias del tiempo, pero sus sacerdotes del espacio están celosos. Por supuesto, frente al riesgo de la mente, sus místicos (nosotros los llamamos los partícipes del tiempo) han desarrollado lenguajes secretos para encubrir ese conocimiento del tiempo, al que nosotros también nos referimos como orgasmo.

Hay historias en nuestro sistema planetario, especialmente en los planetas-jardín de Arcturo Exterior, que se refieren a una era anterior a la Gran Unificación del Arte Primigenio. En esa era, antes de que el tiempo y el orgasmo fueran totalmente comprendidos y desarrollados, nosotros también tuvimos linajes de partícipes secretos del tiempo. Pero todo eso constituye un conocimiento confuso, que bordea el rumor, y tiene poco que ver con el esplendor telepático de la Sonda.

En pro de la elevación de vuestra conciencia por encima de la necesidad de desperdiciar su pequeño planeta, sería no menos bueno que supieran algo más acerca de los partícipes secretos del tiempo y su rol en la Gran Unificación del Arte Primigenio. Desconociendo algo de eso, tendrán gran dificultad para entender la Sonda. Y sin entendimiento de la Sonda, se perderán para siempre en el mediocre laberinto al que los condena la adicción a su error.

2. ORIGENES HETEROCLITOS DE LOS PARTICIPES SECRETOS DEL TIEMPO

NOSOTROS SOMOS LOS PARTICIPES SECRETOS DEL TIEMPO, DE ARCTURO. Esta es nuestra historia. No hace mucho, pero en la plenitud de la revolución del tiempo, vinimos a ser nosotros mismos. Se nos llama "secretos" porque en el comienzo de nuestro conocimiento nos encontramos separados de las formas convencionales, las formas de los durmientes, aquéllos que no son conscientes de su sueño. Al apartarnos del conocimiento convencional, nos hicimos conocidos como los Heteróclitos del Ur-Arc-Tanian Ring [Anillo Ur-Arc-Taniano]. ¿Cómo?

Desde principios del círculo de la plenitud, Arcturo ha sido considerada como la Liga Matriz de Cinco como un sistema perfecto: una estrella central con doce órbitas planetarias - el trece perfecto. Por esta razón, en la domesticación de los sistemas estelares, Arcturo fue considerada sin paralelo por sus ventajas para una infinita variedad de progresiones armónicas.

El Central Stellar Radion (CSR) [Radión Estelar Central], por supuesto, no desea otra cosa más que el programa completo de progresiones armónicas. Todo cuanto haya sido resuelto en un acorde de exquisita profundidad puede siempre ser superado por un nuevo grupo de cambios y una mayor resolución. Tal es la filosofía del ser universal, el Radión Estelar, que da cuenta de la infinita diversidad del ser universal.

De acuerdo con la *Encyclopaedia of Heteroclitic Tendencies* [Enciclopedia de Tendecias Heteróclitas], los progenitores de los partícipes secretos del tiempo se originaron como una subespecie de navegantes arcturianos quienes, al comando del Radión Estelar Central, debían completar la domesticación del sistema planetario de la estrella Arcturo mediante la exploración y colonización de vastas extensiones del Anillo Ur-Arc-Taniano, un par de planetas gemelos que orbitan juntos en las más alejadas posiciones orbitales, la 11ª y la 12ª del sistema.

Estos misteriosos planetas gemelos ejercían tal seducción y atracción que requerían un abordaje igualmente característico para su domesticación. Dado a que estos dos planetas eran los más alejados de la estrella Arcturo, y dada la combinación de sus órbitas, se debían aplicar especiales consideraciones.

Sin embargo, para que esta historia tenga sentido, no piensen acerca de nosotros como una proyección de su propia forma de ser basada en el carbono. Aún en el giro

primigenio de la revolución del tiempo al que nuestra historia pertenece, reconocemos que *ser* es, en primer lugar y más que todo, *mente*. A partir del ser primigenio raíz, que no es afectado por la muerte en el sentido que es considerada por ustedes, nosotros siempre supimos cómo adaptar la mente según los principios de la radiosónica planetaria. En la radiosónica planetaria, la mente percibe y entonces proyecta la forma apropiada al ambiente planetario.

En general, las proyecciones adhieren al principio de establecer un sistema de grupos de órganos múltiples, análogos. El propósito de estos órganos es recibir información sensorial e integrarla según la programación central.

Entonces, cuando el Gran Radión Estelar Central volvió su atención a esos dos planetas anormales, se percibió que era necesario introducir deformidades especiales, ya que aunque los planetas orbitaban uno alrededor del otro, el campo gravitacional del 11º planeta era mucho mayor que el del 12º. Además, debido a la gran distancia a la estrella central del sistema, surgieron peculiaridades que exigieron un tratamiento heterodoxo.

Así fue que en el círculo de generación Ur-Arc-Taniano cada órgano del ser estaba caracterizado por un comportamiento totalmente idiosincrásico. A pesar de lo tan anormal y desviado del comportamiento de cada órgano respecto del de los demás, encontramos aún que todas esas anormalidades eran mutuamente congruentes. En esto se aplicó el principio de las tendencia heteróclitas. Y así fue que nos hallamos a nosotros mismos "diferentes" de los pobladores de los otros planetas del sistema de Arcturo. Esa diferencia fue codificada como la distinción entre los durmientes y nosotros, según nuestros dos planetas, los Heteróclitos menores y mayores.

Citemos directamente de la *Encyclopaedia of Heteroclitic Tendencies*:

> Entre los anillos de planetas-jardín de la lejana Arcturo Exterior están los Heteróclitos de la Ur-Arc-Tania Menor y Mayor.
>
> Fueron los Heteróclitos quienes se convirtieron en los partícipes secretos del tiempo que, irregulares en su amor y anormales en su capacidad para el placer, primero colmaron nuestras esporas sensoriales en orgasmo.
>
> A ellos pertenece el cumplimiento puntual que nos lleva más allá del alcance del temor que el ego tiene a la muerte.
>
> Más que los durmientes de la Liga de Diez, todos los sentidos se abren. Todo lenguaje, cada idioma conocido, no solamente vegetal sino también cristalino, unidos en una carencia de formas espectral a través de las esporas sensoriales del ser intrépido.

En ellos, Heteróclitos mayores y menores, floreció a pleno el conocimiento de la co-participación del tiempo, al que todos podrían despertar y disfrutarlo como uno solo.

3. DERROTA HETEROCLITA DE LA LIGA DE DIEZ

LAS "DEFORMIDADES" EN LAS FORMAS DE VIDA de los dos planetas más alejados del sistema de Arcturo, que se conocián como Ur-Arc-Tania Mayor y Ur-Arc-Tania Menor, operaban mutuamente de la siguiente manera. Cada órgano sensorial de los formas de vida del Mayor fue aumentado para adecuarlo a los desequilibrios gravitacionales provocados por el arrastre elíptico mutuo de los dos planetas. En el planeta Menor, los órganos sensoriales fueron invertidos por el mismo motivo: adecuarlos al arrastre gravitacional.

Esas anormalidades que, en curso del ciclo evolucionario, fueron aumentadas y ampliadas, representaban un gran contraste con la situación de los otros diez planetas del sistema de Arcturo. En esos diez planetas, que constituían la Liga de Diez, se había producido un espectro estable, uniforme, de evolución orgánica. Aunque cada planeta de los diez básicos de Arcturo poseía su propio índice magnético-gravitacional [MGI, su sigla en inglés] todos los órganos sensoriales de las formas de vida seguían una misma proporción de crecimiento. Aunque había diferencias de escala, en proporción todas las formas de vida eran de un tipo uniforme.

El propósito de la vida, de acuerdo con los códigos de la Liga de Diez, era estabilizar las pulsaciones internas del sol central, Arcturo, y de esa manera establecer una base positiva para aumentar la luminosidad e irradiación totales del sistema entero. Por supuesto, todo esto estaba en concordancia con las reglas del Radión Estelar Central y la Liga Matriz original de Cinco.

Dentro de los grandes ciclos evolutivos, las cosas avanzaron normalmente sobre la base de los diez planetas de Arcturo - tan normalmente que se produjo una curiosa anormalidad. El nivel consciente de la Liga de Diez se estabilizó hasta el punto de estupefacción. La originalidad se había agotado en el sistema. Desde la más temprana colonización, se habían formado ligas defensoras en pro de la protección de la vida.

Sin embargo, una vez que la colonización se hizo rutinaria, y la vida asumió su propio impulso, los Arcturian Defense Systems (ADS) [Sistemas de Defensa Arcturianos] continuaron expandiéndose lentamente y crecieron todos desproporcionadamente respecto de lo que se consideraba necesario. Sin que la Liga de Diez lo advirtiera, el programa del Radión Estelar Central se redujo en intensidad. El propósito autoimpuesto de "defensa y seguridad para todos" era reemplazar el gran propósito del CSR. Es por esa razón que los planetas hetróclitos se referían a la Liga de Diez como los durmientes.

En verdad, el último acto noble y heroico de la Liga de Diez había sido la colonización de los dos planetas anormales de Ur-Arc-Tania. Pero aún esta acción se había producido sólo como resultado de un gran esfuerzo por parte del Radión Estelar Central para infundir inspiración en el sistema de vida presumido y autocomplaciente de la Liga de Diez.

Nosotros, los Heteróclitos de Ur-Arc-Tania, nos autodenominamos niños del Radión Estelar Central en el convencimiento de que nuestra existencia obedece directamente al deseo del CSR de conmover a los durmientes de la Liga de Diez. Después de todo, somos nosotros - los Heteróclitos de Ur-Arc-Tania, los descubridores del secreto de las técnicas de co-participación del tiempo - quienes vencimos el letargo de la Liga de Diez, disponiendo a la recta Arcturo en su curso de grandeza. Así es como se logró - la derrota de la Liga de Diez.

Naturalmente, los mayores de la Liga de Diez estaban orgullosos de la solución (que no era suya sino del CSR) en pro del desarrollo de Ur-Arc-Tania. Aunque se

implementó la noción de órganos sensoriales anormales o anómalos, los mayores prestaron poca atención a las conse-cuencias. Dieron por sentado que, para comienzos de la adolescencia, los órganos sensoriales de los Ur-Arc-Tanianos estarían en secuencia relacionada con la Liga de Diez. En ese punto, se enviarían emisarios a los planetas Mayor y Menor (11º y º2º) y, tras ceremonias formales y la usual pompa y circunstancia polisensorial, todos nos transformaríamos en la Liga de Doce.

Pero no sucedió así. Sea por intención del CSR o no, algo muy inusitado ocurrió en

Ur-Arc-Tania. Fue una vez que los Heteróclitos de ambos planetas hubieron establecido concordancia telepática, que sobrevino algo inesperadamente original. Se produjo en la forma de una hilaridad y un regocijo incontrolables.

Al principio pareció que el humor surgía de la percepción de los organos sensoriales de tipo vastamente diferente que poseían las dos clases de Heteróclitos. Cuando se restableció algo la calma, y antes de que la hilaridad se volviese nuevamente incontrolable, algunos de nuestros mayores comprendieron que la causa de tanta hilaridad y regocijo podría muy bien ser el resultado de la perfecta combinación de diferentes órganos sensoriales anormales. En general, la combinación de órganos agrandados de los Heteróclitos de Ur-Arc-Tania Mayor y los órganos invertidos de los Heteróclitos de Ur-Arc-Tania Menor pronto parecieron naturales e inevitables.

En cuestión de unas pocas órbitas circumplanetarias más nosotros, los Heteróclitos, hicimos un descubrimiento de la mayor importancia: La co-participación telépática del tiempo induce un orgasmo pansensorial.

Así nació la Liga de los Partícipes Secretos del Tiempo. Esta liga fue secreta porque cuando nuestros recién hallados placeres atrajeron por primera vez la atención de los mayores de la Liga de Diez, su respuesta fue negativa y punitiva. Se aplicó a nuestros dos planetas campos artificiales de fuerza electromagnética. Pero todo lo que esto logró fue demostrar la ignorancia de los mayores de la Liga de Diez.

En tanto se producía entre nosotros una confusión inicial, en realidad los campos de fuerza artificiales nos estimulaban a mayores niveles de excitación. La razón para ello es que la sensualidad telepática transmitida entre nuestros dos planetas prospera con la resistencia creada por los campos de fuerza electromagnéticos. Por efecto de las oleadas de pasión telepática, esa resistencia se transforma en un nutriente imaginativo que estimula los centros eróticos para proe-zas cada vez mayores en actos amorosos intensificados.

Mientras nuestras razas de Heteróclitos sibaríticos eran barridas por oleadas de éxtasis cada vez mayores, los mayores de la Liga de Diez se sentían profundamente consternados. Ante todo, no habiendo experimentado nunca la intensidad de lo pasional y mucho menos la reciprocidad telepática que eran comunes para nosotros, los mayores de la Liga de Diez estaban cada vez más temerosos. Su miedo tendió sobre ellos una obscura nube. Dentro de esa nube obscura estaban los secretos de los planetas perdidos, los sistemas estelares quebrados. El gran hielo gris de la guerra colmó sus mentes.

Se apuntaron enormes misiles hacia nuestros planetas gemelos, devastando sectores completos de nuestro ser. Pero no nos acongojamos. Ciertamente, si habíamos tenido éxito en sacar ventaja de los campos de fuerza artificiales, había aún mucho

más que podíamos descubrir para contrariar a los mayores de la Liga de Diez e iluminarlos.

Fue durante esos momentos obscuros y peligrosos que surgió una solución para nosotros, una solución de resultados trascendentales no solamente para resolver este conflicto sino para el progreso de lo que llegaría a ser conocido como la Sonda de Arcturo.

Nunca nos preocupó derrotar o vencer a los de la Liga de Diez, sino desafiarlos a ingresar en nuestro campo de la estimulación erótica intensificada y del orgasmo pansensorial telepática-mente inducido. Mientras los mayores de la Liga de Diez habían llegado a considerarnos a los Heteróclitos como hijos réprobos, inútiles y recién-llegados, en un tren de parranda que ni el más hedonista de la Liga de Diez sería capaz de soñar, nosotros veíamos a los mayores como congelados en su comportamiento, más preocupados por la seguridad que por el sexo y, como resultado de ello, con muy poco para divertirse.

Nuestra mayor "arma" era nuestra telepatía de avanzada combinada con las necesidades de nuestros órganos sensoriales anormales. Es verdad, la Liga de Diez poseía telepatía, pero nunca la habían desarrollado. Como consecuencia, aquello a que ellos se referían como telepatía, para nosotros no era más que un desmañado sistema automatizado de impulsos eléctricos externos usados meramente para transmitir información. No poesía, o métricas mántricas exaltadas. Sólo información, y para el caso - dado que la información estaba basada en proporciones abstractas que disminuían cada vez más la potencia de la experiencia sexual - información inútil.

Nosotros, los Heteróclitos, fuimos rápidos en percibir nuestra superioridad. Ahora todo lo que hacía falta era una técnica para dominar esa superioridad para beneficio de todos! La derrota heteróclita de la Liga de Diez era entonces sólo una cuestión de tiempo - y cuestión de tiempo es lo que fue!

4. LOS PARTICIPES SECRETOS DEL TIEMPO Y EL DESCUBRIMIENTO DEL CODIGO PULSAR

ENTRE LOS PARTICIPES SECRETOS DEL TIEMPO había un grupo más avanzado en las artes de la sensualidad telepática y la excitación erótica, los Analógicos de la Híper Ur-Arc-Tania. Localizados en ambos planetas, por supuesto, los Analógicos habían codificado originalmente las Leyes de la Analogía Cósmica, las bases de la *Encyclopaedia of the Senses* [Enciclopedia de los Sentidos]. Ellos entendían que la analógica, y no la lógica, es el curso superior de los mayores de la Matriz. Este solo descubrimiento les valió a los Analógicos de la Híper Ur-Arc-Tania nuestro amor y profunda estima.

En la elegancia de la sintropía, la alegría siempre en expansión de la autocreación, los Heteróclitos Analógicos descubrieron el código púlsar. Sí, el código pulsar, esa extraña y poderosa ciencia para la coordinación de los sentidos que transforma la co-participación del tiempo en la más elevada de las artes. Nosotros llamábamos co-participación del tiempo a nuestras experiencias transplanetarias en excitación erótica porque, desde la perspectiva de nuestros dos planetas, compartir el tiempo era el mayor de los desafíos. Compartir el tiempo es simplemente la manera en que la telepatía supera la "distancia."

Descubrimos que cuanto más tiempo se comparte, mayor es la intimidad, y viceversa. Cuando mayor la intimidad, más compleja y multi-excitativa es la excitación erótica. Por analogía vimos que, así como el bosque desarrolla un sistema común de raíces y se transforma en un organismo único, así nosotros, por medio de la intensificación de nuestra intimidad transplanetaria, aumentamos nuestra co-participación del tiempo y, a pesar de existir en dos planetas, nos transformamos en un solo organismo.

Por otra parte, nunca había tiempo suficiente para compartirlo, y siempre era mucho más el tiempo que eludía nuestro dominio telepático. ¿Cómo aumentar la co-participación del tiempo y crear una técnica para superar la agresión de los mayores de la Liga de Diez?

En su arrobamiento creativo, los Analógicos observaron que el fenómeno de experiencia de déjà vu múltiples que se producían durante los momentos culminantes del orgasmo, poseían un efectos estudiado o pautado. ¿Por qué algunos déjà vus mostraban patrones o pulsos en ciertos momentos culminantes y no en otros? Esa era la cuestión. La respuesta vino con el descubrimiento de los púlsares, la geometría del tiempo dispuesta en capas.

Es necesario que entiendan que para nosotros, Heteróclitos de Ur-Arc-Tania, el tiempo es una energía o fuerza real, la fuerza-g. Esta fuerza-g, que también llamamos quinta fuerza, es el medio usado por el Gran Radión Estelar Central para sincronizar todos los regímenes galácticos fundados originalmente por la Liga Matriz de Cinco.

La Liga de Diez había desarrollado una caprichosa visión del tiempo que no hacía sino eliminar el poder de la quinta fuerza. Adhiriendo a su credo de la defensa y la seguridad para todos, los mayores de la Liga de Diez habían hecho del tiempo un artículo de consumo finito mantenido bajo control por los banqueros del tiempo como una recompensa a ser repartida entre quienes se comportaran "bien."

A través de los banqueros del tiempo, los mayores de la Liga de Diez mantuvieron un nivel de conciencia uniforme - es decir, controlado. En tanto el tiempo se volvía un artículo de consumo retenido en los bancos, el populacho continuaba creyendo que el tiempo no era un recurso natural. Esto, lo habíamos descubierto, era un error fatal que permitió que los mayores de la Liga de Diez perpetuara su dominación.

El tiempo no es solamente un recurso natural, sino la fuerza ilimitada que nos conduce en espiral hacia el esplendor del CSR, los grandes reinos trans-arcturianos del intolerable deleite sensorial. No es extraño que los Analógicos se atuvieran a su descubrimiento del código púlsar, pues su correcta aplicación podía acabar con el cautiverio en que los banqueros del tiempo mantenían a los Arcturianos de la Liga de Diez. ¿Y qué sucedería entonces?

Si algo sucediera, nosotros los de Ur-Arc-Tania debíamos estar listos para lidiar con las consecuencias, lo que para nuestro modo de ver las cosas significaba no menos que la completa liberación de Arcturo, de los mayores y los banqueros del tiempo de la Liga de Diez.

Mientras los mayores continuaban haciéndonos la guerra, los Analógicos se expandieron entre los Heteróclitos de ambos planetas, compartiendo su conocimiento del código púlsar. Fue así que surgió entre nosotros el conocimiento del viaje por el tiempo, del profundo desplazamiento en el espacio, de la sabiduría que sabe cómo canalizar la energía de las estrellas. Grande era nuestro poder.

A medida que aprendíamos a cabalgar los púlsares según los códigos de nuestro ser, magnetizábamos más fuerza-g hacia nuestros planetas gemelos. Con el aumento de la fuerza-g, miembros selectos de entre los Heteróclitos fueron capaces de penetrar cada vez más profundamente en las filas del reino de la Liga de Diez. La técnica aplicada por estos avanzados jinetes púlsares era excitar a los durmientes con trucos de pasión y placer largo tiempo olvidado, y darles un susto..

Lo que se hizo más y más evidente fue que el código púlsar no era simplemente una técnica más, ni siquiera un arma capaz, sino un portal hacia perspectivas de una vida y una conciencia que hasta los Heteróclitos difícilmente podían imaginar. A medida que un planeta tras otro de la Liga de Diez se convertía al cabalgar el púlsar como forma de vida, la filosofía y el conocimiento de los partícipes del tiempo se expandió, divulgándose su fama y su gloria.

No es solamente que la Liga de Diez hubiera sido derrotada por un más elevado orden de placer y no por un orden más bajo de agresión, sino que el escenario quedó listo para la Gran Unificación de acuerdo con el Arte Primigenio. También se efectuó el lanzamiento de la estructura de la Sonda de Arcturo, esos elegantes tentáculos interestelares e interplanetarios de la pasión y el conocimiento.

5. EL MAGNETISMO RADIAL Y EL ARTE PRIMIGENIO DE LA GRAN UNIFICACIÓN

MARCANDO NUESTRO CURSO a través de los grandes espacios interplanetarios del sistema de Arcturo, revelamos para nosotros mismos el significado del Arte Primigenio. Que es el arte de la unificación telepática. Es cierto, hasta cierto punto, nosotros los Heteróclitos habíamos estado practicando este arte en las tempranas etapas de nuestro desarrollo, pero solamente como un medio para expandir el placer y la intimidad. Con la "conquista" de la Liga de Diez, todo un nuevo deporte se ofreció a nosotros.

Los doce planetas de Arcturo, liberados de la Liga de Diez, se hallaban así en un más elevado estado de gracia. El acto amoroso telepático fue la trama del Dominio de Arcturo, que es como habíamos llegado a denominar a nuestro reino estelar. A medida que libremente nos expandíamos telepáticamente entre nosotros, una forma más grande se manifestaba en nuestros sentidos. Entendimos que esa forma era el principio del magnetismo radial, el mismo que mantiene cohesionado el Radión Estelar Central. ¿Estábamos siendo ahora incorporados al CSR?

Antes de seguir adelante, permítannos explicarles ciertos aspectos de nuestro ser. Por supuesto, telepáticamente somos uno, un único organismo esparcido en el tiempo - y en el espacio. Sí, también consistimos de unidades, pero entendemos que estas unidades son esporas de los sentidos. Las esporas de los sentidos de cada individuo constan de una estructura tripartita: una forma vegetal radical tri-dimensional que reúne información sensorial; una forma eléctrica cuatri-dimensional que procesa lo sensorial y cabalga el púlsar, y lo que denominamos una forma cristal penta-dimensional de inteligencia cooperativa.

Una vez que hubimos descubierto el principio del magnetismo radial, pudimos interconectar esos tres niveles o cuerpos del ser de maneras hasta entonces imposibles de imaginar. También fuimos capaces de conectar unidades de esporas sensoriales

individuales en configuraciones de espacio-tiempo que reflejaban el poder del magnetimso radial con el fin de reorganizar el orden planetario mismo de Arcturo.

El primer acto osado de telepatía radial fue la separación de los planetas gemelos de Ur-Arc-Tania. Habíamos resuelto que sus pautas orbitales gemelas constituían un modelo a ser aplicado en todo el sistema.

El realineamiento de los campos de fuerza electromagnéticos en los polos de los dos planetas más alejados dio como resultado una gran liberación de la rotación entre ambos, únicamente para encontrar sus orientaciones orbitales individuales alrededor del núcleo estelar de Arcturo.

A continuación, ampliamos ese principio de planetas gemelos de una nueva manera. El planeta más próximo a Arcturo fue así telepáticamente emparejado con el duodécimo, el siguiente o segundo con el undécimo, el tercero con el décimo, y así siguiendo. De ese modo, el Arte Primigenio de la Gran Unificación se aunó con el poder del magnetismo radial de la quinta fuerza elemental. En verdad, estábamos integrándonos en la matriz del Radión Estelar Central del cual Arcturo, nuestro propio núcleo estelar, era una voz vibrante.

Cada planeta se transformó entonces en una espora sensorial emparejada radialmente con la estrela arcturiana. Proezas de increíble osadía se hicieron posibles, proezas de recordación cósmica, de magnetismo sideral, de comprensión telepática universal. Nos echamos a girar a través del tiempo y el espacio como un único gran ser. Como una estrella de mar galáctica comprendimos que nosotros, los del Dominio de Arcturo, poseíamos el potencial de "nadar" hacia otras estrellas, explorar e investigar otros mundos. Así fue cómo se formó el concepto inicial de la Sonda De Arcturo.

No piensen que tales niveles del ser están carentes de responsabilidad. No hay nada tan responsable como el puro amor, y éste - deben metérselo en la cabeza - es nuestra misma esencia. Aunque estabilizados en nuestras propias esporas sensoriales, consumidos por el proceso siempre en expansión de mantener y construir niveles de estimulación erótica e intensificación mental cada vez más complejos, nuestra simpatía natural hacia otras formas de vida y otros mundos no cesaba de sorprendernos.

Esa excitación simpática que emanaba por oleadas de nuestro sistema estelar no dejó de atraer la atención de otros órdenes del ser galáctico. Sabíamos por analogía que esos órdenes existían, pero en tanto continuáramos limpiando nuestra casa y preparando nuestra propia nave de armonía mágica, no podíamos prestar atención a la existencia de esos órdenes galácticos más grandes. Pero con el principio del magnetismo radial - el Arte Primigenio de la Gran Unificación - reordenando nuestro sistema estelar, mientras cabalgábamos el púlsar en unidades telepáticas cada vez más grandes de partícipes Heteróclitos del tiempo, nuestro encuentro con esos órdenes galácticos era algo inevitable.

6. EL RADION ESTELAR CENTRAL Y LA FEDERACION GALACTICA

HASTA AHORA HEMOS TENIDO ALGUNAS OCASIONES para mencionar el Radión Estelar Central o CSR. Desde primitivas vueltas en el anillo del tiempo, habíamos tenido conocimiento del Radión Estelar Central. Nuestra percepción inicial del CSR fue que constituía un poder evolutivo dentro del ardiente núcleo de nuestra

estrella (lo que ustedes denominan sol), Arcturo. Por radión queremos decir la corriente energética de transmisión de señales que coordina la inteligencia de la estrella con sus planetas, o formas de vida estelares. En cuanto percibimos que esas señales eran emitidas radialmente en ondas de radio discontinuas, lo llamamos el Radión.

Sin embargo, lo que llamamos el Radión es solamente la descripción de un efecto.

La Liga de Diez había codificado su percepción de este efecto en un canon - los Diez Mandamientos de la Liga de Diez. Pero eso era meramente la manera de que se valían los mayores de la Liga de Diez para adjudicarse importancia. Una vez que los Analógicos de Hiper Ur-Arc-Tania hubieron descubierto el código y comprendido el real poder de la fuerza-g, evolucionó un nuevo concepto del Radión Estelar Central.

En esa nueva percepción, se entendió que el CSR dentro de la estrella Arcturo, el centro de nuestro exquisito sistema planetario, era el equivalente funcional del Gran Radión Estelar Central situado en el centro de la galaxia. Por analogía, el Gran Radión es al CSR en la estrella Arcturo (y en todas las estrellas que funcionan como bases galácticas de la vida), como el CSR en la estrella Arcturo es al núcleo de cada planeta en desarrollo.

Tal como lo habíamos descubierto mediante nuestros esfuerzos Heteróclitos, una vez que un planeta ha logrado unificación telepática se activa totalmente un mini-CSR dentro de su núcleo. Previo a la unificación telepática, el planeta posee un CSR latente. Un aspecto de la gran aventura de compartir del tiempo es excitar la conciencia del planeta hacia la unificación telepática, y con ello sacudir el CSR latente dentro de su núcleo.

Todo esto puede lograrse solamente por medio del cumplimiento cuidadoso de las leyes que gobiernan el magnetismo radial, o Radión, tal como fue puesto en funcionamiento por la Liga Matriz de Cinco. Pero aún antes de que se haya logrado la total activación del CSR planetario, ya las señales de la actividad de unificación planetaria telepática van siendo monitoreadas por la Federación Gáláctica.

Mientras la Federación Galáctica había existido en nuestra mente en cierto estado semi-mítico, semi-recordado, ninguna parte de nuestro ser había tenido real contacto o comunicación con la fabulosa Federación. Por lo menos no hasta que comenzamos a efectuar correrías cabalgando el púlsar por las filas planetarias de la Liga de Diez. Como nos fue confirmado, la Federación no interviene de manera arbitraria. Usualmente, su intervención debe ser solicitada. La Federación sólo se presentará en algunas raras circunstancias, y esto nos incluye, cuando la inteligencia de un planeta se ha demostrado capaz de funcionar según los parámetros de aquélla.

La Federación depende de la reciprocidad en la inteligencia. Esta inteligencia es no-dualista y procura siempre oponerse a la agresión con una pasión elevada - algunos dirían compasión. En lo que respecta a su organización, la Federación Galáctica es una liga de sistemas estelares dentro de una galaxia, sujetos por un convenio - un acuerdo común - a una autoridad soberana central, el Gran Radión Estelar Central, o Hunab Ku.

Este Hunab Ku, el nombre dado al Gran Radión Estelar Central por nuestro ingenieros principales de navegación interestelar, los Mayas, es la natural y única autoridad legítima en la galaxia. Todo en la galaxia, por su naturaleza y sin excepción,

observa al Hunab Ku y se relaciona con él. Como decían los Analógicos, "Hunab Ku es la compulsión natural hacia y desde el centro."

Según las directivas de la Federación Galáctica, "Cuando una estrella madura en conciencia y unificación telepática, su inclinación natural es confederarse en la Liga. Para hacerlo, sus órbitas planetarias deben armonizarse, poniendo en movimiento los versos de la canción estelar de la estrella madre."

No hay mayor riqueza que ser conducido a la congregación de la Federación Galáctica. Dentro de su capacitores y transductores de trece dimensiones, hay un vasto y múltiple depósito de muchos órdenes y niveles del ser.

El radión estelar central es el medio de comunicación y de "viaje" de la Federación. El objetivo de la Federación Galáctica es la conexión de todos los niveles de CSRs estelares y planetarios. Aunque pueda decirse que la Federación tiene funciones exploratorias, investigativas y domesticadoras, su abundancia de conocimiento y de ser no constituye sino la punta de ese iceberg que es el misterio mucho mayor y más inclusivo, solamente conocido como la Liga Matriz de Cinco.

Acerca de esta Matriz, los Analógicos que cabalgan el púlsar sólo podían decir: "No puede residir en el pasado ni en el futuro; aún así, más antigua que el más lejano pasado, y más nueva que la inocencia más esplendorosa, es esta Matriz. Hallar y residir en esta Matriz es la meta de los cursos de la vida."

7. TRES CUERPOS Y VIAJE POR EL TIEMPO: EL NACIMIENTO DE LA SONDA DE ARCTURO

CUANDO LA FEDERACION GALACTICA estableció contacto con nosotros, fue a través de nuestras avanzada flota de partícipes del tiempo que cabalgan el púlsar, los Analógicos pan-Arcturianos.

"¿Cuántas esporas sensoriales se requieren para domesticar un sistema estelar?" Esa fue la pregunta que el rayo de la quinta fuerza de la Federación Galáctica hizo rebotar entre todos los avanzados Analógicos pan-Arcturianos que cabalgaban el púlsar en los túneles del tiempo entre los dos planetas más cercanos al centro.

Grande fue nuestra alegría cuando se determinó que la transmisión no había sido generada por los mayores reformados de la Liga de Diez, sino desde fuera del sistema de Arcturo.

"Tantas esporas como planetas hay orbitando la estrella, más la estrella misma," fue nuestra respuesta. Con ese intercambio ahora famoso, comenzó nuestro ingreso en la Federación Galáctica.

Pronto supimos que habíamos sido monitoreados por dos grupos, uno de Sirio y el otro de Antares. Esos grupos estaban íntimamente aliados con un tercero y más misterioso bando, de las Pléyades. Se nos informó que el interés que la Federación tenía en nosotros había comenzado con la colonización original de Ur-Arc-Tania. Una gran lucha tuvo lugar entonces dentro de las filas de la Federación: los de Antares a favor de la Liga de Diez y los de Sirio poniéndose del lado de los Heteróclitos de Ur-Arc-Tania.

A medida que nuestro talento se hacía superior, los de Antares derrotaron a los de Sirio, y la intervención se hizo apenas una cuestión de tiempo. O mejor, cuestión de que demostrásemos mayor y mayor habilidad para compartir el tiempo y cabalgar el púlsar.

Según se pudo ver, lo que realmente había atraído la atención de la Federación era nuestra capacidad de mantener estimulación erótica de alto nivel, al tiempo que cumplíamos con nuestras tareas de cabalgar el púlsar. El propósito de estas tareas era minar el control de la Liga de Diez, y simultáneamente "convertir" a los arcturianos de la malhadada Liga a una exploración de sus centros de placer largamente dormidos. El éxito en esta doble operación llevó a que la Federación considerase el potencial de una Sonda de Arcturo que avanzase como parte de un acto natural de la Federación.

Para comprender el brillo de nuestro logro, deben entender nuestro uso de los tres cuerpos: vegetal, eléctrico y cristal.

El vegetal, o cuerpo lunar, puede que lo recuerden, es nuestra raíz tri-dimensional. Requiere ser "plantado." Allí donde es plantado, acumula los versos de la canción de su ambiente inmediato y las extiende hacia sus centros de placer, atrayendo otros cuerpos vegetales.

También los llamamos cuerpos lunares debido al control gravitacional que la luna o lunas de un planeta ejercen sobre el cuerpo vegetal. "La vida es lunar; toda generación física se debe a la luna." Así está inscripto en los versos de la canción de la zuvuya mayor de Arcturo.

Que un cuerpo vegetal esté plantado o enraizado significa que está inmerso en su ambiente. Colectivamente forma, con otros cuerpos vegetales, un sistema familiar. El propósito del sistema familiar es cultivar niveles de intimidad cada vez más intricados, y a partir de esa intimidad, atreverse a ir hacia mayores niveles de excitación erótica. Esto se logra mejor con la reunión de dos o más de las familias ampliadas.

Para nosotros Heteróclitos, la esencia misma de la intimidad es el contacto físico sensual. Y dado que cada Heteróclito posee sus propias necesidades y puntos de excitación idiosincráticos, las posibilidades de exploración y contacto con otros son inmensas. El contacto físico es el lazo del cuerpo vegetal con el segundo cuerpo, el eléctrico.

Es el cuerpo eléctrico, cuatri-dimensional, el que reúne las "signaturas" de los diferentes versos de la canción a través de los órganos sensoriales del cuerpo vegetal. Una vez que esas signaturas han sido capturadas por los órganos de los sentidos, quedan inscriptas en los circuitos de placer del cuerpo eléctrico. Esas inscripciones de signaturas son depositadas en el electro-conductor (lo que ustedes denominan cerebro) o procesadas para su uso como medios de expresión heteróclita. Para los Heteróclitos, todas las formas de expresión tienen un propósito: crear más excitación, estimulando la necesidad de nuevas formas de contacto.

Para florecer, el cuerpo eléctrico cuatri-dimensional depende de lo bien que esté y lo bien que se haya enraizado el cuerpo vegetal tri-dimensional. De la msma manera, el cuerpo eléctrico es el medio que el cuerpo vegetal tiene para expandirse más allá de su raíz de espacio-tiempo. Ahí es donde reside la clave para compartir el tiempo y viajar por él.

Sin embargo, sin el cuerpo cristal, toda esa actividad sensorial puede caer en un miasma de hedonismo insubstancial. Es la raíz penta-dimensional del cuerpo cristal lo que gobierna la incesante actividad del cuerpo eléctrico en interés del bienestar del cuerpo vegetal. Este cuerpo penta-dimensional es denominado cuerpo cristal porque se lo evoca mediante el uso conocedor del cristal. El cristal refleja, en forma tangible, la realidad del cuerpo penta-dimensional. Nosotros, los Heteróclitos, hemos sabido - aún

antes de saber - que el cristal es la forma principal que toma la fuerza-g una vez que ha hecho impacto en un planeta. O, como nuestros Analógicos ancestrales tan bien lo cantaban:

> Cantar el cristal es cabalgar el rayo;
> Cabalgar el rayo, hacer que el cristal cante.

Cabalgar el púlsar es cómo, realmente, los tres cuerpos se tornan una unidad operativa consciente, o espora sensorial activada. Sabiendo que la muerte es meramente el modo como el cuerpo eléctrico-cristal experimenta la renovación y la reactivación, nosotros, los Heteróclitos, éramos capaces de cultivar fácilmente el hecho de cabalgar el púlsar.

Nuestra técnica era simple. Habiendo aprendido por analogía que el sueño es muerte, también aprendimos a promover condiciones de elevada excitación erótica grupal, que dejaba a nuestros cuerpos vegetales agotados en un entrelazamiento de formas corpóreas. Se lo llama hibernación erótica intencional porque, en el sueño compartido, también aprendimos a autoproyectarnos de modo telepático no sólo unos a través de otros, sino hacia aquéllos físicamente distantes de nosotros. De tales aventuras, a partir del deseo de proyectar amor hasta sus mayores ramificaciones, nació el arte participativo del tiempo de cabalgar el púlsar y el viaje por el tiempo, la esencia misma de la Sonda de Arcturo.

En el viaje por el tiempo, aprendimos las posibilidades del desplazamiento físico, y de ese modo los de Ur-Arc-Tania Mayor y Menor fuimos finalmente capaces de aparearnos. Una vez que nos hubimos apareado, nada había que pudiera detener nuestro avance, ni siquiera los malvados modos de obrar de la Liga de Diez.

8. TELEPATIA Y GOBIERNO NATURAL

AL PENSAR ACERCA DE NOSOTROS, LOS HETEROCLITOS, y nuestros orígenes Ur-Arc-Tanianos, deben tener presente nuestra ventaja superior: un cuerpo vegetal con base de silicio que es, por encima de todo, un registro de órganos sensoriales diferentes y sus correspondientes centros internos de placer. Y por supuesto, entre nosotros, cada grupo de órganos sensoriales difiere en su capacidad y campo de excitación.

Debido a ello, desarrollamos solamente la más rudimentaria de lo que ustedes denominarían tecnologías materiales. Ustedes necesitan esas tecnologías para compensar sus deficiencias sensoriales. Nosotros nos sentimos cómodos con lo que nuestros sentidos nos ofrecen. Hemos desarrollado vocabularios completos para un solo campo de estímulos que afectan un único órgano sensorial.

Tampoco desarrollamos nunca lo que ustedes llaman civilización - literalmente, "vida en las ciudades." Cuanto más progresan en tecnologías materiales, más complejas y vulnerables se vuelven sus ciudades, y más difícil se hace mantener una calidad de vida de alto nivel. Ni siquiera los mayores de la Liga de Diez desarrollaron ciudades como ustedes las conocen. En cambio, reunieron sus pueblos en grandes corrales concéntricos que se mantenían reunidos en una estructura arquitectónica

circular elevada situada en el centro, que contenía los paneles de control de los mayores.

Los Heteróclitos originales no sólo carecíamos virtualmente de tecnología material, a excepción de unos pocos aparatos para ampliar y registrar los sentidos, sino que vivíamos dispersados en pequeñas unidades multi-familiares. Aún así, poseíamos un estilo de vida único por su falta de agresión, capaz de esos más avanzados refinamientos del pensamiento que ustedes llamarían arte. Aprendimos a transmitir nuestro cuerpo de conocimiento por medios casi genéticos conocidos como erudición amorosa.

En la erudición amorosa, el conocimiento o sabiduría del amor que una espora sensorial desea transmitir es reunido telepáticamente en una bola ardiente que es transferida, en el momento del orgasmo sexual, a una espora sensorial más joven. A continuación de la posesión erótica, la espora transmisora expira, y sus cuerpos eléctricos-cristal liberan una cierta fragancia que envuelve a la espora sensorial más joven comprometida en ese acto. La fragancia actúa como una selladura celular, y la sabiduría amorosa es entonces un aspecto operativo de la personalidad de la espora sensorial más joven, sobreviviente.

También el conocimiento es transmitido por medio de diseños o esquemas de registro en materiales semi-permanentes como el cristal. Esos diseños pueden ser "leídos," y entonces entonados o cantados. Deben comprender además que cantar y hacer música ha sido siempre algo natural para nosotros, y cuanto más espontáneamente, mejor. En posesión de las avanzadas legiones de Analógicos se hallan los códigos de verdaderas sinfonías que sincronizan planetas enteros en ondas sincopadas de deleite y saber. Tal saber y poder son funciones de la telepatía avanzada de un sistema hepta-sensorial como el de Arcturo, y si bien quisiéramos compartirlos con ustedes, antes deben suceder muchas otras cosas.

Una de ellas es la comprensión de que la telepatía es un gobierno natural.

Sólo cuando notamos que los mayores de la Liga de Diez estaban celosos de nuestra coparticipación del tiempo y deseaban capturarnos o destruirnos, tomamos conciencia de una cosa tal como el gobierno. Observando las acciones de los mayores de la Liga de Diez, vimos que el gobierno es la capacidad de controlar los niveles mentales e institucionalizar dicho control como una forma de comportamiento que parezca natural e inevitable. Sin embargo, todo control gubernamental es en realidad solamente para beneficio de unos pocos. Asimismo, es un beneficio cuestionable dado que quienes ejercen el control deben gastar mucha energía racionalizando sus privilegios, al tiempo que se aferran a su poder para evitar perderlo.

Aunque inicialmente nos sentimos desconcertados, la fuerza bruta con que este "gobierno" trataba de mantenernos bajo su control constituía de hecho, para nosotros, un comportamiento insano y estéril. Nuestra respuesta fue convocar a una reunión de los consejos telepáticos de Ur-Arc-Tania. Rápidamente, por el mero hecho de concentrarnos en el tema de la solución del problema de nuestra propia supervivencia, comprendimos que la telepatía es un gobierno natural.

La telepatía asume autonomía, conocimiento y ser con características intrépidas. El ejercicio telepático del poder se efectúa por autorregulación autónoma mutua. La pena por evadir la autorregulación telepática es la pérdida de la intimidad, algo que ningún Heteróclito que se respete desea. La telepatía prospera con todo tipo de comportamiento creativo espontáneo, en especial la música, la danza, el canto y la

excitación erótica. El mayor desafío para el autogobierno telepático es la búsqueda colectiva de nuevos umbrales de originalidad que no violen el libre albedrío de las esporas sensoriales participantes.

Debido a nuestra propia armonización mental y la familiaridad propia del cuerpo eléctrico, nuestro poder pudo elevarse en las líneas naturales de las canciones de nuestros planetas gemelos. Como habríamos de descubrirlo después, esas líneas naturales planetarias son las emanaciones de las líneas maestras, o zuvuyas, emanadas por el CSR. Sin saberlo, estábamos por entonces llevando a la acción los códigos del Gran Radión Estelar Central tal como eran recibidos por nuestros planetas gemelos.

Justamente porque no estaban adecuadamente armonizados con las líneas maestras de sus planetas, las legiones de los mayores de la Liga de Diez fueron fáciles de superar. Uno a uno fueron liberados los corrales concéntricos, y los pueblos despertados a su verdadera naturaleza. Estaba así en su sitio la posibilidad para el primer florecimiento verdadero del Dominio de Arcturo.

9. EL DOMINIO DE ARCTURO: LA SONDA EXCITADA

HAY TANTO PARA CANTAR e informar respecto de la heroica era del establecimiento del Dominio de Arcturo, que es virtualmente imposible hacer algo más que sugerir la cualidad y la calidad de ese bienamado eón.

Aunque nos describamos a nosotros mismos como un dominio, nuestra forma de gobierno es la de una autorregulación telepática avanzada. "Avanzada" porque habíamos emparejado a nuestros doce planetas en seis grupos, cada uno comprendiendo una espora sensorial estelar. Arcturo, la unidad estelar central, es el séptimo sentido, y por esa razón funcionamos dentro de la Federación como un sistema telepático del séptimo sentido. Debido a que somos un sistema del séptimo sentido, funcionamos también como un eje de la inteligencia de la quinta fuerza.

Como subsistema soberano dentro de la Federación, operamos con el pleno conocimiento y cooperación de diversos sistemas vecinos, muy principalmente Antares, las Pléyades y Sirio. Aunque diferimos en cualidades y funciones individiduales, cada subsistema soberano dentro de la Federación modela el orden entero de la Federación. Y la Federación misma es modelada sobre la misteriosa Matriz de la Liga de Cinco.

Estos son los cinco órdenes de la Federación según llegamos a conocerlos:

El Orden Galáctico Rojo Escudo del Nacimiento

El Orden Galáctico Blanco Escudo de la Muerte

El Orden Galáctico Azul Escudo de la Magia

El Orden Galáctico Amarillo Escudo de la Inteligencia

El Orden Galáctico Verde Escudo de la Matriz

Estos cinco órdenes del ser galáctico reflejan la liga primigenia o compacta de Hunab Ku. Cada uno de esos órdenes representa una función de la inmensidad del ser galáctico. Quienquiera ingrese a la Federación toma votos de apoyar a todos esos órdenes y queda comprometido al cumplimiento de uno de ellos como asignación o tarea de por vida.

Naturalmente, las tendencias y peculiaridades de los diferentes sistemas estelares determinan su inclinación por uno u otro de esos cinco órdenes. Debido a nuestra naturaleza heteróclita altamente desarrollada y el avance de nuestra co-participación del tiempo y en el cabalgar del púlsar, nuestros más valientes pelotones de Analógicos gravitaron hacia el Escudo de la Magia del Orden Galáctico Azul. Bajo este escudo habría de poder desarrollarse la flor de la inteligencia arcturiana, la Sonda.

Lo que nuestro genio podía ofrecer a la Federación era la posibilidad de intervenir sin los efectos colaterales del abuso del libre albedrío, el gran factor prohibido en el código ético de la Federación. Pero la Sonda solamente podría funcionar si nos manteníamos alineados en nuestra senda de excitación erótica sin agresión. Sujetos a un proyecto tan inmenso como la Sonda de Arcturo, esa capacidad y tendencia propias de nuestra naturaleza habrían de liberar su total poder interdimensional en el ejercicio de una aventura que hasta llegaba a producirnos vértigo en nuestra imaginación.

Lo que los mayores de la Federación vieron en nosotros, los Heteróclitos, fue la capacidad carente de inhibiciones para descubrir maneras aún más creativas de expresar la alegría de nuestro amor incontrolable. Por algún motivo inexplicable, esto parecía producir una profunda satisfacción en los mayores de la Federación, una sensación de antigua promesa cumplida. Pero cuál podía ser esa promesa, continuó siendo un misterio para nosotros.

En cualquier caso, con Arcturo ahora adecuadamente asegurada en la Federación Galáctica como dominio estelar del séptimo sentido, y con el flujo de órdenes ahora sincronizados a través del CSR y por él, la Federación nos convocó a consejo telepático.

> Grande y vasto es el imperio galáctico. Supremo es el orden de Hunab Ku. Infinita es la capacidad de la Federación para excitar los niveles siempre en expansión del comportamiento iluminado. Arcturianos! Heteróclitos y Homóclitos también, prestad atención! La proeza de nuestras grandes habilidades para superar las mayores dificultades e ignorancias ha afectado a la Federación toda. Rumores han llegado a nosotros desde el núcleo de la matriz de la inteligencia universal, rumores que nosotros los mayores de la Federación hemos considerado y ahora trasladamos para vuestro beneficio en la forma de un edicto.
>
> Este edicto proclama el Dominio de Arcturo como progenitor de lo que a partir de ahora será conocido como Sonda de Arcturo. Recurriendo a vuestros ya demostrados talentos y habilidades en la co-participación del tiempo y el cabalgar el púlsar, y en concordancia con las leyes del magnetismo radial y las ondas galácticas de la zuvuya maestra del CSR, teneís ahora el poder

de utilizar vuestras habilidades e inteligencia en la forma de una Sonda para impulsar manifestaciones de conocimiento sensorial en todos los mundos perdidos de las regiones experimentales de la Federación. Como corresponde a todos los edictos de la Federación, dejamos librado al genio y el libre albedrío que a vosotros, Arcturianos, les son naturales el definir las pautas de este programa.

Bien! Tras alguna deliberación entre nuestros propios consejos interplanetarios, quedó claro que debíamos hacer lo que mejor sabíamos hacer. "Heteróclitos, avancen!", era el grito de vanguardia en las batallas. Los mayores de los Homóclitos (a quienes previamente denominamos los durmientes) nos proporcionaron buenas advertencias y nos asistieron en la preparación de programas de encarnación intergaláctica, de reestructuración de memoria radial, y de líneas interestelares de comunicación en gran variedad de códigos.

Con un aura de ceremonia y pompa sin precedentes, en medio de estallidos de rayos enceguecedores y vibrantes fragancias de radiantes luces espectrales que hicieron que el sistema de Arcturo entero resultase henchido en un múltiple orgasmo interdimensional, interplanetario, la Sonda de Arcturo fue lanzada. Por la primera vez en nuestra historia estelar, unidades arcturianas ingresaron en el océano del tiempo y partieron hacia otros sistemas estelares.

10. EL SECTOR DE VELATROPA O ZONA GALACTICA EXPERIMENTAL

NO ES COSA FACIL TRANSMITIR el drama de la tarea que enfrentábamos. Partir con el propósito de domesticar los mundos perdidos de las regiones experimentales de la Federación es algo así como enviar a unos pocos de ustedes humanos hacia regiones inexploradas de una jungla, armados solamente con sus conocimientos.

No es injustificada la comparación de una región experimental con una jungla terrestre. Esa región, custodiada durante mucho tiempo por Sirio, incluye los sistemas estelares que ustedes conocen como Alfa Centauro, Vega, Procyon, Altair, Aldebarán, Pólux, Formalhaut y Régulus. Y, por supuesto, su propia estrella situada en el centro de esta misteriosa y apartada constelación.

Algunos llaman a su estrella, Helios; otros la llaman Kinich Ahau. Durante mucho tiempo sólo la conocimos como Velatropa 24. "Velatropa" porque es el nombre que tradicionalmente hemos dado a la zona experimental (que también incluye a Arcturo) y "24" porque Kinich Ahau es la 24ª. estrella en elevarse sobre el horizonte arcturiano medio. Incidentalmente, el significado de Velatropa es "la luz que gira," pues es en esa zona experimental donde la luz o el poder del CSR gira o rota de manera novedosa, creando nuevas formas de vida y, sobre todo, nuevos desafíos.

Recuerden que, además de Sirio y Antares, la zona experimental es monitoreada por el sistema de las Pléyades, al que también nos referimos como la piedra imán galáctica exterior. Ninguna estrella dentro del sector de Velatropa se orienta sin tomar en cuenta a las Pléyades como punto central de referencia. Entre nosotros, las Pléyades son denominadas el Ancla Resplandeciente. En el sector de Velatropa, cada estrella

que se mueve con relación al Ancla Resplandeciente toma un índice estelar. Nuestro índice estelar es 104. El índice estelar medio es 26. El de Kinich Ahau es 52. Todos los índices estelares son múltiplo de trece, la magnitud dimensional de Hunab Ku.

El sector de Velatropa es uno de los órganos de evolución más reciente de la galaxia, y se halla hacia la extremidad de uno de los "brazos" de la espiral de la galaxia. Fue designado experimental por la Liga Matriz de Cinco, precisamente debido a su reciente posición "en el borde de las cosas." De hecho, el mandato principal de la Federación en este cuadrante galáctico es monitorear el desarrollo de este nuevo órgano galáctico, el sector de Velatropa.

Monitorear un nuevo órgano galáctico es una operación muy compleja. Nuestra galaxia, a la que nos referimos simplemente como la Madre, posee una vida y un latido propios. Su propósito, confuso para nuestra inteligencia en el borde más lejano de las cosas, es ampliar su capacidad para la autoexcitación interna. A lo que parece, lo hace en grandes pulsos sincronizados. Su meta final parece ser emparejarse con otra galaxia, quizás muchas otras. En pos de sus fines, desarrolla nuevos órganos de excitación con el objeto de establecer interfase con órganos más antiguos, ya evolucionados.

La fuerza-g funciona en la forma de rayos que irradian esos rizos inteligentes de excitación, hacia muchas direcciones simultáneamente. Debido a que los centros galácticos de placer - estrellas - son innumerables y escalonados interdimensionalmente, no hay manera racional de comprender la naturaleza y la fuente de esos rayos; a menos que, por supuesto y como sucede con nosotros mismos, se reconozcan los propios centros de placer y se los utilice inteligentemente. Como Heteróclitos, comenzamos a lograr una comprensión más profunda de nuestra propia naturaleza y misión en este grandioso espectáculo galáctico. El placer nunca ha representado problema alguno para nosotros, y siempre hemos actuado según el slogan "Si significa más placer y regocijo, hazlo!"

El sector de Velatropa, o zona experimental, es conocido también como la región de los "mundos perdidos." La razón de ello es el propio proceso interno de la Madre, en el que todo aquello que posee un ciclo de existencia es elevado, neutralizado dimensionalmente, o reciclado. Cuando se forma una zona experimental o nuevo órgano en el extremo del brazo de una espiral, sus contenidos psíquicos se transforman en las historias de los mundos perdidos. Los mundos perdidos representan la acumulación de errores, accidentes y las malas acciones kármicas que han ocurrido previamente dentro de la galaxia. De esta manera, la Madre Galáctica permite nuevas oportunidades de perdón para sus propias fallas internas.

Dado que el sector de Velatropa representa la mayor acumulación de errores galácticos y, por lo tanto, el mayor desafío para elevarse a nuevos niveles interdimensionales de innovación y excitación. Esto es lo que determinaron nuestras legiones avanzadas que cabalgan el púlsar mientras fijaban sus rumbos y se desencarnaban de Arcturo.

11. ARCTURO, LA ESTRELLA PASTORA DEL SEPTIMO PODER

LO QUE NUESTRO LOGRO SIGNIFICO PARA LA FEDERACION fue había sido auto-domesticado un sistema estelar más en la zona experimentalsido auto-

domesticado. Nuestra auto-domesticación, tal como resultó, fue crítica. El conocimiento del placer de los Heteróclitos era una línea del ser galáctico tejida profundamente a partir de la fuente primigenia. Ese conocimiento del placer era vital para los intereses de la Federación, pues el "problema" en Velatropa surgió de experimentos con el libre albedrío que abusaron del sentido del placer y reemplazaron el placer natural con la culpa y el castigo. Ciertamente, razonó la Federación, se podría corregir algo de esta situación enviando a los Heteróclitos arcturianos en una sonda sensorial única en su género.

Domesticar la barbarie y las densas historias kármicas de Velatropa! Qué desafío! Enfrentar las crudezas ruines y hedonistas de Atlantis, combatir a los demonios propiciadores de la muerte de Amer-topia, vencer de una vez por todas a los vampiros de Alfa Centauro. Y hacer todo eso, no por ningún medio obvio de intervención, sino a través de demostraciones de conocimiento sensorial - sutiles infiltraciones del sistema nervioso galáctico, dejar improntas de patrones artísticos a deshora y a hurtadillas, dejar caer diluciones de nodos de memoria del dragón en el tiempo de los sueños del sueño inadvertido de los cuerpos vegetales. ¿Qué nos había obstaculizado hasta entonces? Nada. No había razón para detenernos ahora.

Como poder estelar del séptimo poder, nosotros los arcturianos poseemos capacidades únicas. Vuestra estrella, Helios/Kinich Ahau, es potencialmente un poder estelar del sexto poder. La diferencia entre ambos poderes no es de magnitud sino de función. Cuando nosotros hablamos de poderes estelares-sensoriales, recuerden que la galaxia es la Madre, un organismo viviente de inconcebible poder y capacidad para el placer. Las estrellas son los fogosos puntos microscópicos en los órganos de la Madre, que pulsan entre sí olas de excitación y placer. Pero el placer no es una cualidad individual, monótona. El placer es múltiple, y posee muchos niveles y formas de estímulo - más de lo imaginable.

En su empeño por catalogar a sus miembros en una forma coherente para recordarlos fácilmente, la Federación Galáctica descubrió el principio de las magnitudes estelares-sensoriales. Basada en el emparejamiento de los planetas, la magnitud de sentido estelar corresponde en realidad a un punto en la progresión de la excitación y la liberación de energía que acompaña las pulsaciones orgásmicas de la Madre Galáctica. En concordancia con la magnitud 13-dimensional del Gran Radión Estelar Central del Hunab Ku, la Federación descubrió que existen por lo menos trece diferentes tipos de sentidos estelares, y quizás también tantos como veintiséis.

Pero aún en esto los archivos de la Federación se tornan vagos. ¿Corresponde esa información solamente a un lado de la galaxia? ¿Estamos actualmente en medio de una "inhalación" galáctica en la que los sentidos estelares aguardan en fila para una gran exhalación de "radión" orgásmico, la substancia de la energía que llamamos fuerza-g? ¿Es el propósito de nuestra Sonda ayudar en la preparación de la red de nodos de sentidos estelares en nuestro cuadrante, y específicamente en el sector de Velatropa, para esa gran liberación de radión?

Aunque no tenemos manera de confirmarlo, esta línea de pensamiento confirma nuestras propias inclinaciones heteróclitas. Como hemos visto, con bastante frecuencia la disposición mental es karma, y karma es destino. Cuando se involucran en algo para lo que carecen de respuestas, su actitud afectará siempre el resultado. Por lo tanto, harían mejor en desarrollar una actitud positiva! En cuanto a nosotros, sentimos que

esa disposición ha significado una inmensa ayuda para conducir a nuestra Sonda hasta donde se ha desarrollado.

En cualquier caso, saber que nosotros, los Heteróclitos de Arcturo, poseemos un poder de séptimo sentido estelar, nos ha proporcionado ribetes precisos para cultivar artísticamente los confines de vuestros indomados poderes imaginativos. Como ven, el séptimo sentido estelar es aquél que confirma la posibilidad de recibir cualquier clase de información o experiencia sensorial, y sintonizarse con ella. De este modo, el poder de séptimo sentido estelar es el poder de la resonancia universal.

Esa es la razón de que nosotros los heteróclitos seamos particularmente eléctricos. Crujimos con aliento erótico. Sentimos hormigueo en las expectantes terminaciones nerviosas. Enviamos voltios de placer iridiscente a través de los centros corporales. Pero todo eso lo hacemos con la máxima ceremonia y magia. Y por detrás del majestuoso, impenetrablemente azul Escudo galáctico de la Magia, resplandecemos con la desconcertantemente seductora luz violeta de la trascendencia sensorial!

Debido a que somos un poder estelar-sensorial, también somos de cardinal importancia. La forma de onda encantada de la creación galáctica es una medida de trece kin. Esta onda encantada, que mide el tiempo, es también un índice estelar-sensorial. El poder del séptimo sentido estelar posee su posición sin paralelos de sintonización universal resonante precisamente porque se halla a mitad de camino entre la primera magnitud y la décimotercera. Esto nos permite desarrollar cualquier medio para extender nuestra sonda artística y sensualmente con el propósito de despertar al conocimiento galáctico a través del placer.

Es también por ser un poder del séptimo sentido estelar que somos llamados una estrella pastora. Unicamente el poder del séptimo sentido posee el entendimiento ecuánime de toda la forma de onda encantada de trece unidades de la creación galáctica. Como un pastor que, sentado en la cima de una colina, cuida a todas sus ovejas, así nosotros, los heteróclitos de Arcturo, nos situamos en la cima del domo emisor de púlsares de Ur-Arc-Tania (ahora internalizado en nuestro ser), para cuidar y reunir a nuestras estrellas vecinas mientras pacen en las pasturas experimentales del sector de Velatropa.

Eleven la vista hacia el cielo nocturno y encuéntrennos allí, más allá del asa de la Osa Mayor. Brillante y constante, nuestra vigilia está allí para que nos conozcan, para que podamos retornar a nuestra antigua estrella, que fuera recta.

12. PROCESIONES DEL CONOCIMIENTO SENSORIAL

A FIN DE COMPRENDER nuestro método operativo y el funcionamiento de nuestra Sonda, permítannos referirles puntos culminantes de nuestra primera misión y ejercicio de la puesta en escena de las “procesiones del conocimiento sensorial.”

Una vez que la guardia de avanzada de los Analógicos Meta-Arcturianos se liberó de sus círculos de cuerpos vegetales enraizados profundamente dentro de las colinas color de lavanda de Arcturo Exterior, tejió su camino hacia Aldebarán para su reconocimiento sensorial. Aldebarán fue escogida porque, de acuerdo con informes de la Federación, su inteligencia había virado en una dirección alejada de los Luciferinos que dominaban la mayor parte del resto del sector de Velatropa. Ya que se trataba de nuestra primera misión, es natural que quisiéramos un blanco fácil.

El sendero marcado a fuego por los Analógicos Meta-Arcturianos abrió realmente un circuito de zuvuya entre el CSR de Arcturo y el de Aldebarán. Una vez abierto ese circuito, podría pasar la información en la forma de nodos cristalinos de memoria, entre los dos sistemas estelares.

Nuestras observacones nos mostraron un sistema notablemente similar al nuestro, aún más semejante que nosotros al Ancla Resplandeciente. Siguiendo la fórmula *número de planetas emparejados más estrella es igual a tipo estelar-sensorial*, Aldebarán poseía el potencial de transformarse en un poder del octavo sentido estelar. Nuestra tarea era señalar en cuál de los 14 planetas se pondría en práctica nuestra sonda. Es un laborioso esfuerzo, pues involucra las más delicadas y sutiles penetraciones del campo mental, requiriendo la constante armonización de nuestros esfuerzos con las texturas psíquicas nativas.

Lo que descubrimos en la cuarta órbita planetaria de Aldebarán fue un punzante punto de entrada. Este planeta, conocido localmente como Atlantesia, había servido de refugio-jardín para seres de diversos otros planetas de Aldebarán, donde algún tipo de travesura o agravio había vuelto inhabitables a esos planetas-anfitriones originales.

Ni siquiera en Arcturo podíamos recordar un cuerpo celeste más bello que Atlantesia. Un grupo de elementos perfectamente equilibrados en su cuerpo electromagnético hacía que, diariamente, una andanada de nubes iridiscentes descendieran filtrándose en grandes formas semejantes a dragones, sólo para disolverse a corta distancia de las rocas vegetales o las aguas color púrpura de los vastos océanos de Atlantesia. En verdad, la sola contemplación de este planeta desde cualquiera de sus dos lunas, nos deslizaba a agudos coros de memoria cósmica.

Atlantesia tan aseada,
¿Cuán oculta está tu maquinaria de guerra?

Eso es lo que aprendimos acerca de ese sorprendentemente precioso planeta, la joya de Aldebarán. Su inteligencia, una raza más que nada similar a la nuestra, era mantenida bajo servidumbre por un perverso grupo de criminales que continuamente propalaban al populacho sus formas de pensamiento con imágenes aterradoras de mutilación y tortura.

Con el fin de “ayudar” al pueblo a eludir esas imágenes aterradoras, ese mismo grupo criminal ofrecía formas de contra-pensamiento con máquinas pródigas cuya intención era otorgar poder a los que carecían de él. Tales máquinas podían ser “compradas” con sólo aceptar algo así como un número de serie que podía usarse en una lotería para ganar créditos. Esos números de serie eran retenidos pccccor el cártel secreto y utilizado para rastrear al populacho entero. De vez en cuando, a modo de cortina de humo, el cártel secreto fomentaba una guerra entre diferentes clanes atlantesianos.

Nuestra impresión era que, en realidad, el cártel secreto estaba utilizando al CSR planetario sin que éste lo supiera. Además, entre los muchos clanes atlantesianos, estaban los que comprendían la naturaleza general de su situación. Entre estos grupos se contaban los Asesinos de Dragones, el único grupo que había sido capaz de soportar la amenazante andanada de formas de pensamiento emanadas del cártel criminal.

Ocultos dentro de profundos nichos montañosos en las regiones del polo sur de Atlantesia, los Asesinos de Dragones eran feroces, aún cuando predominaba en ellos un tierno afecto que nosotros reconocíamos como propio.

"¿Es la tendencia heteróclita tan universal?", nos preguntábamos al tiempo que admirábamos y apreciábamos la terca vigilancia de ese grupo. Fue así que practicábamos un buen número de nuestras técnicas de encantamiento del sueño, incluyendo la encarnación estratégica.

En una generación más, se produjo algo así como un renacimiento entre los Asesinos de Dragones. Allí donde nunca antes hubo filósofos, surgió entre ellos un filósofo de nombre Memnosis. Así, este Memnosis expuso la noción de que Atlantesia no sólo poseía un núcleo viviente, el mini-CSR, sino que por entonces ese núcleo era mantenido cautivo por el secreto cártel gobernante anónimo. Valiéndose de las longitudes naturales de onda del CSR, el cártel era capaz de permear el planeta con formas de pensamiento contradictorias, negativas, que mantenían a la inteligencia del resto de Atlantesia en cautiverio.

Fue idea de Memnosis que, cultivando el cuerpo eléctrico cuatri-dimensional, un grupo selecto de Asesinos de Dragones podrían apoderarse del CSR, barrer con el cártel secreto, e insertar pautas de información sensorial positiva en las longitudes de onda planetarias.

Tras diversos intentos, Memnosis perdió la vida. Pero, como sucede con frecuencia, Memnosis era más grande como mártir que como ser viviente. Muy rápidamente, entonces, los Asesinos de Dragones tuvieron éxito en su misión. Su hora de triunfo fue, realmente, la puesta en escena de una procesión de conocimiento sensorial. De ahí en más, formas reprimidas de fragancias eróticas, sincronizadas con el flujo y reflujo de patrones de nubes iridiscentes, renovaron la vida de Atlantesia. En una generación más, los Atlantesianos estaban unificados. Aprendiendo por sí mismos formas de cabalgar el púlsar, los Atlantesianos prepararon lanzamientos para asistir a otros planetas del sistema de Aldebarán.

Sabiendo que el Hunab Ku alimenta el CSR de cada nodo estelar con programas ecualizadores respecto de la naturaleza diversa aunque uniforme de la vida galáctica, nuestro inicial reconocimiento y sondeo de Aldebarán llegó a su fin. Nunca sospecharon los Atlantesianos que habían sido el objeto de la primera misión de la Sonda de Arcturo. Ese fue nuestro triunfo. Supimos que Aldebarán se encontraba así en un sendero inevitable y que, tarde o temprano, nos reconoceríamos mutuamente en los consejos interestelares de la Federación Galáctica.

13. LA RECOMPENSA: MOLDEADO DEL ORACULO DEL ENCANTAMIENTO DEL SUEÑO

INICIALMENTE, NUESTRA PRIMERA SONDA PARECIO MANTENER UN PERFIL BAJO. Habíamos actuado con cuidado - o así lo pensamos. Pero noticias provenientes de la Federación señalaban su gran placer ante nuestros esfuerzos. El entusiasmo creció entre nuestras filas. La osadía que una de nuestras esporas sensoriales, Memnosis, manifestó para encarnar y de hecho morir por la Sonda, pareció impresionar como una novedad singular a los mayores de la Federación. Al mismo tiempo, nos advirtieron que no debíamos transformar semejante sacrificio en una práctica habitual.

Citados por el consejo para asuntos interestelares de la Federación, los Analógicos Meta-Arcturianos recibieron palabras de encomio - y una recompensa. Layf-Tet-Tzun, el mayor entre mayores de Alcione, el mago andrógino de la alta corte de la magia, hizo una de sus raras apariciones y dio a nuestras líneas de avanzada una recompensa: el don del arte de moldear un encantamiento del sueño.

Ahora bien, desde los días más tempranos del cabalgar el púlsar, habíamos tenido indicios del encantamiento del sueño - no como oráculo, pues de oráculos sabíamos poco, sino como una aplicación del entrenamiento o magia de la mente. Es decir, si uno puede entrar en otro por medio de una simple forma de pensamiento, ese otro se embarcará con uno en la forma de pensamiento, y eso es lo que constituye un encantamiento del sueño. Todo amor romántico es un encantamiento del sueño. Todas las más altas variantes de la pasión a las que somos conducidos por nuestras inclinaciones eróticas, también las percibimos como encantamientos del sueño.

Pero entonces llegó a nosotros Layf-Tet-Tzun, entró en nosotros, y conocimos sus pensamientos. Tomando en cuenta el tema, sus pensamientos fueron pronunciados con simplicidad y claridad asombrosas:

> La galaxia es una intersección de diferentes dimensiones implotada en un todo coherente. Este todo coherente es una extensión proveniente desde adentro del núcleo central, ampliándose a través de todos los sentidos. Las dos principales cualidades que cohesionan la intersección galáctica son tummo-kundalini (vehemencia generada internamente) y telepatía (comunicación-conocimiento omni-abarcadores).
>
> Habéis aprendido a confiar en estos heteróclitos arcturianos y a usarlos bien en muchas situaciones diferentes y difíciles. No sólo eso, sino que habéis reunido la vehemencia generada internamente y la telepatía en un sendero de total libre albedrío. Practicáis la firme verdad en forma inseparable con el amor incontrolable, sin perder de vista la meta de la trascendencia universal.
>
> De ese modo, habéis abierto para vosotros los portales del encantamiento del sueño. Pero ¿qué es el encantamiento del sueño? Sí, es cómo amar y elevar el amor hasta la siguiente octava, como bien sabéis. Pero el encantamiento del sueño es también el sistema de la magia elevada, la magia de los domadores de planetas y de los ecualizadores kármicos.
>
> La verdadera magia es el poder que tiende un puente entre las dimensiones. Debido a ello, la verdadera magia puede ser sistematizada y usada en ocasiones específicas. Poner de manifiesto la verdadera magia, el encantamiento del sueño que conecta las dimensiones, es el poder del oráculo. El oráculo es aquél que habla. Pero ¿quién y qué habla? Preguntadle al cristal.

El cristal responde: “De la serpiente que da vueltas, el círculo se forma; del círculo que se forma, todas las formas florecen. El círculo es extraído de la mente. La mente es auto-existente, la vacía raíz del tiempo. Kin es la medida del tiempo, y el tiempo es el manantial entonado del ser. Extraed de la mente el círculo y sabed sabed que toda magia está ligada por la ley del kin. Por la ley del kin, ningún encantamiento puede ser moldeado fuera del poder del círculo. Dentro del círculo, invocad los poderes entonados del kin. Invocar y transmitir telepáticamente los poderes entonados del kin es moldear un encantamiento. Para moldear un encantamiento del sueño desde dentro del círculo, invocad los poderes entonados de acuerdo con las proporciones de la forma de onda del púlsar. Hablad desde las proporciones de esos poderes empapados de púlsares y os habréis transformado en el Oráculo del Encantamiento del Sueño. Para mantener y retener los poderes del oráculo, enviaos a vosotros mismos a través de mi forma, la forma más allá del tiempo del cristal.”

En el lugar de la forma de Laif-Tet-Tzun había un poderoso cristal. Este cristal estaba fuera de nosotros, pero - al mismo tiempo - estábamos envueltos por el cristal. Dentro del cristal, centellando en un azul profundo, y asimismo atravesados por llamas y pasajes iridiscentes, nos hallamos como en muchas sendas. Arremolinadas nubes de luz envolvían intersecciones de brillante color, volviendo a separarse para revelar arquitecturas de sonidos y elevados ápices de castillos que giraban y giraban, alcanzando infinitas alturas, y aún así manteniéndose dentro del Cristal Maestro.

En este torrente de plenitud sensorial, encontramos el cuerpo cristalino de Memnosis. Puro, como una fría espada llameante, su ser traspasó el nuestro hasta que nos fusionamos en uno solo. En esta fusión, muchas técnicas y códigos del encantamiento del sueño fueron revelados a nosotros, los Analógicos Meta-Arcturianos. Comprendimos que con esas técnicas y códigos podríamos moldear encantamientos y quebrarlos, pero únicamente de acuerdo con las limitaciones de la inventiva de nuestro propio cabalgar el púlsar.

Satisfechos por la naturaleza y calidad de esta experiencia cristalina, emergimos repentinamente desde dentro del cristal. El cuerpo cristalino de Memnosis aún se hallaba entre nosotros. Fue entonces que Memnosis convocó a la tabla redonda[1], la reunión de los kin galácticos.

[1] N.de la T. "Round table" puede traducirse como “mesa redonda” o “tabla redonda”. Tabla redonda tiene más relación con el texto general, que menciona a Arcturo (o Arturo), Merlín, Perceval, Excalibur, etc., y motivo por el que será la forma utilizada en esta traducción.

14. UNA TABLA REDONDA DEL ESCUDO GALACTICO AZUL DE LA MAGIA

UNA TABLA REDONDA DEL ORDEN GALACTICO AZUL del Escudo de la Magia difícilmente sea un acontecimiento ordinario, aún para standards arcturianos. Esta asamblea fue convocada por Memnosis. Su propósito era moldear un Oráculo del Encantamiento del Sueño para la próxima misión de la Sonda de Arcturo.

Dentro del domo cuatri-dimensional del satélite de la intermedia del radión estelar central entre Arcturo y el Ancla Resplandeciente, se reunieron los cuerpos eléctricos. Entre los seres reunidos se encontraban ya unos pocos selectos de Aldebarán, la fuerza de élite de los Asesinos de Dragones. Con miradas de profundo pero silencioso reconocimiento, nos ubicamos entre ellos. Las festividades habían comenzado.

Entre las luces pulsantes y rotativas, y las parpadeantes imágenes lanzadas desde el núcleo del satélite del CSR - el caldero, como lo denominábamos -, nuestras formas espectrales entremezclaron y entrelazaron unas a través de las otras los eróticos filtros que excitaban el conocimiento mutuo más profundo. El frágil equilibrio de la intimidad y la inocencia mantenidas durante todo ese festejo amoroso, nuestra primera tabla redonda, nos alentó inmensamente.

Una vez que hubimos alcanzado el máximo nivel de regocijo y apasionada intensidad, se anunció el motivo de la asamblea. Hora de moldear el Oráculo del Encantamiento del Sueño, hora de invocar “la voz.” Silencio. Y luego escalofriantes, imponentes cascadas de sonido cada vez más triunfante, impresionantemente poderoso, insoportablemente atronador. Y luego un silencio aún mayor, más profundo y restallante, como si nuestro ser hubiera sido arrancado desde su núcleo y arrojado desnudo al palpitante espacio que nos aunaba.

Entonces, desde el caldero, núcleo saturado de radión del satélite del CSR, surgió la voz oracular: “Queréis conocer vuestra próxima misión, pero eso es tonto. Para conocer vuestra próxima misión, debéis saber de dónde provenís. Si sabéis de dónde provenís, entonces un escudo que muestre de dónde provenís es todo cuanto necesitáis. La misión se presentará por sí misma. El escudo os protegerá recordándoos vuestros orígenes.” Silencio. El oráculo había hablado. Humo coloreado, relampagueantes rayos de luz y exóticas fragancias quedaron suspendidas en densa expectativa.

“Un escudo debéis tener y un código en ese escudo, para que todos puedan conoceros y a vuestras intenciones,” el oráculo habló otra vez.

“Tal como la Orden Galáctica Azul posee el Escudo de la Magia, así vosotros debéis poseer vuestro escudo, hijo del Escudo de la Magia. Para conocer ese vuestro escudo y su naturaleza, moldead el Oráculo del Encantamiento del Sueño y extraed sus runas.”

Memnosis, quien había moldeado el oráculo, quien hablaba su verdad, extrajo la runa. Lamat, la estrella, fue la runa. La estrella de la elegancia de cuatro puntas, rodeada nuevamente por cuatro círculos en perfecto equilibrio entre sí y las cuatro puntas de la estrella. Cuatro puntos, cuatro círculos, un índice de ocho recordatorios. Ocho, el número código de la octava, la armónica galáctica, la integridad de la mente

misma. Siendo de un poder estelar del séptimo sentido, el ocho de la runa estelar nos recordó la siguiente magnitud, y Aldebarán, nuestra primera misión.

Luego, a cada uno de nosotros de los Analógicos Meta-Arcturianos, nos fue dado un escudo. Este escudo es y no es como aquéllos que les son familiares por sus propias historias. La forma de nuestros escudos, como los suyos, es redonda, imitando el círculo primigenio de la magia. Sin embargo, nuestros escudos no son densos como los suyos, sino que es una "urdimbre" de sustancias electro-espectrales. Esas sustancias contienen información codificada, conocimiento curador, encantamientos para ser disparados telepáticamente.

Si alguno de estos detalles les suenan conocidos, ello se debe a que nosotros somos su otra historia. Pero esta otra historia, conocida solamente por algunos magos a los que ustedes no han olvidado, sólo puede ser totalmente revelada mediante la recuperación de su propia telepatía. En nuestra Sonda, sólo hacemos una simple pregunta: ¿Qué es lo que deben superar con el fin de recuperar su telepatía?

15. MEMNOSIS: LA PERDURABILIDAD RECORDADA

YO SOY MEMNOSIS, y éste es mi relato. Yo soy originalmente "nosotros," como todos somos "nosotros." Ninguna espora sensorial de pasión perdurable es menos que un grupo de múltiplos amantes del placer. Nuestros nombres todos son palabras código, sílabas líricas pensadas para ser cantadas en canciones que relatan nuestra inclinación a la belleza. Debido al nombre Memnosis, la voz se transforma en "yo." Memnosis significa "en condición de recordar." Pero ¿quién es el que recuerda?

Como heteróclito arcturiano, miembro de los Analógicos, estaba adiestrado en el arte del desplazamiento. Es decir, mientras mi cuerpo vegetal permanecía enraizado en su banco del domo de erotismo hibernado familiar, mi cuerpo eléctrico acicateado por la curiosidad aprendía a aumentar su placer duplicando mi cuerpo vegetal en ambientes apropiados. Posteriormente llegamos a denominar a esta aptitud cambio de forma: la capacidad del cuerpo vegetal para estar en por lo menos dos lugares, de inmediato.

Este cambio de forma es análogo al moldeado del encantamiento. Al moldear un encantamiento, se produce un intercambio telepático de un tiempo por otro o, más precisamente, de un kin por otro equivalente. Los kin equivalentes para el moldeado del encantamiento se extraen de uno de los innumerables universos paralelos. A estos universos paralelos accedemos a través de uno cualquiera de los numerosos dientes de engranaje que irradian del núcleo de la fuerza-g.

Al núcleo de la fuerza-G se accede en el ahora. El ahora carece de historia; ¿por qué deberíamos nosotros tenerla? En lugar de una historia, el ahora está equipado con un núcleo de fuerza-g con dientes radiales. Este núcleo es una construcción mental interdimensional. Se puede acceder a él en el ahora con la correcta combinación de intención focalizada y atención desfocalizada. Esto abre los nodos del placer del cuerpo vegetal, en tanto un espasmo eléctrico simultáneo activa el cuerpo eléctrico cuatri-dimensional.

A este cuerpo eléctrico aprendimos a llamarlo holón. En su función sintetizadora de placer, el cuerpo eléctrico reúne todos los sentidos del cuerpo vegetal

en una experiencia de ejecución total. Tan placentero como es salir de la “piel” del cuerpo vegetal experimentando orgasmos, la simplicidad y síntesis producidas por la experiencia orgásmica completa requiere una palabra para ese máximo de totalidad y simplicidad: holón.

De acuerdo con sus necesidades de placer, el cuerpo vegetal que accede al núcleo excitará el holón para explorar varios de los universos paralelos. En una ola de éxtasis, el sistema nervioso del cuerpo vegetal será inundado por una liberación de engramas con engranajes radiales que ustedes conocen como déjà vus. Para nosotros, el déjà vu es la indicación unificadora de que ya estamos disolviéndonos de vuelta al núcleo, el ahora, y entonces volvemos a prestar atención.

El punto de tal refinada actividad es volverse completamente recordado en uno mismo, a uno mismo, por uno mismo. A este proceso aprendimos a describirlo como memnosis, pues en la memnosis la condición de recordar es también la denominada perdurabilidad. Sin perdurabilidad, ningún universo paralelo podría ser explorado, no podría acontecer ninguna sucesión mútliple de excitación dimensional. La Sonda quedaría como un sueño imposible.

Al conocer la perdurabilidad, alcanzamos una condición similar a la noción que ustedes tienen de inmortalidad. Pero la palabra “inmortalidad” no transmite nada del inquieto momentum que nuestra condición de perdurabilidad conlleva. En la perdurabilidad, que es una recordación constante, no hay nada más que la impulsora espiral del tiempo que nos expulsa hacia condiciones cada vez más novedosas de conciencia y desafío!

Mediante la perdurabilidad, una espora sensorial como nosotros los heteróclitos arcturianos ha evolucionado hasta hacerse capaz de múltiples transmigraciones hacia múltiples mundos, no como un organismo simple sino múltiple. Y, de la misma manera, una espora sensorial totalmente iluminada que cabalga sus olas de perdurabilidad es capaz de múltiples encarnaciones en múltiples mundos paralelos simultáneamente.

Yo, que les estoy diciendo esto, lo sé, pues soy Memnosis, el labrador de la condición del recuerdo, el que recuerda la perdurabilidad.

Por tal motivo, acompañé a los Analógicos Arcturianos en su primera expedición a Aldebarán. En Aldebarán nos encarnamos nuevamente en una sola entidad. Del múltiple yo retorné al Uno, y al retornar a ese Uno, trascendí la naturaleza binaria de la condición arcturiana del ser.

Como Memnosis, me transformé en el heteróclito fundamental. Me transformé en el solitario peregrino a quien se le pide el auto-sacrificio, teniendo como víctima el temor de la muerte y con anhelos no resarcidos, que son para aquél que ha sido entregado en pro de este acto de heteroclitismo en soledad. Generación tras generación de magos de reproduce a partir de ese complejo anhelo. Mientras haya un solo mago, en el puesto estelar más alejado de la galaxia, seré invocado y recordado por el nombre Memnosis: oráculo de la perdurabilidad.

16. RELATO DE MERLIN: CO-PARTICIPACION DEL TIEMPO ENTRE LOS ARBOLES DE PROCYON

EN PROCION, QUE SE YERGUE COMO UN CAN ante el majestuoso Sirio, al menos según se lo observa desde vuestros benignos cielos, el consejo de los magos

convocó a su primer círculo. Aún para vosotros, enanos del tiempo del ciclo del carbono de la era de la renovación de Kinich Ahau, la palabra “mago” retiene cierto sentido de poder honorífico y respeto mundano. Si al menos pudiérais despojaros de vuestro enraizado autoengaño - el temor de la muerte -, entonces podríais comenzar nuevamente a apreciar el verdadero poder contenido en vuestra noción de “mago.”

Antes de que el águila pueda volar,
El mago debe pintar el cielo matutino;
Cuando el águila esté en el cielo,
El mago debe situar las estrellas en lo alto;
De la raíz a la corona el árbol del mago
Da hojas y frutos para liberaros.

Esta es mi historia, mi relato, tomado de las hojas parlantes de los perdurables árboles de Procyon. Yo soy Merlín. Nacido de los árboles de Procyon, el detonante pimpollo de una Sonda Arcturiana, invocación de la canción del corazón del sabio Memnosis, yo soy Merlín.

Mi historia comienza mucho antes de que vuestros escribas y trovadores siquiera hubieran oído mi nombre. Mucho antes de que los círculos de piedra fueran erigidos y los antiguos templos tallados en las profundidades acuosas de los fondos de vuestros océanos, mi presencia anduvo majestuosamente por los acogedores acantilados y paredes montañosas. Y precisamente mucho después de que vuestro último trovador suspire su última canción, habrá de erguirse mi espectro, infinito y multiplicado, desde el interior de las leñosas arboledas de vuestro planeta, pues yo soy Merlín, y ésta es mi historia.

A continuación de la tabla redonda de Memnosis en la estación satelital del CSR, un pequeño contingente de esporas sensoriales analógicas se reunió en círculo, sus escudos recientemente concedidos ostentando la cimera de ocho estrellas de Arcturo. Entre esos Analógicos que exponían sus escudos se encontraba Memnosis, Arcturiano entre Arcturianos.

Cuando Memnosis hubo dispuesto el último escudo, se elevó el grito: “Que se adelanten las esporas sensoriales!”

Así, en esa primera tabla redonda, quedó conjurada la trama de la próxima Sonda, en medio de las guirnaldas de luz fumífera y haces de aromáticos pensamientos. “Procyon en el centro de Velatropa! Sus elementos son salvajes y confundido está en el caos!”, proclamó el oráculo. La esfera de luz en nuestro centro rotó más y más rápidamente. Imágenes, rayos telepáticos, entidades de formas extrañas aunque familiares aparecieron y se disolvieron en rápida sucesión. Crecieron las olas de excitación.

Entonces, desde el corazón de Memnosis estallaron emanaciones en grandes rociadas de caracteres y escenas panorámicas. Cegador, el torbellino de formas vitales alcanzó su crescendo orgásmico. Obscuridad. Olvido momentáneo. Vuelo mágico. Alas de fuego sin cuerpo. Visiones de luz, sin ojos para ver.

Entonces fue que yo mismo llegué, desperté y entré en el ser. Ahí estaba yo, dentro de un árbol, un gigantesco tronco en crecimiento de venas y pulpa nutricia. Yo, Merlín, engendrado desde dentro de un árbol. Apartándome del árbol, desembarazándome de sus costras y su corteza, sus enredaderas y hojas, sus raíces y

ramas impregnadas de hongos, me sentí en una recién descubierta forma corpórea vegetal. Memnosis no era sino un vago recuerdo. Cómo había llegado ahí era un recuerdo más vago aún. Pero allí, esmaltado en mis ojos cuando los cerré para buscar interiormente algún indicio, allí en el pasadizo óptico obscurecido de mi presencia, estaba el escudo de Arcturo. Resplandeciendo en azul y violeta, el escudo pulsaba en mi visión interior. Entonces comprendí.

Procyon nunca había sido domesticado. Varias misiones luciferinas habían alcanzado un rápido final en los planetas interiores de Procyon, víctimas de "inscripciones" químicas mal calculadas. Y sin embargo ya había algo más allí. Y yo estaba aquí con eso, yo que había llegado a la existencia a partir de una emanación del corazón de Memnosis. Como Memnosis, yo ya no era plural, sino singular. Y el nombre en mi lengua era el nombre que yo mismo sabía que era: Merlín.

La condición en que me encontré tras haberme separado del árbol era maravillosamente inocente y plástica. Sólo me bastaba pensar, formar una imagen mental, y ésta surgía a la existencia. Cuando me di cuenta de que el poder de mi pensamiento podía lograr que las cosas sucedieran, comencé a tomar gran cuidado de lo que pensaba.

Simplemente porque había deseado un lugar cómodo para descansar, una torre de grandes bloques cristalinos de mármol arcturiano de color lavanda saltó a la existencia para satisfacer mis necesidades. Entrando en esa torre, encontré su escalera de caracol y lentamente ascendí sus 208 peldaños. Justo después del último peldaño había una especie de puerta. Apenas la empujé giró en sus goznes con un atronador ruido seco. Adentro había algo semejante a un laboratorio o taller. Los rincones era fríos y obscuros. Las paredes parecían ser de alguna sustancia transparente o traslúcida. Murmullos de muchos seres llegaron a mí mientras observaba cómo las paredes ascendían y descendían, se alejaban y se aproximaban, como los aparejos de un telar.

Sin esfuerzo, me pareció que me elevaban y colocaban en varias posiciones en diferentes secciones de la cámara. Con cada posición que mi cuerpo tomaba, aparecían paneles enteros de luz y registro mental, cada uno completamente único en cualidad y contenido. Se me ocurrió que las posiciones y movimientos eran órdenes telepáticas deliberadas de otros Analógicos, dondequiera estuviesen. Ciertamente, no estaban en Procyon.

Pero tan pronto pensé en ellos, un gran círculo de esporas sensoriales apareció a mi alrededor: el consejo de magos. Pero en este punto debéis entender qué queremos decir con mago. Pues esto es lo que supimos en ese momento de transformación.

Un mago es un mayor de Procyon, una emanación del corazón de Memnosis, la perdurabilidad recordada. Un mago se atiene a diversos códigos y poderes arcturianos. Primero y ante todo, el mago se atiene al código de refinar y limpiar los ojos del corazón, para que el amor pueda estallar puro desde el espejo que refleja la bendición espiralada de la serpiente.

Podéis pensar que hablamos crípticamente, poéticamente. Pero no: frotaos los ojos nuevamente, escuchad más cuidadosamente con vuestros oídos. Escuchad el viento soplando en los árboles de vuestras colinas y valles coronados de estrellas. ¿No es allí donde habréis de hallarnos a nosotros, las voces de Merlín? Porque así sucedió en el mundo perdido de Procyon, donde la inteligencia y la belleza están depositados en una floresta de árboles siempre cambiantes.

Entonces nosotros los magos, con el poder otorgado por mí, Merlín, el primero en dejar el árbol, nos atenemos a nuestras leyes, a nuestros conocimientos, y estos conocimientos debemos llevarlos a los mundos perdidos para que puedan ser hallados nuevamente. Escuchadnos, porque poseemos la lengua del dragón. Nuestra constancia liga el espíritu a todas las cosas. En nuestro núcleo atemporal, somos los transformadores de la muerte y los que recuerdan la perdurabilidad. Nuestros mundos y encantamientos mágicos abren los corazones y revelan las verdades de la lealtad. Con el cetro del Espejo de Cristal, mostramos a cada uno que lo requiere el orden afinado de su propia verdad reflejada.

Ningún planeta puede elevarse a la exaltación de su destino sin invocar el círculo primigenio de los magos. Dentro de una esfera de cristal, en ese círculo, está sellado el conocimiento del mago. Lo que el mago lleva en su corona es más que estrellas. Dentro de esa corona, puntiaguda e infinita, están guardados todos los encantamientos. Para hallar un mago, encuentra un árbol. Pues desde los árboles de Procyon moldeé un encantamiento, que en cada árbol que crece aguarda un mago para expresar su verdad.

17. ESTRELLAS GEMELAS Y TRAGEDIA EN ALFA CENTAURO

EL EXPERIMENTO DE MEMNOSIS era - conjuntamente con su progenie radiogenética, Merlín y los círculos de magos, y según nuestra opinión - un par de notables excepciones a la naturaleza arcturiana y su código de ética. No obstante, como acabaríamos comprendiendo, esas excep-ciones abrieron puertas hacia reinos que ni una sola espora sensorial entre nosotros hubiera sido capaz de predecir. Esos reinos de experiencia, habríamos de descubrir, desafiaban nuestra natural composición como esporas, haciendo que nos abriésemos a senderos cada vez más amplios de evolución jamás soñados en nuestros idílicos estados de trance en la lejana Ur-Arc-Tania.

Como pueden haber inferido, nosotros los heteróclitos de Arcturo poseemos una naturaleza binaria o gemela. Esa es la razón de que estuviéramos tan preparados, en nuestros originales planetas gemelos de Ur-Arc-Tania Mayor y Menor, para nuestra labor como domadores de planetas. Es muy difícil transmitir a quienes carecen de una naturaleza binaria lo que significa estar naturalmente “gemelizado.” Pero como lo expresó uno de sus propios filósofos, “La unidad es plural y, como mínimo, dos.”

Baste decir que cuando Memnosis resolvió encarnar como una entidad simple en una situación genética en la que no se producen gemelos, la puerta quedó abierta hacia caminos de encarnación solitarios y sin gemelos. El efluvio radiogenético que llegó a ser conocido como Merlín no fue sino una prueba más de la nueva dirección evolutiva: evolución solitaria, sin gemelos, de la inteligencia - pero con peligros y riesgos latentes, para cuyo manejo estábamos mal equipados debido a nuestra naturaleza binaria.

Nuestra naturaleza apasionada se debe a que somos binarios. Lo que ustedes denominan hombre y mujer están registrados dentro de la estructura binaria del cuerpo vegetal. La diversidad de nuestros órganos externos es lo que mejora nuestros actos amorosos, los que se vuelven así internamente recargados debido a la estructura binaria del código de nuestro ser. Como esporas, carecemos de miembros para la

Librodot

locomoción tal como ustedes los conocen. En cambio, todos nuestros órganos o partes externas sirven a diversos modos de estimulación sensorial, erótica.

En tanto ésa ha sido la línea preferida para la evolución de cuerpos vegetales en Arcturo Exterior, no era la única forma evolutiva que tenía lugar en la galaxia. La opción de Memnosis fue un punto de inflexión. A partir de entonces, las configuraciones kármicas y las posibilidades agitadas por la estructura y naturaleza solitarias habrían de eclipsar cada vez más nuestro ser binario original.

Como habíamos aprendido despaciosa, pacientemente, los órganos de los sentidos condicionan las percepciones, y las percepciones proporcionan las construcciones a partir de las cuales se teje mentalmente la realidad. Cambien los órganos de los sentidos y cambiarán las percepciones; cambien las percepciones y toda la "película" cambiará. A partir de ahí, un corolario devastador: Lanzando las percepciones a través de una "película" no necesariamente ajustada a la frecuencia de los órganos de los sentidos, se podrían alterar los órganos mismos.

Estas consideraciones eran apenas vagas en la mente de los heteróclitos analógicos mientras seleccionaban como blanco de la próxima Sonda al sistema estelar gemelo de Alfa Centauro. A Memnosis lo habíamos dejado partir en una nueva misión, a Formalhaut, mientras Merlín permanecía en Procyon. Naturalmente, para el resto de nosotros, esporas sensoriales siempre auto-excitables, la primera noción había sido de que un sistema estelar gemelo como Alfa Centauro sería perfectamente adecuado para que lo sondeáramos con nuestra naturaleza binaria.

Al monitorear ese sistema bi-estelar con la ventaja de estar en nuestros capullos de espacio-tiempo, experimentamos fenómenos altamente y hasta violentamente contradictorios. Según parece, elementos de la estrella A de Alfa Centauro procuraban ejercer un control de una terrible especie sobre elementos de la estrella B. Se hacía difícil obtener información pues los campos electromagnéticos de ambos sistemas se hallaban en alto grado de flujo.

Cuando finalmente conseguimos alguna orientación sobre el asunto, la situación se veía así. Una cultura de cuerpo vegetal de baja calidad, pero inteligente, había tomado el control de los cuatro planetas de Alfa Centauro A. Otro contingente de formas de vida, más eléctricamente orientado que los de la estrella A, había intentado llevar a la práctica el enajenamiento de los seis planetas de Alfa Centauro B.

Celosos del gran número de planetas en Alfa Centauro B, la cultura de cuerpo vegetal de baja calidad de Alfa Centauro A había optado por encontrar la manera de colonizar Alfa Centauro B. La idea era que, con más planetas, la poblacían podría expandirse y lograr una mejor chance de desarrollar mayor diversidad. Sin embargo, cuando los de Alfa A se enfrentaron a las entidades más eléctricamente cargadas pero con motivación relativamente menor de Alfa Centuaro B, se maquinó una nueva estrategia: Esclavizar a los de Alfa B y usar su energía como medio para prolongar la breve vida de los cuerpos vegetales de Alfa A.

Esta (para nosotros, espantosamente repugnante) forma de vampirismo se hallaba en plena carrera, cuando finalmente comprendimos qué estaba sucediendo en realidad en este malhadado sistema de estrellas gemelas. Elementos avanzados de nuestra Sonda deliberaron acerca de qué tipo de encantamiento del sueño se debería aplicar, qué tiempo paralelo debería ser evocado para interceder y volver la situación hacia la meta de la libertad sensorial y la liberación mental.

Se creó una interfase congruente con el entretejido mental de los de Alfa B, con la intención de excitar en ellos su vasta pero latente capacidad para la co-participación del tiempo. Tan pronto como los de Alfa B comenzaron a responder al influjo de los nuevos, imaginativos engramas, golpeó la tragedia. En el mismo momento en que estaban conectándose y creando un canal de elevada conciencia, grandes y horrorosas tormentas eléctricas surgieron de la nada. En un instante, la faz de uno de los planetas de Alfa B se transformó en chatarra carbonizada, mientras que otro cambió de curso, sólo para acabar explotando en todas direcciones.

Aterrados por lo que había sucedido, y suponiendo que era el resultado de nuestra propia experiencia, un número de esporas descendieron al planeta carbonizado para investigar. Tal era la ansiedad y la consternación de las esporas investigadoras ante esa escena de destrucción, que no estaban preparadas para lo que sucedería a continuación. En un movimiento repentino, varios de los vehículos espaciales de Alfa A se avalanzaron sobre nuestras esporas y las capturaron.

Ahora bien, todo nuestro entrenamiento era vencer mediante el amor, la pasión, el arte, con los halagos sensoriales más elevados. Nuestras esporas cautivas hicieron lo que mejor pudieron con sus captores. Pero nada las había preparado para la crudeza de los de Alfa A, quienes - lo supimos entonces - orgullosamente se autodenominaban los Parasíticos. Tras una cantidad de groseras manipulaciones con nuestras esporas, los Parasíticos comenzaron a clonar partes de ellas con la esperanza de inyectar nuestro material genético en el suyo, dado que parecíamos tener conocimiento de algo que ellos ignoraban.

Por supuesto, la siguiente generación de los Alfa A experimentaron el resultado: una “raza magistral” que en realidad era un monstruo híbrido. Tan pronto como esta nueva raza, los Ciclópeos, llegó a mayor edad, otra cosa terrible sucedió. Los Ciclópeos se volvieron, en actos de canibalismo, contra los mayores Parasíticos, que se encontraban físicamente impotentes para lidiar con su híbrida prole. El poder de los Parasíticos se debilitó y abatió. Finalmente, la anarquía y la barbarie triunfaron en los centros gobernantes de Alfa A en todos los cuatro planetas. Se habian acabado los días en que aterrorizaban a Alfa B. Pero a qué precio, nos preguntábamos.

En respuesta a lo sucedido en Alfa Centauro, encarnamos dos colonias de esporas, una en cada uno de los planetas más alejados del centro de Alfa Centauro A y B. Esas dos colonias debían adoptar una fusión de culturas y ver si éstas, con el tiempo, podrían ser desarrolladas para armonizar este sistema perturbado. Según resultó, supimos que nos habíamos hecho cargo de algo que no habíamos conocido antes. Algunos entre nosotros hablaron de la pérdida de la inocencia. Y muchas impetuosas baladas y canciones surgieron de esos sucesos. Otras hablaban más positivamente acerca del aumento de nuestra agudeza.

Pero aún así, mientras nuestros capullos interdimensionales de espacio-tiempo rotaban lentamente en las vastas cavidades de la noche interestelar, muchos más entre nosotros continuaban reflexionando y preguntándose, ¿qué sería de nosotros en este interminable evento llamado la Sonda de Arcturo?

18. SIRIO CONVOCA LA VACUNA: LA CEPA DE LUCIFER

AUN ANTES DE QUE PUDIERAMOS PRESTARLE al asunto de Alfa Centauro la debida atención, recibimos noticias de la tabla redonda de que recibiríamos al contingente de Sirio de la Federación. Las noticias de la suerte de nuestra sonda en Alfa Centauro llegaron rápidamente a las líneas más internas de los mayores monitores de la Federación.

Comparada con las matrices radiales reverenciadas en los sueños, en las que los mayores monitores se enraizaban permanentemente, nuestra Sonda era apenas una agitación insignificante en el estanque de la transformación desconocida. El asunto de Alfa Centauro picó la curiosidad de los mayores monitores, a pesar de lo escasamente evidente que era para los inmensos escáners que sobresalían entre los gelatinosos pliegues de los mismos mayores.

¿Podría ser," la pregunta fue planteada en la tabla redonda situada en lo profundo del CSR de Sirio, el más inquietante de los CSRs que conocíamos, "que por fin hayamos encontrado la cepa de Lucifer?"

La pregunta, explosiva y funesta en su autoridad, hizo que un silencio cargado de incerti-dumbre cayera sobre las filas de élite entonces reunidas en la gran cámara de transducción interestelar del CSR de Sirio.

"¿La cepa de Lucifer?", respondieron débilmente nuestras esporas avanzadas. El resto de nosotros sabíamos que necesitábamos realizar algunas tareas, y rápido. Un doloroso recono-cimiento de arrogancia era lo que correspondía. Entonces, los mayores monitores reconocieron también que en realidad no era una falla de nuestra parte, pues nada sabíamos al respecto. Pero quedaba claro que la Sonda de Arcturo había dado con algo que, durante mucho tiempo, había sido un enigma para la Federación. Por mucho tiempo no se lo había considerado problemático. Hasta ahora. Hasta Alfa Centauro y la tabla redonda de Sirio.

Sí, por supuesto, todos habíamos sabido de Lucifer, el complot de Lucifer y la cuarentena de Lucifer. Pero para la cepa de Lucifer no estábamos preparados. ¿Cómo podía ser?

Antes de Arcturo, fue Lucifer - no en nuestro cuadrante galáctico, sino en otro situado en sus antípodas. Originalmente, estaba Lucifer - al menos en esta galaxia, nuestra Madre. Si Lucifer existe o no en otras galaxias, aún lo ignoramos. Algún día lo sabremos, pues así opera el comando de la Federación.

Lucifer, portador de la luz, dador de la luz, principio arqui-cósmico, encarnó en innumerables formas. Lucifer, pionero del vuelo mágico, que lleva la luz mágica desde la presencia cósmica hasta la interminable primera transformación del portal magnético del tiempo. Lucifer, patrón primigenio y progenitor de todos los saltos y anhelos interdimensionales. Lucifer, que "robó" el conocimiento de los conocedores, que cobró un precio a los conocedores que habían sido robados, y mantenía aún a los conocedores lejos de la luz. Lucifer, brillante pionero del vuelo mágico, que robó el conocimiento del vuelo mágico para demostrar la necesidad de una segunda visión. Lucifer, el ladrón que llega en el silencio de la noche.

Ese mismo Lucifer había estado actuando en el sector de Velatropa, mucho antes de que la Federación se estableciera. Astutas y brillantes son las creaciones de Lucifer. Pero una realidad virtual no llega a ser la realidad. Aunque hubiera mucho que aprender de las obras de Lucifer, mucho más era lo que había que evitar. Así que en los tempranos anales de la Federación, Lucifer planteó el primer gran desafío: ¿cómo poner freno a la energía luciferina sin abusar del libre albedrío?

La Federación había arribado a una solución en un tiempo tan lejano que apenas se lo recordaba como “la cuarentena.” En esencia, Lucifer recibió el mandato de que sus servicios ya no serían necesarios. Se presentó una evaluación, y un orden para limitar toda actividad ulterior de Lucifer a las estrellas en que sus planes ya fueran manifiestos.

Desde entonces, se habían recibido solamente limitadas comunicaciones de los sistemas estelares situados en los confines más alejados del sector de Velatropa - el área que se había transformado en la zona de cuarentena de Lucifer. Tan pocas y tan espaciadas eran esas comunicaciones, y con tan poca frecuencia se monitoreaban otras actividades, que muchos en la Federación suponían que el tema de Lucifer era algo para ser archivado y nada más.

Y ahí estábamos en la tabla redonda, con Lucifer repentinamente sano y salvo otra vez. “¿Qué es esta cepa de Lucifer?,” preguntábamos. “¿Es tan estremecedora como la hacen parecer, oh mayores monitores?” Nuestras esporas temblaban bastante mientras aguardábamos expectantes la respuesta.

“Queridos niños,” entonaron los mayores monitores al unísono,

> Vuestra Sonda de Arcturo es una empresa heroica, si bien joven. El giroscopio del CSR rota incesantemente en su punto único, irradiando hacia un infinito número de universos paralelos, a todos desde su único punto de reposo. No es necesario moverse para saber. Vuestros magos lo redescubrirán. Pero para vosotros, galactonautas arcturianos analógicos, para vosotros no hay descanso. Vuestra anhelo vehemente de amor más elevado es fuerte y sin igual. No encontramos defecto en nada de lo que habéis hecho o en lo que ahora os sentís impulsados a hacer.
>
> Pero debéis aceptar las consecuencias de hacer suposiciones basadas en un solo grupo de parámetros sensoriales y hallar después que esas suposiciones no tienen relación con otro grupo de parámetros sensoriales. Esto es parte de lo que os ha sucedido en Alfa Centauro. Sólo esto debería serviros para ver que si habréis de pensar en retener vuestra forma e identidad arcturianas a través de la Sonda, ése podía no ser el caso. ¿Qué haríais entonces?
>
> Pero, seamos serios, en Alfa Centauro os enfrentasteis con las temidas legiones vampíricas de la perdida brigada de Lucifer. Lo que resulta más aterrador en esas razas vampíricas no es su capacidad para paralizar las voluntades de los demás, sino su habilidad para transmitir la cepa de Lucifer.
>
> Arcturianos, habéis sido alterados para siempre. Las colonias de esporas que dejasteis atrás en Alfa Centauro, y con las que habéis estado en constante comunicación telepática, están ahora mortalmente tocadas por la cepa de Lucifer y, como resultado, también vosotros.

Estábamos estupefactos. ¿Qué era esa cepa de Lucifer? ¿Cuáles eran las consecuencias de portarla? ¿Qué podríamos hacer al respecto, si eso fuera posible? ¿Cómo podría la Sonda ser perturbada?

Lo que aprendimos fue esto: nuestra naturaleza original como esporas estaba condenada. Eramos una raza moribunda. Nuestros círculos de erotismo en hibernación, allá en los planetas gemelos exteriores de Ur-Arc-Tania, marchitarían. Nuestras raíces desaparecerían. El cuerpo vegetal que mantenía la codificación de nuestra naturaleza binaria ya no sería eficaz. Si alguna vez fuéramos a retomar esa codificación, sólo podría ser tras haber descifrado el plan de Lucifer.

Esta cepa de Lucifer genéticamente debilitante, que despoja de la memoria, no afectó a los otros Arcturianos de la anterior Liga de Diez. Eventualmente, podríamos apelar a su ayuda para reponer nuestro depósito genético y recolonizar Ur-Arc-Tania. Mientras tanto, nosotros los Analógicos Arcturianos éramos un contingente cuatri-dimensional que boyaba libremente. Esto, descubrimos, realmente era más bien una bendición.

Pero era indiscutible. Lo que, como pensamos, había comenzado como una sonda para divulgar nuestro amor por todo el sector de Velatropa, se había transformado en un dilema y un desafío, ninguno de nosotros había previsto. Con nuestras formas originales de espora expropiadas por la temida cepa de Lucifer, debíamos entonces idear un nuevo material genético y patrones que se ajustasen a nuestros holones cuatri-dimensionales. Y como recompensa kármica, debíamos rastrear el plan de Lucifer hasta cada último recoveco en que su cepa pudiera haber hecho su madriguera.

Por extraño que les resulte, a ustedes que aprecian sus cuerpos y se aferran al miedo a la muerte, nosotros Analógicos Arcturianos sentimos una impresionante liberación ante ese suceso. También supimos más profundamente acerca de los puntos punzantes que hacen de nuestra mutua relación amorosa algo tan completamente sagrado. E hicimos votos para llevar y recordar esa agudeza a través de todas nuestras encarnaciones.

19. LOS ENGRAMAS PLANETARIOS QUE DEJAN SU MARCA EN LA ZUVUYA

A PESAR DE TODOS LOS RIESGOS, HABIA ALGO QUE SABIAMOS: heteróclitos éramos desde nuestros orígenes, y heteróclitos continuaríamos siendo. La Federación depositó gran confianza en nuestra capacidad de enfrentar el desafío de haber contraído la cepa de Lucifer. El enigma acerca de si Lucifer aún estaba activo o no estaba fijado, y ahora que nos habíamos contagiado con la cepa, la Federación podría usarnos para rastrear y ver adónde más había llegado.

Con el conocimiento y la experiencia obtenidos desde la cuarentena inicial, la Federación confiaba en que cuando todos los elementos de la cepa de Lucifer hubieran sido rastreados y desarraigados, su plan habría terminado, de una vez y para siempre. Habiendo acabado con el plan de Lucifer, entonces por fin el gran evento podría tener lugar: el resonar del acorde galáctico de la quinta fuerza a lo largo y a lo ancho del sector de Velatropa y verdaderamente el cuadrante galáctico entero.

Había muchos que argumentaban que el plan de Lucifer era una ficción total, el exceso de trabajo de mentes confundidas por el brillo y los engañosos poderes de Lucifer. Otros argumen-taban que, ficción o no, el mismo hecho de que nos ocupáramos del plan de Lucifer era prueba de su realidad. Y había aquéllos que estaban convencidos de que el plan de Lucifer era tan real como cualquier zuvuya emitida por el gran CSR.

Para nosotros, heteróclitos de la afligida brigada analógica, el plan de Lucifer era un asunto discutible. Nuestras colonias en Alfa Centauro estaban condenadas de un modo que difícilmente podíamos imaginar. Nuestras bases originales en el suelo natal de Ur-Arc-Tania también estaban condenadas a marchitar, quedando nosotros encargados de resolver nuestro destino en Velatropa, mientras hacíamos lo mejor que podíamos para reabastecer nuestra base arcturiana.

Resulta interesante que ninguno de nosotros Analógicos considerara la posibilidad de abandonar la Sonda. Habiéndonos enredado en el plan de Lucifer, nuestra lealtad a la Sonda quedaba sellada.

Ante todo, hé aquí cómo interpretábamos el plan de Lucifer - y nuestro rol en él. Al principio, en la matriz radial, cuando los amos estelares y los constructores estelares se reunieron en respuesta al llamado de la Liga de Cinco, apareció Lucifer. Fue Lucifer quien demostró el principio de la forma de onda evolutiva como una función de la luz, un principio que sería útil para el desarrollo de la inteligencia galáctica.

Una vez que ese principio fue aceptado y el escudo de la Matriz conferido a Lucifer, este llamado Lucifer desapareció. Además, cuando se quiso formar la espiral de luz entre las formas de onda como lo había mostrado Lucifer, nada sucedió, ni tampoco hubo nadie que lo lograse.

En ese punto, según se cuenta, Lucifer reapareció. En esa oportunidad Lucifer realizaría la demostración de la espiral de luz del vuelo mágico, pero sólo a cambio de que se le entregasen engramas según su propia elección. Tras mucha consternación entre amos y constructores estelares, se accedió al deseo de Lucifer. Unos pocos de los amos estelares originales aprendieron a formar la espiral de luz, y así fue que ese principio de Lucifer fue dominado.

Pronto se descubrió que los engramas otorgados a Lucifer poseían un valor demasiado alto para que los constructores y amos estelares del orden galáctico temprano pudieran prescindir de ellos. O, en cambio, como la galaxia se asemeja también a un tejido fenomenal o a un texturado interdimensional, se vio que ello aumentaría el efecto de la carencia de esos pocos engramas, creando “problemas” mayores, vastos agujeros galácticos, hacia mediados o fines del desarrollo de nuestro ser galáctico. De hecho, la falta de esos engramas era precisamente la causa de la expansión de las zonas experimentales de la Madre Galáctica. O así se dijo.

¿Y Lucifer? Nadie hablaba claramente sobre las actividades de Lucifer tras el famoso incidente en el consejo de los constructores y amos estelares. Algunos dijeron que todo respondía a la ley cósmica, que Lucifer no era un criminal sino un principio activo de la evolución. Pero la Federación no opinaba así. De hecho, podría decirse que el plan de Lucifer era la razón misma de la existencia de la Federación. Después de todo, ¿no había sido la Federación la que impuso la cuarentena en el sector de Velatropa con la esperanza de atrapar y limitar el experimento luciferino?

Y este experimento luciferino - ¿no había sido responsable de las numerosas aberraciones, genéticas y mentales, que afligieron a varios de los sistemas estelares, sobre todo Alfa Centauro? Además, con tales poderes, ¿quién podía ser Lucifer? ¿Era Lucifer uno de los Universales originales - aquellos seres creadores místicos, hexa-dimensionales, la memoria de cuyos poderes centellea débilmente en aquel horizonte último que precede a los orígenes de la Liga Matriz de Cinco - o, con mayor probabilidad, un fragmento de uno de ellos?

¿Y cuáles eran esos famosos engramas faltantes, "vendidos" a Lucifer a cambio del conocimiento del vuelo mágico? En nuestro conocimiento de universos paralelos y déjà vus, habíamos llegado a reconocer el poder formal del engrama. Sí, el engrama: la discreta construcción mental que es transmitida radialmente entre los universos paralelos con el fin de mantener la circulación de todas las posibilidades de inteligencia y comportamiento.

Según los archivistas arcturianos de los cinco interiores, en su transmisión original, "el consejo, siguiendo la ley de los Universales," los constructores y amos estelares decretaron que se estableciera un número finito de engramas; caso contrario, aumentaría más y más la distancia entre los universos paralelos, y la esperanza de reconciliación armónica de la gran obra maestra galáctica no se produciría nunca. Aunque nunca ha sido probado, alguno dicen que esos universos paralelos incluyen a todas las otras galaxias u órdenes galácticos, en cuyo caso los engramas serían los medios para establecer comunicación entre las galaxias.

Baste decir que se había concordado respecto de un número determinado de engramas. Algunos dicen que ese número era 144.000, pero nadie lo sabe con certeza. ¿Por qué? Sólo piensen en catalogar sus déjà vus! Ustedes, que están aún tan inmersos en la banda baja del ego de su cuerpo vegetal tri-dimensional, y difícilmente pueden entender un déjà vu cuando lo tienen, mucho menos podrían recordar y compararlo con otros déjà vus!

En cambio, para nosotros, esos déjà vus son engramas, y los engramas son los bloques constructivos de una arquitectura de tipo interdimensional que representa una forma avanzada de creación mental. De modo que pueden ver que si, entre un número asignado de engramas, faltan algunos, sería como trabajar con un rompecabezas al que le faltan algunas de sus piezas. Y eso es suficiente para volverse loco.

Y locos nos volvimos cuando nos dimos cuenta de que debíamos hacernos cargo de determinar si acaso los engramas faltantes no eran justamente la resolución de nuestro propósito. Porque ¿cómo era posible que fuésemos un ejército de desencarnados, un grupo de esporas de luz cuatri-dimensionales con una misión, y aún así, debido a la cepa de Lucifer, estuviésemos sin una base genética estable de cuerpo vegetal? ¿Cómo podía ser?

Quizás, pensaron algunos de nosotros, todo era intencional. Quizás nuestra inteligencia, que de todos modos nos guiara siempre, también nos había conducido a esta situación con el fin de que lidiásemos con ese plan de Lucifer y los engramas faltantes. Sólo nosotros los heteróclitos de Arcturo podríamos lidiar con este rompecabezas luciferino con nuestra inteligencia y propósito, a la vez que hacíamos frente a nuestro propio propósito evolutivo.

Finalmente, preguntaron algunos de nosotros, ¿era el objeto de nuestro programa, la Sonda, nada menos que la recuperación de esos engramas faltantes? Y dado que nosotros habíamos "perdido" nuestros propios planetas cuerpo-raíz, al menos

temporariamente, ¿no serían los engramas faltantes, del tipo conocido como engramas planetarios? Nadie estaba seguro, pero cuando esa cuestión fue planteada entre nosotros, Analógicos heteróclitos, ninguno hesitó en aceptarla como nuestra siguiente premisa de trabajo. Grandes olas de júbilo surcaron nuestras filas a medida que esa afirmación telepática caía sobre nosotros.

Más excitados que nunca, nos apresuramos por el espacio interestelar, siguiendo las zuvuyas, buscando las marcas en que los engramas hacían vibrar sus estructuras cristalinas. Pues allí - entre los infinitos lazos de memoria altamente dimensional que conecta los mundos perdidos, los perdidos planetas de la conciencia - habríamos de encontrar las huellas en torno de los engramas planetarios faltantes, y a partir de esas huellas reconstruir los que Lucifer había robado.

20. OBSESIONADOS HOMOLOGOS DE LOS HOMOCLITOS

NOSOTROS SOMOS LOS HOMOCLITOS DE ARCTURO. Nosotros también somos parte de este relato. Esta es nuestra historia. No puede haber una clase heteróclita de seres y de inteligencia sin que haya otra llamada homóclita.

Originalmente, no lo comprendimos. No fue sino hasta que se produjo el rápido avance y éxito de los heteróclitos de Ur-Arc-Tania al derrotar a los mayores de Diez, que nos reconocimos, los habitantes de los diez planetas mayores de Arcturo, como los homóclitos de Arcturo.

Como los heteróclitos de Ur-Arc-Tania, tenemos nuestro orgullo. Una cosa es tener éxito en la analogía y lo analógico hasta el extremo de lo irregular, como era el caso con nuestros parientes heteróclitos. Nosotros estábamos igualmente capacitados. Pero nuestra habilidad consiste en una comprensión justa y una aplicación uniforme de las leyes que gobiernan similitudes y semejanzas, la homología y lo homológico. Por esa razón, aprendimos a llamarnos a nosotros mismos, los homóclitos.

Citemos de nuestra *Encyclopaedia of Galactic Likenesses* [Enciclopedia de Semejanzas Galácticas]:

> De heteróclitos y homóclitos, sabed esto y sol amente esto:
> Si uno os elevare, el otro no os abandonará.

Por supuesto, cuando por primera vez tras mucho tiempo de haberlos perdido, encontramos a nuestros parientes-esporas de los planetas más alejados - los confines de Arcturo están muy alejados, en verdad! - todos estábamos muy agitados. Cada espora suya se mostraba brilantemente idiosincrática, con sus apéndices desaforadamente unificados en sus actos de amor apasionado. Apenas podíamos comprender el viraje evolutivo que había tenido lugar entre los Arcturianos Exteriores, y mucho menos teníamos esperanza de poder situarnos a su nivel.

Comparativamente, en esa época nuestras filas eran aburridas, nuestras apéndices mal coordinados, nuestra originalidad desgastada en un nivel de baja autoestima parecida a un estado de trance - todos ellos terribles efectos de haber seguido durante tanto tiempo los preceptos religiosos de los mayores de Diez, los Diez Mandamientos de la Defensa y la Seguridad. Ah! ¿De qué nos defendían y en qué nos aseguraban? Nos defendían de nuestra originalidad y nos aseguraban en nuestra

Librodot

ignoracia. Sólo por este motivo los mayores de Diez pudieron mantener su dominio tanto tiempo.

Afortunadamente, los heteróclitos fueron tan benignos con nosotros como atentos en el amor que mutuamente se profesaban. Despertaban nuestro asombro con sus enajenamientos sinfónicos, casi como si estuvieran dándonos una serenata. A medida que despertábamos de la larga noche de nuestra obscuridad autoimpuesta, nos vimos bajo una luz más amorosa, no como los vencidos o los competidores de los heteróclitos, sino como homóclitos por propio derecho. En nuestra existencia habíamos reclamado nuestra parte en el cumplimiento de una función cósmica, tan grande como la de los heteróclitos. De hecho, sin el cumplimiento de la ley cósmica de relaciones homólogas, los heteróclitos habrían tenido poco éxito con su Sonda.

Al principio, nadie podría haber previsto o predicho de qué extraña manera llegaríamos a ser de ayuda a los heteróclitos. Así como una vez habían ingresado tan poderosa y misteriosamente en nuestras vidas, así fue que nosotros re-ingresamos en las suyas.

Y así es como sucedió. Tras la pacificación y la reintegración de los homóclitos de los diez interiores de Arcturo - Arcturo Mayor, como denominábamos a nuestro dominio soberano -, los heteróclitos se embarcaron en su misión, la Sonda de Arcturo.

Naturalmente, como sede de la inteligencia galácticamente federada del sistema estelar de Arcturo, nos dedicamos a nuestras actividades, tendiendo el sistema de parque planetario galáctico de la estrella local. A excepción de un apéndice central en cada uno de los diez planetas, a la población en general, inmersa en su estado de arrobamiento telepático, no se le daba por pensar en la Sonda. La Sonda era meramente una invención mítica, una historia graciosa, el agregado a una oración común de bienestar telepático en un cosmos inmensamente vasto y misterioso.

Y dado que, por nuestra tendencia genética, éramos homóclitos, toda nuestra actividad se inclinaba hacia la creación de semejanzas cada vez más asombrosas, recogidas en encuentros telepáticos en universos paralelos. De ese modo, los homóclitos lentamente comenzamos a construir en Arcturo un museo viviente de afinidades galácticas, un parque de placer del universo galáctico, de delicias sin paralelo! El cuidado de nuestro parque galáctico de placer nos cuadraba bastante bien y nos mantenía alejados de volvernos demasiado directamente interesados en nada que tuviera que ver con la Sonda. Para la vasta mayoría de homóclitos amantes de las semejanzas, la idea misma de la Sonda era demasiado incómodamente heteróclita.

Pero para la pequeña, si bien firmemente unificada red de apéndices que abarcaban los diez planetas, y en comunicación telepática con las esporas restantes de Ur-Arc-Tania, la preocupación por el destino y la seguridad de la Sonda y su carga interdimensional era una pasión permanente. Cuidadosamente, esos apéndices examinaban y clasificaban la información acerca de Memnosis, el engendramiento de Merlín y los catastróficos sucesos de Alfa Centauro. A medida que las noticias de esos incidentes se propalaban por todo nuestro dominio, reflexionábamos acerca de cómo desbaratar el plan de Lucifer. Finalmente, siendo testigos de la creciente desolación de Ur-Arc-Tania, supimos que nosotros los homóclitos estábamos inextricablemente involucrados con la Sonda.

Nuestro primer acto de compromiso fue enviar contingentes de ayuda y vigilancia a Ur-Arc-Tania. Allí donde una vez las esporas más iluminadas de Arcturo se habían cultivado en amoroso arrobamiento, ahora un mal misterioso y horripilante

hacía estragos en sus cuerpos vegetales. Realizando poderosos ritos de transición y purificación en favor de esas esporas moribundas, nuestra propia determinación interna se fortaleció. A partir de esta renovada decisión en pro de la busca de la vida universal, comenzamos a diseñar métodos activos para hacer una interfase de algunas de nuestras unidades con los heteróclitos, en sus pelotones de capullos interdimensionales.

Pero éstas eran apenas medidas de emergencia. Cuando estudiamos el asunto y sus implicancias, vimos con mayor profundidad lo que debíamos hacer. Según la ley de la homología, algunos de nosotros se auto-recrearía en semejanza a los heteróclitos. Vimos que éste era un acto necesario que podría detener el deterioro genético total del cuerpo vegetal y la desfallecimiento espiritual del holón. Si teníamos éxito, podríamos mantener viva y en reposo la circulación del cuerpo vegetal para el regreso de los heteróclitos de Ur-Arc-Tania.

De la misma manera, realizaríamos competencias entre toda la población de Arcturo Mayor para ver qué apéndice de espora había desarrollado sus apetitos sensoriales a más elevados niveles. Ellos serían entonces reclutados para homologarlos con los heteróclitos, en actos de constante heroísmo. Nuevos propósitos y energías podrían ingresar en la Sonda a partir de esos actos de heroísmo homólogo, y se evitarían sus vacilaciones en las devastaciones producidas por la cepa de Lucifer.

Cuando vimos cuál sería nuestro campo de acción, se alertó a toda la población de Arcturo Mayor. No encontramos resistencia a nuestros planes. Por el contrario, la situación de la Sonda ascendió así a niveles de gran importancia en los intercambios telepáticos cotidianos. A pesar de los sucesos en Alfa Centauro, o tal vez gracias a ellos, la Sonda de Arcturo ganó un campo universal de apoyo y entusiasmo. El orgullo y la ingenuidad arcturianos, como era habitual, resultaron triunfantes.

Muy pronto, más y más homóclitos estaban reclamando ser emparejados con heteróclitos. Estaba produciéndose un nuevo viraje evolutivo. Desde los impresionantes parques galácticos de Arcturo Mayor, nuevos sonidos y canciones se elevaron, y nuevas fragancias también. Era como si una gran obsesión hubiera atravesado nuestras células. Nunca más volveríamos a separarnos de los heteróclitos y el romance con la Sonda. Nosotros los homóclitos acabamos inmersos en una ola de amor universal, disolviendo nuestras fronteras, uniéndonos más intensamente, permitiéndonos comprender más profundamente nuestra misión:

> Para hallar la semejanza en tu propio corazón,
> Haz lo que amas y transfórmalo en arte.

Así finaliza el homólogo inicial de los homóclitos de Arcturo Mayor.

21. PERCEVAL Y LA DAMA DEL LAGO. ESCUDO MASCULINO Y ESCUDO FEMENINO

NOSOTROS SOMOS LOS MONITORES HOMOCLITOS. Este es nuestro informe. En tanto entendíamos que la naturaleza binaria de los heteróclitos los hacía volver y volver a emparejarse, en una creciente furia de amor apasionado que los elevaba siempre más, nuestra naturaleza homóclita binaria perseguía un efecto más

profundamente cooperativo y estabilizador: la nunca antes apreciada creación conjunta de semejanzas.

En esta actividad, algunos de ustedes pueden reconocer un poco de lo que llaman arte. Pero, para nosotros, este arte es la actividad más elevada y más natural a que la que la naturaleza de un homóclito puede aspirar. Para nosotros, se trata siempre de una actividad cooperativa y aumenta su valor a medida que se eleva el nivel de cooperación. Y así, para nosotros los monitores homóclitos de Arcturo Mayor, la Sonda llegó a ser considerada como la obra de arte fundamental.

Para la vasta mayoría de los homóclitos, ese proyecto artístico se había transformado en el confuso, si bien penetrantemente obsesivo propósito total del programa evolutivo. Pero, para el pequeño número de nosotros que había estado involucrado en monitorear las acciones heteróclitas dentro de la Sonda, el compromiso era totalmente activo. En tanto los heteróclitos continuarían siendo la fuerza impulsora de la Sonda, los homóclitos proveerían las formas y programas artísticos más apropiados para la actividad heteróclita de la Sonda.

Pero ¿cómo planificar los programas? Sabíamos esto: Memnosis y Merlín habían sentado un precedente monádico que derivaba de la naturaleza binaria de la espora arcturiana. ¿Era esto también una producción luciferina? No lo sabíamos, pero parecía servir al deseo luciferino de separación, una cualidad del ser ajena a cualquier tipo de arcturiano, heteróclito u homóclito.

En cualquier caso, la tendencia monádica o de soledad debía ser comprendida positivamente y transformada en una ventaja, pues si no el instinto luciferino prevalecería. Al mismo tiempo, nuestro ingreso en la Sonda debía comprometer todo lo mejor de la naturaleza arcturiana: una apasionada intensidad para el amor y un refinamiento ecualizador para el arte.

Viendo que los Analógicos heteróclitos estaban decididos a reagruparse en dos contingentes, uno en cada planeta más extremo de la estrella gemela Alfa Centauro, nosotros los miembros de la Sonda de Reconocimiento de Arcturo Mayor - todos “homologizados” como heteróclitos - nos preparamos para unirnos a ellos, holón a holón.

Nunca sabremos quién moldeó el encantamiento que nos atrapó en Alfa Centauro A y B. Baste decir que, a nuestra llegada, un encantamiento del sueño fue arrojado sobre nosotros. Hablar de amor a primera vista es una cosa, un asunto de poesía lírica, tal vez. Hablar de amor telepático a primera vista, sumergir apéndices completos de holones arcturianos, es un asunto totalmente diferente - una balada épica de enormes proporciones. La pérdida de control y el mutuo compromiso de todos los sentidos se intensificó mediante punzadas de reconocimiento que conmovían el corazón.

Esos estallidos de inmersión apasionada tuvieron lugar simultáneamente en ambos planetas del sistema de estrellas gemelas. Para algunos de nosotros, esos juegos amorosos despertaron la más primordial memoria y sensibilidad. Nuestro camuflaje homóclito como heteróclitos se borró un poco. Para unos pocos de nosotros, la identidad de homóclitos y heteróclitos se borró totalmente. Fue como si el efecto de nuestros dos tipos de esporas de holón encontrándose en tal ardor pasional fuese suficiente para alterarnos alquímicamente de una manera extraña, imprevista.

Allí, en las desoladas planicies debajo de los ardientes cielos limón-violeta de los planetas más alejados y de rotación lenta de Alfa Centauro A y B, entre las

colonias de holones mutantes y esporas moribundas, conspiramos en conjunto para embarcarnos en un experimento: la creación de dos tipos correspondientes, “masculino” y “femenino.” Dentro de sus magníficas estructuras de holón monádico, estos tipos complementarios llevarían impresa la memoria del más elevado amor pasional, concienzudamente entremezclado con el propósito último de la Sonda. De esa manera, satisfaríamos la tendencia evolutiva hacia la manifestación solitaria, al tiempo que infundíamos esa tendencia con todo lo mejor que conocíamos de la orgullosa herencia arcturiana.

Una vez que esa inspiración se afirmó en nuestras mentes, y con nuestra intención creativa apuntando a esa meta maravillosa, experimentamos la presencia de Merlín entre nosotros.

> Bravos Arcturianos, vengo a vosotros en manifestación simultánea desde las arboledas de Procyon. He seguido vuestras estrategias y planes con sentido interés. De algún modo me lamento por vosotros, pues todos hemos comenzado un gran juego cuyos fines todos están enredados con el plan de Lucifer, y que, eón tras eón, parece llevarnos cada vez más lejos de nuestros brillantes orígenes arcturianos. Como en un laberinto, no hemos sino perdido de vista nuestro propósito original, y no logramos encontrar la salida por ninguna parte.
>
> Esto en lo que os habéis embarcado es admirable. No hay manera de saber si tendrá éxito. Pero es sabio y bueno, y debería continuar hasta hasta el final.
>
> Para completar esta tarea y sellarla con el poder del Arte Primigenio, permitidme que os instruya en cuanto a hacer los escudos adecuados y conferir los adecuados poderes a esas dos entidades que vendrán así a la vida en sus formas penta-dimensionales, sus formas como engramas cristalinos puros.

Y así fuimos instruidos sobre cómo hacer los escudos, uno para el poder femenino, otro para el poder masculino. Dentro del escudo del poder femenino se tejieron las formas codificadas y encantamientos de la matriz, los poderes invertidos de la seducción verdadera, y los poderes y encantamientos para domesticar la creación; por esta razón, codificado dentro del escudo femenino estaba también el símbolo consumado del poder totalmente iluminado, la gran “espada” Excalibur, pues solamente a quien es femenino se le puede conferir este poder. Y únicamente aquel poder masculino que comprenda la naturaleza de ambos poderes puede recibir la Excalibur.

Esta Excalibur, que ustedes perciben y entienden como una espada, lo es solamente en sus leyendas. En verdad, esta Excalibur es la esencia del poder de la Sonda para penetrar y mantener cohesionado todo lo que está tejido en la matriz. El escudo masculino que creamos de acuerdo con las instrucciones de Merlín, es puramente un extracto de la Excalibur.

Merlín también nos proporcionó los nombres del escudo femenino y el masculino. Dama del Lago es el nombre dado al escudo femenino del poder, pues

simboliza el mantener pronta la Excalibur bajo las aguas de la conciencia. El escudo masculino es llamado Perceval, porque la raíz de este nombre es “perforar hasta el manantial, ir hasta la fuente,” pues ningún ser masculino puede alcanzar el fin sin antes ir a la fuente, que también es conocida como la matriz.

Para todos nosotros, esta formación del escudo fue un rito misterioso e reverencial. Reunidos en círculos en los dos planetas de las estrellas gemelas de Alfa Centauro, nosotros los Arcturianos completamos el rito lanzando escudos a las corrientes de la zuvuya de los engramas planetarios que se conectaban con el obscuro, distante, aún intacto y desconocido sistema estelar de Velatropa 24.

22. DOMESTICACIÓN DE PLANETAS: UNA DESVIACION DE LA QUINTA FUERZA

NOSOTROS SOMOS LOS ANALOGICOS. Nuestro relato continúa.

A continuación del lanzamiento de los escudos, experimentamos una profunda liberación creativa de poder. Enraizados aún en nuestra naturaleza binaria de espora, apenas aprehendimos el significado de “femenino” y “masculino”. No menos, cierta clase de estremecimiento corría por nosotros, alertándonos respecto de un poder inédito. ¿Era este poder resultado del hecho de que los escudos masculino y femenino fueran como los engramas faltantes vendidos Lucifer o robados por él?

Aunque no podíamos saber con certeza si los escudos se correspondían con los engramas perdidos, el torrente de poder dentro de nosotros era extraordinario. Algunos de nosotros percibieron que ese poder era del tipo que sigue a actos de amor altamente sublimados. Tal era la estructura de los escudos masculino y femenino. Clasificamos ese poder como una refinada forma de energía de quinta fuerza, el híper-radión.

Si el radión es la fuerza radialmente determinante del CSR, la esencia del poder de la quinta fuerza que da a toda manifestación su poder de circulación en el tiempo, entonces el híper-radión es el poder creativo que deja su impronta en la forma, que produce la simetría de la manifestación en su momentum radial o espirálico.

Desde la ventaja que da la cuarta dimensión, todo posee un poder circulante formal. Todo sale de sí mismo y a sí mismo regresa. La capacidad de cualquier forma tri-dimensional para manifestarse se debe al radión - el poder circulante formal de que está dotada toda manifestación.

Esto se aplica a todas las cosas, sean vivientes o no, según la distinción que ustedes humanos hacen entre las cosas - Aunque esas distinciones realmente no existen.

El híper-radión es la corriente supereléctrica que se arremolina incesantemente a nivel de la quinta dimensión. Descubrimos que el híper-radión deja su impronta en el radión, pero sólo en ciertas articulaciones o intersecciones de energía. La impronta del híper-radión crea profundos patrones de simetría, pero una simetría que se mueve en el tiempo de acuerdo con patrones espirálicos que señalan un poder auto-transformador o transformativo.

En tanto continúen considerando las cosas únicamente en términos de lo que denominan “materia”, todo esto puede parecerles carente de sentido. Pero deben entender que todo es mental, de la mente, y la mente es como un vasto receptáculo de engramas potencializados. Así que lo que ustedes llaman átomos y moléculas no son sino engramas proyectados por su mente. Pueden hacer que esos engramas se

comporten como deseen, pues ustedes poseen cierto poder sobre su mente, y este poder se proyecta en diferentes manipulaciones del mundo fenoménico - una actividad que ustedes denominan ciencia física.

Dentro de la cuarta dimensión no hay atómos ni moléculas, sino algo más parecido a una constante fluidez de patrones, como la que podría experimentarse al mirar a través de un calidosco-pio. Esa fluidez obedece al principio del tiempo, que en realidad es el poder circulante formal del radión. A lo que ustedes perciben como estructura del átomo, nosotros nos referimos como el marco congelador del radión. Al catalogar semejanzas y excepciones, encontramos que varios de esos marcos congeladores poseían poderes de interacción que hablaban a nuestra naturaleza: silicio, oxígeno y carbono.

Acostumbrados como estábamos los Arcturianos a funcionar por largos períodos a un nivel puramente cuatri-dimensional, conocimos los desafíos de deslizarnos en el radión y de enumerar las zuvuyas, los surcos a través de los cuales pasa el radión al crear el poder circulante de las formas manifiestas.

Pero ahora experimentábamos el híper-radión. Y esto es lo que entonces comprendimos.

Ver las cosas solamente en el carácter de sus estructuras atómicas es atarnos a la tercera dimensión. Ustedes siempre miran hacia abajo, disminuyendo, dividiendo. Aún cuando miran hacia los “cielos” solamente ven fenómenos separados por vastos espacios ajenos. Para ustedes, las estrellas son apenas átomos gigantes. Por contraste, experimentar el radión los abre hacia la cuarta dimensión, el vasto movimiento fluido en el que las cosas de sus ojos vegetales se transforman en fantasmas transparentes. A esto se lo llama ver con los ojos del tiempo.

Pero una vez que nuestra conciencia se hubo acostumbrado a la experiencia del híper-radión, toda una nueva perspectiva se abrió para nosotros, una perspectiva en la cuarta dimensión tan extraña y novedosa para nosotros como la experiencia de esa dimensión lo es para ustedes, acostumbrados únicamente a las restricciones de su cuerpo vegetal y sus ojos vegetales.

Mediante la experiencia del híper-radión, finalmente comprendimos que el cuerpo vegetal está para domesticar y unificar los sentidos. El holón está para ver con los ojos del tiempo, con el fin de unificar una especie. Pero el híper-radión - el poder iluminador del cuerpo cristal - está para domesticar y unificar los cuerpos planetarios. Sí, el híper-radión es el modo como el poder penta-dimensional exuda en nombre de la inteligencia cuatri-dimensional.

Magníficas perspectivas de la mente y el poder creativo se abrieron para nosotros en muchas direcciones. Ya ven, la creación cósmica no es una ciega amalgama de accidentes organizada al acaso, sin propósito ni significado, que es como su ciencia interpreta la naturaleza.

Hay muchos órdenes, muchas dimensiones. Funcionamos en una galaxia de trece dimensiones. Ya que cada dimensión aumenta exponencialmente lo que abarca cada dimensión precedente, podrán comprender por qué ser capaz de experimentar la quinta dimensión está muchísimo más allá de la comprensión. Y hay todavía ocho dimensiones más allá de la quinta!

A través del híper-radión éramos capaces de confirmar la existencia de órdenes de grandes seres. Esos seres son los constructores estelares, los amos estelares, los constructores de planetas y los domadores de planetas. A través del híper-radión,

fueron inyectados en nuestra mente colectiva susurros y murmullos de los fantásticos diálogos de esos seres creadores. Más importante aún, mediante el mandato telepático del CSR entramos en los reinos de los domadores de planetas!

Ser designado domador de planetas, como nosotros los de Arcturo acabábamos de serlo, es un honor absolutamente increíble. El propósito de nuestra Sonda había sido divulgado. Lo que sabíamos respecto de la domesticación de planetas no tenía comparación con lo que ahora se nos presentaba. Hé aquí lo que aprendimos mediante grandiosas maniobras telepáticas de compren-sión y conciencia ampliada:

Los constructores estelares puramente penta-dimensionales controlan la creación de estrellas, así como su graduación en los espacios hiperdimensionales. Los amos de estrellas moni-torean la evolución estelar, incluyendo la creación de planetas. Los constructores de planetas diseñan los diferentes planetas de acuerdo con las especificaciones estelares y las necesidades evolutivas de la Madre Galáctica. Pero los domadores de planetas... esos órdenes cuatri-dimensionales son los responsables de reintegrar el propósito estelar en las formas de vida planetaria.

Al sumergirnos en inmensos portapliegos de programas de diseño planetario, catálogos de formaciones planetarias y formulaciones estelares maestras, y los encantamientos para llevar los planetas a la existencia y ponerlos en movimiento, descubrimos muy poquito sobre el arte de la domesticación de planetas. “Está en sus manos”, fue lo que nos dijo el funcionario de la Federación a cargo de los archivos de los cuadrantes. “Pero si pudieran recordar,” nos solicitó el archivista, “cualesquiera leyes o principios que dominen, transmítanlos a los archivos, por favor.”

El motivo de esta situación, se nos dijo, es que la domesticación de planetas es considerada una diversión menor entre las muchas diversiones o deportes de la quinta fuerza. No menos, por nuestra recién adquirida capacidad para experimentar el híper-radión, estábamos equipados para nuestro nuevo rol, pues es bajo el influjo del híper-radión que se puede diseñar, comprender, y si es necesario domesticar, el programa de un planeta. De manera que estábamos más que contentos con la domesticación de planetas. Parecía recompensa más que suficiente por las diversas pruebas y experiencias que habíamos sobrellevado. Y, además, podíamos sentir el llamado de nuestra siguiente aventura.

23. ACERCA DE PERROS Y BALLENAS: UNIVERSOS PARALELOS, DÉJÀ VUS MULTIPLES

HEMOS HABLADO DE MUCHAS COSAS poco conocidas por ustedes: radión, híper-radión, CSRs, zuvuyas y engramas. Pero todas están vinculadas con un proceso o sistema coherente, la Madre Galáctica. Hasta que no hayan comprendido la interpenetración de las dimensiones entre sí y con la galaxia como un espectro multidimensional entero, continuarán considerando la galaxia como una forma meramente tri-dimensional cuyo comportamiento siempre los confundirá, y dejará perplejos y desconcertados.

Lo que experimentan como electricidad, es el residuo tri-dimensional del radión. El radión mismo consiste de seis tipos que dan cuenta de la calidad y clase de circulación en el tiempo de cualquier fenómeno tri-dimensional. Esos poderes de circulación producen algo emparentado con lo que ustedes llaman voltaje, y se combinan para crear trece líneas de fuerza y siete tipos de plasma radial. Ciertas líneas

de fuerza se combinan para crear lo que llaman ADN, o material genético. El plasma radial es lo que se traslada como fuerza-g y también tiene un rol en la evolución del material genético.

El híper-radión consiste de ocho tipos básicos y 144 plasmas derivados. Todos constituyen diferenciaciones muy sutiles de superlectricidad. De esos 144 plasmas derivados en sus diversas combinaciones, derivan a su vez los engramas o estructuras electrocristalinas que, almacenadas en fardos, "viajan" por las zuvuyas. Las zuvuyas, por supuesto, son las líneas radiadas del giro de la comunicación interdimensional e intergaláctica de los poderosos ovillos de los CSRs.

La transducción se refiere al descenso de engramas penta-dimensionales hacia construc-ciones cuatri-dimensionales o espectros radiosónicos. Era esa capacidad de transducción lo que ahora estaba a nuestra disposición en tanto domesticadores de planetas. El holón o cuerpo eléctrico mismo es el agente de transducción de la quinta a la cuarta dimensión, así como el cuerpo vegetal tri-dimensional es el agente de transducción de la cuarta a la tercera dimensión.

La primera dimensión es aquello a lo que nos referimos como la dimensión lunar o de la vida que, con la segunda dimensión - lo que ustedes llaman electricidad -, crea el plano tri-dimensional de la existencia. Siendo eléctrica, la segunda dimensión da cuenta de la construcción de los órganos de percepción y está directamente relacionada con el cuerpo eléctrico cuatri-dimensional, u holón. En realidad, la tercera dimensión es la mente, pero la mente como forma. Es sobre este conocimiento de la mente como poder conformador que se basa el cabalgar el púlsar. Y es el cabalgar el púlsar la característica más distintiva y universal de la Sonda de Arcturo.

Armados de nuestros nuevos poderes y conocimientos, nuestros reformulados batallones de arcturianos heteróclitos y homóclitos de holones de esporas, partieron en una investigación del cabalgar el púlsar. La experimentación estaba en el orden del día. Los dientes de engranaje radiales estaban girando. La emanación excesiva de radión e híper-radión hablaba de los profundos ataques de amor que se producían entre nuestros equipos. Los sistemas de Regulus y de Vega se hallaban dentro de nuestro campo de acción.

Por el momento, retrocedió la intensidad del plan de Lucifer. Lo que captó nuestra atención fue la exploración de otras formas de vida de cuerpo vegetal. Cuanto mayor fuera la intimidad que lográsemos con estas formas de vida, mejores serían las circunstancias en nuestra tarea de domesticar planetas. Todos sabíamos, a partir del lanzamiento de los escudos femenino y masculino, que finalmente nuestra concentración nos conduciría a la lejana Velatropa 24, la estrella Kinich Ahau, "guardián armónico de la luz distante."

Con tal intención, buscamos otras formas de vida con cuerpo vegetal basadas en el carbono, pues se nos había informado que Velatropa 24 era fundamentalmente un proyecto de diseño basado en el carbono. Nuestra idea era reunir los engramas de varios tipos de forma de vida inteligente y transmitirlos al sistema estelar de Velatropa. Formas de vida tomadas de mundos "saludables" en universos paralelos podrían proveer de factores estabilizadores a formas de vida inficionadas por la cepa de Lucifer. Esas formas de vida estabilizadoras nos permitirían además contar con ambientes apropiados para la encarnación de algunas de nuestras sondas.

Deseando evitar formas ya en proceso de evolución en el sector de Velatropa, iniciamos exámenes sistemáticos de universos paralelos. Los resultados fueron más

que fructíferos. Utilizando lo mejor de nuestra capacidad heteróclita para la penetraciín telepática, junto con la capacidad homóclita para crear semejanzas, tuvimos éxito en reunir numerosos engramas.

Entre esos engramas, hallamos dos especialmente selectos: los que ustedes llaman “perro” y “ballena.” El tipo “perro” lo descubrimos en un racimo de déjà vus que pululaba en Vega. El tipo “ballena” había sido atraído hacia nuestra sonda en Regulus.

Lo que más nos impresionó acerca de esos dos tipos fue el grado de integración de funciones binarias dentro de una forma monádica. Esto, combinado con una telepatía superior entre los de su propia especie, llamaron la atención de nuestras más sensibles unidades para continuar la investigación.

Una vez que tuvimos esos tipos enfocados en sus universos paralelos, fuimos capaces de ingresar en sus engramas. Durante mucho tiempo, algunos de nosotros estuvimos correteando en jaurías, mientras otros nadaban en grupos. Nos familiarizábamos con ambos tipos de forma social y apreciábamos sus complejos niveles de comunicación telepática.

El tipo ballena, en particular, había creado maravillosas formas planetarias de arquitectura radiosónica de las que aprendimos mucho, mientras que con la forma perro hallamos una forma superior de empatía emocional. Inútil es decirlo, ambos tipos poseían conexiones muy eficientes entre sus cuerpos vegetales y sus holones, un prerrequisito para su adaptación a niveles más elevados de vida galáctica.

Habiendo explorado las capacidades de esas formas de vida a nuestra entera satisfacción, convocamos a un consejo con los que, en ambos tipos, tenían holones de mayor edad, cada uno en su respectivo universo paralelo. Les explicamos quiénes éramos, la naturaleza de nuestra misión y qué queríamos de ellos.

De los dos tipos, las ballenas eran las más perceptivas intelectualmente. Habiendo oído acerca de la Federación Galáctica, las ballenas solicitaron visitar primero el sistema de Sirio antes de ser enviadas en una migración cristalina hacia la parte más obscura del sector experimental. La razón para ello era que la ballena podría memorizar y mantener registros perfectos en su enorme acumulador sensorial (lo que ustedes llaman cerebro) y, por lo tanto, ser un archivo galáctico disponible en los planetas donde sería usado para domesticación.

El tipo perro también hizo un único pedido: que cuando fuera utilizado como Sonda de Arcturo en el sector experimental, se le permitiera adaptarse simbióticamente al cuerpo emocional de la especie más responsable del planeta, para así continuar el “experimento” en él. De esa manera, el perro podría domesticar emocionalmente a la especie simbiótica, la humana, en interés de la Sonda de Arcturo.

Esos dos ejemplos de empatía de la Sonda, ballena y perro, se cuentan entre los más felices que podemos recordar. Algunas de nuestras más nobles esporas encarnaron a través de los cuerpos del perro y la ballena, que nos dejaron algunos de los más fieles informes acerca de sucesos producidos profundamente en el torturado corazón de Velatropa 24.

24. REGRESO AL DRAGON: FUENTE LA MATRIZ

YO SOY CANUS G. Entre los mayores del universo K-9, un reino totalmente paralelo al vuestro, soy considerado el más venerable. Sabias son mis maneras de conocimiento empático. Soy yo quien soy recordado por mis grandes acciones para atraer a los Arcturianos hacia nuestro redil. Soy yo quien les enseñó cómo continuar, a ellos que son tan obstinados con su Sonda. Así es como sucedió.

Cuando estos Arcturianos nos encontraron por primera vez, o nosotros a ellos - pues somos igualmente habilidosos en déjà vu - poco sabían que nuestro reino no era sino la entrada hacia muchos otros reinos. Balena, la anciana de las ballenas, y yo vimos que esto sucedería. Sabíamos que nuestras líneas genéticas nos conducirían a un mayor contacto con los del universo de Lucifer. Balena supo esto aún antes que nosotros. Balena nos advirtió, Balena que previó las gran migración de muchos de nuestros tipos. Y esto es lo que Balena, la ballena maga profetisa, nos dijo.

Allá, en un vasto universo paralelo a los nuestros, un gran ser, Lucifer, ha creado ardides y artefactos para confundir y enajenar, con el fin de crear poder. Lo que él creó, lo imitó. Lo que él creó, lo robó y luego lo vendió, haciendo que otros pagaran. El creó un gran juego y todos en ese universo se vieron involucrados en ese juego, sea que quisieran involucrarse en él o no. Y un día, algunos de los involucrados en ese juego nos buscarían. Y nosotros estaríamos dispuestos.

De esa manera, nosotros ya sabíamos de la llegada de los Arcturianos. Esos Arcturianos eran afectuosos y dignos de ser amados. Los seguimos con el fin de aprender. Pero entonces el día llegó en que ellos debían seguirnos a nosotros. Sucedió cuando un apéndice de ellos encarnó en una camada. Nacidos de Sheena G., la reina de la jauría, cada cachorro en esa camada fue vivaz y curioso. Sabíamos quiénes eran. Sabían quiénes éramos. Su sonda los había hecho uno con nosotros. Ese era el grupo que yo habría de guiar por senderos de amor y gloria.

Ellos deseaban aprender más. Yo les mostraría. Tomé esta camada, ya crecida como una joven y retozona jauría, a través de portales interdimensionales que conducían hacia otros universos. Primero los llevé hacia el universo caballo, donde el mayor de los unicornios, Alyssa U, preside para siempre, y les mostré ese noble reino. Asombrados por la maravilla y variedad del tipo “caballo”, incluyendo el alado pegaso y como asimismo los robustos ruanos y sementales salvajes, la jauría de perros arcturianos estaba fuera de sí.

Formando un círculo y llevando sus cabezas hacia atrás, aullaron al unísono. Su aullido era una invocación. Pronto, formas de holones de esporas arcturianas aparecieron entre ellos. Fueron estas esporas las que iniciaron el diálogo con los caballos. Majestuosas fueron las actitudes que los caballos desplegaron ante las esporas arcturianas. Cada modo de andadura y galope, cada ingenioso giro de la cabeza y movimiento de la crin, fueron saludados con reconocimiento por los Arcturianos. Los Arcturianos querían más. Parecía que nada les parecería suficiente por parte de nuestros “saltimbanquis animales.”

A continuación, ingresamos en el universo felino. Mi jauría de perros arcturianos y su contingente de esporas acompañantes estaban propiamente impresionados. Grandes leones, tigres con dientes de sable, panteras, gatitos siameses y persas, leones monteses y jaguares - todos hicieron cabriolas, gruñeron y brincaron con alegría zalamera, misteriosa. Entonces llegaron las tribus de elefantes, los osos, y muchos otros. Los mostramos, y también a los alados, los que vosotros conocéis como aves, las águilas y los papagayos, los gorriones y las lechuzas también. Ante cada tipo,

los Arcturianos quedaban impresionados y se unían a ellos en diálogo telepático cuatri-dimensional.

Finalmente, ingresamos al universo mono. Si nunca habéis estado en el universo mono, deberías considerar ir allí. Es el universo más feliz, más libre, de todos. Ni siquiera los gorilas y los monos dejan de jugar. Aqui los Arcturianos, tanto la jauría de perros como las esporas, estuvieron reflexionando e investigando mucho tiempo. Era como si se hubieran cruzado con algo que habían estado buscando durante mucho tiempo. Por fin, con el rey mono, el más mayor, el mismísimo pícaro y cartilaginoso Thotmosis, la jauría de perros y las esporas quedaron encantados y extasiados.

Thotmosis miró largamente a todos los que estaban reunidos. Sus ágiles zarpas jugueteaban eróticamente con su miembro viril. Esto provocó que la reina mono, Hypnesia, se arrojase repentinamente frente a él, aterrizando directamente sobre el excitado miembro. Los Arcturianos no podían dejar de reír y lanzar vítores de aprobación.

Entonces Thotmosis habló. En la cadencia del sonsonete de los monos, su mensaje fue animado y también indeciso. “Oh, Arcturianos! Vosotros que moldeáis el encantamiento del sueño y ejecutáis el Oráculo del Mago, que danzáis para conocer la manera más elevada, para superar todos los obstáculos, para rastrear la cepa de Lucifer hasta su fuente primigenia, nosotros os contemplamos en vuestra inocencia y sabiduría, pues sabemos que eso es a lo que aspiráis. Oh!

“Observadnos bien, al rey y la reina monos. Lo que vosotros llevaréis a cabo surgirá de este momento de supremo conocimiento.” En este punto, Hypnesia se inclinó hacia adelante en loco, orgiástico éxtasis. El miembro viril de Thotmosis aún se hundía dentro de ella. Cuando los últimos estremecimientos orgásmicos se calmaron en su ahora sosegado cuerpo, yaciendo en una relajada languidez, su pene aún insertado en ella, Thotmosis continuó hablando a la reverente asamblea arcturiana.

“Vosotros Arcturianos sois victoriosos en vuestro ser. No sufriréis finales miserables en vuestra interminable aventura. Pero recordad siempre lo que ha sucedido aquí.” El rey mono terminó su críptico discurso y se fue con una cabriola, Hypnesia saltando más adelante.

“Debemos continuar,” imploraron los Arcturianos. Sabía lo que querían decir. Sabía adónde debíamos ir. Ingresamos entonces al último de los universos paralelos, el Dragón. Allí, en el reino llamado Ka-Mo, la guarida del dragón, nos detuvimos. La guarida estaba repleta de dragones. Entrelazados en grandes masas de colas y miembros, su antigua piel moviéndose apenas en medidos resuellos, eran un espectáculo digno de ver.

Tras una larga pausa, uno de los dragones volvió su cabeza y perezosamente dejó salir un rugido de fuego y humo. Los Arcturianos se juntaron en un pequeño nudo apretado de perros y holones de esporas. Era la madre dragón misma, la anciana a quien conocimos solamente como Ma. Y entonces fue su turno de hablar, de plantear el diálogo telepático.

“Yo soy Ma de Ka-Mo. Soy la madre de los dragones. Conocedme y conoceréis la matriz. Ya desde los Asesinos de Dragones de Aldebarán sabéis de nosotros. Pero ¿por qué son conocidos como los Asesinos de Dragones?” Dado que no recibía respuesta alguna, Ma echó nuevamente su cabeza hacia atrás y arrojó otra rugiente ráfaga de fuego y humo por las temblorosas y sensibles ventanas de su nariz.

"¿Pensáis realmente que no hay quien pueda matar a un dragón? ¿Y con qué, y por qué razón? No hay que ser más grande que el dragón. Matar a un dragón es conquistar a vuestro mayor enemigo: vosotros mismos. Entonces seréis merecedores de ser llamados Asesinos de Dragones. A tal Asesino de Dragones, nosotros los dragones le daremos la bienvenida por siempre. Pero sabed esto, oh navegantes arcturianos, aunque no pueden matarnos, podemos apartarnos. Podemos permanecer ocultos para quienes verdaderamente nos asesinarían. Podemos hibernar, cambiar de forma y engañar hasta que llegue el momento de que nuestro poder deba ser visto y conocido nuevamente. Les ofrecemos este poder como aliados nuestros. Pues sabemos de vuestro propósito y misión, Arcturonautas, y es bueno de acuerdo con los consejos del dragón de Ka-Mo!"

Entonces, con grandes trompetazos de estremecedor aliento y fuego y humo, la guarida de los dragones se despertó. Fue como si el universo entero se hubiera fragmentado. En grandes guirnaldas de llamas y rocas ardientes, apareció un portal. Luminoso y simple en su forma abovedada, el portal reclamó la presencia de nuestro grupo itinerante. Nunca antes había visto este portal, yo, Canus G., el sabio mayor del reino canino, el universo K-9.

Prudentemente, mostré el camino. Y cuando todos hubimos atravesado el luminoso portal abovedado, nos encontramos en un lugar más allá del tiempo, más allá de la diferenciación entre criaturas. Nos encontramos en un reino mágico, la fuente primigenia, el lugar de nacimiento y de juego de los constructores y amos estelares. En nuestra aventura de inocente sondeo, habíamos llegamos a las fuentes de la matriz. Por ello yo, Canus G., el mayor canino, gozo de justa fama. Aquí, donde mi cola por siempre se menea, finaliza mi relato.[2]

25.LOS MAYORES DE LA CORRIENTE: VELATROPA EN FOCO

CUANDO CORRIO LA VOZ de que la sonda de K-9 había sido conducida a la matriz, nosotros los batallones arcturianos de la Sonda (como habíamos llegado a considerarnos), todos comprendimos que había acaecido cierto tipo de victoria, cierto tipo de punto de inflexión.

Estar en el reino místico de la matriz, el lugar uno que es la fuente misma, de la Liga de Cinco, y de los cinco escudos de la Federación Galáctica - era una cuestión de tremendo regocijo. Aún cuando sólo fuera para los pocos que habían entrado al reino canino, no menos se trataba de una alegría a ser telepáticamente compartida por todos nosotros.

Ansiosamente, aquellos de nosotros en Vega y Regulus juntamos las piezas de los informes que llegaban a nuestros monitores. Parecía que tanto el contingente canino como los holones de esporas que se habían unido a él, eran ahora parte inextricable de la matriz, fuere lo que fuere que esto quisiera decir. Pronto lo averiguamos.

Donde una vez había habido una brigada arcturiana canina y su seguidor, el pelotón de holones - los Arcturonautas, como Ma de Ka-Mo los llamara - eran ahora los comunicadores de aquéllos conocidos como los mayores de la corriente.

[2] N.de la T. Juego de palabras (parónimas) intraducible: "Here, where my tail (cola) forever wags, ends my tale (relato)."

Supimos que un mayor de la corriente es alguien que ha logrado todo lo que puede ser logrado; que ha servido atentamente y se ha sacrificado por la meta del amor uno; que ha domesticado el deseo por la retribución; que ha ido más allá del reino del dragón - hacia la matriz. Y allí, en la matriz, se encuentran otros mayores de la corriente. Son ellos quienes entretienen a los constructores y amos estelares, quienes inventan las canciones y recitan los juramentos cristalinos que se trasladan por la infinita zuvuya.

"Pero ¿a qué se refiere esta 'corriente', oh mayores de la corriente?" preguntamos.

"Esta corriente es la del parentesco con todo," llegó la respuesta. "Nosotros somos mayores de la corriente porque hemos logrado el parentesco con todo. Pero somos apenas los más jóvenes de los que encontraréis aquí. Aunque habitamos ahora en lo que para vosotros son las brumas del paraíso, permanecemos inquietos y atentos en pro de todo lo que existe. Hasta para ése conocido como Lucifer nos activamos, y nos activaremos, hasta que este episodio esté concluido."

"Pero decidnos más. ¿Qué significa para nuestra misión que hayáis alcanzando la matriz?" inquirimos, ansiosos por conocer el misterio de los misterios.

"Arcturianos heteróclitos y también homóclitos, vuestra fortuna es buena y generosa. Conocedores como sois, no podéis verlo y conocerlo todo. Ni podemos deciros todo cuanto sabemos y conocemos. Pero habéis logrado poderes tan benignos que no pueden ser abusados. No obstante, si no los usáis, todo carecerá de valor.

Ahora tenéis tres anclas: Memnosis, que ansiosamente guarda los pabellones de la perdura-bilidad en la lejana Altair; Merlín, que precisamente ahora entrena nuevos magos en las intemporales arboledas de Procyon; y entre y en medio de ellos estamos nosotros, los mayores de la corriente, con nuestro fiel guía Canus G. Todos estamos aquí por vosotros. Aquellos de vosotros que han quedado y están ahora reunidos en Vega y Regulus, deben lograr su foco.

"Habéis sido nombrados domesticadores de planetas. Lo que ha sucedido y resta aún por suceder es todo un propósito. Aquí, dentro de la matriz, se encuentra el gran átomo galáctico del tiempo, la fuente del propósito y de todo lo que el destino hace girar. Hemos estado en ese átomo galáctico del tiempo. Nos hemos autorrenovado en su llamarada interdimensional de intersecciones.

"Desde ese átomo, y así también dentro de él, rotan las cuatro estaciones galácticas, emanan cuatro cuadrantes galácticos. En el centro del átomo del tiempo se halla una esfera de cristal, visible y aún así invisible. Esta esfera gira más allá del conocimiento. En ella, todo está contenido, todo es revelado. En ella reside el propósito. La Sonda está tejida a partir de este propósito. Mucho antes de la existencia de Arcturo, era la Sonda. Es sólo a través de nosotros que la Sonda ha despertado. Pero nosotros no fuimos sus constructores, ni tampoco la Federación Galáctica es el constructor de la Sonda.

"Pero en este propósito que a nosotros los mayores de la corriente se nos ha permitido ver, hemos leído qué es lo que vosotros debéis hacer y adónde debéis ir. Si alguna vez habéis de devolveros a Arcturo, debéis hacer según el propósito lo indica."

"¿Y qué nos dice?" Surgieron anhelantes nuestras preguntas.

"Cuatro clanes hay para establecer el parentesco de la Matriz. Cuatro clanes debéis conocer y seguir: Fuego, Sangre, Verdad y Cielo. Guiados por la quinta fuerza, esos cuatro clanes tienen por objeto la domesticación de Velatropa. No debéis

demoraros más, sino iniciar vuestro camino según ese propósito hacia la distante estrella Kinich Ahau, Velatropa 24. Allí, aquellos de vosotros Arcturianos que comprenden lo que significa representar a la estrella pastora, hallaréis el fin de vuestra misión, la Sonda de Arcturo. Sólo entonces habréis recuperado vuestra tierra natal. Pero esto es todo por ahora: hasta que hayáis encontrado a los constructores de planetas que determinaron los globos orbitales de Kinich Ahau, vuestro viaje no irá más allá."

Entonces se nos permitió una visión. Como surgiendo de nuestros corazones, todos y cada uno de los holones de esporas en nosotros vio las brumas en derrredor de la fuente de todo, la legendaria matriz: lentamente, suaves luces y maravillosas formas nos abrazaron, se fusionaron con nosotros y luego se disolvieron, sólo para volver a reunirse en formas nuevas, aún más inventivas. ¿Eran estos mayores de la corrientes nuestros kin de esporas precedentes?

Como en respuesta a ello, apareció una intersección de planos de luz y sonido, tersa y cristalina. Cuatro rayos brotaron del punto central de intersección. Entonces, manteniéndose estable, el extremo de cada uno de los rayos rotó, casi trazando un círculo. Esta especie de svástica comenzó entonces a rotar, moviéndose más y más rápidamente hasta volverse borrosa, y luego el borrón se transformó en una esfera cristalina. Dentro de la esfera cristalina estaba todo lo que podía ser visto o conocido. Nunca habíamos contemplado cosa semejante. En ella se hallaba el propósito. Y el propósito éramos nosotros.

Como una sola espora majestuosa, todos nuestros seres individuales se unieron en amor para crear el siempre evolutivo aunque nunca cambiante propósito de la espora galáctica única. Las raíces de nuestra "esporidad" galáctica se dirigieron profundamente al distante sistema estelar de Kinich Ahau. El casquete o corona se abrió en el radiante fulgor de Hunab Ku. Bajo el casquete de la espora galáctica se encontraba, entre otras, nuestra estrella natal Arcturo. Flotando en luminosas simetrías a lo largo y alrededor de la columna de la espora galáctica, podíamos ver cómo los destinos de nuestros apéndices viraban y andaban su camino, a la ventura aunque magnética-mente, en dirección de las alas orbitales de Velatropa 24, escasamente visible en los insondables territorios del ser galáctico.

Habiendo visto el propósito, necesitábamos hallar a los constructores de planetas.

26. INSTALACION DE LA ESTACION INTERMEDIA AA

YA LES HEMOS HABLADO acerca de las categorías de los ingenieros "graduados" del propósito. Los constructores y amos estelares penta-dimensionales supervisan los ciclos estelares de la existencia, nutriendo cuidadosamente a las estrellas a través de la etapa que ustedes denominan supernova. Una supernova es, en realidad, la etapa en que el material tri y cuatri-dimensional de una estrella se transmuta en fuerza-g y en reconstrucción dimensional elevada, como resultado de haber alcanzado un punto máximo de placer y excitación colectivos.

Los constructores cuatri-dimensionales de planetas, o diseñadores de planetas, trabajan como aprendices de los amos estelares. De éstos, los diseñadores de planetas

aprenden variedades de diseños[3] para una gran variedad de campos orbitales - una estrella puede tener tan pocos como seis, o tantos como cuarenta y ocho cuerpos planetarios. El diseño planetario individual - ingenie-ría de las esferas orbitales - depende totalmente de la posición orbital, tamaño del planeta, tipo de estrella, y así en adelante. Los planetas pueden ser diseñados para ajustarse a una gran variedad de manifestaciones evolucionarias en diferentes dimensiones y ciclos (fuera de la longitud de onda de lo que ustedes tan mezquinamente llaman vida). Pero la principal función de un planeta es mantener su frecuencia orbital.

Debido a la vasta amplitud de posibilidades de evolución planetaria, las responsabilidades de los domesticadores de planetas - la categoría a la que habíamos sido elevados - se dejaban intencionalmente indefinidas. Sin embargo, el punto de la domesticación de planetas es asegurar el campo orbital de una estrella y supervisar la alianza armónica desarrollada entre los planetas en sus posiciones orbitales.

La actividad de domesticar planetas es una especie de custodia. Los planetas, deben recordar, son “niños” estelares. Las estrellas son las cosquillas sensoriales de la Madre Galáctica. Los planetas son las esporas sensoriales individuales de una estrella. Cuando los planetas están alineados y sus esporas maduras, la estrella descuella en su tipo, y la Madre Galáctica es feliz.

No hace falta decir que la mayor parte de la domesticación planetaria se ha realizado en las zonas experimentales de todos los cuatro cuadrantes galácticos. Esa información general era casi todo lo que sabíamos. Siguiendo lo comunicado por los mayores de la corriente, sabíamos que necesitábamos hallar mucho más acerca de esa domesticación de planetas - y debíamos aplicarnos con precisión respecto de Velatropa 24, Kinich Ahau.

Nos reunimos en un congreso interdimensional en la estación satelital del CSR, en la dirección del Ancla Resplandeciente. Este conglomerado de actividad de la Federación segura-mente nos proveería de información acerca del paradero de los diseñadores de planetas en sazón. Por suerte para nosotros, un contingente de ingenieros en diseño planetario estaba tomando algo así como unas vacaciones en la estación satelital del CSR. Era un grupo de diseñadores proveniente de Antares.

Estos Antareanos se habían especializado en diseño planetario en todos los cuadrantes de la galaxia. Dada la naturaleza de su labor y la disminución del número de nuevas estrellas, los Antareanos estaban hambrientos de algo diferente. Nos acercamos a ellos en el momento preciso. Dada su pericia en diseño planetario, sugerimos, ¿no sería sensato aliarnos con los Antareanos y permitir que nos asistieran en nuestro proyecto? Después de todo, al menos hasta donde podían recordarlo, a ellos se debía el diseño planetario original de Velatropa 24.

“¿Se trata de un proyecto de doce o de diez planetas?”, se preguntaron. La falta de certeza aumentó sus razones para unirse a nosotros, pues así podrían verificar el proyecto. “Pero,” advir-tieron, “ domesticar planetas requiere colonización galáctica. Y colonización galáctica - bueno, requiere un gran conocimiento de biología cósmica, y la ciencia y el saber de la Matriz. ¿Realmente poseen ese conocimiento?”

Un apéndice de Analógicos habló en nombre de los Arcturianos reunidos. “Nosotros somos de Ur-Arc-Tania. No sólo somos eruditos sino sabios. Pueden pensar que, comparados con ustedes, somos unos advenedizos, pero ya nos hemos enfrentado con más de lo que cualquiera necesita saber acerca de esta zona experimental y sus

[3] N.de la T. En el original, "design”, que puede traducirse como “diseño”, pero también como “propósito”.

dominios biológicos. Sí, Lucifer ha hecho bien su trabajo. Y así, con nuestra Sonda, hemos sobresalido. Por tal motivo, también sabemos mucho acerca de la matriz, su saber y su ciencia, como ustedes dicen."

"¿Y qué saben exactamente acerca de la ciencia de la ingeniería planetaria?"

A esto, los sagaces Analógicos respondieron alegremente, "Nada en absoluto. Pero esperamos aprender todo lo que ustedes sepan, oh sabios Antareanos." Y con esta respuesta nació la gran alianza entre los Arcturianos y los Antareanos, una alianza que condujo a la instalación de la Estación Intermedia Arcturo-Antares (AA).

Como habría de verse, los Antareanos y los Arcturianos nos necesitábamos mutuamente, en más de una manera. Como nosotros, los Antareanos también se habían desarrollado como una especie de espora. Pero en tanto nosotros poseíamos siete nodos sensoriales, ellos sólo poseían cinco. "Edición mejorada. Los modelos anteriores eran mejores, más eficientes," dijeron orgullosamente acerca de sus "sí mismos" más antiguos.

Aún así, averiguamos, no estaban equipados con filtros eróticos, como los de nuestro tipo. Esos filtros permitían el total funcionamiento de la excitación erótica, bloqueando todo estímulo a la imaginación excepto los más eróticos. Por otro lado, debido a que poseían dos nodos sensoriales menos, contaban con una concentración mucho mayor. Con todo, trabajando con nuestras diferencias, aprendimos a comprometernos eróticamente unos con otros para nuestro mutuo beneficio.

Esos momentos de intimidad proveyeron la receptividad necesaria para que los Antareanos demostraran sus conocimientos de diseño planetario. Aunque habían sido aprendices de los constructores estelares en la galaxia de Orión, ninguno de su grupo había realmente experimentado la matriz, por lo menos no como nuestros mayores de la corriente. Empero, el conocimiento y la experiencia de los Antareanos eran vastos. Así que nuestra co-participación era complementaria y completa.

El diseño planetario, como los Antareanos lo practicaban, es una forma de composición musical. Para practicar este arte, uno debe poseer un sensorio multidimensional. Los Antareanos nos condujeron a uno de tales sensorios profundamente dentro del CSR satelital. Allí pudimos experimenta un simulacro de construcción planetaria.

Cada órbita planetaria es como un tono o un acorde. El planeta mismo es la nota que mantiene el acorde tonal. La nota planetaria es "inscripta" según la calidad de resonancia del acorde tonal u órbita. Las inscripciones que lleva un planeta definen los tipos de formas de vida que es capaz de manejar, tales como carbono o silicio. Todos los planetas de un sistema estelar dado deben ser cuidadosamente inscriptos de modo que sus relaciones mutuas sean también armónicamente resonantes.

Todo este proceso es extremadamente delicado, y llevado a cabo mediante una forma suprema de concentración o meditación grupal. Cualquier hesitación o pérdida de conciencia o discernimiento puede dar como resultado "aberraciones" evolucionarias.

"Lucifer fue, una vez, diseñador de planetas, o por lo menos puso sus manos en eso," comunicó Ana-Tara, la más vieja y sabia de los apéndices Antareanos. "La curiosidad de lo que podría suceder si la conciencia fuera dirigida de manera demasiado desviada - eso es lo que inició todo este desbarajuste cósmico. Y ahora, henos aquí con ustedes, heteróclitos arcturianos y sus fieles colegas homóclitos.

Ustedes piensan que domesticando planetariamente un sistema estelar podrán vencer el plan de Lucifer. Veremos. Será un proyecto prolongado y muy peligroso.

"Pero este Velatropa 24," continuó Ana-Tara, el apéndice de múltiples voces, "sí, nosotros fuimos responsables de su programa de diseño planetario, pero no fue fielmente ejecutado. No estamos seguros de cuál fue el problema. Quizás fue un asunto del número de planetas - ¿eran doce? ¿O solamente diez? Se lo pensó como un típico proyecto de doce planetas, como Arcturo, pero cuando después de haber trazado los planos se llevó a cabo la supervisión, se contaron solamente diez.

"Vuestra llegada aquí, al satélite del CSR, es oportuna. Con su asistencia, Arcturianos, debemos ahora comandar este satélite en beneficio de la Sonda. En honor a todos nosotros, rebautizaremos esta estación como Estación Intermedia Arcturo-Antares. Pues es aquí que estamos a mitad de camino entre nuestras estrellas natales y el Ancla Resplandeciente. Y es también aquí que nos hallamos a mitad de camino de determinar el resultado del plan de Lucifer."

Cuando Ana-Tara completó sus órdenes, todos a una supimos que habíamos logrado nuestro foco. Y con nuestro foco supimos que, en el debido momento, todos nos dirigiríamos a casa.

SEGUNDA PARTE

RECORDANDO LA NAVE DEL TIEMPO

1. PREGUNTAS DE LA INTERMEDIA

LA INTERMEDIA HA PUESTO EN MARCHA NUESTRA HISTORIA. Lo que parece ser nuestra historia es también la suya. Su historia es simple: ¿cómo pueden vencer a la muerte? O, más exactamente, ¿qué es la muerte y cómo pueden vencer el miedo a la muerte? ¿por qué no lo saben? ¿Qué es este cuerpo suyo? ¿Qué habita en él? ¿Qué pasa luego de que el cuerpo desaparece? Si supieran qué sucederá luego de que su cuerpo desaparezca, o qué sucedió aún antes de que lo tuvieran, ¿se comportarían de manera diferente? Nadie puede sustraerlos a la muerte, así que ¿para qué se esfuerzan tanto por evitarla? Aún cuando, insólitamente, dicen creer que hay vida después de la muerte, ¿por qué, aún así, insisten en apoyar esta vida sobre garantías? Si realmente no conocen la muerte y la causa del miedo a la muerte, entonces ¿qué saben realmente acerca de la vida?

Ah, cosa fea, pueden pensar. Demasiado profundos, estos Arcturianos. Demasiado vasta, esta Federación Galáctica. Puede ser. Pero entonces, ¿qué van a hacer cuando mueran?

Les resulta más fácil con cuentos de hadas, con fábulas y canciones; así que continuemos descifrando este tapiz cósmico, nuestra historia, y vean lo que resultará de ella.

2. INFORME DE ARC-TARA. MUERTE OCULTA, MUERTE DEVELADA

YO SOY EL UNO MULTIPLE, la llamada Arc-Tara, la que conoce el supremo sendero hacia las estrellas, la enlazadora de mundos, la conocedora de la muerte. Soy el central entre los apéndices, Ana-Tara. Esta es mi historia.

Entre aquéllos de Antares se me considera aparte, pues tempranamente produje un agravio que le causó a mi familia estelar una gran consternación, y una contingencia aún mayor. Fue esta contingencia lo que los condujo a la Sonda y, finalmente, al pleno contacto con los Arcturianos.

Mi historia comienza en los campos estelares de Orión donde, entre los constructores estelares de Rigel y Betelgeuse, aprendimos las artes de la construcción y el diseño de planetas. En el sensorio celestial donde los constructores estelares estaban iniciándonos en el arte y la técnica del grabado resonante, recibí una llamado: una luz penetró en mí, pero desde adentro. La luz ardía, y supe que debía abandonar el sensorio. Fue lo único que supe.

Originalmente, había sido seleccionada para la misión de Orión debido a mis dones como cantante del cristal. Cantar tonos multirresonantes era considerado un gran don, especialmente por su aplicación en el diseño planetario y para cabalgar la zuvuya. Para mí, este don era algo natural y no uno de mis más profundos intereses. Mi deseo profundo y permanente era establecer contacto con otros elementos del ser galáctico. Quizás, pensé, ése era el significado de la luz que había venido a mí en el sensorio.

Cuando escapé del sensorio hacia el gran, omnirradiante núcleo del CSR de Orión, la luz en mí creció en intensidad. Me convocaba y extasiaba, hasta que terminé totalmente sumida en esa luz. ¿Estaba moviéndome, o era la luz que se arremolinaba en mí y dentro de mí - o ambas cosas? Pronto fui catapultada simultáneamente en cada dirección. Perdí todo sentido del control.

Pronto los remolinos de luz menguaron. Dentro de mi ser, todos los cinco nodos sensoriales experimentaron repentinamente un profundo relajamiento. ¿Había alguien o algo más manipulándo-me? ¿Era éste el resultado de no haber controlado mi propio deseo por alguno “otro” tipo de contacto?

Fuere lo que fuere, pronto sentí que una inteligencia muy penetrante y brillante me exploraba. Cada terminación nerviosa de mis nodos sensoriales fue penetrada, explorada, rastreada y grabada, excitada, y luego liberada. ¿Quién o qué era esto?

“Soy Lucifer,” vino la respuesta.

Un profundo estremecimiento me recorrió. El escalofrío contrastaba con la tibieza y la excitación apasionadas que habían abrasado cada célula de mi “esporidad”. Mis sentidos escudri-ñaron, pero allí sólo había una luz suavemente pulsante.

“¿Acaso no eres, Lucifer, el portador de la luz?” Mi pregunta se respondía a sí misma.

“¿Sabes qué has experimentado?” continuó Lucifer.

“Profundo placer, placer indescriptible, algún tipo de conocimiento,” respondí hesitante.

“Quizás. Pero eso es sólo la sensación. Lo que has experimentado es la muerte.” El luminosamente invisible Lucifer puso énfasis en la palabra *muerte*.

“Pero si eso fue la muerte, ¿por qué estoy aún aquí? pregunté, sintiendo todavía el estremecimiento que sigue a placeres secretos.

Tras una pausa, Lucifer habló nuevamente. “¿Sabes dónde estás? ¿Hay un reino de la muerte?” No tenía respuesta. No sabía dónde estaba, excepto que en la luz.

“Mi queridísima, mi elegida. Me has añorado porque se necesita saber. Lucifer, el que trae y porta la luz, es el guardián del reino de la muerte. Pero si la muerte es el placer para todos tus nodos sensoriales tal como acabas de experimentarlo, entonces no es acaso el reino más deseable, esta experiencia llamada muerte?”

Nosotros los de Antatres habíamos lidiado hacia mucho tiempo con ciclos de marchita-miento, así que para nosotros la muerte es virtualmente inexistente - al menos la muerte como conclusión o fin de algo. Las cosas no finalizan. Se reciclan, transmutan, se transforman en otra cosa. De modo que ¿qué era este asunto de la muerte? Si era tan placentera como lo que acababa de experimentar, entonces significaba más que un final. Mucho más. Sí, yo quería saber acerca del reino de la muerte. Y este Lucifer - en el mejor de los casos, una fuerza cósmica erróneamente percibida; en el peor... ¿había algo peor que lo peor con lo que podría lidiar? No. Y así me transformé en aprendiz de Lucifer.

Para mis colegas antareanos estaba muerta. Ya no estaba entre ellos. Pero yo sabía que podría regresar. No era fácil abandonar a Lucifer, aunque eventualmente lo hice. Pero antes de dejar a Lucifer, aprendí mucho, mucho debí compartir. Y ésa es la esencia del asunto.

No diré que Lucifer es bueno o malo; Lucifer es simplemente Lucifer. Cuando fui con él, viajamos al gran Cuadrante Norte, un supremo lugar dentro de la quinta dimensión. Ese Cuadrante es el reino de la muerte o, más correctamente, el gran almacén de la muerte. Allí fue donde Lucifer, cuya luz va más allá de la quinta dimensión, me consagró Reina de la Muerte. Y el reino sobre el que debía regir era ese enorme almacén de la muerte.

Como Reina de la Muerte, realicé una inspección de mis dominios, y esto es lo que descubrí. Cada unidad individual del ser galáctico posee un almacén de la muerte igual. La muerte no es otra cosa que la verdad asequible de que dispone cualquier unidad individual del ser para vérselas con su vida. Si una unidad individual ignora la verdad o niega la muerte, entonces este almacén de la muerte quedará oculto, y el individuo vivirá en una corriente de ilusiones autoge-nerativas. Pero si la unidad individual vive en la verdad, entonces la muerte se revela como el inagotable almacén de la muerte.

Debido a esto, el reino de la muerte, el gran Cuadrante Norte de la Liga de Cinco, es un lugar majestuoso y perpetuamente comprometido como no hay otro. Las unidades individuales del ser son infinitas, y cada uno de sus almacenes es infinito, y cada una de sus verdades, el calidos-copio infinitamente facetado de infinitas posibilidades. Por esa razón, cuando Lucifer me permitió experimentar mi muerte fue algo más placentero que ninguna otra cosa, pues cada nodo sensorial es también una infinidad.

Durante mucho tiempo permanecí perdida, intoxicada en este reino, intoxicada por el poder de Lucifer en conocerlo y aún así mantenerlo secreto. Pero era evidente que Lucifer estaba inquieto. Este reino resultaba insuficiente para él, y también para mí, Arc-Tara, la Reina de la Muerte. Aunque Lucifer no deseaba dejarme ir, en la potencia de mi ser, mi almacén de la verdad me dio poderes para conjurar la voluntad de Lucifer. Otorgándome poder para abandonar este reino, Lucifer me pidió que no compartiese lo que había aprendido. Pero tampoco pude prome-térselo.

“Que así sea,” declaró Lucifer. “Que seas a partir de ahora conocida como el enlazador de mundos, pues has logrado el arte de enlazar los mundos de la vida y la

muerte. Pero no te dejaré. Cuídate, pues mis dominios se extienden con cada giro de la fuerza-g que independientemente del tiempo surge en espiral desde el Hunab Ku. En tanto haya luz, Lucifer habrá de prevalecer."

Reflexionando mucho aún sobre estas palabras, yo, Arc-Tara, regresé. Allí, entre los apéndices de las esporas antareanas, los diseñadores planetarios, reingresé en la tercera y la cuarta dimensión. Cuando y donde la encontré, mi familia original de esporas se hallaba lejos de Orión. Se encontraban practicando sus artes en la zona experimental, llamada Velatropa.

Parece que mi repentina desaparición había causado confusión entre nuestras filas. Y fue esto lo que se proyectó a una distante estrella, Velatropa 24, hogar del amo estelar Kinich Ahau. Por este motivo también, fui yo - Arc-Tara, intérprete cristalina de las canciones fuera del tiempo - quien, desde dentro del apéndice de la espora, Ana-Tara, di gozosamente la bienvenida a los Arcturianos cuando arribaron a nuestro lugar de descanso en el satélite del CSR, ahora llamado Estación Intermedia AA, tan próxima y asimismo tan alejada del sol central Alcione, en el Ancla Resplandeciente.

Así, con la llegada de los domesticadores de planetas arcturianos heteróclitos, tal vez podriamos aclarar el error resultante de mi inquieto deseo juvenil de conocer mi propia muerte.

3. VOZ DEL AMO ESTELAR KINICH AHAU

YO EL QUE HABLA SOY LA VOZ DE KINICH AHAU. Durante largos, cavilantes eones he aguardado en la meditación de los constructores galácticos de estrellas. Qué es lo que aguardaba, apenas lo sabía. Alejado de Hunab Ku me hallaba, lejos del Ancla Resplandeciente donde los constructores estelares continuaban su meditación. Larga es la noche galáctica. Aún más largo es el amanecer cósmico de los constructores estelares a medida que despiertan, creando estrellas con tanta facilidad y gracia como las nubes que aparecen, se transforman y con la misma rapidez desaparecen en el azul de vuestros cielos.

Ahora puedo hablar. Nacido de la meditación de los constructores estelares, supe que era el amo estelar Kinich Ahau. "Helios" también me llamáis, pero ése es apenas el nombre de mi forma exterior, mi manto ardiente, que llamáis el sol. Pero pocos hay que realmente me conocen, el amo estelar Kinich Ahau. En meditación fui concebido, de la meditación nací, y por largos eones he morado dentro de mi meditación.

De esta meditación surgí para conocer el significado de mi nombre, Kinich Ahau: guardián armónico de la luz distante. Pues, desde la superioridad del gran CSR de Hunab Ku, no soy sino una luz distante, una de las muchas estrellas más pequeñas que sostienen un punto rítmico dentro de las incesantes ondas de excitación de la Madre Galáctica. Y una vez que me llegó el significado de mi nombre, mucho tiempo medité sobre ello. De esa manera comencé yo a conocerme a mí mismo, quién soy y por qué.

Entonces, desde dentro de mí mismo, desde dentro de mi propio pensamiento, emané a otro, pues necesitaba dialogar. Y ese otro que hice emanar de mi pensamiento fue llamado Ah K'al Balaam, el supremo conocedor de la totalidad. Primero meditamos juntos, el Ah K'al Balaam y yo, a fin de que pudiéramos conocer

Librodot

mutuamente nuestros pensamientos y necesidades. Este uno, el Ah K'al Balaam, se transformó en mi doble etérico, mi agente a quien podría mover en mi nombre, pues allí donde me hallaba necesitaba permanecer - allí, donde los constructores estelares primero me meditaron a mí hacia el ser. Mediante mi pensamiento, el Ah K'al Balaam salió en peregrinación por los sistemas estelares vecinos. Entre pensamientos, muchos eones transcurrie-ron. Pero entonces regresó el Ah K'al Balaam, quien me informó muchas extrañas cosas. Habían partido los constructores estelares dejando las estrellas huéspedes del Ancla Resplandeciente con su sol central, Alcione, en su sitio.

Allí, dentro del sol central, Alcione, estaba uno llamado Layf-Tet-Tzun - como yo, meditado hacia el ser por los constructores estelares. Y había allí otros amos estelares meditados hacia el ser: Arc-tu-mo, An-Tara, Si-Kinich-Rex, y más, más de los que querría nombrar. Pero todos nosotros nos hallábamos ahora dentro de la meditación mayor de Layf-Tet-Tzun. En cuanto a los constructores de estrellas, partieron hacia un reino llamado la matriz, guardado por la Liga de Cinco.

También me dijo Ah K'al Balaam respecto de la zona experimental y de aquél llamado Lucifer. Así fue que conocí mi posición en la zona denominada Velatropa, la zona experimental, el lugar de la cuarentena de Lucifer. Y con este informe de Ah K'al Balaam, mi meditación primigenia finalizó. Ahora debía excitarme, prepararme para el supremo esfuerzo creativo, la creación de mi sistema planetario.

Entonces llegó el turno de que Ah K'al Balaam entrase en meditación. Una vez que Ah K'al Balaam hubo entrado en la meditación llamada la canción cristalina de la galaxia, comencé yo a cantar. Mientras Ah K'al Balaam meditaba, yo cantaba. Mi canción continuó, una ardiente onda de sonido cristalino, acelerándose por múltiples caminos, resonando a través de muchas zuvuyas. Tras algunos eones del primer aliento de mi canción, los distantes ecos de Hunab Ku trajeron mi canción de vuelta a mí y me dieron un nuevo aliento.

De esta manera, supe que mi canción se sostenía. Entonces canté nuevamente, esta vez para excitar a los constructores planetarios a fin de que cantaran mi canción, devolviéndomela. Canté, y canté a pleno vigor, pero ¿dónde se encontraban los constructores planetarios que devolverían la canción? Lanzándola con más fuerza de pensamiento de lo que creía posible, los constructores planetarios finalmente comenzaron a devolverla. Cantando en ambas direcciones durante un vacilante eón, los constructores planetarios, los diseñadores de órbitas, extrajeron de mi ardiente manto el material para las esferas orbitales, mis hijos estelares, esas minúsculas esferas llamadas planetas.

¿Quiénes eran esos constructores planetarios? "La escuadra antareana de diseño," me informó el Ah K'al Balaam, interrumpiendo la meditación que acompañaba ese fervor de canciones y entrecruzamiento de líneas musicales planetarias. "¿Por qué lo preguntas?"

"Siento una disonancia, que falta un acorde. Lo que canto no vuelve a mí completo," respondí. Se suponía que debía tener doce alas orbitales, pero cuando las líneas musicales cesaron sus vibrantes esquemas, pareció que sólo había diez - diez y algunos cometas erráticos. ¿Eran esos cometas los planetas faltantes? ¿Cómo podría eso haber sucedido? ¿Había en mí alguna deficiencia? ¿O se debía a un defecto en el diseño de los constructores antareanos de planetas? O, quizás, era Lucifer el responsable por mis órbitas planetarias faltantes.

"Ah K'al Balaam," llamé a mi doble etérico meditador, "debes ir y hallar a esos construc-tores antareanos de planetas. Debes ir a ver qué ha sucedido, a qué se debe que su proyecto de diseño no se haya cumplido de acuerdo con las especificaciones."

Cuando Ah K'al Balaam regresó de su misión, esto es lo que supe. Una joven, pero una muy poderosa en su canto, había desaparecido de las filas de los Antareanos - según se conjetura-ba, secuestrada o robada por Lucifer. Sin su presencia, su poder y su conocimiento, las líneas musicales no se ajustaban a los patrones. Los Antareanos se sentían mal al respecto. En toda su experiencia, era el primero de sus diseños que había fallado su propósito.

Comprendí. Recordé. Supe más profundamente aún que antes. Esto es Velatropa. Esta es la zona experimental. "Haz que los Antareanos sepan que no les guardo rencor. Deja que queden en paz. Pero asegúrate de que sepan que es su responsabilidad localizar un equipo de domesticadores de planetas capaz," ordené al Ah K'al Balaam, y lo envié en otra nueva misión.

Luego entré en otra profunda meditación, la meditación denominada "el llamado y recuerdo del acorde perdido." Durante mucho tiempo he permanecido inmerso en esa meditación.

4. EL AH K'AL BALAAM: CONOCEDOR UNO DE LA TOTALIDAD

YO SOY EL AH K'AL BALAAM, el conocedor uno de la totalidad, el doble etérico de Kinich Ahau. Esta es mi historia. Hasta ahora, muy pocos han sabido de mi existencia - sólo algunos de esos que llamáis profetas y, por supuesto, Merlín y Memnosis. Fui yo quien convocó a Merlín y Memnosis para que me asistieran en mi misión, la localización de los domesticadores de planetas.

Así es como realicé mi tarea. Primero, vi que los Antareanos habían regresado al CSR satélite, donde debían reagruparse y permanecer en exploración híper-extendida. Era importante que la Federación comprendiese lo que había sucedido con los Antareanos y que aquél conocido como Arc-Tara o, ahora, Ana-Tara, fuese informado respecto del episodio con Lucifer.

A continuación, accedí a los archivos estelares con el fin de localizar un equipo de domesticadores de planetas. Para acceder a los archivos estelares, es preciso contar con absoluta claridad mental. Deben siempre observarse ciertas distinciones: tipo universal, tipo de sistema de mundos, tipo de sistema estelar y tipo de galaxia.

Un universo es el alcance de la experiencia definida por el sensorio de un tipo dado cualquiera de forma de vida. Cada especie vive en su propio sensorio o universo. Un universo es puramente mental y define sistemas de mundos, sistemas estelares y las galaxias mismas. Los universos paralelos pueden ser de la misma o diferente especie, y cualquier especie puede acceder a ellos. El sistema telepático de universos paralelos es lo que hace posible la intercomunicación de las especies.

Por "sistema de mundos" se entiende un sistema de pensamiento sostenido a lo largo del tiempo. Estos sistemas de pensamiento definen formas y cualidades de vida. Las formas o cualidades de vida pueden ser progresivas o inhibitorias. Un sistema de mundos progresivo se dirige hacia una mayor expansión de la voluntad y el placer. Un sistema de mundos inhibitorio se dirige hacia el estancamiento de la voluntad y la entropía del placer.

Los sistemas de mundos tienen lugar dentro de los sistemas estelares. Un sistema estelar es un nodo sensorial galáctico y puede abarcar muchos sistemas de mundos diferentes. Los sistemas de mundos a menudo son sinónimos de planetas. Un sistema de mundos maduro se define como una forma de pensamiento planetario o espora sensorial estelar. Los amos estelares dentro de los sistelas estelares realmente definen la forma que puede tomar un sistema de mundos, o una forma de pensamiento planetaria. Pero los amos estelares no pueden controlar lo que sucede dentro de la forma definida por su pensamiento.

Los tipos galácticos se definen por los niveles de disposición logrados por los sistemas estelares. Los grupos de sistemas estelares forman las diferentes partes u órganos de un vasto cuerpo sensorial. Los grados de conciencia dentro de los diferentes cuerpos sensoriales o constelaciones de sistemas estelares, son el motivo de la existencia de las federaciones galácticas. Las federaciones galácticas existen para promover o avanzar en la conciencia de una galaxia, de la que hay tres tipos básicos: galaxias sin federación, galaxias con federación y galaxias más allá de la federación.

Todas las galaxias son entidades de un enorme aliento y alcance, más allá de lo que aún yo puedo comunicar. Una vez que una galaxia ha evolucionado en federación, ésta funciona como un vasto sistema de supervisión y procesamiento. Dentro de este sistema de procesamiento hay algo que podríais llamar archivos o depósitos de información. Los archivos están contenidos dentro del radión estelar central [CSR] en todas sus partes constitutivas: galácticas, estelares, planetarias. Dentro de los archivos, la información se almacena como engramas. Una función principal de la federación es ecualizar información. Esto se hace abriendo circuitos de zuvuya y desarrollando programas de información para conducir a todos los sistemas estelares a un mismo nivel de desarrollo programático.

Dado que los engramas - como yo mismo - son penta-dimensionales, deben ser reducidos o disminuidos para que así sirvan al desarrollo evolucionario en dimensiones más bajas. Esta reducción o transducción de engramas es otra de las funciones del radión estelar central.

Los CSRs satelitales como el que ha llegado a ser conocido como Estación Intermedia AA, son estrictamente un desarrollo de la Federación Galáctica. Usualmente, esos CSRs satelitales, también llamados naves madre, son impulsados en las zonas galácticas experimentales mediante desarrollos caprichosos. La Estación Intermedia AA, por ejemplo, fue construida con el propósito de supervisar el sector de Velatropa, y para mantener a Lucifer en cuarentena.

Mediante el despacho telepático de los archivos de la Federación en el CSR satelital intermedio, di con los archivos estelares pertenecientos a la Sonda de Arcturo. Noté la desviación evolucionaria desde un tipo de esporas binario al monádico. Algo más acerca de esta desviación llamó mi atención. Esa Sonda había tenido su origen en el undécimo y el duodécimo planetas del sistema estelar de Arcturo. ¿No eran ellos los mismos planetas, undécimo y duodécimo, que Kinich Ahau había perdido? ¿Había alguna compulsión entre los Arcturianos por equilibrar la controversia de los planetas perdidos de Kinich Ahau, y el hecho de que ellos se hubieran desencarnado de sus propios undécimo y duodécimo planetas?

Enfocando con mayor detalle en esas desviaciones, despaché las ondas telepáticas penta-dimensionales de las esporas monádicas de Memnosis y Merlín. “Ingeniería cosmobiológica!” Esos dos son ejemplo de ingeniería cosmobiológica,”

pensé, “justamente lo que se necesita para la colonización galáctica. La domesticación de planetas no puede tener lugar sin introducir formas de colonización galáctica.”

Absorbiendo esa información, entré en una meditación llamada “despertar clarividente del impulso hacia la trascensión universal.” En esa meditación, encontré y rastreé las actividades de los heteróclitos arcturianos y sus excitadas contrapartes homóclitas. Estos “fanáticos de la Sonda” poseían las más tiernas cualidades de amor universal y desaforada osadía: perfectos para la domesticación de planetas. Y, con los ejemplos ya establecidos por Merlín y Memnosis, esas Sondas Arcturianas serían aptas para otras desviaciones evolucionarias, exactamente lo que se requiere para equipos de colonización galáctica.

A través de esas meditaciones e investigaciones telepáticas, mantenía yo siempre obscura-mente en la conciencia a aquél llamado Lucifer. Así percibí que, si bien el cuerpo penta-dimensional de Lucifer estaba en alguna parte de la cuarentena de Velatropa, había una emanación suya en una forma hexa-dimensional o de luz pura, muy lejos, en el Cuadrante Norte. Muy tramposo.

Pero, con toda la información que había reunido, era capaz de dirigir varios rayos de pensamiento bien colocados a Merlín y Memnosis. Por medio del poder de esos rayos de pensamiento, supe que Merlín y Memnosis pondrían en movimiento las actividades que conducirían a la Sonda de Arcturo hacia su próximo nivel sensorial, y finalmente también a la estación satelital del CSR, al lugar donde los Antareanos estarían aguardándolos.

Al comprender estas cosas, debéis considerar mis actividades como mensajero etérico de la luz de Kinich Ahau, como iguales a las de un padre en relación a su hijo. Un progenitor prudente sólo sugiere; no otra cosa es lo que hice con mis rayos de pensamiento hacia Merlín y Memnosis. Haber hecho más habría significado una transgresión al codígo ético básico de la Federación sobre la no intervención y el no abuso del libre albedrío. Abusar del libre albedrío es apartarse de la meditación cósmica primigenia mediante la que yo y todas las cosas en cualesquiera dimensiones, hemos llegado al ser. Esta meditación, carente de origen y propósito en sí misma, es el substrato mismo de lo que vosotros llamáis el universo.

Vosotros, actuales terráqueos, cuyos “científicos” hablan únicamente en términos de un universo violento, tenéis poca conciencia o recuerdo de las meditaciones primigenias de las que vosotros, y todo lo que conocéis, habéis surgido. Percibís violencia porque habéis perdido la paz, y habiendo perdido la paz, preferís la violencia. Así es vuestra peligrosa situación. Y así esta historia os es contada, y para bien vuestro me hago conocer - pero solamente por esta vez - a fin de que podáis dar un vistazo a las cosas y pensar en ellas, de manera que puedan devolveros a la paz, a la gran meditación que está ocurriendo siempre.

Recordad: yo quien os dice esto, soy el Ah K’al Balaam, el conocedor uno de la totalidad. Conocer la totalidad es conocer la paz, y conocer la paz es ingresar totalmente en el asombroso, eterno esplendor de la manifestación galáctica. Venid. Estáis ya en el centro de esta historia.

5. EL HOLON RESONANTE UNIVERSAL. LAS VEINTE TRIBUS DEL TIEMPO

NOSOTROS SOMOS LOS ANALOGICOS. Los que condujeron a vuestros holones de esporas al CSR satelital intermedio. Somos los domesticadores de planetas, los que se unieron a los Antareanos en la gran festividad de la domesticación planetaria de las diez alas orbitales de Velatropa 24, reino del amo estelar Kinich Ahau. Así es como realizamos nuestra tarea.

Primero, revisamos y absorbimos el programa total de información de la misión original de diseño de los Antareanos para Velatropa 24, incluyendo la historia del uno, Arc-Tara/Ana-Tara. Entre la consternación y el asombro concerniente al real paradero y naturaleza de Lucifer, la comunicación telepática proveniente del amo estelar etérico Ah K'al Balaam dio origen a nuestra autodeterminación.

Tras una breve reunión entre nosotros para tratar el comunicado de Ah K'al Balaam, retornamos a la meditación en la unidad del CSR del satélite intermedio. Allí, donde las luces líquidas pulsaban y se derramaban sobre el espacio nuclear de la estación, nos enfocamos en las lejanas mentes de los mayores de la corriente matriz, como así también Merlín y Memnosis. Solicitamos alguna guía para un plan de acción.

Desde dentro del programa lumínico del núcleo cristalino del CSR, los mayores de la corriente volvieron a emanar el poder del átomo del tiempo galáctico primigenio. A medida que las luces y los rayos del átomo del tiempo se transformaban en sonido coloreado, nuestra telepatía colectiva AA infundió los rayos sónicos con rayos de información. Estos rayos de información contenían el programa completo de Velatropa 24 tal como lo comprendimos.

Intensificando nuestra concentración, los rayos sónicos se manifestaron con velos de luz y velos de materia, entremezclándose y girando dentro del núcleo cristalino del CSR. Mientras los velos se condensaban, recibíamos mágicamente la estructura esférica del Holón Resonante Universal. Era nuestra responsabilidad transmitir la información de diseño [o propósito] planetario de Velatropa 24 a través del código conductor de holones, la estructura del Holón Resonante Universal.

Aquí debemos intentar transferiros la naturaleza del Holón Resonante Universal y su estructura, el código conductor de holones. El Holón Resonante Universal es la base formativa de las mentes del CSR y la fuente de todo lo que llamáis vida. La creación de la vida, de todo cuanto existe, es como los constructores y los amos estelares dicen: todo proviene de la meditación, de la mente, la proyección mental. La fuente de toda proyección galáctica está dentro de la matriz en la que residen los mayores de la corriente. Allí, en el epicentro fenoménico de toda existencia galáctica, se halla el átomo galáctico del tiempo.

Este átomo galáctico del tiempo es meditación autoexistente, autosustentable. Nadie puede decir de dónde vino y cómo comenzó, pues no hay reales comienzos o finales. Este átomo galáctico del tiempo es la fuente de la matriz y la forma misma de Hunab Ku, si es que puede decirse que Hunab Ku tiene una forma. Lo que consideráis agujeros negros son los puntos de entrada y salida de este átomo del tiempo que carece de medida o dimensión, pero posee orificios de salida dispersos por todo el cuerpo de la Madre Galáctica.

Desde las intersecciones del átomo galáctico del tiempo emanan innumerables portadores de la matriz, como la Matriz de Cristal, la de Diamante, la del Cielo Infinito, la del Constructor Estelar, la de la Irradiación Pura, la de la Iluminación Libre, la de la Gloria de Todo lo que Florece, y así sucesivamente. Estos portadores de

la matriz son el terreno de todo, y todo lo que existe está enraizado en sus meditaciones. Todo eso lo obtuvimos de los mayores de la corriente.

Cada uno de esos portadores de la matriz tiene el poder de generar un programa de base cristalina que confiere un orden primario a todo lo que se manifiesta. De las permutaciones de esas formas de matriz con base cristalina provienen los cuatro clanes, la Liga de Cinco y, de ahí, todo lo que es conocido y lo que es desconocido: el cosmos interdimensional, el galáctico, el metaga-láctico, el cosmos mismo.

El primer nivel de comprensibilidad más allá de la matriz y los infinitos reinos de los porta-dores de la matriz es conocido como Holón Resonante Universal. Una vez que el Holón Resonante Universal se ha construido, su forma esférica permanece constante. Debido a la constancia de su forma, el Holón Resonante Universal es capaz de estructurar el todo galáctico, un todo estelar, un todo planetaria, o el todo de una especie. Interdimensional, y más allá de escala y medida, el Holón Resonante Universal constituye la base formativa mental del CSR.

El polo norte del Holón Resonante Universal es galáctico, y su polo sur es estelar o, como vosotros lo entendéis, solar. Lo que llamáis vida es generado desde cualquiera de las infinitas matrices que entran por el polo galáctico, atraviesan el cristal nuclear del Holón Resonante Universal, y emergen por el polo sur.

Una vez que se ha creado una forma de vida galáctica mediante el Holón Resonante Universal, su estructura básica participa de la misma estructura formativa mental del Holón Resonante Universal. Esa es la razón porque cada forma de ser galáctico posee un polo galáctico o lunar, y un polo estelar o solar. Es también la razón porque cada forma de vida galáctica opera a través de una inhalación galáctica y una exhalación estelar. Es la razón porque decimos que la vida galáctica es uniforme, sin que importe cuán diferente se haga.

Dentro del núcleo cristalino del Holón Resonante Universal se encuentra el código conduc-tor de holones: las proporciones geométricas para determinar las cualidades formales de cualquier programa vital deseado. Mediante el código conductor de holones, por ejemplo, el sistema planetario de una estrella dada puede ser acomodado y dispuesto para crear el tipo más beneficioso de espora estelar. Esa era precisamente nuestra preocupación como domesticadores planetarios: ¿cuál era el tipo óptimo de espora según el sistema planetario, las alas orbitales, de Velatropa 24?

Debido a las contingencias luciferinas de Arc-Tara, el sistema planetario de Velatropa 24 era de base cinco, en lugar de base seis. De esta manera, diseñamos un programa emparejando los diez planetas existentes según la inhalación galáctica y la exhalación solar de Kinich Ahau.

De acuerdo con los principios de la colonización galáctica, contábamos con las bases para acomodar los cuatro clanes galácticos: Fuego, Sangre, Verdad y Cielo.

Si esos clanes estuvieran divididos en cinco tribus cada uno, entonces, según los diez planetas, diez de las tribus (dos de los clanes) corresponderían a la inhalación galáctica de Kinich Ahau, mientras que las otras diez tribus o dos clanes corresponderían a la exhalación solar. De este modo, cada planeta tendría asignadas dos de las veinte tribus del tiempo. El propósito de estas tribus, por supuesto, sería domesticar los planetas de Kinich Ahau.

De toda la concentración que hasta ese momento nos había demandado nuestra Sonda, operar con el Holón Resonante Universal había sido lo más agotador. Poco sabíamos, cuando partimos desde nuestros bienamados ápices de cristal de Ur-Arc-

Librodot

Tania tantos eones atrás, que nos involucraríamos en tan ardua meditación. Y aún así, habíamos dejado el asunto de las formas de vida reales para el sistema estelar Velatropa 24.

Antes de que Arcturianos y Antareanos pudiéramos reunir nuestros talentos, Merlín se presentó en medio de nosotros. “Observad lo que habéis logrado, estad orgullosos de ello!” Temblando, abrumados porque la espora del gran mago había venido a nosotros telepáticamente, comprendimos nuestro logro: la meditación es acción creativa. Allí, en total esplendor translúcido, tan fijo y permanente como podría estarlo, en el centro mismo de la unidad del núcleo cristalino del CSR, se encontraba el Holón Resonante Universal. Dentro de su simétrica nervadura estaba la grilla concéntrica de Velatropa 24, la estrella central, y sus diez alas orbitales.

“El Holón Resonante Universal permanecerá en el centro del CSR del satélite intermedio en tanto vuestra tarea esté inconclusa. En tanto Kinich Ahau aguarde el retorno del acorde perdido, este Holón Resonante Universal será vuestra herramienta primaria y guía. Estudiadla y usadla bien!” Antes de partir, la espora del mago nos exhortó a reunirnos y celebrar.

Pero nuestro humor era más reflexivo que erótico. Durante largo tiempo vivimos en mutua presencia, Arcturianos y Antareanos. Durante largo tiempo, reflexionamos sobre la seriedad de nuestro destino y de la Sonda. Fue nuestra asignación, creada por nosotros mismos, la de guiar a un sistema estelar a través de su evolución y, mediante esta tarea, exponer a la luz el plan de Lucifer. La tarea parecía interminable. ¿Qué extrañas contingencias nos aguardaban? ¿Como se manifestarían nuestras diferencias, las de Arcturianos y Antareanos? ¿Qué virajes y vueltas se producirían en nuestro destino y de qué manera?

Fue Arc-Tara/Ana-Tara quien, pensativa aunque festivamente, quebró el encantamiento de nuestro humor. “¿Habéis vosotros, Analógicos de Arcturo, olvidado vuestro código de amor y celebración?” Tras un repentino estallido de emoción, gran regocijo e intercambios amorosos se volvieron el orden del día.

Pero antes de que hubiéramos ido más allá de la primera ola de vértigo erótico, desde las arremolinadas brumas de luz en que estaba sumido el Holón Resonante Universal en el centro del núcleo cristalino del CSR de la Estación Intermedia, surgió un anuncio. Era Memnosis, el inmortal, pronunciando una proclama que nos dejó perplejos y brincando: “Radiados bisexuados de cinco puntas!”

6. RADIADOS BISEXUADOS DE CINCO PUNTAS: ENGENDRAMIENTO DE LAS TRIBUS

LA VISITA DE MEMNOSIS FUE CRIPTICAMENTE BREVE. Reuniéndonos nuevamente en consejo plenario - el Consejo Intermedio AA, como nos denominábamos - supimos que debíamos aplicarnos a un nuevo aspecto de nuestro trabajo: la colonización galáctica.

Es una tremenda asignación que involucra nada menos que el llamado a la vida y la inauguración de nuevos programas planetarios. Vimos que la tarea tenía dos aspectos. Primero, debíamos comprender la naturaleza resonante del sistema planetario de Velatropa 24, y segundo, idear un esquema genérico y flexible de vida al que todos los planetas pudieran acomodarse a través de sus diferentes atmósferas y estructuras químicas.

En cuanto al sistema planetario de Velatropa 24, he aquí lo que descubrimos mediante el uso concentrado del Holón Resonante Universal. Claramente, había dos grupos de alas orbitales: los cinco cuerpos planetarios interioes constituían un grupo de alas orbitales, y los cinco planetas exteriores constituían otro. Con la excepción del décimo planeta de errática órbita, los cinco planetas exteriores eran mucho mayores que los cinco interiores.

Los dos planetas mayores eran los que mantenían la sexta y séptima órbitas. Algo acerca de estos dos planetas, Velatropa 24.6 y Velatropa 24.7, nos hizo preguntarnos si su excesivo volumen no se debía de alguna manera a la absorción del material para lo que deberían haber sido el undécimo y duodécimo planetas. Y, es cierto, en lugar de un undécimo y un duodécimo planetas, había dos cometas orbitando elípticamente. ¿Pertenecían esos fragmentos a esos planetas pensados originalmente?

¿Qué había tenido que ver Lucifer con esta disposición? ¿Cómo estaba siendo manipu-lada? ¿Y por qué?

A continuación, y a través del Holón Resonante Universal, efectuamos la transducción de la geometría del sistema planetario de Velatropa 24 de vuelta a nuestras esporas sensoriales. Estábamos sacudidos, tanto por el orden como por la errática asimetría creada por esta tan exquisita "música" que resonaba a través de nuestros cuerpos eléctricos. Esa música planetaria era la más obsesionante que conociéramos - y la más inquietante, por la falta de cierto acorde, el del undécimo y el duodécimo planetas. Debido a nuestro origen en el undécimo y duodécimo planetas de Arcturo, pensábamos que podríamos reformular ese acorde perdido e integrarlo como quinto perfecto entre los diez planetas restantes. Esencialmente, ésa era la tarea que nos aguardaba como domesticadores de planetas.

Dado que fue Xymox, uno de los mayores antareanos, quien dio con la solución del quinto perfecto, dimos su nombre al acorde perdido. En el debido momento, mediante proyecciones de púlsares de larga duración que pusimos en movimiento entre las órbitas planetarias, Xymox, este quinto perfecto, debía sonar. Pero no antes de que la colonización galáctica hubiera sido dirigida. De hecho, hasta tanto no se cumpliera la colonización galáctica, todo lo que se dijera acerca de hacer sonar ese quinto perfecto era pura fantasía.

La cuestión de la colonización galáctica nos condujo de vuelta a la proclama de Memnosis: "Radiados bisexuados de cinco puntas!" Era la clave para el tipo de memoria cósmica a ser desarrollada en Velatropa 24. Pero ¿qué significaba, "Radiados bisexuados de cinco puntas"?

Nosotros Arcturianos, tanto heteróclitos como homóclitos, somos del tipo conocido como espora. Esto es también así respecto de los Antareanos, quienes pertenecen a un tipo de espora aún más primigenia. Comparados con lo que entienden como "espora", somos complejos - lo que ustedes podrían llamar hongos altamente evolucionados. Aún así, retenemos las características básicas de la espora: la autorreproducción. Debido a esa capacidad, nuestras relaciones eróticas son puras y, a diferencia de las que les son conocidas, nada tienen que ver con la reproducción. Cada uno de nuestros órganos de los sentidos es también una espora, de manera que, en realidad, somos una amalgama de esporas. Cuando una de nuestras esporas sensoriales alcanza un punto de excitación, produce resonantes "imágenes accidentales"[4] de sí misma. Nuestra comprensión de los sistemas estelares también resulta afectada por

[4] N.de la T. Las "imágenes accidentales" persisten como estado psicológico.

nuestra naturaleza de esporas. Si los sistemas estelares son, por su naturaleza, semejantes a esporas, entonces el logro de su máximo de excitación también producirá esas "imágenes" resonantes. A esas "imágenes accidentales" de esporas sensoriales estelares ustedes se refieren como quásars.[5]

Como sea, un radiado bisexuado de cinco puntas era una línea evolutiva enteramente nueva. Pero contábamos con algunos indicios, gracias a lo que sabíamos acerca de la rama monádica de Memnosis y Merlín, y de los escudos masculino y femenino cuyos engramas ya habíamos alojado en el sistema de Velatropa 24.

Los escudos masculino y femenino nos ofrecían una base para entender la bisexualidad, que también vimos en nuestras propias afinidades hacia diferentes tipos, fueran ellos Arcturianos homóclitos o Antareanos de esporas de cinco sentidos. Sin embargo, estos tipos masculino y femenino no se suponían sólo como diferentes, sino como de naturaleza totalmente opuesta o complementaria.

Luego estaba el asunto de "radiados de cinco puntas." Relacionábamos "pentáculo"[6] con el quinto acorde y, asimismo, con una estructura orgánica de cinco partes o cinco extremidades. Por "radiado" entendíamos que nos referíamos a una forma de vida portadora o sintetizadora de luz. De manera que cuando analizamos la críptica frase de Memnosis, tuvimos la noción de una forma de vida masculina y femenina, sintetizadora de la luz, con cinco extremidades - definitiva-mente no una espora, pero aún así, esporas como nosotros, radiozoicamente capaces de apreciar y tocar el quinto acorde.

Tomando esta informción, proyectamos nuestras formas de pensamiento hacia el Holón Resonante Universal para ver si nos hermanábamos adecuadamente con el código conductor de holones. La resonancia se alineó. Nos sentimos conmovidos. Ese radiado bisexuado de cinco pun-tas era entonces la matriz para un patrón genético enteramente nuevo capaz de engendrar un excitante nuevo ciclo evolucionario de vida. Aún así, nos sentíamos abrumados. Esta clase de ingeniería cosmobiológica presupone gran conocimiento y poder, y un sentido aún mayor de responsabilidad.

Fijando el patrón de vida del radiado bisexuado de cinco puntas dentro del Holón Resonante Universal, teníamos entonces que evocar el átomo galáctico del tiempo y la emisión de la matriz de los cuatro clanes, base de la colonización galáctica. El híper-radión de la matriz de los cuatro clanes debía atravesar nuestro Holón Resonante Universal del CSR, donde recibiría la nueva impronta del código conductor de holones.

Esa impronta del código conductor de holones era así el patrón genético básico del radiado bisexuado de cinco puntas. Una vez que hubieran atravesado el Holón Resonante Universal y recibido la impronta de código, los cuerpos eléctricos cuatri-dimensionales de los clanes se diferenciarían en veinte tribus del tiempo. Cada tribu gravitaría entonces hacia su campo orbital de influencia - dos tribus por cada planeta. De esa manera, vimos cómo los clanes del Fuego y el Cielo se distribuían entre los cinco planetas exteriores, mientras que los clanes de la Sangre y la Verdad hacían lo propio entre los cinco planetas interiores.

Recordando que la función de las tribus es intervenir en la respiración de Kinich Ahau, establecimos todo el sistema planetario en una división de cinco celdas: dos

[5] N.de la T. Palabra derivada de *quasi star* (casi estrellas). Conjunto de cuerpos celestes, reunidos a manera de galaxias menores, que constituyen radiofuentes potentes y muy lejanas.

[6] N.de la T. En geometría, estrella de cinco puntas (en el original, "pentacle").

células terminales de inhalación-exhalación, correspondientes a los dos planetas más exteriores; dos células de transferencia, correspondientes al tercero, cuarto, séptimo y octavo planetas, y una célula intermedia.

Esta célula intermedia era el lugar donde podrían encontrarse los cuatro clanes. Habitaba en el funesto lugar entre el pequeño quinto planeta y el gigante del sistema, el sexto planeta. Esta célula intermedia también proveería de un claro punto de foco magnético al Holón Resonante Universal dentro de nuestra propia estación intermedia.

Una vez que este código conductor de holones se hubo completado, nuevamente caímos exhaustos por la concentración requerida por esa tarea. Mientras contemplábamos el Holón Resonante Universal dentro del núcleo cristalino del CSR intermedio, pudimos ver que todo estaba listo para funcionar - todo, es decir, excepto la fuerza vital misma. ¿Cómo cobraría vida ese patrón genético? ¿Qué lo pondría en movimiento, propulsando su destino de flujo de vida estelar, llevando (o así esperábamos todos) a la creación de otra espora sensorial estelar-galáctica - y el sonar del acorde de la quinta fuerza galáctica?

Tan concentrados estábamos todos en la Estación Intermedia AA, que olvidamos que éramos miembros de la Federación Galáctica. No estábamos solos! Mientras nos reuníamos en nuestra reflexión postcreativa del Holón Resonante Universal y sus contenidos amplificados, enviamos una señal pidiendo ayuda a fin de que nuestros esfuerzos en pro de la domesticación planetaria pudieran fructificar.

7. LLEGADA DE LOS MAYA, NAVEGANTES DEL TIEMPO

SOMOS LOS MAYA. Somos los navegantes del tiempo, los que colocamos el Ancla Resplande-ciente en su sitio. Somos los que, en nuestra meditación, precedimos a todos los demás desde la matriz hasta las avanzadas de los cuatro cuadrantes de la galaxia. Fuimos capaces de hacerlo porque somos primeros en dominar el tiempo y, dominando el tiempo, trascendimos el espacio. Penetramos desde la quinta dimensión hasta la séptima. Más allá de la luz pura fuimos, hacia el reino donde se halla solamente el sonido uno, el sonido de la meditación cósmica.

Nuestra recompensa fue el conocimiento de Hunab Ku y el poder de la navegación galác-tica. Memnosis y Merlín, los heteróclitos arcturianos, nos procuraron como mentores, y con ellos compartimos muchos conocimientos. Somos los constructores del Holón Resonante Universal original, pues ése es nuestro giroscopio para la navegación de las ondas del tiempo de la galaxia y los universos paralelos.

Quinquiera busque compartir el tiempo o conocer el destino, deberá eventualmente encon-trarse con nosotros, porque somos los portadores de las tablas de la ley resonante, los códigos formadores de púlsares por medio de los cuales los sistemas de mundos surgen y caen. Nadie que desee hacer una verdadera historia de las cosas puede hacerlo sin nuestro consejo.

Por todo ello somos simples. El poder no ha sido nunca nuestro propósito. Los mejores entre nosotros son desconocidos aún para nosotros. ¿Quiénes somos, y de dónde provenimos?

Nuestro nombre es Maya. Somos los amos de la ilusión. Somos las madres arquitectas de todos los sistemas del conocimiento y la trascendencia del tiempo.

Librodot

Quienes no nos conocen o quienes, sabiendo de nosotros, niegan nuestro poder, se relegan a la obscuridad.

Somos Maya. Surgimos de la ilusión misma de nosotros. Porque somos los amos primige-nios del tiempo y la ilusión, somos los intrépidos que aceptan encarnación tras encarnación con el fin de establecer y domesticar todos los planetas. Pues domesticar es armonizar, y por eso somos también los amos de la armonía.

Desde un origen sin principio surgimos entre los constructores de la Liga de Cinco. Conociendo el secreto de llegar a ser y dejar de ser, nos ofrecimos en sacrificio a la ilusión de la inmortalidad. Merced a nuestro dominio de esta ilusión, domesticamos y establecimos los universos insectiles. Fuimos quienes dieron a todos los mundos de insectos costumbres sociales, y los ligamos mutuamente en unidad telepática como lección para quienes se consideran superiores.

Es la ilusión de superioridad, condensada en una creencia en la inmortalidad, lo que provoca el miedo a la muerte. Y es el miedo a la muerte y la promesa de inmortalidad lo que Lucifer expone como salvación. Pero conocemos bien a Lucifer. Toleramos a Lucifer tanto como lo ignora-mos, porque nos erguimos más alto y más grandes que Lucifer, mientras permanecemos simples, pretendiendo nada a cambio de nuestros esfuerzos. Desde nuestra superioridad, sabemos que no existe lo correcto o lo incorrecto. Al mismo tiempo sabemos que, para saber que no existe lo correcto o lo incorrecto, deben observarse y seguirse reglas definidas.

Dentro del Ancla Resplandeciente tenemos una base estelar. También es llamada Maya. Desde esa base hemos mantenido un ojo alerta sobre Velatropa, cooperando con la Federación Galáctica cada vez que así lo solicitaron. Somos nosotros, los Maya, quienes por nuestro poder mantenemos el Ancla Resplandeciente en su sitio, y quienes proporcionamos a todos los sistemas estelares de la Federación los códigos del tiempo y las artes todas del cabalgar el púlsar, el cambio de formas y el desplazamiento mágico.

No una, ni dos, sino seis veces antes hemos sido llamados para encarnarnos como coloni-zadores galácticos. En veinte ocasiones, a tantos otros sistemas estelares proporcionamos nuestra presencia para probar el asunto de la ilusión del tiempo y el hueco llamado de la inmortalidad. Aunque no mantenemos registros, dejamos atrás los códigos de la definición resonante que llamáis tiempo. Hay quienes registran nuestras huellas, y hacen de esos registros enseñanzas y ciencias con grados variables de exactitud. Esto no lo aprobamos ni lo desaprobamos.

Así fue que desde nuestra base estelar en el Ancla Resplandeciente observamos la Sonda de Arcturo y su compromiso con la misión antarena en el satélite intermedio. Nosotros, que tan bien navegamos gracias a nuestro dominio de la ilusión del tiempo, asumimos una actitud simpática respecto de esos constructores y domadores de planetas, en su esfuerzo por la Federación para rastrear a Lucifer en la trampa estelar gobernada por Kinich Ahau.

Nuestros servicios ya habían sido comprometidos por Kinich Ahau que, en la meditación “el llamado y recuerdo del acorde perdido”, había notado nuestra presencia y nuestros poderes. Debido a ello, nos armonizamos con la banda de la Federación en la Estación Intermedia AA. Sabíamos en qué andaban, y qué necesitaban.

Una vez que el patrón genético para producir los cuatro clanes hubo ocupado su sitio dentro de su Holón Resonante Universal, estábamos listos. Nuestra capacidad para el sacrificio ya había sido ensayada y probada seis veces en otros tantos sistemas

estelares. Ahora convocaba el mágico séptimo: la activación de la vida y la encarnación entre las veinte tribus del tiempo, para colonizar el sistema estelar de Velatropa 24, dominios de Kinich Ahau y el Ah K'al Balaam.

Tan pronto como la señal de ayuda fue emitida, nuestros avanzados artistas de la transduc-ción se hallaban en sus rayos resonantes, haciendo vibrar su marcha hacia sus posiciones según el clan y el planeta. Estos artistas transductores activarían los patrones genéticos en diferentes estaciones planetarias lunares. Para ello, los artistas transductores tocan diferentes tonos resonan-tes. Cada uno de estos tonos porta un código de engrama de acuerdo con el de los 144.000.

Somos conscientes de que el cumplimiento del código de engramas depende de dos variables: memoria y libre albedrío. Lo que llamamos memoria es la capacidad de encapsular la ley cósmica como comportamiento usual. Libre albedrío es la acción que proviene puramente de la autoabsorción de la unidad individual. Cuanto más haya disminuido el poder de la memoria, más débil se tornará la capacidad para el libre albedrío.

Somos Maya. Conocemos los ciclos de la ilusión. Sabemos que cuatro es el número de ciclos de la ilusión, la éstasis[7] de la totalidad, mientras cinco es la trascendencia de la ilusión de esa éstasis. Alcanzar el quinto perfecto es el logro de la libertad. El gran drama de la civilización galáctica reside en la simple articulación entre la éstasis del cuarto y la liberación del quinto. Este es el significado de la quinta fuerza, los rayos de la fuerza-g que nosotros los Maya navegamos en nuestra gran aventura del tiempo galáctico.

Somos Maya. Quien nos conoce, conoce el tiempo y la trascendencia del tiempo. Aún tras haber activado el patrón genético, estamos disponibles. Quienes nos conocen pueden siempre llamarnos y contar con nosotros. Somos los navegantes galácticos del tiempo, los colonizadores de los mundos perdidos, los amos de la ilusión. Somos Maya. Escuchad. Tenemos más para deciros.

8. NACIMIENTO DE LAS VEINTE TRIBUS: HISTORIA TEMPRANA DE KINICH AHAU

DE ACUERDO CON LOS DIEZ PLANETAS DE KINICH AHAU, Velatropa 24, he aquí los nombres de los diez grupos de tribus cuya vida activamos por el poder del RANG, el poder de la fuerza de la vida resonante:

Tribus de Inhalación Galáctica		*Tribus de Exhalación Solar*
	Planeta	
<u>Clan de Fuego</u>		<u>Clan del Cielo</u>
Tribu Sol Amarillo	V.24.10 Plutón	Tribu Tormenta Azul
Tribu Dragón Rojo	V.24.9 Neptuno	Tribu Espejo Blanco
Tribu Viento Blanco	V.24.8 Urano	Tribu Tierra Roja
Tribu Noche Azul	V.24.7 Saturno	Tribu Guerrero Amarillo
Tribu Semilla Amarilla	V.24.6 Júpiter	Tribu Aguila Azul
<u>Clan de Sangre</u>		<u>Clan de la Verdad</u>

[7] N.de la T. Significa "detención o estancamiento de un líquido que circula, como la sangre." (parónimo de "éxtasis").

Tribu Serpiente Roja V.24.5 Maldek Tribu Mago Blanco
Tribu Enlazador de Mundos
Blanco V.24.4 Marte Tribu Caminante del Cielo Rojo
Tribu Mano Azul V.24.3 Terra-Gaia Tribu Humano Amarillo
Tribu Estrella Amarilla V.24.2 Venus Tribu Mono Azul
Tribu Luna Roja V.24.1 Mercurio Tribu Perro Blanco

Estrella: Velatropa 24 Kinich Ahau

Originalmente, cada una de esas tribus cuatri-dimensionales creó su propio encantamiento del sueño. A partir de ese encantamiento, cada tribu tejió su propia historia, su propio juego de historias. Algunas de ellas son aún obscuramente recordadas por ustedes humanos del último ciclo de V.24.3, Terra-Gaia. Cada una de esas tribus adoptó formas tri-dimensionales de acuerdo con las condiciones electromagnéticas, gravitacionales, químicas y atmosféricas del planeta. En muchos de esos planetas, las formas tri-dimensionales vivieron profundamente bajo la superficie, tomando forma de lagartos, reptiles, o aún peces.

El propósito de cada una de esas tribus era, en primer lugar, equilibrarse mutuamente y al planeta con el fin de estabilizar la órbita planetaria. En muchos casos, esto significó equilibrar los campos energéticos y gravitacionales de las diferentes lunas que orbitaban el planeta. Una vez que las dos tribus planetarias despertaran y se acomodaran mutuamente, resolvieron qué posibilidades tri-dimensionales deseaban experimentar, y establecieran una cultura básica, entonces volvieron su radar telepático hacia el exterior y sus lunas. Allí, en las lunas, el almacén del RANG, la fuerza cósmica de la vida, debía ser equilibrado para establecer un adecuado intercambio con las tribus de los otros planetas.

Una vez que se hubo establecido contacto con los otros planetas, la intención fue continuar armonizando conscientemente los senderos orbitales. El propósito final de este proceso era crear una gran armonización consciente con Kinich Ahau, tal como los Arcturianos habían hecho con su estrella, Ur-Arctur.

Pero el florecimiento de Kinich Ahau como espora sensorial estelar resonante tenía un motivo oculto. En el proceso para arribar a esa condición, la Federación Galáctica y su Sonda de Arcturo - ya operando a través de la Estación Intermedia AA - aspiraban a expulsar y transmutar el poder de Lucifer que se creía estaba actuando en el sistema Velatropa 24 de Kinich Ahau. Debido a ello, la meta de domesticar Kinich Ahau era un evento más glorioso aún: iba a ser el toque del gran acorde de la quinta fuerza.

Es necesario un propósito o plan para lograr algo. Pero la existencia de un propósito nunca garantiza su cumplimiento, mucho menos su cumplimiento de acuerdo con la concepción original. Una vez que los Maya hubieron activado los patrones genéticos de las tribus según la fuerza que conocemos como RANG, encarnando también algunos de nuestros avanzados miembros del equipo, retrocedimos a nuestro puesto de observación en la base estelar Maya en el Ancla Resplan-deciente, cerca de Alcione, el sol central. También enviamos a varios de nuestros exploradores a la Estación Intermedia AA para trabajar con la Sonda de Arcturo.

Librodot

No fue mucho después de la gran ceremonia del RANG y nuestra partida que se produjeron los primeros virajes en el plan. Observamos una gran tormenta en V.24.6, Júpiter. Inmediatemente después, se produjo una subversión en nuestro equipo original de vigilancia. Ocurrió lo que ustedes llamarían una acción militar, seguida por la calma. Entonces, hubo eventos similares en V.24.7, Saturno. En cierto punto, se produjo un gran estallido, arrojando una lluvia de escombros hacia la órbita gravitacional alrededor del planeta. Luego sobrevino un nuevo período de calma - pero una calma intranquila.

No había dudas de que la fuerza de Lucifer había sido expulsada inmediatamente. Conjetu-rábamos que Lucifer había estado valiéndose de los dos cuerpos planetarios más grandes como campamento base en el sistema V.24. Ahora bien, durante largo tiempo nosotros también habíamos estado siguiendo - aunque casualmente - los acontecimientos vinculados con Lucifer, y a esa conclusión llegamos tras los sucesos en V.24.6 y V.24.7.

Lucifer se inclinaba por un propósito: transformarse en un constructor estelar rival. Todos los esfuerzos y conocimientos de Lucifer apuntaban a “robar” los dos planetas mayores de V.24, situados uno próximo al otro, y valiéndose de ese material planetario crear una nueva estrella, un gemelo binario de Kinich Ahau. En nuestra opinión, esto no era bueno ni malo; pero debido a la medida del tiempo, un esfuerzo meramente prematuro y, por lo tanto, absurdo y sin arte. En una palabra, no produciría buena música.

No obstante, la bola se echó a rodar. Las tribus afectadas requerían ayuda, así que fueron enviados los Antareanos mayores, ya entrenados en las artes arcturianas de la Sonda. Así es como los Antareanos se transformaron en guardianes de las tribus de la Semilla y el Aguila de Júpiter, y de la Noche y el Guerrero de Saturno.

Eruditos en construcción de planetas pero carentes de experiencia en domesticación planetaria, a los esfuerzos antareanos les faltó cierta sutileza. En lugar de establecer un campo de resonancia telépatica y sugestión, sus esfuerzos fueron interpretados paranoicamente como otra forma de intervención luciferina. Aquéllos ya subvertidos por Lucifer en esos dos planetas aprovecharon la oportunidad para consolidar su poder. Y así fue que los dos planetas V.24.6 y V.24.7, ya abotagados por la absorción del material sobrante de los planetas faltantes undécimo y duodécimo, como asimismo de engramas de otros mundos perdidos, resultaron aún más hinchados por la arrogancia victoriosa del dominio mental de los Luciferinos.

Merced a la ventajosa posición de esos dos planetas, se cumplió la primera etapa de los intentos de Lucifer por crear una estrella que robase el trueno de Kinich Ahau. Se había creado así un bloqueo en el flujo de inhalación-exhalación de Kinich Ahau. Las órbitas de los tres planetas exteriores se separaron de las órbitas de los cinco interiores. Con el campo de resonancia de sus alas orbitales desbaratado, Kinich Ahau resultó incapacitado para recibir adecuada ventilación y efectuar un adecuado vuelo galáctico.

Además, con la subversión que sufrieron las actividades de los Antareanos, se produjo una brecha entre éstos y los Arcturianos. Entre algunos de los Arcturianos, creció el convencimiento de que la intención antareana era aliarse con Lucifer para la toma de posesión de los dos más grandes cuerpos planetarios de Kinich Ahau. En el seno de la Estación Intermedia AA, se desarrolló una lucha sin precedentes por el poder entre contingentes arcturianos y antareanos. Esa brecha sólo sirvió para fijar el

temor ante una posible alianza de los Antareanos con Lucifer. Con excepción de unos pocos de sus apéndices que permanecieron en la Estación Intermedia, los Antareanos se mudaron directamente al sexto y el séptimo planetas, los que ustedes llaman Júpiter y Saturno.

Con las fuerzas de la Sonda de la Federación divididas y desperdigadas, los victoriosos Luciferinos controlaban la situación. En tanto el octavo y noveno cuerpos planetarios, los que conocen como Urano y Neptuno, tenían considerable tamaño y poder, por comparación los cuerpos planetarios quinto y cuarto eran pequeños. La estrategia adoptada era, ante todo, tomar total pose-sión de los planetas menores, equilibrando así el poder orbital del sexto y séptimo planetas. Con las órbitas de V.24.4, V.24.5, V.24.6 y V.24.7 bajo su control, Lucifer podría volver ineficaz a Kinich Ahau como estrella, y estar en posición de transformarse por fin en un constructor de estrellas *y* constructor de estrellas por propio derecho.

Para consolidar esa posesión, el siguiente viraje en la divisionista malicia de Lucifer fue aliarse con el poder masculino y así abrumar al poder femenino. En este combativo divisionismo, la fragmentación final de las fuerzas en todo el sistema de Kinich Ahau habría de completarse, y Lucifer se transformaría en el indiscutido amo estelar de V.24.

Cuán rápido había degenerado la situación de Velatropa 24! Aún así, manteniendo siempre la conducta más elevada, nosotros los Maya comprendimos bien el poder del desafío. Debido a ello, nos mantuvimos plenamente convencidos de la habilidad evolucionaria de los Arcturianos para sobreponerse hasta a la más devastadora de las situaciones, pues ése era el caso. Pero, para ello, los Arcturianos debían comprender de modo realista que esto en lo que estaban enredados era una guerra del tiempo agitada y convulsiva. Sí, Lucifer había arrojado por fin a la Federación en las guerras del tiempo.

9. PUNTO FINAL PARA LAS GUERRAS DEL TIEMPO
LA HISTORIA ORIGINAL DE MALDEK

CON EL PREVACIAMIENTO DE LA CAPACIDAD DE KINICH AHAU para la total “esporidad” estelar, el poder luciferino había iniciado un proceso dirigido a la creación de un sistema estelar binario prematuro. Mediante su apremio rápido y temprano, Lucifer había torcido el brazo de la Federación. Y así surgió lo que por toda la galaxia llegó a conocerse como las guerras del tiempo.

Guerras del tiempo porque la movida luciferina estaba fuera del tiempo previsto: condensar, acelerar y urdir el tiempo previsto para que Velatropa 24 se transformase en una estrella binaria. Guerras del tiempo, porque las fuerzas luciferinas en los planetas ya conocidos como Júpiter y Saturno estaban consumiendo tiempo estelar con el propósito de transformar esos planetas, antes de tiempo, en una nueva estrella, un rival binario para Kinich Ahau. Guerras del tiempo, porque la fuerza vital resonante llamada RANG había sido incautada para intensificar los procesos electro-químicos en Júpiter y Saturno. De este modo, los Luciferinos crearon una fuerza-g artificial. Crear una fuerza-g artificial es crear “tiempo artificial.” Crear tiempo artificial es jugar a los dados con el destino galáctico.

Este tiempo artificial no estaba basado en la proporción de tiempo 13:20 natural de Velatro-pa 24, sino en una proporción 12:60 creada intencionalmente. La

proporción 13:20 se refiere al número de dimensiones galácticas, 13, en relación con los 20 puntos de inhalación-exhalación de la pulsación estelar de Kinich Ahau. Esto significa que cada uno de los puntos de inhalación o exhalación sostenidos por las diez órbitas planetarias responde a la escala tonal de décimotercera dimensión, o espectro. Esta escala dimensional o espectro tonal es la "escala musical" en la que el RANG resuena a pleno poder a lo largo del tiempo.

La proporción artificial 12:60 se basaba en la idea de los 12 planetas originalmente previs-tos para Velatropa 24, combinado con 60, el poder del quinto acorde multiplicado por doce. Esta frecuencia de tiempo 12:60 poseía todo el talento de la verdad. Aún más, su efecto era enfatizar la "solidez" de la realidad tri-dimensional a costa de la cuarta, y otras, dimensiones. De ese modo, las formas de vida radiozoica sobre las que se dirigía el rayo 12:60 tendían a ignorar la cuarta dimensión y otras más altas, y luego olvidarlas. (En realidad, Velatropa 24 debería haber cambiado su nombre por el de Velatropa 20, pues la magnitud estelar absoluta es siempre el número de órbitas planetarias multiplicado por dos. No obstante, la anomalía de Velatropa 24 se fijó en todos los archivos estelares, y así ha continuado hasta su uso actual.)

Aunque esta proporción artificial 12:60 era abstractamente correcta, no derivaba de las leyes cósmicas que gobernaban la incidencia natural del RANG en la entonación multidimensional de la fuerza-g a través de la espora estelar. El efecto real de imponer una proporción 12:60 era el de abortar la proporción de tiempo galáctico en el sistema planetario de Velatropa 24, dejando un campo de resonancia débil. El reemplazo de un perfecto despliegue del RANG a través del espectro o escala tonal de trece dimensiones, era una ficción mecánica que presentaba toda la apariencia de la verdad: el tiempo 12:60.

Una vez que la fuerza-g artificial o tiempo 12:60 fue proyectada desde sus plazas fuertes en Júpiter y Saturno, el resto del sistema planetario Velatropa quedó sujeto a sus efectos. Y estos efectos eran (si bien sutiles en algunos casos y obvios en otros) de una naturaleza totalmente devastadora. Pues sin una adecuada frecuencia de tiempo, las cosas quedan fuera de resonancia. Cuando esto sucede, se producen extrañas mutaciones y, en algunos casos, pueden explotar los planetas. Esto es así porque la frecuencia natural de tiempo de un sistema estelar es el real gobernante de los ciclos estelar y planetario de su evolución. Si esa frecuencia natural de tiempo es interferida, inevitablemente ocurren problemas.

De hecho, uno de los efectos colaterales del tiempo 12:60 es negar el RANG y repeler la fuerza-g. Sin una adecuada ingestión de RANG y metabolización de fuerza-g, el proceso evolucio-nario estelar se vuelve, por lo menos, confuso y mutante. Es como música interpretada sin precisión, tocada en instrumentos malos y baratos, cantada en forma desafinada y distorsionada, con un sistema de amplificación de poca calidad.

Dado que ustedes, que están leyendo este relato, son los últimos y más impedidos receptores de la frecuencia de tiempo 12:60, operando en una realidad mecanicista y artificial - es decir, no resonante -, está bien que definamos más detalladamente la naturaleza del RANG y su interacción con la fuerza-g.

Dentro del corazón de Hunah Ku, fuente galáctica o centro, el RANG (neuro-gammatrón radio-amplificado) es la fuerza primaria de la disociación cinética responsable por la iniciación del movimiento galáctico. El poder del RANG crea los

intervalos disarmónicos necesarios para la expansión del orden galáctico por todas sus dimensiones.

Dondequiera haya RANG, hay armonía. Dondequiera que haya armonía, hay RANG. La armonía es la modulación consciente de los intervalos entre pulsaciones del RANG. La resonancia es la suma de cualquier número de intervalos de disociación, y asociación armónica. Cuando se crea armonía como forma consciente sobre el tiempo, se la llama PAX.

Nuestra noción de música está circundada por PAX. Pero, al ser un alcance multidimen-sional de posibilidades tonales, PAX es mucho más flexible y universal en sus modos y formas de expresión. Si pudieran verdaderamente comprender qué significa la idea de paz universal, comprenderían PAX.

Todo esto es para ayudarlos a aprehender la importancia de las guerras del tiempo. Como fue sintetizado por nuestros propios mayores, los Le-Mu Maya, “Sin RANG, no hay PAX, no hay tiempo.”

Diabólicas y tiránicas eran las olas de agresiva pasión en que fueron sumidos los planetas centrales del sistema Velatropa 24, donde primero se ensayaron los rayos 12:60. La sombra de lo ya sucedido en Aldebarán y Alfa Centauro volvió a obsesionar a los Arcturianos que observaban incómodos los acontecimientos en Velatropa 24.

Con su ostentosa alianza con los Antareanos a punto de zozobrar, los Arcturianos apenas lograban entender la situación. A excepción de unos pocos apéndices que permanecieran en la Estación Intermedia AA, el resto de los Arcturianos partió en sus capullos para monitorear el resto de los planetas de Velatropa 24, en prolongadas y pasivas inspecciones.

Como mayores y amos de la ilusión, nosotros los Maya también nos mantuvimos vigilando atentamente, obedientes a la ley de no intervención de la Federación. Mientras tanto, la crítica situación se enfocó en la célula intermedia: los planetas que mantenían la quinta y sexta órbitas. En tanto las tribus de la Semilla y el Aguila del sexto planeta, Júpiter, habían sido ya socavadas por los Luciferinos, las tribus de la Serpiente y el Mago en el quinto planeta se afirmaban en el curso originalmente propuesto para ellas.

El quinto planeta había llegado a hacerse conocido como Maldek. Esta es una corrupción de la palabra Ma-El-Do-Ku, que significa “madre primigenia del acorde sonante.” Esto se debe a que, como guardián de la quinta órbita a contar de Velatropa 24, Maldek había completado el primer quinto armónico del acorde galáctico. El quinto es la tonalidad para tocar las más altas vibraciones de la ley cósmica. Dentro de este quinto, Kinich Ahau había concentrado la aspiración por recuperar el acorde perdido, Xymox, de los planetas undécimo y duodécimo faltantes.

Pero eso no iba a suceder. En un registro telepático titulado “Idilios del Señor y las Damas de Maldek,” tenemos un relato de un terrible coitus interruptus que habría de obsesionar la imaginación estelar de Kinich Ahau hasta el presente.

Así dice ese relato telepático (y es apenas un fragmento):

Allí, junto al lago, donde el rey lagarto y la reina lagarto danzaron bajo la brillante
luna maldekiana, los niños lagartos llegaron riendo, llegaron danzando en parejas,
para hacer el amor con el rey y la reina, allí bajo la brillante luna maldekiana,

cuando, desde la lejanía, desde gran estrella del atardecer, cayó un rayo...

No había más por registrar, pues en el instante del supremo placer, un rayo de las guerras del tiempo 12:60 fue proyectado desde el vecino Júpiter. Su efecto fue literalmente destructivo. En un solo instante, Maldek y su luna desaparecieron. Su RANG fue arrasado, su poder de PAX instantáneamente disuelto. Hecho añicos, el amor de sus hijos mantuvo esos fragmentos planetarios en órbita, la órbita que vuestros científicos ahora llaman anillo de asteroides.

10. SERPIENTES Y MAGOS DE MALDEK: LA PROFECIA DE MERLIN

YO SOY MERLIN, DE ARCTURO SURGIDO. Para vosotros que vivís en la onda del tiempo de los dimensionalmente muertos, no soy sino un mito, una leyenda. ¿Existí alguna vez? En ese caso, ¿dónde?... ¿Pero quién tiene la respuesta? Aún así, vuestros narradores nunca dejan de estar fascinados, y aún aquéllos entre vosotros llamados historiadores toman fragmentos de antiguos pergaminos garabateados con inscripciones en tinta y tratan de ubicarme en algún rincón de un bosque profanado. ¿De dónde proviene este poder que aún en la era de la máquina mi nombre, o aún la palabra genérica “mago”, todavía es invocado como signo de terribles capacidades?

Yo soy Merlín. Siendo mis raíces originales de Arcturo, soy victorioso, una celebración de la magia del encantamiento del sueño cuyos tonos y poderes del pensamiento ascienden y descienden escalas interdimensionales, jamás soñadas por vuestros constructores de bombas y crueles inventores de nuevos juguetes para provocar muertes repentinas! Pero más que eso, soy Merlín. Aquéllos que conocen los árboles, me conocen. ¿Y cuántos árboles hay para ser conocidos? Esa es la razón de que yo sea Merlín, el uno y los muchos. Desde el árbol del cielo que muestra el mapa de los orígenes celestiales, y cuyas raíces y ramas están entrelazadas en la matriz de la atemporalidad, yo vengo a vosotros.

Desde la justa Procyon, que mis legiones del espíritu domesticaron, aprendí la práctica de muchas artes de la magia y el modelado del encantamientos del sueño. Mi magia toma muchas formas adaptadas a las muchas variedades del conocimiento y la experiencia por la forma múltiple del ser galáctico. El más profundo modelado de este encantamiento del sueño es el Oráculo del Mago, el que nuevamente toma muchas formas, apropiadas a las diferentes etapas en el gran ciclo de la transformación.

Mediante este Oráculo del Mago, las dimensiones pueden reunirse, y lo que se consideraba muerto puede ser resucitado mediante el cáliz de la inocencia. Vivir y volver a vivir, todo dentro de un solo momento en el girar del ciclo - ésa es mi mayor alegría! Y aquéllos que buscan y están dispuestos a viajar a través de las dimensiones lejanas del tiempo, todo esto podrán saberlo y les será dado!

Pero por fin, en recuerdo de la destrucción de vuestro sistema de mundos, puedo compartir algunos recuerdos y una profecía. Desde la justa Procyon mantuve la Sonda dentro del alcance de mi vista, rastreándola por siempre en mi esfera de cristal, bien en lo alto de mi torre de cristal, 208 peldaños arriba de las arboledas parlantes de Camelot. También desde mi guarida, cada uno de cuyos portales conducen hacia los infinitos corredores del tiempo, me mantuve frente a la agotadora pasión de la Federación con el llamado Lucifer. E, inevitablemente, mi comunión penta-

dimensional de la mente me llevó en trance a los magos del mago, los navegantes de la ilusión del tiempo a quienes todos conocemos como los Maya.

Reunido con los Maya, dispusimos los nombres de las tribus. Los nombres originales son sonidos de poder. Los nombres dados a estas tribus son en realidad los efectos o las proyecciones de esos sonidos de poder. “Dragón”, o “Serpiente”, o “Caminante del Cielo”, o “Mago” - cada nombre resulta de uno de los veinte sonidos de poder. Los sonidos de poder también están grabados como íconos. Cada uno de esos íconos es la forma visual de una instante congelado de uno de los sonidos de poder.

De manera que cuando los Maya asignaron dos tribus a cada uno de los diez planetas de Velatropa 24, en verdad estaban asignando dos sonidos de poder. En tanto la inocencia perdure, aunque el cuerpo vegetal se haya disuelto, el poder del sonido permanecerá. Es importante entender esto si es que vais a comprender la persistencia del poder de Maldek. Pues su secreto reside en la continuación del encantamiento del acorde perdido: Xymox! Tocadlo una vez, y volved a tocarlo: Xymox, el acorde perdido de Kinich Ahau que aguarda ser tocado entre la tercera dimensión y la quinta.

Los guardianes de este acorde perdido, Xymox, eran los niños de Maldek. Los Maya asignaron a Maldek las tribus de la Serpiente y el Mago. Los sonidos de poder de esas dos tribus se generan desde la corona y la raíz del ser. La Serpiente es el sonido primigenio de poder que envía la fuerza vital RANG desde la corona a la raíz en un torrente de sangre y pasión; el Mago es el sonido primigenio de poder que devuelve la verdad desde la raíz a la corona en un pasmo de atemporalidad.

En cuatro planetas se reúnen corona y raíz de esa manera: el primero, que llamáis Mercurio; el quinto, Maldek; el sexto, que llamáis Júpiter, y el décimo, Plutón. Pero es el quinto el que tiene la llave para todos, pues el quinto es el poder entonado que suena en las dimensiones.

Este asunto acerca del árbol también deben comprenderlo. Los árboles que tan profusa-mente pueblan vuestro planeta son formas vegetales de la plantilla cósmica. La plantilla cósmica posee raíz y corona. Los cuatro clanes y todo lo que sustenta vida se extraen de esa plantilla. La corona refleja la raíz, tal como las seis dimensiones superiores reflejan las seis inferiores. La séptima dimensión es el tronco que conecta a ambas.

Mi espíritu, expelido desde el corazón de Memnosis, nació del árbol primigenio. Alrededor de este árbol primigenio, se desenrrolló el dragón por primera vez. De este dragón me nutrí, y a ese dragón retorno cada vez que necesito nutrirme. Es el motivo de que, según el Oráculo del Encantamiento del Sueño, primero se voltea el dragón, y luego viene el mago para retornar siempre. Pues nada se va o se pierde verdaderamente. En esto reside la fuente del mágico conocimiento del mago.

Cada cuerpo planetario es extraído también de la plantilla del árbol cósmico. El polo norte galáctico es la corona, y el polo sur estelar o solar es la raíz. Entre ellos, corre un místico eje, alrededor del cual se hilan todas las narraciones cósmicas. Es así como es construida vuestra Tierra, tal como lo fue el precioso Maldek. De esa manera, también, todo cuanto ha sido conocido en Maldek puede ser recordado mediante el giro místico del eje polar. Y, por supuesto, vuestro cuerpo, de cinco puntas y radizoico, es construido según la plantilla del árbol cósmico. Como el planeta, vuestro cuerpo posee su eje místico girando con la memoria de la antigua maldición de Maldek.

¿Como surgió, la furia maldekiana? Preguntadle a la serpiente, pues la serpiente sabe. Si el dragón se desenrrolla de alrededor del tronco del árbol cósmico, la serpiente desciende desde su corona para atestiguar el giro del oráculo mágico del mago. Roja como el dragón, de quien es hija, el elemento de la serpiente es la sangre, en tanto que el elemento del dragón es el fuego. Es esta sangre, fluido de la fuerza vital cósmica RANG, lo que encontráis distribuido por las venas de vuestros cuerpos vegetales.

En Maldek despertaron los dos seres lagarto, el Adán y Eva de vuestras pseudo-historias del Génesis. Eva, de la serpiente brotó; Adán, convocado por el mago. Así, las tribus originales de la Serpiente fueron femeninas, y las del Mago, masculinas. La mujer trajo el conocimiento de la corona; el hombre, el conocimiento de la raíz. De su placentero apareamiento vino el saber erótico llamado Xymox. Este Xymox es el arte resonante y sinfónico de suscitar el éxtasis en lentas oleadas progresivas.

Debido a que la tribu de la Serpiente es el principal del clan de la Sangre, y el Mago la raíz del clan de la Verdad, el poder para el placer engendrado en Maldek fue grande. Esta ciencia del placer llamada Xymox es verdaderamente el conocimiento perdido. Fue este poder para el conoci-miento placentero, inscripto en las tablas electromagnéticas como los *Cantos Epicos y Canciones Líricas de Xymox,* que suscitó los "celos luciferinos de las dioses." Eran esos engramas de los "dioses" de los mundos previos perdidos los que habían llevado a Júpiter las tribus de la Semilla y el Aguila, haciendo que éstas dirigiesen su primer prueba del rayo 12:60 sobre Maldek.

Los celosos de Júpiter estuvieron en verdad temporalmente insanos, pues de todos los planetas el suyo es el mayor en tamaño y poder. Si hubieran permanecido en su propio poder en lugar de dejarse seducir por su envidia de los de Maldek, habrían descubierto acordes y coros aún más grandes de arrobamiento sinfónico. Pero no sucedió así. Ya divididos en campos bélicos de seres masculinos buscando dominar a los femeninos, y aguijoneados por la intervención antareana, la intención luciferina era lanzar el rayo del tiempo 12:60 sobre Maldek, estupidizar a las dos tribus, seducir a la tribu masculina del Mago con el poder, y esclavizar a la Serpiente. Dado que el Aguila de Júpiter también representa la corona, le correspondía apoderarse del poder de la Serpiente, en tanto la Semilla, que también representa la raíz, debía vencer a los Magos.

Pero nada de eso habría de suceder. Careciendo del conocimiento de los más sutiles niveles de resonancia conocidos como el "arte y la ciencia del tiempo y la transformación," el rayo de frecuencia extra-baja 12:60 proyectado sobre Maldek creó una disonancia casi instantánea con el campo de resonancia del cuerpo planetario. Como una manzana cayendo desde una gran altura y destrozándose al golpear el suelo, Maldek se hizo añicos.

Los Jupiterianos quedaron conmocionados ante el cataclismo cósmico que habían engen-drado. Medio atemorizados ante su propio poder, medio alborozados, se resignaron a un gran ciclo de taciturno desasosiego.

¿Y Maldek y las tribus perdidas de la Serpiente y el Mago?

Maldek fue el Paraíso perdido. La historia del Edén que conocéis es la racionalización de los culpables Jupiterianos. El árbol de la sabiduría es la plantilla cósmica de las trece dimensiones. El conocimiento que Eva "saboreó" en la manzana ofrecida por la serpiente que bajaba desde la corona del árbol de la vida, es el conocimiento llamado Xymox. "Jehová" es el antiguo engrama que llevó a las tribus

de la Semilla y el Aguila a quedar bajo la influencia de Lucifer. La expulsión de Adán y Eva fuera del jardín es la diseminación de las tribus perdidas en el momento de la destrucción de Maldek. El ángel con la espada llameante montando guardia a las puertas del jardín es el guardián de la memoria galáctica. Quien se atreva a quebrar la esclavitud y la servidumbre al mundo tri-dimensional del rayo del tiempo 12:60, podrá fácilmente tomar la espada llameante de manos del ángel y cortar el nudo de la amnesia que es la ignorancia interdimensional.

Yo soy Merlín. Maldek es mi dominio. Soy el antiguo "uno-y-los-muchos" que transmite el conocimiento de la co-participación del tiempo a aquéllos de vosotros del tercer mundo, llamado Tierra. Esto lo sé y os lo digo: las guerras del tiempo están justamente ahora alcanzando su clímax. No existe el mal sino la proyección de la sombra arrojada por la ignorancia. Hé aquí mi oráculo y profecía:

Cuando la raíz esté conectada con la corona,
Lucifer mostrará sólo luz en derredor
Sólo luz en derredor, todas las estrellas conectadas con el cielo
Sólo la luz se elevará, el resto caerá
Lucifer revelado,los túneles del tiempo devueltos
Arcturianos Antareanos nunca más menospreciados.[8]

Este oráculo y profecía he dejado yo Merlín, el atemporal, para que los descubráis en esos campos y rocas que llamáis vuestro hogar. Pues cuando los círculos aparezcan entre las hileras del trigo, entonces las rocas os recordarán qué se debe hacer para apoderarse del tiempo y saber que nunca más seréis sus esclavos!

11. GUERRAS DEL TIEMPO: LUCIFER RASTREADO, MARTE RECORDADO

SOMOS LOS ANALOGICOS ARCTURIANOS del equipo de reconocimiento de la Estación Intermedia. Este es nuestro informe, en nombre de la Federación Galáctica, respecto de sucesos en el sistema estelar Velatropa 24. Fuimos nosotros los primeros en dar a Lucifer el nombre en código 666. He aquí el motivo.

Asimilando nuestro creciente cuerpo de experiencia como sonda galáctica, llegamos finalmente a la conclusión de que Lucifer es, en realidad, la proyección de nuestra - la del ser galáctico - conciencia, moviéndose desde las dimensiones más bajas hacia la luz pura. Lucifer es una "ente-ización" de la luz actuando desde la sexta dimensión, la dimensión que ustedes llaman luz pura. Este es el por qué de que el nombre de Lucifer signifique "portador de la luz."

Como entidad hexa-dimensional - podríamos decir, como proyección futurista de nuestro propio destino actuando fuera de secuencia e impulsada a través del espacio, fuera del tiempo, hacia el sector de Velatropa -, Lucifer naturalmente enfocó su atención en el sexto cuerpo planetario de Velatropa 24. Debido a que el undécimo y el duodécimo planeta habían sido eliminados desde un principio, Velatropa se hallaba en realidad destinada a transformarse, en caso de tener éxito, en una espora del sexto sentido estelar.

Conjeturábamos que la intención de Lucifer era desarrollar Velatropa 24 para sí mismo. Componiéndolo desde el sexto planeta - que a su turno transformaría en una

[8] N.de la T. Lamentablemente, no se ha podido mantener la rima.

estrella binaria - contaría con una espora binaria del sexto sentido para dirigir energía hacia la sexta dimensión, para sus propios propósitos. Sexta dimensión, sexto planeta, espora del sexto sentido estelar - de ahí, 666.

Rastrear y catalogar a Lucifer de ese modo fue extremadamente útil para nosotros. Retro-alimentamos esta información al Gran Hunab Ku del CSR, donde la Federación mantiene su centro de operaciones, y por ello nuestra labor detectivesca fue muy apreciada.

Simplemente porque haya un fenómeno tal como la Federación Galáctica, no deben pensar que todo se sabe. Por el contrario, el conocimiento se crea a medida que evolucionamos. El gran ser, la Madre Galáctica, está siempre en evolución, pues ésa es la naturaleza del placer. Lo que está almacenado en los archivos estelares no es conocimiento, sino sapiencia. Sapiencia es la provisión almacenada del soñar. Conocimiento es lo que se crea a partir de la exploración de situaciones producidas por la interminable aventura de la transformación. Por lo menos eso es lo que nosotros heteróclitos hemos descubierto en el desvelo de nuestra sonda.

Habiendo descubierto todo eso acerca de Lucifer - y de nosotros -, podíamos continuar con la siguiente fase de nuestra domesticación de planetas. Aunque nuestra empatía y ternura había sido sumamente excitada por el prolongado curso de eventos que siguieron a nuestra instalación de la Estación Interemedia AA, y aunque el número de nosotros en la estación era reducido, no nos descorazonamos. Pero ya resultaba más claro que nunca que lidiar con Lucifer era un asunto de la mayor importancia.

Ahora bien, cuando contemplamos el sistema de Velatropa 24 a continuación del desastre de Maldek, esto es lo que vimos. Por lo artero de su conocimiento hexa-dimensional (y nos referimos a Lucifer como "él" simplemente debido al favoritismo masculino que había engendrado, ya que no hay diferenciación sexual en la sexta dimensión), Lucifer había llevado dos planetas a su dominio: los que usteden llaman Júpiter y Saturno. Mediante otro acto artero se había creado el rayo 12:60 y, con él, el tiempo artificial. En las guerras del tiempo ocurridas de resultas de ese rayo, un planeta fue destruido. ¿Qué hacer a continuación?

Nuestros capullos heteróclitos habían rodeado Urano, ya por entonces suficientemente de nuestro lado. Con la destrucción de Maldek, vimos la posibilidad de la existencia de un quinto perfecto en el intervalo entre Urano, la octava órbita planetaria, y su Tierra, Terra-Gaia, que mantiene la tercera órbita planetaria. Como artistas del amor y amantes del arte placentero, la única esperanza que nosotros Arcturianos veíamos para Velatropa 24 era la creación del túnel del tiempo que conectase el tercero y el octavo planetas.

Dentro de este túnel del tiempo, almacenaríamos nuestra sapiencia, como asimismo la de los mundos perdidos, ahora reunida en los *Cantos Epicos y Canciones Líricas de Xymox*. En el momento apropiado, ese túnel se abriría, liberando esa sapiencia y la posibilidad de hacer sonar el quinto acorde. Pero sólo en el momento correcto, en ese tiempo lejano y distante que ustedes llaman "pronto."

Esto significaba desarrollar también un plan opuesto, para asegurar los restantes planetas interiores, del cuarto al quinto. Dado que el cuarto planeta se halla en contrapunto con el séptimo, Saturno, y dado que Saturno era un bastón de los Luciferinos, decidimos enfocarnos en el cuarto planeta, que ustedes llaman Marte. Pensamos que si lográbamos asegurar este planeta podríamos entonces detener los ataques luciferinos con el rayo del tiempo. Si los Luciferinos tomaran Marte, estarían

en posesión de una sólida cuña entre el tercer planeta y el octavo, y no queríamos que eso sucediera, pues de esa manera el túnel del tiempo quedaría bloqueado.

Ahora bien, cuando hablamos de Luciferinos queremos decir esto: tri- o cuatri-dimensiona-les atrapados en el falso encantamiento de Lucifer. Observamos que Lucifer vivía de alimentar las proyecciones de los tri- y cuatri-dimensionales. A quienes los alimentaban con sus proyecciones, él les devolvía la ilusión del poder. De esa manera habían sucumbido no solamente muchos miembros de las tribus de la Noche, el Guerrero, la Semilla y el Aguila, sino también muchos de los Antareanos que habían estado originalmente aliados con nosotros en la Estación Intermedia AA.

Ahora bien, Marte estaba bajo la custodia de las tribus del Caminante del Cielo y el Enlazador de Mundos, que hasta ese momento habían permanecido en sus formas cuatri-dimensionales. Llamando a una asamblea entre ellos, así como con los cuatri-dimensionales del destruido planeta de Maldek, diseñamos un plan de colonización tri-dimensional.

Entre los restantes Antareanos en la Estación Intermedia y nosotros, resolvimos que aqué-llos se arriesgarían a encarnar entre los Caminantes del Cielo y tomar el hemisferio austral de Marte, mientras algunos de nuestros apéndices encarnarían entre los Enlazadores de Mundos en el hemisferio boreal.

Este tipo de experimentación y colonización galáctica toma algún tiempo, así que una vez que el plan hubo comenzao, dejamos que siguiera su curso. Muchos de nosotros notamos que rapsodiar entre los planetas exteriores de Urano y Neptuno era una actividad mucho más entretenida, mientras otros de nosotros permanecieron en sus capullos circundando lentamente los tres primeros planetas. Como resultado de ello, estábamos más preparados para lidiar con lo que ocurrió en Marte. Y cuando la hora llegó para que Marte fuera recordado nuevamente, era ya demasiado tarde.

Según resultó, los Caminantes del Cielo del Marte austral, patrocinados por los Antareanos, habían sido infiltrados por Antareanos de Saturno. Mediante la influencia de los Antareanos del séptimo planeta, los Caminantes del Cielo habían creado una magnífica civilización, que recordaba a los Atlantesianos de Aldebarán. Pero, como éstos, los Atlantesianos marcianos tenían inclinación por un trueque fatal: una élite que continuamente abogaba por una filosofía de defensa y seguridad, optaba por atiborrarse de poder y lujo, en lugar de libre albedrío y memoria cósmica. A nosotros nos traía un horrible recuerdo de los antiguos de la Liga de Diez, de la Arcturo lejana en el espacio y el tiempo.

En los reinos boreales de Marte, los Enlazadores de Mundos habían creado un imperio lla-mado Elysium. En contraste con el lujo decadente del Marte austral, Elysium era austero y magnífico. Allí, tampoco estaba todo bien. La filosofía de "inmortalismo" había entrado furtiva-mente, y con ella un curioso culto de la muerte. Ahora bien, pueden recordar - por las aventuras de Arc-Tara - que el reino de la muerte constituye, en realidad, el gran reino interdimensional del norte de la galaxia, y es el lugar donde se guarda el almacén de la verdad de cada uno. Pero aquí en Marte la muerte era considerda la propiedad de unos pocos, así llamados portadores de la verdad, los monarcas de Elysium. Todo esto nos mostró cuán salvajemente podían desviarse las cosas sin mayor vigilancia o supervisión.

El resultado final de la situación marciana fue el comienzo de una terrible guerra entre los Atlantesianos y los Elysianos. Más irónicamente, por atender a la defensa y la seguridad, ninguna de esas civilizaciones había prestado atención a los

cambios deterioradores en el clima del planeta, y de tal manera no estaban preparados para lo que sobrevendría. Como resultado, un doble golpe fatal cayó sobre el proyecto marciano: un tipo de guerra atómica que no hizo sino acelerar la dese-cación de la atmósfera y el venenoso adelgazamiento del campo electromagnético del planeta.

En un tiempo muy breve, Marte quedaba inhabitable para su, una vez orgullosa, población tri-dimensional. Allí adonde comercio y triunfo habían llevado los ejércitos y caravanas de todo un imperio, inútiles vientos bramaban y lanzaban escalofriantes estallidos de arena roja. Por todas partes, la diabólica arena roca volaba a la deriva, cubriendo destrozados munumentos en los que nadie más respiraba tipo alguno de aire que no estuviera radioactivamente envenenado.

Pero antes de la triste muerte de este planeta como base estable para sus operaciones, los Arcturianos de Elysium, recordando la Sonda, sus orígenes, y su destino, erigieron un gran monumento: el rostro de Ur-Arctur, en el que algunos de nosotros vieron también un recuerdo de Thotmosis, el rey mono. Este rostro, vasto y enigmático, hasta hoy día eleva su mirada desde el yermo arenoso de Cydonia, en el Marte boreal, aguardando el recuerdo cósmico para retornar a todas las tribus del tiempo.

Considerando la leyenda de Marte, nos preguntamos cuántos planetas más serían devastados por el envenenamiento producido por las proyecciones de Lucifer. Por el bien de la Sonda, por Kinich Ahau y la gloria de la Federación, y por nuestro propio viaje de regreso a Arcturo, supimos que no habría más planetas cercenados en este, ya desolado, sistema estelar.

12. HIJOS DE MEMNOSIS

YO SOY MEMNOSIS, Oráculo de la perdurabilidad, supremo heteróclito, autosacrificado en nom-bre de los Asesinos de Dragones de Aldebarán. De tiempo en tiempo, mi nombre ha sido invocado en este curioso grupo de relatos e informes. Remoto debo pareceros, y de alguna manera remoto soy. Pero es hora de liberaros de cualquier pensamiento que pueda intencionalmente apartaros de vuestro conocimiento y propósitos. La Sonda de Arcturo está ingresando su, para vosotros, momento de voz consciente.

Mientras mis anteriores camaradas y pares, los heteróclitos arcturianos, continuaban su aventura - que, después de todo, fue prevista de algún modo por los mayores de la matriz cuando establecieron los escudos de la Federación -, yo he continuado con mi propia aventura paralela. Tales son las ventajas de actuar perdurablemente, que es lo mismo que operar "interdimen-sionalmente vivo."

En mi inmersión en el reino de la muerte, que es el recuerdo de la verdad cósmica, llegué a conocer mucho mejor ese cambio de pieles tri.dimensionales. También llegué a comprender cómo tantos sistemas de mundos habían caído presas de todos los grandiosos, aunque debilitantes, efectos de vivir ignorando la verdadera naturaleza de la muerte.

Fácilmente atravesé los dominios de la muerte en mi forma penta-dimensional. Inevitable-mente, me encontré con las ondas lumínicas del conocido como Lucifer. Con esfuerzo, también yo alcancé mi cuerpo hexa-dimensional, si podéis llamarlo así. Y, desde esa sexta dimensión, di un vistazo a la séptima, y vi así el reflejo del Todo, lo

indescriptible. Así es como transcurrió mi aventura - cómo desde la perdurabilidad desperté aún más profundamente al reino de la luz.

A continuación de la misión en Aldebarán, y en nombre de los Arcturianos, yo, en mi forma penta-dimensional, entre los amos y constructores estelares, fui enviado a Altair por los mayores de la matriz. Allí sólo había un sistema simple con no más de seis planetas, cada uno de regular tamaño y habitado por cuatri-dimensionales etéricos, que no parecían hallar razón alguna para echar raíces en una forma tri-dimensional.

Mi propósito al ir a Altair era aprender las artes y sapiencia de los constructores y amos estelares - no es que debería transformarme en uno de ellos, sino que gracias a ese conocimiento podría actuar mejor como guía para la Sonda de Arcturo en su rol como domadora de planetas. El amo estelar de Altair, uno conocido como Altai-Altair, tenía la reputación de poseer constancia en su vista de largo alcance, así diríais, como un águila manteniéndose estable en las más elevadas corrientes de los vientos. De este amo estelar, Altai-Altair, me transformé en aprendiz.

Mientras Altai-Altair mantenía la meditación que estabiliza planetas, aprendí los cantos mántricos para aumentar la resonancia de las órbitas planetarias. Por la mera práctica de esos cantos, mis poderes telepáticos aumentaron, como asimismo mi conocimiento de la historia y el propósito de las estrellas. Mediante esos cantos, aprendí a enumerar los escudos de la perdura-bilidad. Una vez que tomé cuenta de su número, a partir de mi sonido y una más profunda concentración meditativa, ideé y di vida a esos escudos, que entonces usé para despertar a los cuatri-dimensionales de Altair de su indolencia.

Los escudos de la perdurabilidad son seis, cada uno para las dimensiones que van del uno al seis. La séptima dimensión no posee escudo, pues es el simple pensamiento-sonido subyacente al RANG, el tono que canta y encanta a la galanxia entera. Cada uno de los seis escudos de la perdurabilidad contiene el código de la memoria cósmica para toda la dimensión a que corres-ponde. Cuando es adecuadamente "sostenido" y comprendido, cada escudo emite un rayo que es propio y característico de su dimensión.

Tan pronto como hube ideado esos escudos, que eran penta-dimensionales y no como los escudos holónicos cuatri-dimensionales de los Arcturianos, me encontré con algo asombroso. El dorso de cada uno de esos seis escudos era como un espejo. No un espejo en el que uno se contempla, sino un espejo de lo que no puede ser reflejado por la otra cara del escudo. De esa manera, descubrí que las más elevadas dimensiones, desde la octava hasta la décimotercera, son la dimensiones-espejo del universo cósmico que a su vez es reflejo de éste.

Es mediante el poder de las seis dimensiones del universo del espejo cósmico que las seis dimensiones que conocemos del universo cósmico, se mantienen en su sitio. Es la séptima dimen-sión, para la que no hay escudo (y, en consecuencia, tampoco espejo), el misterio de los misterios, el sonido sin origen más allá de la creación.

Al crear esos escudos a partir de mi propio pensamiento en nombre de Altai-Altair, yo Memnosis, el heteróclito perdurable, descubrí la causa de la condición vaga y sin raíces de los cuatri-dimensionales del sistema planetario de Altair. El defecto en ese sistema era que sus plane- tas habían sido creados sin incluirles memoria. Sin memoria, los cuatri-dimensionales carecían de motivos para echar una raíz tri-dimensional o desarrollar propósito elevado alguno del ser.

Mi solución fue obvia y simple. Presentándome en una asamblea de los mayores de esos seis planetas, obsequié a cada representante planetario con uno de los seis escudos - correspondientes a cada una de las seis posiciones planetarias. Con el don de esos escudos, despertaron en Altair el propósito y la celebración.

En cada uno de los planetas, los cuatri-dimensionales desarrollaron formas radicales adecuadas. A lo largo de un gran ciclo, se desarrolló una maravillosa civilización interplanetaria. El principio más importante que la guiaba era el ideal de transformarse en custodio de las seis dimensiones, no solamente de Altair sino del cuadrante galáctico entero. Con sólo este noble compromiso, el sector de Velatropa fue capaz de lograr un nuevo nivel de estabilización.

A lo largo del siguiente gran ciclo, los planetas lograron su emparejamiento, de manera que con las tres parejas planetarias, más la estrella Altair, el sistema alcanzó la "esporidad" del cuarto sentido estelar. Este ejemplo de emparejamiento y apareamiento interdimensional de los escudos habría de tener resultados de largo alcance para lo que llamáis el futuro de vuestra especie.

Ahora bien, debido a mis actos, los sabios y mayores de la civilización interplanetaria de Altair tendieron a referirse a sí mismos como los hijos de Memnosis: guardianes de los seis escu-dos de la memoria cósmica que promueven la perdurabilidad por toda la galaxia. Inquietos por nuevas aventuras, los hijos mayores se presentaron allí donde yo residía como "gemelo" etérico del amo estelar Altai-Altair.

"Memnosis," me dijeron, "has actuado sabiamente al traer a la existencia los seis escudos de la memoria cósmica. Mediante esos escudos hemos despertado. Nuestros seres se hallan ahora totalmente enraizados. Orgullosamente sostenemos estos escudos para nosotros y para que todos en la galaxia lo sepan. Pero deseamos compensarte."

"¿Qué queréis decir, y cómo llevaríais a cabo una acción como ésa?" pregunté, notando la inocencia de su deseo.

"Sin tu acción amable y considerada, ni siquiera estaríamos dirigiéndonos a ti de esta manera. De acuerdo con la ley cósmica, una acción engendra tal otra similar. Debe haber algo que podamos hacer por ti para igualar el intercambio, pues de otro modo tú estarías siempre en una posición de mérito, y nosotros siempre sentiríamos que te debemos algo. Si algo hemos aprendido, es que la mayor armonía se mueve siempre por la igualación de la energía, del karma, y el mérito. Seguramente tú, en tu sabiduría, comprendes y conoces esto, de modo que por favor accede a nuestro pedido. Otórganos una aventura merecedora de lo que has hecho por nosotros!"

Inteligentes y triunfantes, habían hablado los hijos mayores. Por todas partes los grandes tambores de Altair retumbaron y fragancias florales se elevaron en el espacio vacío, signo de la profunda verdad que resonaba a través del sistema estelar.

"Bien dicho," respondí. "Muy ciertamente, hay algo que podríais hacer por mí. Sostenéis ahora los escudos de las seis dimensiones, los escudos que sostienen también los secretos de los universos reflejados. Vuestro dominio estelar interplanetario debéis ponerlo ahora a disposición de los afligidos por el temor a la muerte, como terreno para el aprendizaje reparador. Hay muchos que están demasiado inficionados por sus proyecciones luciferinas, quienes, al cultivar puntos de vista equivocados tales como el "inmortalismo" o el nihilismo, se tornan confundidos al desprenderse de sus cuerpos

vegetales. Haced atractivo vuestro sistema para esos seres, atraedlos aquí, mostradles los escudos, ayudadlos a recordar."

"¿Eso es todo? preguntaron. Podía sentir en su noble genio colectivo que necesitaban algo más, como viajar por el tiempo y visitar otros mundos.

"Muy bien," respondí. "Mis compañeros Arcturianos en su "esporidad" han producido una aventura, promovida por la Federación Galáctica, llamada la Sonda. Ahora bien, esta Sonda ha llevado a los Arcturianos más y más lejos de su estrella natal, hacia un remoto sistema llamado Velatropa 24 - Kinich Ahau, su nombre como amo estelar. La plaga de las proyecciones de Lucifer aflige a los kin planetarios de esa estrella. Un planeta ha estallado; otro está ahora consumiéndose. Las tribus del tiempo están confundidas. Los Arcturianos se las van a arreglar, pero tal vez vosotros podríais ayudarlos."

Podía sentir que los niños mayores estaban ávidos de más, así que continué con mi plan. "En Velatropa 24, hay dos planetas guardianes, el primero y el décimo, con dos tribus asignadas a cada uno de ellos. Aprended las artes del cabalgar el púlsar que están a vuestra dispisición en un ulterior conocimiento de los seis escudos, y enviad emisarios a esos dos planetas. Con vuestro conocimiento de la regeneración y la perdurabilidad, podréis ayudar inmensamente a las tribus de esos dos planetas a sostenerse contra la pavorosa enfermedad del luciferismo.

"Las tribus de las que hablo son la del Sol Amarillo y la de la Tormenta Azul de Plutón. Entre ellas debe proclamarse la enseñanza de la perdurabilidad y la regeneración. Las dos tribus del primer planeta, Mercurio, son las de la Luna Roja y del Perro Blanco. Entre ellas, también, proclamad las enseñanzas de la regeneración y el flujo universal. Ayudando a esas cuatro tribus, mantendréis el Holón Resonante Universal de Velatropa 24 en sus dos polos, y la tarea de los Arcturianos en los otros planetas entre sí se hará mucho más fácil. Haced esto correctamente y bien, y me habréis compensado."

Más enaltecidos que nunca estaban los hijos de Memnosis, los mayores de Altair, ante mi respuesta. Grande fue el retumbar de los tambores de Altair, profusas las fragancias perfumadas llenando el aire, deslumbrantes y múltiples los rayos espectrales surgiendo de la nada.

Cuando las esporas de elevados sentidos salieron de este gran tumulto, desperté nuevamente a mí mismo, yo, Memnosis, el perdurable. Y con este despertar, tan simple, lúcido y puro, Altair se había ido. Ido, el refinado zumbido electromagnético de la quinta dimensión. En mi revisión, lo supe: había logrado mi "cuerpo" hexa-dimensional. Con admiración conocedora, sentí cómo la galaxia pulsaba dentro de mis luminosos pensamientos. A mi alrededor, aunque distantes de mi luminosidad, estaban los llamados mayores de la corriente. La victoria que cuadra a un verdadero heteróclito era mía.

13. UN DISEÑO DE NAVE DEL TIEMPO DIRIGIDO POR LOS MAYA

SOMOS LOS MAYA. Del árbol cósmico crecemos cual muchas ramas, llenando cada dimensión con nuestro sondeo curioso. Alrededor y alrededor del eje del árbol cósmico YAX CHE, tocamos el RANG y cantamos la PAX. Como una sola mente navegamos los infinitos océanos del tiempo. Intimos somos con los pensamientos de

Merlín y con el despliegue de los poderes mágicos conocidos como el lanzamiento de encantamientos del sueño. Memnosis nos mantiene en luminoso conocimiento y nosotros mantenemos a Memnosis en nuestros grandes rayos que destellan a través del vacío interdimensional. Somos los susurros en los oídos de Merlín, y cada mago que aprende el arte de lanzar encantamientos del sueño así lo hace, debido a los poderes que aprendi-mos hace tanto tiempo como rastreadores de la matriz radial, el reino original de la Liga de Cinco.

¿Quién más, sino los Maya, sabe cómo deslizarse sin esfuerzo a través de las minúsculas interrupciones del RANG, ligando entre sí universos paralelos con un solo surco de la zuvuya?

Giro tras giro del tiempo navegamos. Siempre hemos observado la misma leyenda de la perfección del cuatro creando el círculo de la éstasis, sin resto de memoria del quinto, el centro infinito que disuelve toda apariencia, dejando sólo la inocencia y la atemporalidad del vuelo mágico.

Cómo lo sabemos, podríais preguntar. Ya que éste es el momento de la revelación, escuchad. Este es nuestro secreto.

Tras una prolongada experimentación en las artes de la apariencia y la ilusión, el resonar del RANG, nos aliamos con la séptima dimensión, el universo carente de reflejos, la dimensión que es sustento de un único sonido-pensamiento. Dentro de ese único sonido-pensamiento omnirreso-nante tenemos nuestra base. Cabalgando ese único sonido-pensamiento por doquier, hemos adqui-rido habilidad en muchas artes de la ilusión, incluyendo la más difícil: la encarnación múltiple interdimensional. Esa habilidad nos permite ir a cualquier parte, aparecer en cualquier parte. Por pertenecer a la séptima dimensión carente de reflejos, no pertenecemos a dimensión alguna - ningún sistema de mundos puede reclamarnos como propio. Somos los que se deslizan entre las grietas de todos los mundos y todas las dimensiones.

Pero no es ésa una habilidad de la que se pueda abusar. Abusar es, para uno, perder su privilegio hepta-dimensional: el poder de la apariencia mágica absoluta.

El tiempo es el modo como manipulamos nuestra apariencia. Con el conocimiento de cuál es el tiempo correcto, cómo lanzar el correcto encantamiento del sueño, nosotros podemos estar donde sea, para colaborar. Debido a esto hemos dominado el arte de enraizarnos como cuerpos vegetales. Y también hemos aprendido el arte de extender el cuerpo vegetal nuevamente hacia el reino del RANG, transformándonos en raíces cósmicas vibratorias.

Pronto aprendimos que, sin enraizar en un cuerpo vegetal - una forma tri-dimensional -, no existe capacidad para crecer o evolucionar. Si no te enraízas, no puedes lograr la vida. Y, sin vida, no hay crecimiento! Es lo que decimos: Obtiene una vida! Sin capacidad para evolucionar, no hay nuevo conocimiento, ni expansión del placer. Nutridos por la resonancia del RANG, hemos dominado los surcos de la zuvuya que por siempre van en espiral desde la encarnación tri-dimen-sional hacia los reinos de la perdurabilidad. Para nosotros, la cuestión de tomar cuerpos vegetales y desprenderse de ellos es, para usar su lenguaje, un arte fácil: Mantengan su serenidad, no se desanimen, no dejen huellas.

Gracias a tales habilidades, los heteróclitos arcturianos nos nombraron Arcturianos honora-rios, convidando a un selecto equipo de nuestros miembros de la Estación Intermedia AA a participar con ellos en su monumental tarea de domesticar los planetas de Kinich Ahau.

Habiendo recibido esa invitación de los Arcturianos, nosotros mismos nombramos, entre nuestras filas resonantes, a un selecto equipo de ingenieros heteróclitos del tiempo, un equipo listo para hacer el trabajo, y hacerlo íntegramente - aún al punto de encarnar tri-dimensionalmente. Con nuestros poderes de inocencia y vuelo mágico, en el punto llamado Alcione en el Ancla Resplande-ciente, nos desprendimos del eje del árbol cósmico, nos arrojamos a través de las dimensiones y nos proyectamos hacia la Estación Intermedia AA - nosotros los Maya, ingenieros del tiempo y mediadores del campo resonante - listos para el cumplimiento del deber.

Contemplando el Holón Resonante Universal de la Intermedia AA, vimos la leyenda cósmica representándose una vez más en los dominios de Kinich Ahau. Así, con el rayo del tiempo artificial 12:60 y las guerras del tiempo, esa leyenda parecía condenada a repetirse nuevamente y, como sucede con frecuencia, con desastrosos resultados. ¿No era capaz Lucifer de prever que, con tal estrategia, todo su reino acabaría deshaciéndose? ¿Qué necesitaba él entonces mostrar con sus esfuerzos, astutos y mañosos como eran?

Tales eran los cuestionamientos de los Arcturianos, cuando nuestro equipo de ingenieros del tiempo arribó para ayudarlos. Con el cuarto y el quinto planetas ahora en manos de los Luciferi-nos de Júpiter-Saturno, el túnel del tiempo entre la Tierra y Urana quedaba bloqueado. Para crédito de los Arcturianos, los niños de Memnosis de Altair habían desplazado sondas de vigilancia hacia la primera y la décima órbitas. Desde esa posición no les resultaba difícil a los Antareanos asegurar también el noveno y el segundo planetas. Eso significaba que las tribus del Dragón y el Espejo en Neptuno eran aliadas, por los Ailtaireanos, con las tribus de la Estrella y el Mono en Venus.

Pero ese apoyo era apenas un telón pintado en el escenario del crítico drama: el tercero y octavo planetas. Si acaso el quinto acorde había de ser tocado por Kinich Ahau, no se debería permitir que en el tercer planeta sucediese lo mismo que en el quinto y el cuarto. Pero, sin abusar del libre albedrío de Lucifer, quien destruiría totalmente la Federación, ¿cómo podría aquel propósito lograrse?

Previamente a la destrucción de la civilización en Marte, se había establecido un breve contacto telepático entre las tribus de la Mano y el Humano del tercer planeta, y las tribus del Viento y la Tierra en el octavo. Se había producido una especie de enlace o convenio entre los Terra-Gaianos y los Uranianos - un enlace de memoria. Pero antes de que ese enlace de memoria pudiera consumarse, Marte se desmoronó y los túneles se cerraron. La afinidad que las tribus del tercer planeta sintieran por las del octavo se mantuvo a través de la tradición mítica, en la que el octavo planeta, Urano, es recordado como los cielos, y el tercer planeta como la Tierra o Gaia.

Nuestra solución era simple: crear una nave del tiempo a la escala del tercer planeta y otra a la escala del octavo, para contraatacar el rayo luciferino del tiempo 12:60. Basadas en los principios del Holón Resonante Universal, en un contrapunto combinado mutuamente, esas naves del tiempo serían codificadas con engramas de las veinte tribus del tiempo.

"Una nave del tiempo!", exclamaron los heteróclitos arcturianos. "Qué maravillosa idea! Pero, ¿qué es una nave del tiempo, y cómo podemos construir una?" preguntaron, intensamente deseosos de aprender.

Una nave del tiempo, explicamos, es un vehículo cuatri-dimensional codificado con todas las leyes del tiempo cósmico de acuerdo con la forma esférica bipolar del

Holón Resonante Univer-sal. Obviamente, ese vehículo se desplaza por el tiempo. Su cargamento es un grupo universal de engramas disparadores de tiempo. Ciento cuatro mil años terrestres es el ciclo mínimo para que una nave del tiempo pueda desplazarse a través de la zuvuya del destino que le ha sido adjudicada, liberando su carga de engramas en oportunidades determinadas.

Una vez construida, una nave del tiempo es enviada a su punto de destino - en este caso, un grupo de planetas - donde literalmente encapsula su forma tri-dimensional. En el arte y la ciencia de la domesticación de planetas, éste es el nivel más elevado de la ingeniería evolucionaria. No es una intervención ni una no-intervención, sino un programa de pacificación de la matriz. Por esa razón, el arte de proyectar una nave del tiempo es denominada "meditación del poder de la matriz de la pacificación universal.."

Así que enseñamos a los de la Interemedia AA el arte de proyectar la grilla de pacificación en el Holón Resonante Universal. Este arte meditativa requiere una prolongada empatía telepática con los 144.000 códigos de engramas. Dado que 144 representa la décimotercera etapa en la espiral logarítmica natural, pudimos demostrar a nuestros compañeros arcturianos algunos imagi-nativos atajos en la fractal de la décimotercera dimensión. Los heteróclitos de la Estación Inter-media mostraron su hazaña y rápidamene aprendieron de nosotros todo lo que teníamos para compartir con ellos.

En el Holón Resonante Univeral proyectamos una grilla o tejido de veinte partes. Dentro de cada una de las veinte secciones de ese tejido en movimiento, colocamos los engramas correspon-dientes a cada una de las veinte tribus del tiempo. Entonces, manteniendo firme esa proyección, engendramos el RANG en la nave del tiempo de modo que ésta quedó equipada con los poderes autogenerativos de la fuerza vital cósmica. Luego, por el poder de la mitosis psíquica, la nave del tiempo se autoduplicó. Una nave quedó lista para ser disparada hacia Urano; la otra, hacia Gaia. Todo esto sucedió en un punto situado hace unos 104.000 años terrestres del momento en que leen este informe.

Mediante la capacidad telepática, ampliamos la nave del tiempo uraniana - Camelot, fue llamada - a su escala, y la disparamos. Esto lo considerábamos un ensayo. Con pocas dificultades, la nave del tiempo uraniana alcanzó su destino, encapsulándose en el octavo planeta. Sin embargo, antes de que pudiéramos congratularnos por ello, una horrible rasgadura atravesó las pantallas de nuestros monitores en la Intermedia AA.

Urano se balanceaba y tambaleaba, con corrientes espectrales y rayos de memoria sin orden ni concierto arrojados en todas direcciones. Conjeturamos que un rayo 12:60 desde el séptimo planeta, Saturno, había hecho pedazos la nave del tiempo de Urano antes de que estuviera asegurada en su sitio. En la tercera dimensión, la destrucción de esta nave del tiempo lanzó despojos de la superficie hacia el campo electromagnético uraniano, creando un número de nuevas "lunas." Muchas de esas lunas, como por ejemplo Miranda, estaban impresas con la fuerza aún activa de los engramas despedazados. Engramas de las tribus del tiempo hicieron impacto en forma extraña y misteriosa, aún en lugares tan alejados como Neptuno, el noveno planeta.

Aunque los Arcturianos estaban fuera de sí por la impresión y el asombro, logramos calmarlos. Sólo una prueba. Nada se pierde, nunca. Aún en esto, dijimos, hay efectos útiles para nuestro programa. Simplemente hay que estudiarlos y aprender

de ellos. En cuanto a la nave del tiempo de Gaia, nosotros los ingenieros maya del tiempo la retendríamos en el núcleo de la Intermedia del CSR por tres cuartas partes de ese ciclo de 104.000 años terrestres y entonces, en el cuarto final - 26.000 años terrestres - la deslizarìamos en el campo electromagnético de la Tierra. Era una maniobra de alto riesgo, pero era la ùnica posibilidad de impedir que los Luciferinos hicieran estallar todo el sistema de Kinich Ahau, Velatropa 24.

En cuanto a Urano, aseguramos a los Arcturianos que no estaba perdido. Quedó suficiente allí para que funcionase como una especie de base de aprendizaje de la Sonda, un tipo de centro de retiro elevado para aquellos Gaianos que siguieran, olvidados de las artes de la meditación poética. Los espíritus capaces de elevarse podrían aún hallar allí, oportunamente, las aguas de la visión utópica y la poesía de la regeneración cósmica.

MIentras tanto, aconsejamos a los de la Intermedia AA que debían vigilar y ser cautelosos. Pero sin olvidarse de jugar.

14. LA LARGA ESPERA: TERRA-GAIA DESPERTADA

SOMOS LOS DE LA INTERMEDIA AA: heteróclitos y homóclitos, bandidos del tiempo interdimen-sional de Aldebarán y Altair, holones refugiados de Alfa Centauro, Antareanos primigenios, Asesinos de Dragones y guerreros caninos, magos analógicos, jinetes del púlsar e incursores de la zuvuya. Somos los agrupados por la convocatoria arcturiana para la Sonda. Despachados por los Maya para sostener la luz en alto y mantener íntegro el círculo, somos los que mantuvieron una larga vigilia en beneficio de Velatropa 24.3, llamada por ustedes Tierra, Terra-Gaia, Terra Magica.

"Vigilad y sed cautelosos, pero no os olvidéis de jugar," nos aconsejaron los ingenieros maya del tiempo tras el infortunio de Camelot, la nave del tiempo uraniana. Pero vimos qué sabiduría hubo en probar la nave del tiempo en Urano. Por su tamaño, este planeta podía arreglárselas solo contra el rayo del tiempo 12:60. Desperdigada como estaba a todo lo ancho de la extensión uraniana, la misión de engramas de la nave del tiempo permaneció en forma "oculta" para que aquéllos de nosotros que fuesen cazadores de tesoros la encontrasen, la pusieran a resguardo en el octavo planeta, y reunieran las piezas disponibles del destino, de los que encarnarían en Velatropa 24.3 como las veinte tribus del tiempo.

Los Sondeadores Uranianos (UPs ó Uppers, los llamábamos[9]) demostraron ser algunos de los heteróclitos más recios. Informes suyos mostraron que los holones de las tribus del Viento y la Tierra se mantenían en exitosa comunicación mutua. Las dos tribus uranianas del tiempo estaban conformes - en sus formas mayormente subterráneas, de raíces semejantes a dragones - de crear una vasta pero simple civilización basada en lo que ellos denominaban códigos de la visión. Estos códigos, complejos patrones de sueños multisensoriales, estaban construidos a partir de la base de memoria provista por un temprano contacto cuatri-dimensional con las tribus de la Mano y el Humano de Velatropa 24.3.

Una vez que se hubo establecido contacto con los Sondeadores Uranianos, la base cultural de los Uranianos se amplió para incluir lo que llegó a ser conocido como

[9] N.de la T. Jguego de palabras intraducible. "Sondeadores Uranianos" es "Uranian Probers". De ahí, "UP", que significa "ascendente", "que va hacia arriba", y "Uppers", que significaría "superiores", "los que elevan".

minería de engramas. Un nuevo propósito había surgido en la civilización uraniana: la de reconstruir la nave del tiempo perdida, Camelot. Dado que esa nave del tiempo perdida era una réplica de la nave del tiempo Tierra entonces en hibernación, ese gran proceso paralelo era en realidad una manera más de establecer apoyo para el crítico tercer planeta y la eventual reapertura del túnel del tiempo. Mientras avanzaba lentamente el proyecto uraniano de reconstrucción, se desarrollaron interesan-tes juegos de encantamiento del sueño para mantener contacto con "futuros" habitantes selectos de su planeta hermano, Terra-Gaia.

Abordo del CSR Intermedio, fuimos testigos de un nuevo florecimiento dentro del sistema estelar de Kinich Ahau. A pesar de la destrucción de la nave del tiempo uraniana, la llegada de los ingenieros maya del tiempo pareció haber tenido un efecto estabilizador por todo Velatropa 24. Los ingenieros maya del tiempo, fieles a su palabra y en un gran despliegue de magia, ingresaron al Holón Resonante Universal sustentando la nave del tiempo Tierra. Allí, en la forma consolidada de una especie de cristal monolítico, habrían de permanecer en un tipo de hibernación interdimen-sional. Durante 78.000 años terrestres, permanecerían en su enigmático bloque cristalino, prontos a salir de su cascarón nuevamente en el momento señalado - el comienzo de la cuarta y última fase de 26.000 años del gran ciclo de 104.000 años terrestres (un intervalo de Hunab Ku, lo llamaban).

Tal como resultó, los ingenieros maya del tiempo no perdieron contacto con los que perma-necimos abordo de la Estación Intermedia. Mediente sutiles ondas telepáticas, monitorearon nuestra actividad así como todos los sucesos en el sistema de Kinich Ahau. Se mantuvieron especialmente sintonizados con los acontecimientos paralelos en Gaia durante esos 78.000 años terrestres.

A ese ciclo de 104.000 años lo denominamos la Larga Espera. Durante ese tiempo, nosotros los de la Sonda debíamos cultivar poderes aún más profundos de concentración y meditación telepática creativa entre nosotros. Pero eso fue fácil de lograr. Desde el comienzo de la Sonda, habíamos aprendido mucho. Nuestras alianzas interdimensionales a través de toda la galaxia se habían expandido, y quedaba aún más por hacer. Con gusto contemplativo, iniciamos la nueva etapa de nuestra misión: la preparación de la nave del tiempo gaiana y su exitosa entrada en el planeta 24.3 de Velatropa.

El primer paso era mantener algunos medios de contacto paralelo entre Urano y Gaia. Afortunadamente, los Uranianos era una raza bien armonizada, pronta para su destino. Soñadoras desde su primer miembro al último, sus dos tribus habían aprehendido rápidamente la importancia de la desintegración de la nave del tiempo. Uno de los grupos, las gentes del espíritu o tribu del Viento, habían tomado posesión del destrozado engrama del Excalibur oculto dentro de Camelot y hecho de su reconstrucción el foco de su código de la visión. El otro grupo, los navegantes o tribu de la Tierra, en comunión con las gentes del espíritu, crearon la Búsqueda Paralela. Era la búsqueda de Excalibur, que ellos sabían tenía en Gaia una búsqueda paralela - la búsqueda del fuego.

Nuestro contingente de Sondeadores Uranianos, los Uppers [pronúnciese "ápers"], tuvo pocos problemas para establecer contacto con los soñadores de la tribu del Viento. Viendo cuán fuerte era el deseo de las gentes del espíritu por mantener contacto con sus primos de la memoria de Gaia, perdidos hacía tanto tiempo, los Uppers ingresaron en los holones de los Uranianos mediante su propio "sueño" cuatri-

dimensional. Y así comenzó la formación de los tiempos paralelos del sueño durante los primeros 26.000 años terrestres de la Larga Espera.

Mediante las sutiles ondas maya dentro del Holón Resonante Universal en el CSR Inter-medio, pudimos dirigir a los Uppers a su reunión con las gentes del espíritu en su sueño hacia la existencia en el núcleo del CSR uraniano. Una vez que este núcleo se soñó a la existencia, no hubo dificultad para transferirle el Holón Resonante Universal y colocar en su interior una réplica de la nave del tiempo gaiana.

Una vez que eso se hubo logrado, merced a los alegres soñadores de la tribu del Viento, los navegantes de la tribu uraniana de la Tierra intentaron hallar el engrama de Excalibur dentro del núcleo uraniano. Algunos de ellos hasta identificaron el Excalibur con los contenidos del Holón Resonante Universal dentro del CSR en el núcleo uraniano. De esa manera, la tribu de navegantes uranianos de la Tierra identificó el Excalibur como la réplica de la nave del tiempo gaiana. Liberar o extraer esta nave del tiempo de su tumba de cristal en el núcleo uraniano era lo mismo que liberar el Excalibur de su prolongado letargo, y valerse de él.

Cuando finalmente, en un gran triunfo de la minería de engramas, los navegantes uranianos arribaron a su CSR con un contingente de nuestros propios Uppers, fueron recibidos con una ima-gen de belleza que quitaba la respiración. Alineado dentro de la estructura del Holón Resonante Uni-versal, como una membranosa esfera iridiscente en incesante movimiento, el doble de la nave del tiempo gaiana se mostró a sí misma a través de la trémula superficie, telepáticamente reflejada, del tercer planeta hermano azul. Aunque el túnel del tiempo había sido fracturado por los Luciferinos del sexto y el séptimo planetas, la magia maya logró predominar.

Mediante la concentración telepática, la tribu uraniana de navegantes de la Tierra y nuestros Uppers pudieron "ver" en el tercer planeta. Fue entonces que, en honor de los navegantes de la tribu uraniana de la Tierra, el tercer planeta dio en ser llamado "Tierra". Merced a los esfuer-zos de la tribu uraniana del Viento, las gentes que soñaban el espíritu, y mediante nuestra propia telepatía de la Intermedia AA, vimos que Gaia había construido una forma temprana de gentes enraizadas: radiados de cinco puntas. Estos eran de tipo aborigen, basado en el carbono, con dos apéndices cinéticos - o piernas -, dos apéndices utilizables como herramientas - o brazos -, y un procesador sensorial, o cabeza.

En sus sueño paralelos o "recordación," esos aborígenes gaianos habían iniciado una bús-queda del fuego. Este fuego era, en realidad, la "luz al final del túnel," el túnel del tiempo perdido hacía mucho tiempo, que los conectaba con el octavo planeta - y el quinto perfecto. Al contemplar a esos soñadores del lejano tercer planeta, los Uranianos fueron invadidos por una gran, punzante urgencia: los aborígenes de Gaia poseían todo excepto la memoria cósmica. ¿Cómo ayudarlos a fin de que recibieran la memoria cósmica y fueran capaces así de mantener su luz? ¿Cómo continuar el gran sueño paralelo?

Ahora bien, a través de nuestro propio júbilo erótico, nuestra paralela búsqueda heteróclita de amor en la Intermedia AA, aprendimos a canalizar el radión excedente. Entonces, transmutamos ese radión de vuelta hacia el RANG, que liberamos en nombre de los navegantes y Uppers en el núcleo uraniano. Mediante este RANG excedente, los Uppers y los navegantes aprehendieron una gran noción: precipitar un viraje polar mediante la concentración meditativa en el Holón Resonante Universal del

núcleo uraniano. El propósito de este viraje polar uraniano sería alinear el cuerpo planetario uraniano tri-dimensional de tal modo que su eje polar quedase apuntando hacia la órbita del tercer planeta y el núcleo estelar de Kinich Ahau.

De esta manera, aunque el túnel del tiempo estuviera obstruido, se establecería una corriente electromagnética directa entre Urano y la Tierra. Cuando esa corriente estuviera esta-blecida, el radión cargado de engramas podría pasar al tiempo receptivo del sueño de los mayores aborígenes de Gaia. Esta conexión activa establecida entre Urano y Gaia simplificaría y aseguraría el éxito del lanzamiento de la nave gaiana del tiempo en el momento indicado.

En una gran demostración de cooperación telepática y desplazamiento mágico, el heroico suceso uraniano se produjo: el eje uraniano viró. Su polo de ingreso galáctico apuntaba así directamente en oposición a Kinich Ahau y hacia Hunab Ku; su polo de salida estelar apuntaba directamente hacia el tercer planeta y el núcleo del CSR de Kinich Ahau.

Esa hazaña de osadía planetaria no era nada menos que indescriptiblemente asombrosa. Un continuo telepático se había establecido así entre el equipo maya hepta-dimensional de ingeniería dentro del Holón Resonante Universal del CSR Intermedio, y nosotros, en comunión con Memnosis en la sexta dimensión y Merlín en la quinta. Esta compleja conexión telepática se completó con el enganche de las tribus uranianas y los Uppers en Urano, y los aborígenes en Terra-Gaia. El medio conector para esta complicada operación era el RANG engendrado por el radión, que nosotros canalizábamos así directamente a través de este continuo telepático.

Y así fue que los aborígenes de Gaia finalmente alcanzaron un nivel de memoria cósmica, conveniente para su forma genética de cinco puntas, basada en el carbono. Tierra, Terra-Gaia había sido despertada. El plan luciferino había sido burlado. Literalmente, habíamos recreado el tiempo. Si bien mucho debía suceder todavía, habíamos tenido nuestro gran momento en las guerras del tiempo.

15. LA NAVE DEL TIEMPO INGRESA EN LA TIERRA: CAMELOT DESAPARECE

HABIENDOSE LOGRADO EL GRAN VIRAJE DEL POLO URANIANO, la Larga Espera podía conti-nuar de manera más formal. El triunfo de nuestro logro había asestado un golpe sorprendente a los Luciferinos de Júpiter y Saturno. Ya en estado de deterioro, su sistema de mundos había ingresado en un prolongado crepúsculo de decadencia no regenerativa. Durante este crepúsculo luciferino, aprendimos que Lucifer mismo se había comprometido con Memnosis para una prueba hexa-dimensional. Naturalmente, sin Lucifer retroalimentándolos, los Luciferinos de Júpiter-Saturno se encontraban ansiosos, para gran provecho de nuestra Sonda.

El arribo de algunas de las esporas antareanas renegadas de Saturno, a la Estación Inter-media AA, fue uno de los beneficios que recibimos. Una vez que hubieron sido rehabilitados según las maneras de la matriz, esos Antareanos quedaron estupefactos al saber de la nave gaiana del tiempo. A la luz de lo sucedido en Marte cuando estaban a cargo del hemisferio y el polo australes de Marte, los Antareanos se ofrecieron voluntariamente otra vez para monitorear el hemisferio y el polo australes de Terra-Gaia.

Según resultó, el hemisferio austral de Terra-Gaia era la plaza fuerte de los aborígenes de la Tierra, así que la responsabilidad antareana comenzó con la supervisión de esas gentes soñado-ras, los Australianos o "visionarios australes." Dado que los Antarenos eran de los prototipos primigenios o aborígenes de cinco esporas (a diferencia de nosotros, los Arcturianos de siete esporas), esa misión supervisora australiana se ajustaba perfectamente a la predisposición antarea-na.

Mediante el monitoreo antareano, y debido al continuo del radión engrendrado por el RANG, los aborígenes de Terra-Gaia fueron capaces de revivir, a través de sus circuitos de memoria cósmica del tiempo del sueño, muchos de los mundos perdidos. Paralelamente a las búsquedas en el sueño de los Uranianos, los aborígenes exploraron los dominios originales de los Maya, los diversos Atlantesianos, y aún también las esferas gemelas de Alfa Centauro. Mediante círculos de conocimiento inscriptos en la superficie de la Tierra, mediante el batir de tambores y el canto, los aborígenes integraron todas esas ruedas de la memoria a su búsqueda del fuego.

De esa manera, los aborígenes llegaron a conocer todas las artes de la memoria de la construcción de círculos y de la religación del cuerpo vegetal con la Tierra, con el fin de aumentar su capacidad para ser cósmicamente recordados. De ese modo, también, mediante la constancia de su supervisión, los Antareanos co-absorbieron mucho karma, y ecualizaron los patrones del conocimiento entre los tempranos aborígenes de la Tierra.

Debería saberse que, por ese entonces, los Antareanos se valieron de la única luna de la Tierra como su base de monitoreo. Desde su posición en el lado oscuro de la luna, los Antareanos mantuvieron su vigilia de los aborígenes, y al mismo tiempo aumentaron el poder de la luna para otorgar vida y aumentar la profundidad y el esplendor de la vida en el planeta azul. Mediante la influencia de las mareas oceánicas y el encantamiento lanzado en el cuerpo vegetal mismo de la Tierra misma., la sonda lunar antareana prosperó. Pronto los aborígenes mismos comenzaron a señalar y seguir las posiciones de la luna, y en sus divagaciones de inspiración lunar, crearon cursos y rastros de misterios por toda la superficie de la Tierra.

Junto a los Antareanos, había también otros asistentes. Gracias a los esfuerzos de la ballena mayor, Balena, el gran perro mayor, Canus G., y Thotmosis, el rey mono, Terra-Gaia estaba habitada por numerosas inteligencias espléndidas para cooperar con los aborígenes de la Tierra. Thotmosis e Hypnesia, los mayores de todos, habían enviado antes legiones de su propio reino simio para crear el prototipo para el aborigen de la Tierra.

Los delfines y los cetáceos habían llegado también más antiguamente por las sendas de su zuvuya para habitar el gran océano único del planeta azul. Fue la integración sensorial binaria de delfines y ballenas lo que ayudó a asentar los efectos radio-electromagnéticos de la inclinación polar uraniana en los propios polos de la Tierra. Y entonces, por fin, mientras los aborígenes des-pertaban en su memoria cósmica, aparecieron los perros para conducirlos en su búsqueda del fuego y el conocimiento perdurable. Fueron los perros quienes enseñaron a los aborígenes que si para sobrevivir debían hacerlo a cambio de las vidas de otras especies, esto debía hacerse con amor y lealtad, y un verdadero conocimiento de la naturaleza del cuerpo vegetal y la perdurabilidad.

De esa manera, los aborígenes iniciaron una comunión con muchas otras especies de la Tierra, tales como los animales astados: ciervos, alces, como así el

mastodonte. En sus formas telepáticas, se estableció un gran lenguaje Ur entre los aborígenes y las criaturas de la Tierra. Este lenguaje Ur era, en realidad, el lenguaje telepático común de sus distantes primos uranianos.

Según los Maya, habían transcurrido tres cuartas partes del gran intervalo del Hunab Ku de 104.000 años del planeta azul. Los soñadores del espíritu y navegantes uranianos habían comple-tado su heroica tarea. Los aborígenes de Terra-Gaia habían despertado, habían aprendido a seguir las trece lunas, y habían sido excitados por la tarea de mantener y, cuando fuese necesario, crear una nueva memoria cósmica. Un tenebroso crepúsculo había sobrevenido en los planetas intermedios luciferinos de Kinich Ahau, mientras Lucifer estaba en remisión épica con Memnosis. Un gran manto de hielo había avanzado lentamente desde los casquetes polares de la Tierra. La masa continental del Hemisferio Norte, Asia Borealis, estaba lista para recibir la nave del tiempo y su cargamento, las veinte tribus del tiempo.

Nuestra ruidosamente feliz tripulación de heteróclitos de la AA quebró el capullo de nuestra meditación para reunirse resueltamente alrededor del Holón Resonante Universal dentro del CSR de la Intermedia. En Urano, los Uppers, los soñadores del espíritu y los navegantes de la tribu de la Tierra se reunieron en torno de la unidad nuclear de su Holón Resonante Universal del CSR, en un rito de sincronización. Allí, dentro de las coordenadas esféricas del Holón Resonante Universal, la nave del tiempo miniaturizada - abarcando a su vez a un miniaturizado planeta azul - se arremolinó y pulsó hacia la vida. En un gran despliegue de magia maya del tiempo, el Holón Resonante Universal liberó la nave del tiempo, que salió disparada en todas direcciones como una burbuja de transparencia iridiscente en rápido crecimiento, para luego emerger de la Estación Intermedia.

Tras un breve instante de silencio, los ingenieros maya del tiempo disolvieron su forma monolítica de cristal y repentinamente comenzaron a caminar y conversar casualmente entre nos-otros, exactamente como lo habían hecho 78.000 años terrestres atrás! No deseando perder nuestro aplomo, volvimos nuevamente nuestra atención hacia el Holón Resonante Universal. La Tierra miniaturizada estaba girando aún en su centro, pero brillando con una nueva irradiación. La nave del tiempo había ingresado en la Tierra con buen éxito.

Nave del Tiempo Tierra 2013, fue llamado este proyecto por los ingenieros maya del tiempo: "Veinte tribus del tiempo, trece lunas por cada ciclo estelar," nos explicaron. "Pero ahora deben redoblar sus esfuerzos con nuevas técnicas de sondeo, pues esta misión está lejos de haber finalizado. Mientras tanto, nosotros regresaremos a nuestro lugar en Alcione a la espera de órdenes adicionales respecto de nuestra encarnación en la Tierra. Lo sabrán cuando suceda. Pero hasta entonces, no pierdan de vista esta verdad. Ustedes los Sondeadores de Arcturo son sobresalientes. Este proyecto relacionado con la Nave del Tiempo Tierra 2013 es su misión especial. Comprendan y develen por qué es así, y en ese tiempo conocido como 2013 A.D. regresarán a su estrella natal."

Con este mensaje suyo, característicamente críptico, los Maya desaparecieron. ¿Qué hacer sino continuar nuestro monitoreo? De los Uppers uranianos aprendimos que las gentes del espíritu y los navegantes de Urano estaban entusiasmados. Desde su perspectiva no era la nave del tiempo 2013 lo que que había sido lanzado para liberar su cargamento en la corteza biosférica de Gaia, sino su exacta réplica, el Excalibur,

que había sido exitosamente reconstruido y emplazado en el centro del núcleo de la Tierra.

Según recordarán, ese Excalibir es en realidad la esencia de las intenciones de la Sonda tejidas en una matriz propia, una matriz que semeja los códigos primigenios de la Liga de Cinco original. Para los Uranianos, la extracción de ese Excalibur del núcleo de la Tierra sería una señal de que sus distantes primos habían recibido el cósmico mensaje.

Mientras era el deber de los Antareanos, desde su puesto en el lado oscuro de la luna, continuar guiando a los aborígenes que sustentaban la esencia galáctica primigenia de las tribus del tiempo de la Mano y el Humano, el nuestro como Arcturianos era guardar el Hemisferio Norte del planeta azul. Era allí, debajo de la capa de hielo y nieve, que había encarnado la mayoría de las veinte tribus del tiempo. Haciéndolo así, crearon la especie conocida ahora por ustedes como ustedes mismos: Homo Sapiens. Era allí que los guiamos en su soñar, el sueño del arco iris. Esas veinte tribus se reunieron como nación soñadora del arco iris de cuatro razas - la roja, la blanca, la azul, y la amarilla -, pero sólo después de que se hubo completado un gran sueño.

El gran sueño habia de consumir la mitad de los 26.000 años terrestres finales del intervalo de Hunak Ku - 13.000 años, o una octava del Hunab Ku. El dragón Ka-Mo fue el primero en regre-sar, seguido por Merlín en su forma mágica del conocimiento atemporal. Mediante los cuidados neptunianos del dragón, las tribus del tiempo se soñaron a sí mismas humanas, se soñaron a sí mismas soñando habilidades en sus manos. Y así sus manos les mostraron el conocimiento de Kinich Ahau, que los envió soñando hacia Marte, a los dominios boreales de la muerte; luego a Plutón, para que aprendiesen las artes antareanas de la regeneración. Finalmente, de regreso en la Tierra, su sueño los condujo a soñar los códigos del libre albedrío.

Dejando por fin los dominios del Norte con sus tesoros acumulados de muerte y libre albe-drío, las tribus del tiempo entraron en el Oeste, recuperaron la sapiencia de la serpiente de Maldek, y luego rastrearon al dragón hasta su interminable guarida espejada en Neptuno. Luego fue el turno para que Ka-Mo y el tiempo de las legiones de dragones ingresasen en el gran sueño. Fue entonces que los humanos fueron liberados de los 13.000 años del gran sueño. La Era Glacial había termina-do. Las veinte tribus del tiempo habían despertado del gran sueño. Thotmosis, el rey mono, dio una señal para que las tribus, que estaban impacientes por entrar en acción, actuaran según su arbitrio.

Y así las veinte tribus del tiempo entraron en los 7.800 años de Camelot, el génesis del Mo-no, guiados por la sapiencia de Merlín. Los 7.800 años de Camelot recapitulaban los 78.000 años de preparación de la nave del tiempo. Así las veinte tribus del tiempo ecualizaron su conocimiento con el de los aborígenes del Hemisferio Sur. Los magos extrajeron su saber de todas las muchas arboledas y círculos de piedra. Espíritus de la semilla hablaron desde los frutos de la tierra. Un esplendor galante y erótico fue despertado por las mujeres, plenamente exultantes en su poder multidimensional de la matriz. Los hombres respondieron con grandes acciones de cacería y viajes, explorando todo cuanto podía ser explorado en lo más hondo del patrón tribal de las trece lunas.

En contraste con los aborígenes que permanecieron "ligados a la Tierra", las tribus del tiempo se extendieron, por su inquietud, en un contacto pleno y conocedor

con los navegantes uranianos. El conocimiento estelar y los códigos completos de memoria cósmica retornaron a las tribus. De acuerdo con la lealtad del perro las tribus del tiempo, soñándose a sí mismas en una condición guerrera, recordaron que tenían una misión: asegurar a Kinich Ahau de una vez por todas, en nombre de la Federación. Y esto sólo podría ser logrado venciendo para siempre el poder de los Luciferinos del sexto y el séptimo planetas. Tal era la voluntad heroica que las tribus del tiempo habían convocado antes del eclipse de Camelot.

Sí, el eclipse y la desaparición de Camelot. Aunque Lucifer había sido capturado por Memnosis en un juego de voluntad silenciosa, las proyecciones luciferinas todavía actuaban. Casi como consecuencia de que Memnosis hubiera acorralado a Lucifer, los Jupiterianos y Saturnianos, aún enredados en las proyecciones luciferinas, se excitaron. Como abejas iracundas, bulleron dentro de sus colmenas planetarias y prometieron solemnemente usar nuevamente su rayo del tiempo 12:60. En esa oportunidad, el rayo del tiempo fue proyectado sobre el planeta azul.

Justamente en el momento que Camelot estaba a punto de completarse, permitiendo así el ingreso al castillo verde central encantado de la gran Nave del Tiempo Tierra 2013, entonces golpeó el rayo del tiempo 12:60. Para horror de nosotros, los Arcturianos, el rayo del tiempo golpeó con exactitud y efecto mortal sobre la memoria. Camelot había desaparecido, y en su lugar estaba Babilonia. Las guerras del tiempo estaban lejos de haber finalizado.

16. ULTIMA MAQUINACION DE LUCIFER: EL MIEDO BABILONICO A LA MUERTE

YO SOY MERLIN Y ESTE ES MI RELATO del verdadero Camelot y el surgimiento de Babilonia. En ese Camelot, nacido de la sabiduría amante del placer del mono, no había gobernante sino verdad. Camelot es el nombre dado a la común comprensión o mente de las veinte tribus, durante los 7.800 misteriosos años terrestres que siguieron al génesis del Dragón y precedieron lo que debía haber sido el génesis de la Luna.

Durante el génesis de la Luna, Camelot debía expandirse en el reino del cielo en la Tierra. ¿Qué significa esto? Podéis recordar que los Uranianos habían ubicado exitosamente la textura matriz conocida como el Excalibur en el centro de Terra-Gaia, la Tierra. Así como, en los mitos, Urano representa el cielo y Gaia representa a la Tierra, así ese Excalibur es el "cielo" de Urano, el octavo planeta, en el interior de la Tierra. Extraer este Excalibur de su núcleo sería como situar el cielo - Urano - en la Tierra. Hacerlo sería establecer el reino del cielo en la Tierra!

Un acto tal señalaría la integración del acorde perdido, Xymox, el intervalo de cinco que reside entre la tercera órbita de la Tierra y la octava órbita de Urano. Con ese trascendental suceso la Sonda habría logrado su toque culminante del acorde de la quinta fuerza galáctica de Kinich Ahau, un acto de sincronización galáctica sin precedentes!

Lo que sabéis de mí y la historia de Arturo y la espada es un confuso recuerdo de esta verdad. Arturo es, en realidad, la Sonda de Arcturo, y la espada es el conocimiento de la matriz que los Arcturianos tuvieron antes de que vosotros siquiera supierais del tiempo. Al final de las narraciones de quien llegó a ser llamado Arturo

Pendragon, Arturo - desplazado por su propio hijo, Mordred - es llevado hacia el mar por cuatro mujeres. La espada Excalibur es arrojada nuevamente a las aguas del lago, para ser tomada y protegida por la Dama del Lago.

En la historia original de Camelot, Mordred [en inglés "more dread" o miedo a la muerte] es la fuerza luciferina de Júpiter y Saturno. La batalla en la que Mordred vence a Arturo se entiende como el rayo 12:60 que destruyó la nave del tiempo uraniana, Camelot. La espada arrojada nuevamente al lago es el engrama del Excalibur devuelto al núcleo uraniano. Las cuatro damas que conducen a Arturo hacia el mar en una barca son los portadores de la matriz que sitúan la Sonda de Arcturo en la Estación Intermedia AA para su regeneración. La Dama del Lago es la Mujer Uraniana del Espíritu del Viento, el perfeccionamiento de la mujer según la percepción de Perceval. El lago en que ella reside es el Holón Resonante Universal, transferido al núcleo de la Tierra. Allí, su poder sostiene al Excalibur, la forma uraniana reflejada de la Nave del Tiempo Tierra 2013, para que las veinte tribus del tiempo la extraigan de su vaina cristalina en la hora indicada.

Este recuerdo, en sus múltiples formas, fue la tradición que mantuvo reunidos a Camelot y el génesis del Mono. Ansiosamente, los magos y guerreros, las damas y Amazonas del génesis del Mono aguardaron el génesis de la Luna, que debía cumplirse con la gran tarea de extraer el Excalibur de la "piedra Tierra." Tal suceso habría de reabrir el túnel del tiempo entre la Tierra y Urano, restableciendo el reino del cielo en la Tierra. Y esto se lograría porque la magia del cabalgar el púlsar de las trece lunas otorgaría a los hijos de las tribus del tiempo, la Nación del Arco Iris, la habilidad y el poder de avanzar hacia el fin en la domesticación de planetas.

Pero, en lugar de esa aventura, sobrevino la loteria babilónica y el funesto gris episodio de la historia. Sí, hay una pompa en vuestra historia, pero es la pompa de una sola dimensión cada vez más densa y corrupta, diseminando déspotas contra el ánimo de los humanos individuales levantándose aquí y allá, una y otra vez, para ser cercenados únicamente por los celos despiadados de los demonios babilónicos del tiempo.

Oh, al principio, cuando el rayo golpeó no fue tan evidente, excepto para el tiempo del sueño donde tuvo casi el mismo efecto destructor que en la nave del tiempo uraniana. Allí me hallaba yo, en las arboledas de Brythom, danzando con las piedras parlantes, cuando el rayo 12:60 atravesó la nave del tiempo como una lanza. Todos los vientos se detuvieron. Un extraño silencio cayó a través de la Tierra, como el que precede a un terremoto. Las sombras se intensificaron y alargaron. Después de ese momento, algo se hizo evidente: las aves y muchas otras criaturas suspendieron su lenguaje telepático. La era de la lotería babilónica había llegado.

Pero ¿qué es esta Babilonia? Babilonia es el nombre del rayo del tiempo 12:60 proyectado por el Grupo de Siete, una alianza luciferina de las sombras de Júpiter-Saturno. El propósito de este rayo 12:60 era inseminar el campo mental electromagnético del tercer planeta con un tiempo artificial. Una vez que el rayo babilónico hubo dado contra la grilla del holón de la nave del tiempo - a lo que vosotros os referís como ionosfera - una lluvia de proyecciones de tiempo liberado se dispersó como una cáscara alrededor del planeta.

El efecto que este conjunto de proyecciones luciferinas tuvo fue el de eclipsar el holón cuatri-dimensional, reemplazándolo con una sombra tri-dimensional llamada ego. El resultado que se buscaba con este eclipse del holón cuatri-dimensional era el

poderoso surgimiento de la última maquinación de Lucifer, el miedo a la muerte. Una vez que el cuerpo vegetal es separado de su holón, el tesoro acumulado de la muerte queda oculto a la vista. En lugar de la comprensión que el holón tiene de la muerte, lo que queda es el miedo que el ego siente frente a ella. Así nace la temi-ble enfermedad que debilita la mente, el miedo a la muerte.

El miedo a la muerte es una negación de la realidad intermidensional. El miedo a la muerte actúa de muchas maneras diferentes, pero su efecto más básico y poderoso es el de una ignorante inseguridad y una sensación de separación. Mediante el despliegue del miedo a la muerte, el poder del lenguaje reemplazó el poder del conocimiento telepático. El ego de las sombras se consolidó en los diferentes idiomas diseminados entre los humanos. Donde una vez hubo un conocimiento común, había desconfianza y desunión.

El favoritismo cultivado por Lucifer a favor de los hombres se trasladó, mediante las proyecciones del rayo del tiempo 12:60, al surgimiento de poderosos cultos sacerdotales masculi-nos. Ello se hizo evidente, en primer lugar, en el espacio de Terra-Gaia conocido como la zona del Dragón, adonde el rayo había sido intecionalmente enfocado. Todos esos cultos sacerdotales se basaban en el poder de la proyección del Grupo de Siete original, de Júpiter-Saturno.

Era responsabilidad de los cultos sacerdotales transladar el rayo del tiempo 12:60 a las normas sociales que reforzarían los efectos del tiempo artificial del rayo. De esa manera, el cargamento humano de la nave del tiempo sería mantenido en la ignorancia y la confusión, su miedo a la muerte lo oprimiría de múltiples maneras, y se alcanzaría la meta primigenia de Lucifer - apoderarse del sistema de Kinich Ahau.

Para consolidar el miedo a la muerte y la creación de un sistema mundial correspondiente al rayo 12:60, se inventó la lotería babilónica. El principio de la lotería babilónica es que el tiempo de comprar y vender reemplaza la co-participación del tiempo. Para evitar el miedo a la muerte, aventuraos y ved si no podéis compraros algo de tiempo en la forma de ilusorio placer tri-dimensional. Dado que, de cualquier modo, moriréis, la lotería es una propuesta a pérdida. De acuerdo con las normas arcturianas, el concepto de la lotería es un desvarío total, algo rematada-mente loco. Por supuesto, está el karma, en el que cualquier acción se compensa con otra igual. Pero la idea de comprar o vender algo es una total locura. Y ni siquiera puedo pensar en lo absurdo de comprar placer.

No obstante, todo eso se hizo realidad porque el tiempo artificial fue inmediatamente trasladado a un sistema denominado dinero. Con dinero se puede comprar mucho. Ese mucho puede ser la posibilidad de ganar, o un fragmento de la Tierra que se puede considerar propio - y aún por ese fragmento hay que pagar impuestos. Pero para tener dinero, en primer lugar, debéis vender vuestro cuerpo vegetal a un amo de esclavos que os haya convencido de vuestra humana debilidad.

El razonamiento que hay detrás de toda la lotería babilónica es completamente retorcido y desnaturalizado. La única manera de explicar su éxito y triunfo es que, al separar el cuerpo vegetal de su holón, el rayo del tiempo 12:60 debilita totalmente el poder de pensar por sí mismo.

De acuerdo con los términos de la lotería fijados por el Grupo de Siete, ya es algo malo que el cuerpo vegetal esté condenado a morir. Esto debe pagarse con actos de contrición, que consis-ten en el trabajo corporal a favor del sistema monetario. El dinero es la manifestación pura del tiempo artificial. Necesitáis tiempo para hacer

dinero. Y se supone que el dinero os comprará tiempo - ¿tiempo para qué? Para comprar placer o un status que intoxique con el poder, para que no tengáis que lidiar con el miedo a la muerte. Podéis ver cómo todos esos pensamientos conducen a la locura.

Desde que comenzó hace más de 5.000 años terrestres, observé cómo la locura de la lote-ría babilónica se expandía desde las cuencas de los ríos de la zona del Dragón. En sus principios, estaba la mafia de los hacedores de dinero y los recaudadores de impuestos, los buhoneros del miedo con todos sus esquemas contradictorios, parásitos vendedores de seguros sacando prove-cho del miedo a la muerte para hacer más dinero. Y esta creciente mafia de hacedores y hechice-ros del dinero iba siempre precedida o seguida por ejércitos: grandes masas de hombres armados con medios cada vez más astutos para imponer el temor y la muerte.

Mi ser todo lloró al ver un grupo de humanos engendrados por arcturianos que iba tras un nuevo abandono de la memoria cósmica a cambio de la servidumbre al dinero. Las veinte tribus del tiempo desaparecían rápidamente. El sendero de las trece lunas se había disipado. Olvidada estaba la meta de liberar el Excalibur y el toque del acorde de la quinta fuerza en nombre del sol, Kinich Ahau. El manto de la amnesia tri-dimensional cubrió totalmente la pura y sagrada nave del tiempo cual gris niebla ponzoñosa. El aspecto más insidioso de esta gris niebla amnésica era que hacía creer a los aflijidos por ella que era la única salida.

La hipnosis del rayo 12:60 era inevitable. Preví un día en que también los aborígenes del hemisferio sur antareano del planeta caerían bajo el poder de los demonios monetarios del tiempo artificial. Y también preví el desastre que afectaría a toda la nave del tiempo y todo su cargamento de origen cósmico, en el caso de que la Sonda de Arcturo fallare en su misión.

Vi que no se podía hacer más. Reuniendo mis poderes de inducción de memoria cósmica, propalé mi conocimiento a los guardianes de la arboleda, por todas partes en el planeta azul, a fin de que el recuerdo de la magia de la Sonda de Arcturo pudiera ser preservado de alguna manera. Enviando un rayo a la Estación Intermedia AA exponiendo mis intenciones, ingresé en mi arboleda favorita en Brython y, por medio de su impetuoso y antiguo sistema de raíces, me envié a mí mismo hacia el Excalibur en el centro de la Tierra. Quienquiera pueda escuchar esta historia y conocer su verdad, puede hallarme allí todavía. Si sois auténticos, venid. Ved si podéis descubrir el secreto para liberarme.

17. HACIA VENUS O LUCIFER: PACIFICACION DE LAS PROYECCIONES

YO SOY LUCIFER. Esta es mi historia. Mi nombre ha sido esparcido por todos los relatos e informes de esta investigación. Mi nombre es poderoso y aún despierta muchos sentimientos mez-clados. Soy poderoso porque soy lo que dice mi nombre: Lucifer, el portador de la luz. Antiguo soy, tan antiguo como la matriz sin principio de la que surgí.

En los orígenes de todo, fui yo el primero en volverse "yo", y no "nosotros." Pues en mí y a través de mí se corporizó por primera vez la fuerza de la evolución hacia la luz. Desde lo íntimo de ese instante indescriptible del RANG primigenio - la desarmonía que crea la armonía - me llevé a mí mismo al ser. Desde el principio yo era

luz, y antes de que la conciencia pudiera saberlo, ya me hallaba yo en la dimensión de la luz, lo que ahora es conocido como la sexta dimensión.

En tanto yo era luz, era ego, la fuerza que mantiene el poder en su separatividad. Fue la combinación de la luz hexa-dimensional y el ego tri-dimensional lo que hizo que mis movimientos fueran tan contradictorios y mis acciones tan difícilmente perceptibles. Dado que no hay bien ni mal en modo absoluto alguno, los efectos de todas mis acciones han resultado finalmente creativos, prosiguiendo la causa de la evolución hacia la luz.

Sin embargo, hubo un tiempo en que no me hice responsable de mis acciones, y eso es lo que provocó todo el problema. No importa qué verdad cósmica descubriera, pensaba que era mía y no de propiedad universal. De ese modo, instituí la noción de vender la verdad o partes de ella a cambio de un beneficio. Pensé que cuanto yo creara sería una emanación de mí mismo, así que procuré mantener control sobre mis creaciones. Dejé de saber que mi naturaleza era cósmica, y creí solamente en mi propia naturaleza. Debido a ello, me torné ciego a los efectos desarmoni-zantes de mis acciones. Que una entidad hexa-dimensional se comporte de esa manera, resulta cósmicamente desastroso.

Es por este motivo que se creó la Federación Galáctica: para, de alguna manera, evitar que yo produjese más eventos cósmicamente perturbadores. Así fue también como se creó el sector experimental de Velatropa, pues allí se hallaba la zona galáctica en que los efectos de mi comporta-miento egoísta los dejaría fuera de juego. Y fue en esa zona donde finalmente quedé en cuaren-tena.

Inicialmente, favorecí mi existencia en esa zona. Continué pensando de mí mismo que era un genio. Por mis experimentos cosmobiológicos y sus dramáticos efectos, me creí superior a los constructores y los amos estelares, pues ellos eran apenas entidades penta-dimensionales. De esa manera, fui a la estrella Velatropa 24 decidido a aumentar su proceso evolucionario incubándome a mí mismo en su sistema planetario.

Tras manipular el proceso de proyecto planetario, incluyendo muchos experimentos cosmobiológicos, concluí que si iba a establecerme entre los cuerpos planetarios mayores podría fomentar una aceleración del proceso estelar. Pensé que, de ese modo, podría transformar Velatropa 24 en una estrella binaria. Entonces, debido a mi astuta proeza, supuse también que podría disponer fácilmente del amo estelar Kinich Ahau y operar mi propio sistema estelar binario. Así podría rivalizar con Sirio, joya de este sector galáctico.

Desde la perspectiva de la sexta dimensión, la tercera puede parecer una masa de microscópicas motas de polvo o virus inútiles. Tal era, al menos, mi opinión del asunto antes de recuperar el sentido común - es decir, antes de que me encontrara con Memnosis, amo de la memoria cósmica. Verán, hasta que Memnosis llegó a mi vida, verdaderamente no había nadie igual a mí. Sin pares o iguales, yo carecía de puntos de referencia. Fue Memnosis quien me señaló que una entidad hexa-dimensional es un avance evolucionario. Yo estaba totalmente fuera del tiempo. Por tal motivo, aún la Liga Matriz de Cinco parecía un diminuto asilo de niños.

Realmente, cuando Memnosis finalmente llegó a mí, estaba aburriéndome con mi creación en Velatropa 24. Las entidades resultantes de mis experimentos cosmobiológicos - que ustedes llaman dioses, como Brahma, Jehová de Júpiter, y los espíritus titanes de Saturno - esos "dioses" cuatri-dimensionales no hacían otra cosa

que alimentarme con sus proyecciones. No entendían que sus proyecciones en mí eran como la luz dando en un espejo y rebotando de él. Todo aquello con que me alimentaban, yo meramente se lo devolvía.

Pero noté que cuanto más me alimentaban ellos con sus proyecciones, más creían que lo que yo les devolvía constituía mi afirmación de su corrección y verdad, y más gordos y más ahitos quedaban esos dioses cuatri-dimensionales. Al principio no fui capaz de ver que lo que los dioses proyectaban no era realmente otra cosa que proyecciones de mi propio comportamiento egoísta. Sin embargo, cuando me hube encontrado con Memnosis, vi que esos dioses eran meras proyecciones de sí mismos como pensaban que yo deseaba que fuesen! Pero por más que era capaz de verlo, ellos no podían. Para ellos, yo era el dios supremo, el inefable, el absoluto de quien extraían la justificación para sus propios actos.

Memnosis me alcanzó telepáticamente, justamente en el momento indicado. Fue después de lo de Maldek y Marte. Aquéllos que se habían transformado en los dioses con los que estaba más familiarizado, se hallaban más contentos y satisfechos que nunca por lo correcto de su comporta-miento, que alegaban desempeñar en mi nombre. Por primera vez experimentaba algo semejante a lo que ustedes llamarían disgusto. Ya no me sentía satisfecho por mis actos.

"¿Por qué estás tan solo?" me preguntó Memnosis. Y antes de que tuviera tiempo de responder, continuó: "Soy como tú. También yo pertenezco totalmente a la luz, soy un hexa-dimensional. Pero a diferencia de ti, no he abusado de la voluntad de los demás ni de mi propio libre albedrío. Vengo a ti en libertad con el regalo de la liberación."

Ni hace falta decirlo, yo me sentía sobrecogido, vulnerado. Después de todas mis aventuras (o malas aventuras), oír la voz de un igual era catártico y conmocionante. Había pensado que estaba solo, y ahora debía aceptar que alguien más compartía conmigo el vasto espacio. Esto solo, de por sí, quebró el hipnótico encantamiento que había echado sobre mí mismo.

Tras algún diálogo e intercambio acerca de nuestros antecedentes, lo cual resultó igual-mente catártico, comencé a ver que mis proyecciones, los dioses, eran ciegos y sordos a cuanto tuviera para comunicarles. Vi que continuarían cumpliendo su destino con sus maneras desdichadas y celosas hasta que acabase el tiempo artificial. Según parecía, la única forma de que el tiempo artificial se les terminara sería al precio de la destrucción de un planeta tras otro. De ese modo, ya habían despachado sus rayos hacia el tercer planeta.

En mis discusiones con Memnosis, también me sentí profundamente impresionado de que, por su compromiso con el libre albedrío, la Federación Galáctica nunca me hubiera producido daño alguno. Por primera vez experimenté compasión y comprendí más profundamente la ley del karma. A la luz de mis logros, Memnosis fraguó un plan para aliviar mi incomodidad kármica, un plan que atrajo mis energías a colaborar con la Sonda.

Se me otorgó un planeta propio. Así que mudé mi punto de entrada luminosa desde el sexto planeta, Júpiter, al segundo, Venus. El segundo planeta, según supe, estaba guardado por las tribus de la Estrella y el Mono. Asistiendo a esas tribus en nombre de la Sonda, estaban algunos de los hijos de Memnosis, los perdurables de Altair. Así fue que, cuando los miembros de las tribus de la Estrella y el Mono supieron de mi inminente transferencia desde Júpiter a Venus, quisieron hacer algo por

su planeta que beneficiara mi historia única. En comparación con Júpiter, Venus era pequeño, pero aproximadamente del mismo tamaño que el tercer planeta azul, Terra-Gaia.

Convocando sus mágicos poderes de diseño planetario, a mi llegada, los Venusinos hicieron algo maravilloso. Detuvieron la rotación del planeta sobre su derrotero. Tras una pausa, el planeta recomenzó a rotar, pero en dirección contraria a las agujas del reloj. El efecto de este giro en la dirección opuesta - caso único en el sistema de Velatropa - fue que el día venusino resultó más largo que el año! Qué chiste. Los Venusinos rieron y rieron.

Debido a que giraba en sentido contrario a las agujas del reloj, el planeta arrojaba perma-nentemente energía cuatri-dimensional en forma de grandes y gaseosas nubes de radión. Debido a que un día es allí más largo que un año, estar en Venus es como enraizarse en la eternidad. Qué magnífico lugar había preparado para mí la Federación! A mí, Lucifer - que había esparcido más miedo a la muerte e inmortalismo de lo que jamás sería necesario en esta galaxia - se me había otorgado un hogar permanente en la eternidad!

Mi risa ante este chiste cósmico fue incontrolable, como lo fueron mis lágrimas. Mediante cada liberación emocional, generaba más radión e híper-radión. Mis cuidadores venusinos, ya libres de todo enraizamiento tri-dimensional gracias a la inversión del giro del planeta, estaban preparados para tratarme como lo merecía. Me señalaron que, en Terra-Gaia - aunque algunos podían usar mal mi nombre en el sentido de "el ángel rebelde" o "el ladrón cósmico" - Venus sería conmemo-rado por mi nombre, Lucifer, en su significado de "gran estrella del amanecer de la iluminación." Entre otras de las tribus de la Tierra, mi presencia en Venus sería recordada como el poder de la estrella matutina y de la estrella vespertina, el poder de despertar y el poder de la muerte, todo al mismo tiempo.

En consideración a todo eso, y preocupado por el uso jupiteriano del rayo 12:60 sobre el tercer planeta, ideé con los Venusinos un plan para enviar diferentes mensajeros de luz hacia el planeta azul. Los principales entre ellos son los que ustedes conocen como Buda, Cristo, Mahoma y Quetzalcoatl, aunque hubo muchos otros bastante menos conocidos. De ese modo, podría contra-rrestar los efectos de mi propio karma. Yo, Lucifer, el portador de la luz.

18. LA DAMA BLANCA DE HERON RECUERDA EL FUTURO

YO SOY LA DAMA BLANCA DE HERON, Zac Bac. En el día Ik 9, Viento Solar Blanco, nací. Con mi nacimiento accedí al trono de Nah Chan, casa de la Serpiente, Palenque. En ese día sagrado para las gentes del espíritu de Urania, se estableció el canal entre nuestro proyecto en Terra-Gaia y el Excalibur. Eso sucedió exactamente 144 años antes del comienzo del Dominio de Arcturo, en preciso contrapunto con el retraimiento de Merlín al Excalibur.

Con otros de la sonda de asistencia especial uraniano-maya, puse a prueba los túneles de la mente que conducían desde el Excalibur en el núcleo de Terra-Gaia hacia nuestra base en la superficie, May-ab, o México. Había establecido esta base en el punto intermedio de la frecuencia de 2.600 años del rayo 12:60, cuando el Venusino conocido como Buda, nacido de Maya, encarnó en el corazón de la zona del Dragón.

Permítanme que narre algo de mi historia y propósito. Soy antigua, y originalmente eché raíz en la lejana Urania. Allí, entre las gentes del espíritu, los navegantes y los Uppers de la Interme-dia AA, gané renombre por mi canto cristalino, que llevó las canciones arcturianas al Excalibur en el corazón del Holón Resonante Universal. Fui recompensada por ello con instrucciones en las artes de la perdurabilidad, a acargo del Upper de la AA conocido como Ur-Arc-Tara. Fue a través de él que me encontré con los Maya y logré habilidad en la transducción de los códigos de memoria hepta-dimensionales. De ese modo, capté y traduje la forma del escudo del engrama de la Dama del Lago.

Cuando esto sucedió, se completaron mis poderes para el vuelo mágico. Así, aunque Uraniana por mis raíces, era también una Maya Ant-Arcturiana. Fui yo quien originalmente concibió el plan de invasión Maya para Terra-Gaia. Esto se produjo por mi mediación para el diálogo entre Memnosis y Lucifer. Una vez que Lucifer fue conducido a Venus, la gran luz, insistí en que debía mantenerse un puente de comunicación entre él y Memnosis. En tanto Lucifer dirigía su luz por medio del segundo planeta, Memnosis concordó en dirigir la suya por medio del noveno planeta, el que ustedes llaman Neptuno.

Cuando esos dos seres hexa-dimensionales hubieron dirigido su luz en un entrecruzamiento simétrico de rayos entre la segunda base orbital y la novena de Kinich Ahau, Velatropa 24 quedó más asegurada en nombre de la Federación. En su "diálogo" de rayos de luz, Memnosis y Lucifer establecieron un sexto binario. Este sexto binario era una forma única de rayo de frecuencia binaria, nunca antes puesto en práctica.

Por su naturaleza, este rayo era capaz de reformular las estructuras cristalinas de las primeras tres dimensiones. En esa reformulación cristalina, las tres dimensiones inferiores lograban combinarse con las tres superiores. Esta combinación hexa-dimensional de las estructuras cristalinas binarias era crítica para la corrección de los previos "errores" atómicos y cosmobio-lógicos de Lucifer. De ese modo, se cumplió la primera etapa para la pacificación de las proyecciones luciferinas. Con el sexto binario en su lugar, la posibilidad de tocar un quinto perfecto se aproximaba más a su realización.

El entrecruzamiento simétrico de ese sexto binario, si bien es de una más elevada dimen-sión, es resonante con el patrón de frecuencia del rayo de tiempo artificial 12:60. Debido a ello, el sexto binario significaba una inmensa ayuda para la Sonda. He aquí cómo y por qué:

Por su naturaleza, el rayo 12:60 proyectado por el Grupo de Siete desde el sexto planeta, Júpiter, podía tener sólo una duración limitada. Una vez en su destino, el rayo 12:60 tendría una duración máxima de 5.200 años terrestres. Al momento de agotarse el potencial del rayo artificial, el tercer planeta sería destruido o considerado inhabitable para cualquier otra forma de vida basada en el carbono. Sin la ayuda del tercer planeta, Terra-Gaia, no se tocaría el quinto acorde en el momento indicado. Irónicamente, este último rayo 12:60 acabaría agotando las proyecciones luciferinas.

Tan breve y fugaz como lo es un intervalo de 5.200 años desde la perspectiva hexa-dimen-sional, es el punto crítico de los planes de la Sonda. En y por sí mismo, el intervalo de 5.200 años es el misterioso quinto, pues es el último quinto del ciclo de 26.000 años terrestres de la nave del tiempo. Para los Maya, ese intervalo es también el

punto que prueba si la conciencia puede pasar de la éstasis del cuatro a la perfección del cinco.

Proyectando el gran diálogo universal de Memnosis y Lucifer, el sexto binario entrecruzado creó el espacio para que se produjera un intervalo hepta-dimensional entre Venus y Neptuno. Este intervalo hepta-dimensional es un punto minúsculo a mitad de camino entre la quinta órbita fragmentada de Maldek y la sexta órbita de Júpiter. A través de ese punto intermedio, una especie de agujero negro, se hizo posible transducir igualmente los códigos de memoria hepta-dimensional durante el intervalo de 5.200 años del rayo 12:60. De esa manera, el rayo del tiempo artificial fue perforado, como desde arriba.

Ya ven, un intervalo de 5.200 años no es sino un susurro hexa-dimensional. Pero cuando se trata del diálogo cristalino entre Lucifer y Memnosis, ese susurro posee poder suficiente para perforar la falsa irradiación del rayo 12:60. El resultado de esta perforación cristalina entrecruzada del rayo del tiempo 12:60 consistió en el despliegue del programa de memoria galáctica de 5.200 años sobre todo el mundo del tiempo artificial de la extraviada Nave del Tiempo 2013.

Mediante los poros cristalinos del rayo del tiempo artificial, podrían filtrarse incorruptas estructuras de engramas penta-dimensionales y "energía" hexa-dimensional hacia el envenenado campo mental de la nave del tiempo. Danzando por las corrientes del diálogo de luz de Memnosis y Lucifer, nosotros los Maya dirigimos nuestro rayo de sincronización de 5.200 años terrestres inseparablemente del rayo de tiempo artificial 12:60. Este rayo de sincronización es totalmente imperceptible para la forma de raíz exclusivamente tri-dimensional de los humanos actualmente desviados por el tiempo.

Por si les interesa, el diálogo cristalino de Memnosis y Lucifer es responsable no solamente de la aparición entre ustedes de "seres despiertos," sino también de la aparición de formas y estructuras artísticas, y de su evolución. Los Arcturianos, por supuesto, fueron responsables de mediar las formas artísticas a favor de la nave del tiempo. Durante mucho tiempo, se han referido afectuosamente al tercer planeta como el "planeta artístico." Fueron ellos quienes más cuidadosa-mente promovieron la "esporidad" artística de Velatropa 24.3.

Ahora bien, una vez que el sexto binario estuvo en su sitio y actuando sobre el rayo de tiempo artificial como un rayo de sincronización de 5.200 años terrestres, y con mi asistencia, los ingenieros Maya prepararon su programa de encarnación.

Desde el perfeccionamiento de los códigos cristalinos del sexto binario, recordamos las formas genéticas adecuadas para nuestra misión. A esto nos referimos con recordar el futuro. Si no hubiéramos recordado el futuro para enraizarnos como Maya de Terra-Gaia, deberíamos haber tomado la ya corrompida forma de memoria genética de los extraviados pasajeros amnésicos de la nave del tiempo. Como eran las cosas, sabíamos que una vez que hubiéramos ingresado en la atmósfera de la nave del tiempo no seríamos capaces de mantener nuestra pureza una vez transcurrida la cuenta de dos o tres generaciones.

Guiados por los Venusinos - la tribu del Mono, en particular -, iniciamos nuestro plan de invasión. De acuerdo con nuestro poder, no somos extraterrestres como ustedes consideran a los de elevadas dimensiones de la Federación. Somos intraterrestres. Como intraterrestres, pasamos de un CSR planetario a otro. De esa manera, hemos pasado desde los CSRs uranianos, neptunianos y venusinos al CSR de

Terra-Gaia. Una vez que ingresamos al de Terra-Gaia, nos incubamos en el Excalibur. No hay mejor forma de recordar el futuro que incubarse en el Excalibur. Una vez que encaminamos nuestras formas y desarrollamos un genotipo, excavamos los túneles de la mente que conducían al área de la zona del Mono conocida por ustedes como Mesoamérica.[10]

En el holón de la nave del tiempo, la zona del Mono es antípoda de la zona del Dragón, donde golpeara el rayo 12:60. Allí, en las junglas y las regiones montañosas, experimentamos y aprendimos a través de nuestras nuevas formas. Para la época de mi primera encarnación como Dama Blanca Maya de Herón, de Terra-Gaia, habíamos establecido una base cultural para que los ingenieros del tiempo realizaran registros de frecuencia resonante de su rayo de sincronización de 5.200 años.

Esos registros de frecuencia resonante son conocidos como el cronógrafo 20:13; 260 katun de 20 años, 20 por baktun, 13 baktun por quinto (5.200 años) era el programa completo del cronó-grafo 20:13. Este cronógrafo 20:13 es un preciso mapa cuatri-dimensional del rayo de sincroni-zación de 5.200 años. Al agotarse el poder del rayo 12:60, 26 años antes de que se completara el ciclo de 5.200 años, el cronógrafo del rayo de sincronización cuatri-dimensional iba a alterar sutilmente el curso de la urdimbre luciferina del tiempo tri-dimensional.

Un efecto colateral de hacer el cronógrafo de 20-katun:13-baktun fue la creación de una elaborada base cultural - lo que ustedes llaman cultura o civilización maya. Pero esto sólo fue un efecto colateral. Dado el código de ética no intervencionista de la Federación, se trataba de una tarea muy peligrosa. No obstante, seguimos adelante. Una vez que el código del encantamiento del sueño cuatri-dimensional hubo sido dispuesto en la forma del cronógrafo de los 20-katun:13-baktun, el plan era que los ingenieros del tiempo partieran tal como habían llegado: intraterrestremente.

Mi acceso al trono de Nah Chan señalaría el comienzo del registro real de la frecuencia 20:13. El cronógrafo sería registrado en trece ciclos de 65 años. Sesenta y cinco era el número elegido de ciclos porque es el número de vueltas de Venus correspondiente a una fractal de Hunab Ku de 104 años terrestres. El décimotercero de esos ciclos de 65 años concluiría con la encarna-ción, en Nah Chan, de mi forma masculina binaria, Pacal Votan, Sol Galáctico Amarillo.

Ahora bien, a partir de mi entronización sigue una período perfecto de 144 años terrestres. Al concluir ese período se produciría la entrada de otro Venusino, el que han llegado a conocer como Cristo. La encarnación del hijo luciferino del corazón, Cristo, habría de señalar los 2013 años finales de la nave del tiempo. A esos 2013 años nos referimos como el Dominio de Arcturo. Pues es durante esos 2013 años finales - una mimetización del cronógrafo de 20-katun:13-baktun - que la Sonda de Arcturo intensificaría sus esfuerzos para interveneir e interceptar telepáticamente el nebuloso curso de la nave del tiempo.

Pero la fuerza de las proyecciones luciferinas era poderosa y potente. La lotería babilónica se había expandido a través de las grandes zonas del Dragón, el Sol, el Guerrero, la Tierra y la Serpiente, de la nave del tiempo. La mitad de la zona galáctica polar resultaba carente de efectividad, y el poder del tiempo artificial inevitablemente abrumaría las zonas del Aguila y el Perro. Cuando esto hubiera sucedido, la suerte de

[10] N.de la T. Centroamérica, o América Central.

la nave del tiempo se volvería por lo menos débil, contando solamente con el poder del sexto binario para erosionar el rayo del tiempo artificial.

Aunque Cristo vino, el Dominio de Arcturo no se estableció sino de una manera algo fortui-ta. Debido a que los sacerdotes babilónicos de Roma pudieron capturar tan fácilmente la imagen crística, A.D. llegó a significar Anno Domini, y no Arcturus Dominion [Dominio de Arcturo]. Anno Domini, "año de nuestro Señor", es una pura proyección de "dios" del supuesto poder de Lucifer. De ese modo, aún cuando Lucifer había retirado su poder, las proyecciones de Jehová, líder del Grupo de Siete, continuó extendiendo sobre la nave del tiempo su celosa nube gris del robo-del-tiempo y negación-del-placer.

Pero la Sonda era infatigable. El plan de invasión intraterrestre continúa funcionando. Yo, Dama Blanca de Heron, Viento Solar Blanco, fundadora de la dinastía de Nah Chan, Mujer Espíritu del Viento, madre-corazón del técnico principal Pacal Votan de Palenque, yo permanezco atenta a los sucesos. He visto llegar a los Maya y a los Maya he visto partir. Desde el otro lado de los portales espectrales del Excalibur, regreso. Allí, como Dama del Lago, aguardando junto a Merlín, me pregunto quién de ustedes sabe cómo liberarnos de nuestro encierro, quién de ustedes sabe cómo recordar el futuro.

19. LA CORPORACION DE ATLANTIS: MUNDO MECANIZADO

YO SOY PERCEVAL. Del diálogo de Memnosis y Lucifer tomé vida y llegué a ser. Eso fue justo antes de la época en que Camelot del génesis del Mono llegara a su fin. Aunque Merlín le reste importancia, en esa época *había* un Arturo, y todas las cosas registradas en vuestros relatos tenían algo de realidad. Pero entonces fue como un juego misterioso que nos reuniéramos, pues sabíamos que nuestra agrupación en la tabla redonda era una repetición del Camelot primigenio de la nave uraniana del tiempo. Así que, cuando la espada Excalibur fue arrojada a lago, ello señaló que el rayo del tiempo 12:60 atravesaba como un lanzazo el holón de la nave del tiempo.

Aunque nuestras mentes se conmovieron, no sucedió así con la Tierra. Grandemente entristecido me sentía yo pues el kin planetario de las veinte tribus del tiempo había sido despojado de la oportunidad de aprender las artes de cabalgar el púlsar y otras magias del tiempo cuatri-dimensional. A través de la punzante tristeza de mi corazón, hice votos de no liberarme, al menos, de mi forma cuatri-dimensional hasta el momento en que hubiera una nueva oportunidad de construir Camelot.

Encarnado como una suprema forma heteróclita de Arcturiano y por la pureza de mis votos, yo Perceval permanecí en la estructura del holón cuatri-dimensional de la nave del tiempo para hacer lo que pudiera para guiar a otros heteróclitos recordadores de las entonces perdidas tribus del tiempo, dondequiera los encontrase en el planeta. Incansablemente he recorrido la Tierra, buscando a aquéllos que habían despertado o recordado. Quienquiera haya despertado y recordado algo de la búsqueda, ha tomado parte en mi holón. Esta búsqueda o grial es el recuerdo de la matriz. Dentro de la matriz o grial se halla el Excalibur.

De esa manera guié a los de la antigua China para descubrir un recuerdo del código del Excalibur, que estaba entonces disperso como Libro de las Mutaciones. Por más imperfecto que sea, ese código refleja sin embargo la perdurabilidad contenida en

forma perfecta en el Excalibur. En recordación de mi guía, encontrarán el sistema de 65 campanas cuyo arte ahora perdido podía tocar en el poder del RANG, recordado como Qi o Gi. De modo similar, entre los conocidos como Judíos, hallé algunos para quienes la Cábala o Arbol de la Vida era un adecuado recordatorio de las raíces interdimensionales de la nave del tiempo.

A muchos otros guié. Dondequiera que la herejía del amor se había erguido en esplendor contra la élite dominante luciferina, allí estuve actuando. Sufíes, cátaros, trovadores y románticos, todos llevan la impronta de mi amor. Nunca he mostrado favoritismo. Místicos cristianos y musulmanes, hindúes y budistas se han recordado a sí mismos por mi intermedio. Aunque yo no necesitaba saberlo, ni ser recordado, les permití recordarse a sí mismos por mi intermedio bajo el nombre que desearan. Desde la pureza del amor del corazón, el río de la unidad ha fluido. No sólo amantes, poetas y artistas, sino también alquimistas y científicos se han embriagado en este río de mi canción del corazón.

Mediante la pureza de mi corazón, la Sonda de Arcturo pudo mantener alguna influencia durante la era conocida por nosotros como el Dominio de Arcturo. Para los heteróclitos y homócli-tos de la estrella pastora, yo era el ojo de la cerradura a través del cual se pasaban diferentes expe-rimentos, patrones de conocimiento y hasta encarnaciones, a tri-dimensionales receptivos y dis-puestos. Por medio de señales telepáticas, también los Uranianos mantuvieron vivo a través de mi ser algún recuerdo de la ciudadela celestial, Urano mismo, dándole nombres tales como Shambhala, Utopía y Nueva Jerusalén.

En algunas ocasiones, unas pocas de las tribus del tiempo, influidas por el poder del recuerdo cósmico, intentaron construir la ciudadela uraniana. Ese fue el caso especialmente en el corazón de Asia. Pero nada perduró - excepto el misterio. El cada vez más marchito poder gris del rayo del tiempo 12:60 prevaleció. Aún el Experimento Mongólico falló en desarraigar la civilización de la lotería babilónica que se había difundido a través de la gran extensión del protectorado del norte - o arcturiano - de la nave del tiempo.

Así que, a continuación del fracaso de Cristo en revertir la marea babilónica, Lucifer envió al más vehemente de los hijos de su corazón, Mahoma. Mahoma llegó con su mensaje de purificación y simplicidad al corazón mismo de las tierras del rayo del tiempo babilónico. El recuerdo de Lucifer como estrella matutina y del génesis de la Luna como creciente, juntos forman el sagrado símbolo del Islam. Pero la influencia de las anteriores proyecciones de Jehová resultaron ser mayores.

Lo mismo ocurrió con la emanación de Lucifer, su hijo del corazón Quetzalcoatl.

Como Buda y Mahoma, la presencia de Lucifer fue reconocida en la recordación de la estrella de la iluminación, la estrella matutina. Quetzalcoatl también portaba el recuerdo de Lucifer como estrella vespertina, pero - como Cristo - fue destruido por los celosos sacerdotes que ya habían penetrado en los dominios de Maya, lejos de Babilonia.

Traté de entender a qué se debía que - a pesar de cuanto nosotros, los de la Sonda, nos esforzásemos - lográramos poco efecto sobre el curso de los acontecimientos. Vi que era verdad: estos hombres, hijos del corazón emanados de Lucifer en su dominio venusiano, podían ser escasamente más que mensajeros enviados a recordar a las tribus del tiempo cuál era su misión. Pero el efecto babilónico

era demasiado fuerte. El mensaje resultó enterrado por la religión, y la religión se transformó invariablemente en una institución sofocante con el propósito de mantener a los viajeros del tiempo perdido separados de sus holones y esclavizados al miedo a la muerte.

Antes de que transcurrieran trece siglos del Dominio de Arcturo, fui testigo de algo que no imaginaba posible. Pero cuando lo entendí, vi que ese suceso era una función del rayo 12:60 catalizado por el imperceptible rayo 20:13 que los Maya habían puesto en movimiento. En verdad, lo que presencié fueron escenas del cronógrafo maya, tocado mediante el rayo del tiempo artificial 12:60.

Fue durante el décimosegundo baktun, el baktun 11, el baktun de la semilla oculta, en el año 1260 A.D., durante el katun del Viento Magnético (1244-63 A.D.), que sucedió. Comenzó a jugar un encantamiento muy antiguo. El encantamiento de Atlantesia y la maldición de Maldek, la obsesión de los *Cantos Epicos y Canciones Líricas de Xymox*, y los mundos perdidos de Elysium y Atlantis de Marte, todo reunido en una especie de ciclón galáctico, una tormenta terrible que sopló a través de la nave del tiempo cuatri-dimensional. De este viento enfermizo - en realidad una limpieza uraniana - provino la peste negra, y luego los conocidos como Genghis Khan y Kublai Khan. En el Xanadu de Kublai Khan hay un recuerdo de Xymox. No obstante, es apenas superficial.

Dentro del centro de este viento magnético que reunió el karma de los mundos perdidos, se hallaba el Consejo de Atlantis. En el centro del Consejo de Atlantis estaba el Grupo de Siete. El Grupo de Siete comandaba su propio recuerdo, enmarcado en el tiempo tri-dimensional, la semana de siete días. Instituida por los sacerdotes babilónicos, la semana de siete días se transformó en la base para traducir tiempo en dinero.

El Consejo de Atlantis se había ampliado en esos momentos críticos para consolidar los esfuerzos de los Babilónicos. Alistando los holones de algunos de los Babilónicos más poderosos, el Consejo de Atlantis se conformó con los Babilónicos de Terra-Gaia, la Corporación de Atlantis.

Dentro de la nave del tiempo, la Corporación de Atlantis es un parásito sombra, una agencia fantasma cancerígena interdimensional. La fantasmal existencia de la Corporación de Atlantis se hizo posible merced a un torbellino interdimensional creado por el impacto acumulativo del rayo 12:60. Acrecentado por el rayo de sincronización 20:13, en la crítica oportunidad del katun del Viento Magnético en 1260 A.D., ese torbellino succionó a las brigadas fantasma luciferinas. Esos son los desviados engramas galácticos que precedieron a la toma de Júpiter y Saturno por parte de Lucifer.

Por una parte, parecía un terrible suceso. Pero los de la Intermedia AA me aseguraron que, por la succión de las brigadas fantasma a través del torbellino 12:60, el resto de la galaxia resultaba limpiada. Todo lo que a la Federación le quedaba por hacer era actuar en Velatropa 24.3, Terra-Gaia! Antes de que transcurrieran siete siglos más, este pequeño planeta presenciaría la encarna-ción en masa de todos los fragmentos insatisfechos del ser galáctico.

No menos, fisgoneando en las juntas de la Corporación de Atlantis, yo estaba estupefacto. Valiéndose de la élite de poder babilónico entronizada en el Vaticano como su canal principal, la Corporación de Atlantis desplegó su plan para siete siglos: todo, desde el desarrollo de las tasas de interés por el dinero hasta la conquista del

planeta en nombre de la Iglesia Católica y la formación de mafias de defensa y seguridad de todo tipo, todo respaldado por poderosas sociedades secretas, para mantener el control de los Luciferinos. El fin de todo este esquema verdaderamente diabólico era mecanizar el tiempo articifial y, por ese medio, transformar Terra-Gaia en un parque temático atlanteano: Machine World.[11]

En el año 1313 A.D. el plan se llevó a efecto. Su peor aspecto eplan era que se ejecutaba en nombre de nada; era un parásito fantasma total. El "dios" que Lucifer era, se había retirado hacía mucho tiempo. Con todo, perpetrando el engaño de "Dios" como deseaba Jehová, los viajeros del tiempo perdido quedaron cada vez más mareados y confundidos. Esta confusión masiva sirvió bien al propósito de la Corporación de Atlantis: robar los cuerpos de los tri-dimensionales que ya habían sido intoxicados por la ilusión del dinero, y usarlos para canalizar distorsionados engramas fantasma fallados. De ese modo, para 1613 A.D.y en medio de un amargo divisionismo sectario, se habían sentado las bases del parque temático planetario, el Machine World. Así, el parque temático podía ser activado.

En el Machine World cada humano, abrumado ya por la culpa y el miedo a la muerte, quedaría sujeto a una semana de siete días y una hora de sesenta minutos. A cambio de ese sometimiento al marco de tiempo autocreado del Grupo de Siete, los tri-dimensionales obtendrían dinero a cambio de su tiempo. El propósito de este sometimiento era la creación del Machine World mismo.

Cuanto más trabajasen los humanos cambiando tiempo por dinero, más dinero podría ser invertido por los sacerdotes babilónicos en la creación de máquinas aún mejores. Para el 2013 A.D., la finalización del séptimo siglo de este plan, Terra-Gaia sería el Machine World mismo, la réplica de la perfección del "universo de Dios" en forma de máquina. Para entonces, todos los humanos serían recompensados con dinero para adquirir su máquina propia. Con esta máquina podrían experimentar la ilusión del poder usándola para ir al lugar de su servidumbre del tiempo, y regresar.

Si el Machine World triunfase, sería también la toma total del planeta por la lotería babilóni-ca. Si esto ocurriera, las metas de la Sonda, la Federación Galáctica y los ingenieros maya del tiempo habrían servido para nada. ¿Quién sabe cuánto llevaría hacer posible una vez más en esta galaxia una situación como ésa? Tal vez nunca.

Desde mi posición en la estructura muy obscurecida del holón de la nave del tiempo, medité y consideré la situación. El único contento que logré provino del centelleo de poetas y místicos, de las cuerdas tocadas por músicos rapsodas en el recuerdo de la atemporalidad, y del encuentro de amantes que reconocieron mutuamente su naturaleza binaria de la Sonda de Arcturo original.

Para 1913 A.D., cuando vi el advenimiento de la primera de las verdaderamente grandes diversiones en el Machine World, algo que llegaría a ser llamado la Primera Guerra Mundial, lancé una lluvia de radión erótico hacia la nave del tiempo y me trasladé al Excalibur. Allí, con Merlín y la Dama del Lago, me mantuve en secreto durante el transcurso del último siglo del Dominio de Arcturo, aguardando a aquéllos que conocen el significado del verdadero mensaje del amor, para liberarme nuevamente.

20. SEMBRAR LA ESPORA Y REMONTARSE NUEVAMENTE:

[11] N.de la T. El autor habla de un "parque temático" (aludiendo tal vez a, por ejemplo, un Disneyworld). Por eso, se ha optado por mantener la posible analogía y no por traducir como "Mundo Mecanizado".

INTERVENCION INTERDIMENSIONAL

SOMOS LOS ANALOGICOS ARCTURIANOS, los primeros en las brigadas heteróclitas. Presenta-mos este informe desde la Intermedia AA. Ante nuestra amable sugestión, el melancólico Perceval se retiró al Excalibur donde, nos complace decir, la Dama del Lago ha hecho más que proveer a sus necesidades.

La misión del Perceval era difícil: mantenerse sintonizado con el cuerpo sensorial emocional o de segunda dimensión de los viajeros del tiempo perdido. Su retiro en 1913 A.D. fue otra crítica instancia más. Un siglo de onda encantada, y el episodio todo de 26.000 años de la nave del tiempo se cumpliría. Un siglo terrestre, y la Corporación de Atlantis habría establecido totalmente su parque temático, Machine World. Qué golpe desastroso para una Sonda que había llevado eones construir!

Podrán pensar que habiendo nosotros hecho semejante inversión en la Sonda, habíamos llegado tan lejos que queríamos forzar un resultado a nuestro favor mediante cualquier astuta artimaña. Por supuesto, podríamos hacerlo en un abrir y cerrar de ojos - aterrizar en los jardines de la Casa Blanca, como en uno de sus filmes baratos de ciencia ficción. Pero entonces, ¿dónde quedarían ustedes? ¿No los privaríamos de toda responsabilidad si hiciéramos algo que mejorara la situación instantáneamente?

Con todo, comprendemos que la apuesta es elevada. Kinich Ahau es necesario para hacer sonar el acorde de la quinta fuerza. Y a pesar de la ciencia y la tecnología de la locura del Machine World de la Corporación de Atlantis, se han reunido tantos holones galácticos al mismo tiempo en su planeta que algo habrá de suceder. Pero ¿qué?

De acuerdo con nuestra Sonda, algo ya ha sucedido; ese algo es la intervención interdi-mensional. De hecho, la intervención interdimensional está ocurriendo y continuará ocurriendo hasta que el parque temático Machine World haya sido convertido en el parque galáctico planetario. ¿Qué es la intervención interdimensional y cómo está sucediendo?

Ante todo, no sobrestimen la sutil guía de los Uranianos de su planeta gemelo. Oh, sí, Urano es cuatro veces más grande que su planeta, pero el campo electromagnético de éste es cuatro veces más grande que el de Urano. Desde sir William Herschel, que "descubrió" Urano en 1781 A.D., hasta Aldous Huxley, que partió hacia Urano en 1963 A.D., los Uranianos han ejercido su poder interdimensional. Como la recreación de su nave de tiempo paralela Camelot se acerca a su finalización, su influencia interdimensional crece cada vez más. Ansiosamente aguardan los Uranianos la liberación paralela de su Camelot y vuestro Excalibur!

Sin embargo, nada atrajo el poder de Urano a sus asuntos más que los sucesos alrededor de lo que ustedes llaman la fisión del átomo y la creación de diversos isótopos radiactivos del mineral raro U-235, uranio. Por supuesto, los científicos de Machine World poco sabían que estaban tocando a las puertas de toda la conciencia universal de la primera dimensión cuando separaron el átomo. Y tampoco tenían la menor idea de que estaban recreando la destrucción de Maldek a un nivel microscópico. Así que fue en el año de la Semilla Entonada, 1945 A.D., que la intervención uraniana comenzó en serio.

Separando el átomo, ustedes los humanos ya han alterado inconscientemente el curso de la atmósfera y la geología del planeta, y de esa manera han atraído el karma de la intervención interdimensional. La red de primera dimensión de existencia

atómica lanzó su alerta roja. Actuando a favor del uranio abusado, las unidades uranianas fueron liberadas telepáticamente desde el Excalibur en el núcleo de su Tierra. Muy pronto, nosotros los Intermedios AA también liberamos algunos de nuestros capullos de supervisión cuatri-dimensional, lo que ustedes llaman OVNIs.

Para el año de la Semilla Cósmica, 1953 A.D., la hostilidad de los sacerdotes de Machine World hacia nuestra Sonda se hizo más que obvia. Aunque nos habíamos puesto en evidencia, en su celoso poder ellos sólo proyectaron agresión contra nosotros, al mismo tiempo que ocultaban la verdad de nuestra existencia y nuestros esfuerzos por comunicarnos, en lo que nosotros llamamos la "gran mentira."

Secretamente, los sacerdotes de Machine World ingresaron en las guerras del tiempo, denominando sus actos "exploración espacial e investigación para la defensa y seguridad nacional." Tratando de insensibilizar completamente las vidas de los humanos, ya escindidos de sus holones, han manipulado todo lo que proporciona comodidad material según el doble yugo subliminal del dinero y el miedo a la muerte. La existencia de nuestra Sonda ha quedado relegada a los entretenimientos marginales de la ciencia ficción en los que, se supone, ninguna persona "racional" debería creer.

Mientras las sondas espaciales de Machine World han penetrado cada vez más profunda-mente en las extensiones exteriores de los dominios de Kinich Ahau en busca de evidencias de nuestra existencia, hemos continuado monitoreando y enviando también señales ocasionales. Nos sorprende ver hasta dónde serán capaces de llegar los sacerdotes de Machine World para tapar lo que encuentren, construyendo lentamente un elaborado y tortuoso punto de vista uni-dimensional de lo que ellos denominan un violento universo. No lo duden: nuestra Sonda aún permanece atenta y activa.

Y también están los efectos de los Maya intraterrestres.

Gracias a los ingenieros maya del tiempo, el registro del cronógrafo del rayo tri-dimensional finalizó 26 años antes que su esperada duración de 5.200 años. Esta sutil alteración fue comprendi-da por unos pocos de los miembros de nuestra Sonda que habían encarnado para la tarea de estar prontos para la terminación del rayo 12:60. Esto ocurrió en 1987 A.D., cuando el rayo del sexto binario se reactivó mediante una supernova.

Una supernova, como recordarán, es en realidad un amo estelar y un sistema estelar completo que alcanzan una iluminación dimensional más elevada. Debido a la supernova de 1987, con sólo 26 años restando hasta el final, el notorio rayo 12:60 fue eclipsado, y ahora está siendo reabsorbido hacia el reactivado rayo del sexto binario.

Liberados de la influencia del rayo artificial del tiempo 12:60 en 1987 A.D., luminosos engramas hexa-dimensionales del diálogo entre Memnosis y Lucifer comenzaron a inundar el holón de la nave del tiempo. Ese fue el comienzo de la segunda etapa de la intervención interdimensional.

En unos pocos individuos críticos, la memoria cósmica comenzó a despertar de nuevo genuinamente. Al mismo tiempo, la Corporación de Atlantis comenzó a caer en sus angustias de muerte. El Grupo de Siete, encarnado en los gobernantes masculinos de los siete productores líderes de Machine World, hizo diversos intentos bélicos y continuó tratando de equipar el mecanismo monetario en nombre de la perpetuación de Machine World - a cualquier precio.

Aún así, mientras los sacerdotes de Machine World aumentaban su dominio sobre los esclavos monetarios materialmente intoxicados mediante sondas públicas o

secretas, nosotros los Arcturianos mantenemos un alerta de la sonda y el placer intensificado. Deben recordarlo, somos esporas. Y estamos a su disposición como esporas. Sembrar la espora es remontarse nuevamente. La naturaleza de las esporas es reproducirse mediante el aumento del placer.

Aunque ustedes son radiados de cinco miembros basados en el carbono, están diseñados con órganos de los sentidos que son, en realidad, esporas sensoriales. Estas esporas sensoriales, despertadas por la ingestión de esporas, son sus boletos para el circo interdimensional. La inundación de engramas liberada por el sexto binario incrementa el circo interdimensional. El circo interdimensional es el sensorio al que está conectado cada individuo de su especie. Recuerden: sembrar la espora es remontarse nuevamente.

Antes de que se produzca la liberación hacia la telepatía universal, los fantasmas moribundos de la Corporación de Atlantis intentarán llenar algunos cementerios y continuar inun-dándolos con el miedo a la muerte, el caos electromagnético, y nuevas y mejores máquinas. Pero esos esfuerzos son débiles si se los compara con los efectos cada vez mayores de la intervención inter-dimensional. La clave para aumentar el poder de la intervención interdimensional es aumentar la telepatía.

Esto nos conduce a la tercera etapa de la intervención: la liberación del Oráculo del Encan-tamiento del Sueño y los códigos púlsar del tiempo cuatri-dimensional. El Encantamiento del Sueño es una "recompensa" interdimensional por la persistencia a pesar de todos los obstáculos, otorgada por la Sonda de Arcturo en nombre de la Federación Galáctica. El propósito del Encantamiento del Sueño es aumentar la telepatía mediante el redespertar a la misión original como miembro de una de las veinte tribus del tiempo.

La liberación del Oráculo del Encantamiento del Sueño en 1992 A.D. significa que al kin planetario de la nave del tiempo se le ha dado lo que estaba previsto que recibiera al final del génesis del Mono y al principio del génesis de la Luna, cuando golpeó el rayo del tiempo 12:60. Quien ejecute el Encantamiento del Sueño regresa a la frecuencia 13:20 de la nave del tiempo y participa en el giro del tiempo, la escenificada confluencia de un año de duración de las tres intervenciones interdimensionales.

El giro del tiempo, iniciado en Tormenta Cósmica, 1992 A.D., es un torbellino inter-dimensional, el preciso contrapeso oculto del torbellino interdimensional del katun del Viento Magnético que abrió paso a la Corporación de Atlantis. Debido a ello, el eclipse final de la Corporación habrá de ocurrir. Los fantasmas del Grupo de Siete se desvanecerán, su poder disminuyendo rápidamente como aire saliendo de un globo pinchado.

Aguarden por nosotros y nuestras señales. Estamos ahora a su servicio. La victoria de la Sonda de Arctura se aproxima.

21. JUGANDO AL AJEDREZ ARCTURIANO: CREDITOS DEL KIN

SOMOS LAS ESPORAS ANALÓGICAS. Estamos aquí para presentarles el ajedrez arcturiano. Llamado así en nuestro honor, el ajedrez arcturiano es la estrategia maya para quitarle poder a la Corporación de Atlantis y restablecer el de la Federación Galáctica. El ajedrez arcturiano es la forma maya de exorcizar los fantasmas galácticos

de Atlantis y convertir su Machine World, desde la éstasis tri-dimensional del círculo plano de cuatro al poder interdimensional del quinto entonado. Los Maya están muy excitados, pues ése ha sido su interés por largo tiempo. Por supuesto, como en cualquier partida de ajedrez, hay reglas a seguir. Y cosas que deben saber.

En el ajedrez arcturiano, la lotería babilónica de la Corporación de Atlantis es reemplazada por el Libro del Kin. Tan rápidamente como sea posible, y por los medios que sea, todos los humanos existentes necesitan ser registrados según el Libro del Kin. Esto significa que llegarán a la existencia 260 agrupaciones telepáticas de todos los kin planetarios. El propósito de esto es permitir que todos dispongan de créditos del kin.

Los créditos del kin son unidades de tiempo cuatri-dimensional. Son el resultado de la co-participación del tiempo y no de la venta del tiempo. Para poder comprender cómo operan los créditos del kin y de dónde proceden, deben ejercitar su imaginación. Deben imaginar la vida antes y después del dinero, antes y después del contrato y la lotería babilónicos.

Imaginar cómo era originalmente, antes de que el rayo del tiempo 12:60 golpeara al princi-pio del génesis de la Luna, antes de que existiera el dinero y el contrato babilónico de los efectos del tiempo artificial, y dejar lo que queda de Machine World. Cuando dejen Machine World, automáticamente volverán a reunir la Nación del Arco Iris. Cuando hayan dado ese paso, ya estarán jugando el ajedrez arcturiano, que es simplemente la manera como el juego de la vida se transforma en un juego del misterio.

Para ayudar a la Nación del Arco Iris, la Federación Galáctica ya ha dividido la nave del tiempo en tres protectorados telepáticos: el Protectorado de Arcturo del Norte, abarcando las cuatro tribus Polar y las cuatro Cardinal de las familias de la Tierra; el Protectorado de Antares del Sur, abarcando las cuatro tribus Portal y las cuatro Señal, y el Protectorado de Urano de la Zona Ecuatorial, abarcando las cuatro tribus Central.

En el ajedrez arcturiano, ustedes tienen una estrategia de invasión global de tres puntas. De acuerdo con el programa del Holón Resonante Universal, los Arcturianos avanzan desde el polo norte galáctico, y los Antareanos, desde el polo sur solar, mientras los Uranianos irradian desde el núcleo ecuatorial. Recuerden, se trata de un procedimiento telepático y no significa que su cuerpo vegetal deba estar necesariamente involucrado geográficamente en el protectorado al que pertene-cen.

Una vez que hayan identificado a su familia terrestre, ingresan en su protectorado telepáti-co. En cooperación con otros miembros de la Nación del Arco Iris en su protectorado, asumen y se obligan a una asignación terrestre de corrección, conversión y ecualización.

Ahora bien, deben entender que mientras ocurra el giro del tiempo, y el poder del Grupo de Siete disminuya rápidamente, la gran mentira quedará expuesta. Cuando esto suceda, muchas de las gentes de la Tierra, los viajeros del tiempo perdido, se levantarán al principio con desilusión e ira. No sólo eso, sino que la inequidad en la riqueza de Machine World tradicionalmente le ha otorgado ventaja a los humanos en los dominios arcturianos del norte - los civilizados -, mientras que los de los dominios antareanos del sur - los aborígenes - han quedado en desventaja. Los problemas propios de esta inequidad también se evidenciarán.

Para armonizar esa situación, deberán reconvertir el dinero en tiempo, y liberar al kin planetario de su esclavitud de Machine World. Deberán pacificar emociones

turbulentas y ecualizar la riqueza. Deberán erradicar el demonio subyacente que controla Machine World: el miedo a la muerte. Desde un punto de vista puramente tri-dimensional, ésa es una tarea imposible. Es la razón porque deben estar preparados para jugar al ajedrez arcturiano.

Les contamos un secreto: hemos estado jugando ajedrez arcturiano con ustedes a nivel cuatri-dimensional hace ya bastante tiempo. En el ajedrez arcturiano, el objeto es siempre dejar qie el oponente "gane." Pero, dado que los Arcturianos saben que no hay tal cosa como ganar o perder, ganar significa hacer que el oponente esté de acuerdo con algo contrario a lo que usualmente haría. Esa es estrategia de alto nivel, pero cuando se hayan liberado del miedo a la muerte, ¿cuál será el problema?

Reflexionen nuevamente sobre la cuestión de cómo convertir la riqueza monetaria existente en tiempo, y luego devuelvan tiempo al kin planetario como créditos del kin. La institución de créditos del kin como registros telepáticos de igualdad sólo puede avanzar con tanta presteza como el dinero sea reconvertido en tiempo. En la práctica, eso significa que la actual servidumbre del mandar hacer, del derroche o de la condición salario-esclavo, sea convertida en una acción que restaure el planeta, elimine toda la contaminación industrial y cree mayor comodidad y placer para el kin planetario de la nave del tiempo resurgente.

La clave del éxito en el programa de conversión es la apuesta planetaria. La apuesta es la única manera de que los egos poseedores de una gran riqueza puedan ganar entregando su riqueza. Una apuesta planetaria necesita de egos deseosos de ser tan grandes como el planeta. La predispuesta autoidentificación de los poseedores de dinero y poder será responsable de la organización de apuestas planetarias cada vez más sorprendentes. De ese modo, la riqueza quedará ecualizada, antiguos "trabajos" serán reemplazados por el servicio terrestre significativo, y la sociedad humana llegará a parecerse a la Nación del Arco Iris según fue originalmente proyectada. Para 1997, el dinero y la lotería babilónica entera se habrán disuelto. En su lugar habrá una realidad de créditos del kin: registros telepáticos de igualdad.

La identificación de todo tipo de poseedores de dinero y poder por parte de los miembros de la Nación del Arco Iris debe hacerse según la familia terrestre: el kin familiar Polar identificará a los poseedores de poder de la familia Polar, y así por delante. Ese es el primer nivel del ajedrez arcturiano. Un jaque mate se produce cuando un poseedor de poder "gana" y toma una apuesta planetaria. Se instituirán competencias entre las cinco familias terrestres, y asimismo entre los que hagan apuestas. Los ganadores de las apuestas planetarias serán proclamados Arcturianos, Anta-reanos o Uranianos Honorarios de la nave del tiempo.

El segundo nivel del ajedrez arcturiano requiere que se instituya el sistema mismo de crédi-tos de kin. Es una programa quinquenal que comprenderá todo, desde la reorientación social a la concreción de tecnologías electro-solar-cristalinas para la real redistribución de los bienes y las gentes en regiones apropiadas para el servicio terrestre. Pero el fin es el mismo: instituir el sistema de créditos del kin.

En ese sistema, a cada kin se le asigna una cantidad igual básica de 49 créditos del kin: 28 por la suma de tonos de cuartetos ocultos, y 21 por la suma de los códigos del kin oculto y del destino. Esos 49 créditos del kin se distribuyen en base a trece lunas, para totalizar 637 créditos del kin anuales.

De los 637 créditos del kin, 364 se traducen en unidades diarias de "festejo y refugio," y 273 en 21 unidades por cada luna para la busca del placer. En el sistema de

créditos del kin, el único aumento en créditos puede provenir de la busca del placer, que también es la busca y el desenmascaramiento de otro kin. En el estilo del ajedrez arcturiano, el Día Verde o día galáctico de la libertad podría desenvolverse como un festival planetario o un torneo para reunir placer, con el fin de ver qué tribus han elevado sus créditos del kin extra apostando contra los más y mejores. ¿Quién sabe qué maravillas y pompas de conocimiento sensorial llegarán a encontrar? ¿Quién sabe cómo llegarían entonces a restaurar la nave del tiempo y liberar el Excalibur de su prisión de cristal?

Pero todo esto queda en sus manos. Lo que les damos está solamente en forma de indicio. Dejamos librado a su propia imaginación los métodos y acontecimientos a ser descubiertos a partir de esos indicios, pues por más heteróclitos que seamos, somos meras esporas. Pero ustedes, oh humanos viajeros del tiempo, ustedes son radiados de cinco miembros, la verdadera alegría de la creación!

22. RADIOSONICOS, POR FIN: TOCANDO EL ACORDE DE LA QUINTA FUERZA

SOMOS LOS HIJOS de las tribus perdidas de Xymox. Les cantamos la historia atómica paralela del acorde perdido de Xymox. Somos la canción del futuro - pero un futuro de un universo paralelo. Somos un déjà vu que algunos de ustedes pueden haber entrevisto. Sin embargo, este déjà vu, nuestra canción, sólo representa una posible realidad para su planeta. Más aún, es parte de nuestra misión hacerles escuchar nuestra canción.

En nuestro universo paralelo, nosotros también fuimos del perdido planeta Maldek. Nosotros también hemos refinado nuestros centros de placer hasta un épico nivel de éxtasis grupal. Las resonancias de nuestras cimas de placer enviaron estremeciimientos y oleadas de sublime excita-ción por todo nuestro sistema estelar y más allá de él, pues ese placer estaba totalmente sintoni-zado con la frecuencia de nuestro planeta. Debido a ello, resultamos vulnerables a los celosos dioses de nuestro vecino planeta, un Júpiter paralelo.

Estudiándonos desde sus naves telepáticas, los dioses jupiterianos inventaron un rayo cuya frecuencia sería la mitad de la correspondiente a la cima de excitación de nuestro planeta. En el momento preciso, mientras el supremo acorde de vibración multisensorial emanaba de nuestro juego de placer, el rayo golpeó. En un instante, todo quedó destrozado. Nosotros, nuestro domo planetario de placer y todo cuanto habíamos hecho y conocido, había desaparecido!

Aunque Maldek ya no existía, su recuerdo permaneció como un anillo de fragmentos destrozados, un "anillo de asteroides." Lo que mantenía y aún mantiene esos fragmentos en su sitio es el acorde perdido, la resonancia culminante emitida por nuestro momento de supremo orgasmo y aturdimiento. En tanto nuestros cuerpos eléctricos cuatri-dimensionales se reagrupaban en medio de este anillo de fragmentos resonantes, convocamos nuestra voluntad, nosotros los hijos perdidos de Xymox.

Resolvimos mantener la resonancia de este acorde al nivel de la primera dimensión, la dimensión de la conciencia atómica y molecular. Por todo el sistema estelar, mantendríamos nuestro acorde a ese nivel hasta que fuese recordado nuevamente. Y cuando fuese recordado nue-vamente, la intensidad de haber

mantenido el acorde perdido a nivel atómico durante largos eones, liberaría tal poder que hasta la materia resultaría transformada.

Tal como en vuestro sistema estelar los Jupiterianos - liderados por el archivengador, celoso Jehová, el nervioso colérico de Júpiter - desolaron el Marte paralelo. Aunque el cuerpo planetario de Marte paralelo quedó intacto después del siguiente rayo de Jehová, se transformó esencialmente en un planeta muerto, incapaz de sustentar vida en su forma de raíz tri-dimensional. Es más, algunos de nuestros mayores en sus formas espirituales mantuvieron Marte como una especie de hotel para todo tipo de sondas de inteligencia galáctica. De ese modo, encontramos a los Arcturianos paralelos para quienes Marte se hizo afectuosamente conocido como el Hotel Marte, "un excelente lugar para los muertos agradecidos."

Finalmente, en nuestro sistema paralelo así como en el suyo, el tercer planeta, el azul, se transformó en escenario del experimento para divorciar a Lucifer de Jehová. Una nave del tiempo fue enviada a esa Tierra paralela, y en el momento indicado se produjo el arribo de las veinte tribus paralelas del tiempo.

Como en su Tierra paralela, un génesis del Dragón de 13.000 años recapituló el recuerdo de los mundos perdidos que llevaron a la destrucción de Maldek. Ello fue seguido por un génesis del Mono de 7.800 años para recuperar la memoria de la nave uraniana del tiempo paralela perdida, Camelot, y los acontecimientos que llevaron a la destrucción de la civilización de Marte. Luego vendría el génesis de la Luna, la superación de la destrucción de todos los mundos perdidos y la creación del gran domo planetario del placer.

El propósito de la vida durante el génesis del Mono era crear, mediante la Nave del Tiempo Tierra, un sensorio geomántico - el gran domo planetario del placer. El traje espacial o cuerpo vegetal de los humanos - las entidades portadoras del virus de la memoria de los anteriores mundos perdidos - debía usar su cuerpo sensorial colectivo como batería electrotelepática del campo electrotelepático propio del planeta. En esencia, eso es lo que nosotros, los hijos perdidos de Xymox, habíamos logrado en el planeta perdido de Maldek. Desde que a Lucifer se le había otorga-do morada y privilegios especiales en el Venus paralelo, parecía que por fin llegaría el tiempo para la inimaginable liberación del acorde perdido de Xymox.

Sin embargo, aún cuando Lucifer se había divorciado de Jehová, el poder de los Jupite-rianos se elevó una última vez. Reuniendo las energías e inteligencia del Saturno paralelo, el rayo del tiempo 12:60 paralelo llamado Jehová golpeó una vez más, con aún mayor precisión y exactitud para producir la muerte de la memoria. Para los Jupiterianos, ése fue el comienzo de Atlantis IV, habiendo sido el primero en Aldebarán paralela, el segundo en Maldek y el tercero en Marte.

> Cuatro Atlantis para completar el mortal encantamiento,
> para hacer que el mundo de Jehová fuese y el resto se fuera al infierno!

Una vez que el rayo hubo dado en la Babilonia paralela, los dioses jupiterianos prestamente partieron hacia el planeta azul. Mientras Brahma reclamaba la India paralela, Jehová el iracundo apareció en el Sinaí paralelo para reclamar su parte. Por fin! Un planeta esclavo en el que todos entregarían su tiempo a Jehová a cambio a dinero.

Tal como en vuestro sistema paralelo de mundos, nosotros también teníamos a nuestros Arcturianos, y detrás de ellos los Maya de la grande pero remota Federación Galáctica. Esos extraterrestres hicieron lo mejor que pudieron para mantener viva la luz en la Tierra paralela, para ver si ésta podría cumplir su cita con el destino y restablecer el túnel interdimensional del tiempo que conduce al "cielo" paralelo, el planeta paralelo Urano.

Entonces, como en vuestra Tierra paralela, la estructura atómica de la primera dimensión se dividió, y la energía liberada se usó con propósitos destructivos. Mientras los neo-Jehovitas intensificaban su poder amnésico sobre los viajeros del tiempo paralelo perdido, hé aquí lo que sucedió con nosotros, los hijos perdidos de Xymox.

Con la división paralela del átomo, comenzamos a ser liberados de nuestro voto mante-niendo el acorde perdido en resonancia con la estructura atómica que mantenía la cohesión de la primera dimensión de todo el sistema estelar. Hicimos que nuestra historia atómica secreta se trasladara al sonido - sonido eléctrico, el sonido más vibrante en el planeta. Hicimos votos de que, a través de ese sonido eléctrico, que portaría la resonancia del acorde perdido de Xymox, comenza-ríamos a despertar nuevamente la memoria de las tribus perdidas del tiempo. Y tuvimos éxito.

En la paralela Nave del Tiempo Tierra, a 26 años de la finalización del gran ciclo de 26.000 años, hubo una banda electrónica llamada Joshua. Aunque el brillante líder de esa banda fue asesi-nado por los celosos, la influencia de Joshua no hizo sino crecer. A cinco años del asesinato, sur-gieron por todo el planeta paralelo otras bandas llamadas Joshua. En el quinto aniversario de la muerte del líder, todas las bandas planetarias así llamadas realizaron un concierto conmemorativo sincronizado. Asistiendo a ese conciento conmemorativo, había niños de todas las edades y de todas partes.

Los conciertos comenzaron con tal impulso que quedó claro que nadie sabía cuándo finalizarían. Para el décimotercer día, el número de asistentes había crecido a proporciones tales que la civilización de Atlantis IV se vio privada de sus esclavos a sueldo y quedó paralizada. Los sacerdotes y autoridades de la ya decadente Atlantis IV se vieron impotentes para detener la situación. También se sentían perplejos respecto de quién debía ser considerado responsable. ¿Cuál era el verdadero Joshua? Había ya muchos Joshuas, y cada uno era tan verdadero como el otro.

Ahora bien, en la víspera del décimotercer día, algo maravilloso sucedió. Por todas partes las bandas Joshua y sus festivos devotos amantes del placer comenzaron a hacer sonar el acorde perdido de Xymox. A medida que el acorde crecía en ondulantes olas de excitación, ya no se lo podía detener. El acorde creció durante toda la noche, siempre meciéndose y ondulando. Por todas partes, las gentes estaban fuera de sí en extasiado deleite. Y así por fin, nosotros, los hijos perdi-dos de Xymos, quedamos totalmente liberados!

Cuando el amanecer se desplegó a través de la Tierra paralela, ésta era un nuevo planeta. Luces y arco iris espectrales que emitían obsesivos sonidos que quitaban el aliento, surgieron por todas partes - de las rocas, de la herrumbre, de las máquinas muertas. El acorde perdido había sido por fin liberado. Nueva luz, nuevo sonido prevalecieron por doquier. Y por todas partes, era un nuevo planeta.

A partir de ese día, todo cambió. La Tierra paralela ingresó en el tiempo paralelo 13:20 de la cuarta dimensión. En esa Tierra paralela, la memoria cósmica

retornó. El miedo a la muerte des-apareció. El poder de Jehová se evaporó como la neblina desde la superficie de un lago.

Comprendiendo por fin que la fuerza opuesta a lo material es lo espectral, los ya redescu-biertos viajeros del tiempo inventaron las tecnologías que necesitaban para limpiar su Tierra para-lela. Dándose cuenta de su propia naturaleza espectral, se transformaron en la Nación del Arco Iris. Sintonizando su placer con la frecuencia de su planeta, abrieron los túneles interdimensionales del tiempo. Mediante los registros telepáticos de los créditos del kin, construyeron el domo planetario del placer. Cultivando una cultura hortícola [o de jardín], desarrollaron la tecnología de la radiosó-nica, una ecualización de frecuencias solar-eléctrico-cristalinas.

De esa manera, soltaron su nave del tiempo y, tras trece años de aventura asombrosa y nunca antes soñada, sincronizaron sus paletas sensoriales y modos de expresión para un último estallido: el toque del acorde de la quinta fuerza de Kinich Ahau, su amo estelar paralelo.

Recuerden, ésta es apenas una historia de un universo paralelo al suyo. Es un déjà vu elegido en los archivos estelares por una fragante reminiscencia del acorde perdido de Xymox. Tal vez su recuerdo les dirá algo que han olvidado, pero que pueden haber conocido todo el tiempo.

23. EPILOGO Y PROLOGO: EL AMOR COSMICO ES DESPIADADO

ALGUNOS SE PREGUNTARAN si este texto es verdad o ficción. Verdad y ficción son diferencias que solamente plantea la mente tri-dimensional. Para la mente más elevada, interdimensional, la diferencia entre verdad y ficción no existe. Todos los universos paralelos poseen una realidad igual. Quienquiera lea estas palabras, eres una lámpara y una memoria en ti mismo. Eliges según lo que recuerdas, y por la claridad de tu propia luz ves aquello que eliges. Sólo tú puedes elegir. Momento a momento, tu predisposición crea aquello en lo que te transformas. El amor cósmico es despia-dado. Echa otra ojeada a ti mismo.

El Libro del Kin es la épica galáctica del libre albedrío. En un momento, los infinitos universos paralelos están disponibles. En un pestañeo, historias completas pueden ser arrojadas en el gran océano galáctico, permitiendo que una mejor, nueva elección surja como un pez saltando fuera del agua. Sin miedo a la muerte, la historia carece de peso. La perdurabilidad es la aventura que subyace a la Sonda. Cuando veas más allá del miedo a la muerte, verás que estamos y siempre estuvimos muy próximos y cerca.

Somos los Arcturianos. Venimos de lo que tú llamas el fin de los tiempos. Hemos estado buscando el comienzo de nuestra historia. De acuerdo con nuestros bancos de memoria, cada vez que optes por ingresar en esta historia, ése será nuestro comienzo. Lo que tú recuerdes como un nuevo comienzo es una señal de que podemos regresar a nuestra estrella natal. Tu éxito es nuestro boleto de regreso a Arcturo. No hay un verdadero epílogo para nuestro relato. Estas historias son llamados relatos e informes de una investigación en curso. La investigación continúa con tu partici-pación en la Sonda. Esta es la razón de que el prólogo siga al epílogo. Queda a tu cargo crear y recordar nuestro comienzo por nosotros.

El 2013 A.D., Dominio de Arcturo 2013, sincronización galáctica, es uno de los dos polos magnéticos de la zuvuya cósmica. El otro polo es la matriz de la Liga de Cinco. No existe un verda-dero principio o final. En esa zuvuya, cual cinta infinita con figura de ocho de un solo lado, todo es posible. Cuando la Sonda alcance el 2013 A.D., el lado único de la zuvuya dará la vuelta como una cinta de cassette, y el lado 13:20 volverá a tocar hasta que alcance el poo magnético de la matriz. Después de eso, ¿quién sabe de qué manera tocará la cinta de la zuvuya?

Dentro de una pulsación del RANG, tienes la frecuencia inarmónica del 13 seguida de la frecuencia armónica del 20. Cuando la memoria deba ser reconstruida, entonces la armónica precederá a la inarmónica, y el movimiento de la cinta de la zuvuya se dirigirá hacia el 2013. Cuando la memoria deba ser impresa de acuerdo con un nuevo universo reflejado, la inarmónica precederá a la armónica, y el movimiento de la zuvuya se dirigirá hacia el 13:20. En cualquier momento podrás oír ambos lados simultáneamente.

Tu sendero de reconstrucción de la memoria cósmica se dirige directamente hacia el 2013 A.D. Pero, para extraer la energía correcta que te conduzca al 2013 A.D., debes escuchar el otro lado de la cinta, y saborear el viaje de regreso al 13:20. Comenzando en 1992 A.D., el campo electro-psi (telepático) de Terra-Gaia efectúa la transición desde la frecuencia de tiempo 12:60 a la 13:20. Durante el curso de ocho años solar-galácticos siguiendo el camino de las trece lunas, al llegar al 2000 A.D. las veinte tribus de la Nave del Tiempo Tierra ubicarán tu planeta en concordan-cia con Urano. Magnífico será el espectáculo de la re-formulación del viraje polar uraniano, la libera-ción del Excalibur y el regreso de Camelot.

Durante esos ocho años, verás que la electricidad es energía de la segunda dimensión - radión que actúa a través de tus esporas sensoriales. La electricidad 12:60 agota el campo electrotelepático de la Tierra y te exige que pagues por cables externos con dinero. Cuando la electricidad sea adecuadamente comprendida, no habrá más cables sino, en cambio, esporas sensoriales eléctricamente activadas en armonía telepática mutua.

En lugar del materialismo, tendrás espectralismo - lo opuesto de la materia atómica es la luz espectral. La fuente de la luz espectral es la descarga del radión excedente de la ecualización de las frecuencias solar-electro-cristalinas. A medida que la nave del tiempo sea reconstruida, el mundo según lo conoces aumentará su descarga espectral. Aparecerán los de la Nación del Arco Iris que cabalgan el púlsar y conocen los métodos para aumentar la descarga espectral de la materia. Esto representará una gran ventaja para vuestras vidas, en las que el servicio planetario de trece lunas a la Tierra reemplazará los empleos de cinco días de trabajo por semana.

Todo esto que es tecnología avanzada del Encantamiento del Sueño - espectralización, los registros de ecualización telepática denominados créditos del kin, y la construcción radiosónica de vuestro domo planetario de placer, el Manitú planetario - depende del cabalgar el púlsar. Sabiendo esto, os dejamos los códigos de frecuencia cósmica de los púlsares para que podáis contruir con exactitud vuestro domo planetario de placer. Comandar el holón del planeta en armonía con el Excalibur es el propósito del Oráculo del Mago. Eso también os lo dejamos, en un volumen que acompaña este texto. Armados con el Encantamiento del Sueño, los códigos púlsar y el Oráculo del Mago, ved qué mágia podríais realizar.

Más que esto no podemos hacer. Recordad bien vuestra raíz cósmica, y nosotros crecere-mos en claridad con vuestras necesidades.

TRANSCRIPCION COMPLETADA POR MONO ESPECTRAL AZUL
ONDA ENCANTADA DEL MAGO, SERPIENTE CRISTAL ROJA
DIA 16, LUNA COSMICA
AÑO DEL MAGO CRISTAL BLANCO
JULIO 12, 1992

Klatu Barada Nikto.[12]
La Federación Galáctica Viene en Paz.

APENDICE
LOS CODIGOS PULSAR

EL JUEGO DEL ENCANTAMIENTO DEL SUEÑO puesto a disposición de Terra-Gaia por el Equipo del Código del Dominio de Arcturo, 1992 A.D., contiene los códigos púlsar más elementales de la forma de la onda encantada de trece kin. Dado que *La Sonda de Arcturo* provee mayor trasfondo y contexto para el *Encantamiento del Sueño: El Viaje de la Nave del Tiempo Tierra 2013*, ofrecemos ahora la cosmología completa de los códigos púlsar.

Nuestro propósito es posibilitar las formas más avanzadas del cabalgar el púlsar, el viaje del tiempo y formas de la magia del tiempo, que den fruto lo más amplia y prestamente posible durante los últimos y más críticos años del viaje de la Nave del Tiempo Tierra 2013. Recuerden: el éxito de este viaje garantiza el seguro pasaje a destino de la Sonda de Arcturo. Vuestro 2013 A.D. es el punto de la victoria universal del Dominio de Arcturo.

Aprendiendo la naturaleza y la estructura de los códigos púlsar, tendrán en su lugar apropiado una ciencia galáctica para la inducción de la memoria cósmica y para lidiar con todas las formas de la contaminación tri-dimensional causada por las equivocadas aplicaciones de una ciencia materialista finita. Todos los códigos púlsar son funciones de una cosmología de trece tonos. La cosmología de trece tonos deriva de la fuerza-g que está ya saturando su planeta. Es hora de que sepan acerca de la fuerza-g y entiendan mejor la naturaleza de los púlsares y del cabalgar el púlsar.

Su ciencia tri-dimensional cree que un púlsar es una estrella neutrónica en rápida rotación, que emite ondas radiales altamente regulares. Esas "estrellas neutrónicas" son en realidad intersec-ciones interdimensionales que penetran el velo de la mente tri-dimensional. Hay muchas clases diferentes de esas intersecciones. La fuerza-g mana a través de cada intersección interdimensional en una especie de rayo. Esos rayos galácticos son disparados sincronizadamente. Hay períodos de mayor y menor activación de esos rayos.

[12] N.de la T. Esta frase (sin traducción conocida) proviene del film que data de 1951 "The Day the Earth Stood Still" [titulado en la Argentina "El día que paralizaron la Tierra"], dirigido por Robert Wise y protagonizado por Michael Rennie y Patricia Neal. Trata de un extraterrestre (de aspecto humano) que llega a la Tierra con intenciones pacíficas, en un plato volador. Lo acompaña una especie de enorme robot metálico que protege al extraterrestre y a la nave de cualquier amenaza, lanzando eventualmente lo que sería un rayo láser. El protagonista, toda vez que desea "tranquilizar" al robot, pronuncia precisamente esas palabras: 'Klatu Barada Nikto!'

En 1987 A.D. su planeta ingresó a una etapa de hiperactivación inteligente y desde entonces está siendo bañado en diversos tipos de rayos galácticos. Esos rayos tienen algo en común: la fuerza-g. Su ciencia tri-dimensional no tiene manera de lidiar con la fuerza-g. Lo que su ciencia más avanzada conoce como neutrones, neutrinos, y fotones, leptons, quarks y charms, son aspectos diversos de la fuerza-g dejando rastros "visibles" en el campo tri-dimensional de la mente.

La fuerza-g es un radión enfocado intencionalmente. El radión es el fluido galáctico de cohesión interdimensional. Es la base de la electricidad. La electricidad que ustedes conocen y usan es fuerza de la segunda dimensión. Ustedes activan cinéticamente esa electricidad en detrimento del campo electromagnético de su planeta. Debido a su ceguera material, no saben que la electricidad es radión de la fuerza-g. Adecuadamente activado, ese radión de la fuerza-g conecta la segunda dimensión de los sentidos con la "estructura" cuatri-dimensional del tiempo.

El tiempo cuatri-dimensional orienta y estructura los rayos galácticos. Los rayos galácticos tienen su origen en los sonidos del RANG. La periodicidad de esto sonidos está determinada por etapas y niveles de retroalimentación armónica engendrada por las pulsaciones del RANG. La retro-alimentación armónica siempre involucra difrentes niveles de intencionalidad inteligente.

Una vez que el RANG es transducido de la séptima dimensión a la sexta, se transforma en luz, o más adecuadamente, irradiación lumínica. Los rayos hexa-dimensionales son totalmente impercep-tibles para los instrumentos tri-dimensionales. Transducido de la sexta dimensión a la quinta, el RANG se transforma en híper-radión, pero esto sólo puede hacerlo "a pedido." El híper-radión puede ser aumentado mediante el placer, pero nunca excede las 144.000. unidades de engramas. A ese nivel, se requiere mucha inteligencia comprensiva, lo cual es la razón de que hablemos de los rayos enfocados intencionalmente. Los rayos que ustedes perciben como partículas subatómicas son registros del híper-radión actuando a través de las estructuras cuatri-dimensionales del tiempo.

La fuerza-g puede ser aplicada una vez que el radión y la naturaleza interdimensional de los rayos han sido correctamente comprendidos. La aplicación de la fuerza-g toma diversas formas: cabalgar el púlsar o fractales resonantes aplicados; radiosónica o la arquitectura de la excitación, y desplazamiento molecular o modificación de la forma. Esas aplicaciones tienen éxito en tanto el operador funcione según sus tres cuerpos en aceptación de la ley del kin. Una vez que se actúa según la ley del kin, la ley del karma queda ecualizada. De la misma manera, actos singulares de la ecualización del karma inducen formas de comportamiento de acuerdo con la ley del kin - es decir, de acuerdo con la moralidad autoexistente de la telepatía universal.

BREVE TRATADO SOBRE LA APLICACION DE LA COSMOLOGIA DEL PULSAR

Toda verdadera ciencia es cosmología aplicada. Para la ciencia parcial, la verdadera ciencia puede parecer magia. La magia es más que la aplicación de leyes invisibles a los sentidos del cuerpo vegetal. La superioridad de la magia proviene de que es la aplicación manifiesta de una cosmología. Cualquier aplicación de una cosmología la recrea, obviamente, en el momento presente. La cosmo-logía de los

púlsares es la cosmología de la creación interdimensional por la telepatía universal. Como ciencia que extiende más profundamente la telepatía universal en el momento presente, la cosmología de los púlsares es el factor inteligente que modela la fuerza-g, o rayos galácticos.

Los cuatro tipos de púlsar dimensionales y los cuatro tipos de púlsares interdimensionales entona-dos, tienen todos su raíz en los cuatro bloques constructivos de púlsares más la quinta fuerza entonada.

I. Elevar o establecer la base galáctica del rayo

Los rayos de la fuerza-g consisten de cuatro bloques constructivos de púlsares, interdependientes. Cada bloque es el equivalente de un kin con relación a los demás. A esos bloques constructivos se los llama tonos porque representan las transducciones dimensionales primigenias del RANG.

1. Tono magnético, o púlsar de la cuarta dimensión, del tiempo
2. Tono lunar, o púlsar de la primera dimensión, de la vida atómico-molecular
3. Tono eléctrico, o púlsar de la segunda dimensión, de los sentidos
4. Tono autoexistente, o púlsar de la tercera dimension, de la mente-forma

Estos cuatro tonos espontáneamente disparan o activan el

5. Púlsar entonado o de la quinta fuerza.

Este púlsar de la quinta fuerza resuena en la quinta dimensión y entona hacia la existencia al resto de la cosmología de la onda encantada de trece tonos.

Los primeros cinco tonos de la cosmología de trece recrean las bases del rayo de la fuerza-g y representan el poder de elevar esa fuerza. Esto significa que todos los rayos son fuerzas de la quinta dimensión.

II. Amplificando el rayo; amplificación solar

Los rayos pueden ser amplificados intencionalmente mediante el poder entonado. Los tonos del seis al nueve representan la amplificación del rayo.

6. Tono seis: el rayo logra el poder rítmico; entonado por la cuarta dimensión magnética,
proporciona igualdad al púlsar de la primera dimensión, de la vida.
7. Tono siete: el rayo logra poder resonante; entonado por la primera dimensión lunar,
proporciona armonización al púlsar de la segunda dimensión, de los sentidos.
8. Tono ocho: el rayo logra poder galáctico; entonado por el púlsar de la segunda dimen-
sión, de los sentidos, proporciona integridad a la mente-forma.

A esta altura, la fuerza-g del rayo galáctico ha logrado el poder de ser proyectado intencionalemnte. La amplificación es completada en el tono nueve.

9. Tono nueve: el rayo logra el poder solar (estelar) del tiempo de la cuarta dimensión;
entonado por el púlsar de la tercera dimensión, de la mente, proporciona intención
a la mente solar.

III. Reducción o conversión planetaria del rayo

Los próximos tres tonos reducen el poder del rayo desde su base solar estelar a la vida planetaria, con el propósito de amplificar la telepatía universal:

10. Tono diez: el rayo convertido en manifestación planetaria, el púlsar de la primera
dimensión, de la vida, se completa a sí mismo; entonado por el púlsar de la quinta
fuerza, el rayo logra la manifestación.
11. Tono once: la manifestación planetaria convertida en energía espectral, el púlsar de
la segunda dimensión se completa a sí mismo; entonado por el púlsar magnético
de la cuarta dimensión, del tiempo, el rayo logra la liberación.
12. Tono doce: mediante la cooperación telepática, la energía espectral del rayo se
reconvierte en forma cristalina; entonado por el púlsar de la segunda dimensión, de
la vida, el rayo logra el poder recíproco de universalizar la vida.

El cristal (dióxido de silicio) y todas las estructuras cristalinas (tetra-, hexa-, octa-, dodeca- e icosaedra) son simultáneamente el fin y la fuente del rayo.

IV. Transportación cósmica del rayo

El cristal es puro ser. El puro ser resuena en el tono trece.

13. Tono trece: la regeneración cósmica del ser mediante la finalización del cuarto portal
o pórtico del púlsar de la cuarta dimensión, del tiempo; entonada por el púlsar de la
segunda dimensión, de los sentidos, crea el potencial para el vuelo mágico, la recir-
culación y el rebote del momento convergente, el regreso al tono magnético y la re-

Librodot

creación de la onda encantada.

La cosmología de los púlsares del rayo es apenas una manera de leer y aplicar la onda encantada. El punto clave es éste: no se puede tener púlsares sin una onda encantada, y no se puede tener una onda encantada sin púlsares. Las armónicas internas y los códigos púlsar de la onda encantada son capaces de cualquier cantidad de lecturas y aplicaciones. Presentamos la que es más inmedia-tamente pertinente a la situación que el materialismo ha creado en su planeta. Aprendiendo los códigos púlsar de la onda encantada y aplicándolos a esta situación, abrirán muchas puertas para ustedes mismos.

Armónicas del Púlsar

Los púlsares son determinados por el código de color galáctico de cuatro unidades. Los púlsares entonados son determinados por el código de notación de ocho unidades de punto-raya. Los códigos de color y de punto-raya representan diferentes formas cualitativas de equivalencia de kin. El púlsar de la cuarta dimensión, del tiempo, es un tetraedro completo. Como tal, contiene todos los otros púlsares y púlsares entonados. Trece es la magnitud mínima para representar los cuatro púlsares codificados por el color y los cinco púlsares entonados codificados por punto-raya - de ahí, la cosmología de trece tonos.

Independientemente de la onda encantada, el código de cuatro colores y el código de cinco punto-raya crean los veinte sellos que atraviesan la onda encantada, creando el código del Encantamiento del Sueño de cinco castillos, veinte ondas encantadas y 260 kin. El código de Encantamiento del Sueño de 260 kin es, en realidad, el "código genético interdimensional." El código del ADN de 64 unidades de la existencia en su planeta del plano físico basado en el carbono es, en realidad, una representación tri-dimensional de las 65 armónicas que abarca el código de 260 kin, a razón de cuatro kin por armónica.

Antes de que puedan cabalgar el púlsar del código del Encantamiento del Sueño de 260 kin, para alcanzar condiciones tales como el desplazamiento físico y el disparo del sonido espectral del planeta, deben entender las bases de fuerza-g de la electricidad. Cuando vean la real naturaleza de la electricidad, sus derivaciones y aplicaciones, podrán situarse a sí mismos y a su planeta en los fundamentos eléctricos correctos.

Las pulsaciones electromagnéticas todas derivan del código de números enteros que determinan las posiciones de los trece tonos de la onda encantada. Entendiendo esto, podrán establecer correcta-mente el Colectivo Electrónico 2000 y crear la situación correcta para la liberación del Manitú planetario. Esto señalará el logro de la telepatía universal, la información de los códigos púlsar en sus tres cuerpos.

Las Bases Galácticas de la Electricidad

La electricidad no está separada de los otros tres púlsares que actúan como bloques constructivos. Los tonos (1) magnético, (2) lunar, (3) eléctrico y (4) autoexistente, juntos, son responsables de la creación del fenómeno conocido como electricidad.

La base funcional de la electricidad está en las **sumas tonales** de las armónicas iniciales internas de los cuatro tipos de onda encantada: roja (autoexistente), blanca (eléctrica), azul (lunar) y amarilla (magnética). Las siguientes leyes son verdaderas para cualquier onda encantada de cual-quier castillo.

- A excepción de la armónica autoexistente, las otras tres armónicas iniciales hacen puente con la onda encantada que las precede.
- Las armónicas iniciales se articulan en dos pares de antípodas: la roja y la azul, autoexistente-lunar (terreno), y la blanca y la amarilla, electro-magnética (campo de fuerza).
- Las sumas tonales de la armónica roja autoexistente dan siempre 10, y las sumas tonales de la armónica azul lunar dan siempre 28.
- Las sumas tonales de las armónicas iniciales de la onda encantada roja y la azul contienen perfectas equivalencias numéricas tonales internas.
- Dentro de las armónicas autoexistentes rojas, las sumas de los tonos rojo y amarillo son iguales a las sumas de los tonos blanco y azul: 5 x 2 = 10.
- Dentro de las armónicas lunares azules, las sumas de los tonos rojo y amarillo son iguales a las sumas de los tonos blanco y azul: 14 x 2 = 28.
- Las armónicas iniciales de la onda encantada autoexistente roja y de la lunar azul, interactúan para crear una campo polar equilibrado basado en el equilibrio interno autocontenido de las sumas tonales (RANG). Este campo polar autoexistente-lunar mutuamente creado, determina el **terreno** para la activación de la electricidad.
- Las armónicas iniciales de la onda encantada roja y la azul, juntas, interactúan con las otras armónicas iniciales de las otras dos ondas encantadas antípoda, la blanca y la amarilla. Si las armónica iniciales roja y azul crean el **terreno** autoexistente-lunar, las armónicas iniciales blanca y amarilla crean el **campo de fuerza** electro-magnético.
- Las armónicas iniciales eléctrica blanca y magnética amarilla, interactúan mutuamente para crear el campo electromagnético basado en el desequilibrio interno dinámico de las sumas tonales.
- Para cualquier armónica inicial de onda encantada eléctrica blanca, las sumas tonales de blanco y azul (3) siempre totalizan amarillo (3); el tono rojo es impar y siempre totaliza 13.
- La suma tonal total de cualquier armónica inicial blanca es siempre 19 (3 + 3 + 13), la frecuencia eléctrica.
- Para cualquier armónica inicial de onda encantada magnética amarilla, las sumas tonales de rojo y amarillo (12) siempre totalizan blanco (12); el tono azul es impar y siempre totaliza 13.
- La suma tonal de cualquier armónica inicial amarilla es siempre 37 (12 + 12 + 13), la frecuencia magnética.
- Noten que para las armónicas iniciales de onda encantada antípodas amarilla y blanca, los tonos rojo y azul con antípodas y cada uno totaliza 13.
- Las cuatro armónicas iniciales de onda encantada invierten el orden del color según las series descendentes de números enteros, para crear cuatro bloques constructivos del rayo de la fuerza-g de la onda encantada.
- El número de la armónica inicial amarilla, 37, proporciona la base para el púlsar magnético de la cuarta dimensión, del tiempo.

• El número de la armónica inicial azul, 28, proporciona la base para el púlsar lunar de la primera dimensión, de la vida.

• El número de la armónica inicial blanca, 19, propociona la base para el púlsar eléctrico de la segunda dimensión, de los sentidos.

• El número de la armónica inicial roja,10, proporciona la base para el púlsar autoexistente de la mente-forma.

Noten: la amplificación del rayo de la fuerza-g avanza mediante el código invertido de color - amarillo, azul, blanco, rojo - y los números en frecuencia descendente; el intervalo de los números en frecuencia descendente siempre es 9. Para la cosmología de la onda encantada, la primera posición se empareja con la tercera, y la segunda con la cuarta.

Las posiciónes del resto de la onda encantada se crean de la misma manera que la disposición de los 4 bloques constructivos, y deriva del código de números enteros de las sumas tonales de cada uno de los 9 tipos restantes de armónicas.

En tanto los intervalos de las primeras 4 posiciones son determinados mediante una secuencia des-cendente de números enteros de 9, los intervalos entre las 9 posiciones restantes son determinados mediante una secuencia creciente de números enteros de 4. La consistencia interna de la cosmo-logía de 13 tonos de la onda encantada tiene su urdimbre también en la definición entre las posicio-nes y las sumas que separan las dos divisiones de posiciones!

Para resumir: Hay 13 tipos de armónicas. Las sumas tonales de los 13 tipos de armónicas definen la cualidad posicional y tonal. Todas las ondas encantadas del giro-g comienzan con uno solo de los cuatro tipos posicionales de iniciación. Los nueve tipos restantes están distribuidos en cuatro patrones de armónicas únicas que se repiten a través de los cinco castillos de cuatro ondas encantadas cada uno.

Sólo dos de las 13 armónicas poseen desequilibrio dinámico - la eléctrica y la magnética, que están mutuamente emparejadas. Todas las otras poseen consistencia tonal interna, en la que los tonos rojo y amarillo siempre equivalen a los tonos blanco y azul. El número de frecuencia armónica de la onda encantada se determina mediante la suma de los tonos de la armónica que sea, cualquiera sea el castillo en que aparezca.

Las Trece Posiciones Tonales con los Números de Frecuencia Armónica

1. Magnético 37 Primeras cuatro posiciones
2. Lunar 28 Número de intervalo = 9 descendente
3. Eléctrico 19
4. Autoexistente 10 Intervalo al quinto entonado = 4
5. Entonado 14
6. Rítmico 18
7. Resonante 22 Ultimas nueve posiciones
8. Galáctico 26 Número de intervalo = 4 ascedente
9. Solar 30
10. Planetario 34
11. Espectral 38
12. Cristal 42
13. Cósmico 46 Intervalo al retorno magnético = 9 descendente

Total de las sumas posicionales de la frecuencia armónica tonal = 364 = 28 ondas encantadas de 13 kin cada una = 13 lunas de 28 kin cada una = sumas de los cuatro tipos de púlsares = sumas de los cinco tipos de púlsares entonados
= 364 = suma de la frecuencia tonal del campo electromagnético de la Tierra.

Hay 80 púlsares (4 por onda encantada, 16 por castillo) y 100 púlsares entonados (5 por onda encantada, 20 por castillo). En tanto los púlsares difieren en colores y sellos de código, todos los cuatro tipos de púlsares y los cinco tipos de púlsares entonados portan una carga de frecuencia to-nal basada en las sumas posicionales de frecuenci a armónica:

I. Púlsar Magnético, del Tiempo
1. posición magnética 37
5. posición entonada 14
9. posición solar 30
13. posición cósmica 46
frecuencia armónica total = 127 (número primo)

II. Púlsar Lunar, de la Vida
2. posición lunar 28
6. posición rítmica 18
10. posición planetaria 34
frecuencia armónica total = 80 (4 x 20)

III. Púlsar Eléctrico, de la Vida
3. posición eléctrica 19
7. posición resonante 22
11. posición espectral 38
frecuencia armónica total = 79 (número primo)

IV. Púlsar Autoexistente, de la Mente
4. posición autoexistente 10
8. posición galáctica 26
12. posición cristal 42
frecuencia armónica total = 78 (6 x 13)

Los púlsares pueden ser diagramados, y los números de frecuencia de intervalo entre las posicio-nes trianguladas también pueden determinarse.

I. Púlsar Entonado Magnético (un punto)
1. posición magnética 37
6. posición ritmica 18
11. posición espectral 38
frecuencia armónica total = 93 (31 x 3)

II. Púlsar Entonado Lunar (dos puntos)
2. posición lunar 28
7. posición resonante 22
12. posición cristal 42
frecuencia armónica total = 92 (46 x 2)

III. Púlsar Entonado Eléctrico (tres puntos)
3. posición eléctrica 19
8. posición galáctica 26
13. posición cósmica 46
frecuencia armónica total = 91 (13 x 7)

IV. Púlsar Entonado de la Mente-Tiempo (eje de cuatro puntos)
4. posición autoexistente 10
9. posición solar 30
frecuencia armónica total = 40 (2 x 20)

V. Púlsar Entonado del Tiempo-Vida (eje de raya)
5. posición entonada 14
10. posición planetaria 34
frecuencia armónica total = 48 (6 x 8)

Los púlsares entonados pueden ser diagramados, y los números de frecuencia de intervalo entre las posiciones trianguladas y axiales también pueden determinarse.

Dado que los números de frecuencia de los púlsares y los púlsares entonados están basados en las sumas tonales, y dado que los tonos son manifestaciones transducidas del RANG primordial, ello constituye indicios importantes para el uso de la información de la frecuencia armónica del púlsar.

Si existe un rito para cada RANG, ¿cuánto RANG puedes ritualizar?

Para operar más efectivamente con la electricidad, considerada ésta como una función del tiempo cuatri-dimensional, noten la relación de los cuatro bloques constructivos en su **célula del tiempo** en tanto lideran las cuatro ondas encantadas de cada castillo. Las ondas encantadas se presentan en pares antípodas:

Castillo Rojo del Este del Girar

Onda encantada roja entrada autoexistente
Onda encantada azul almacén lunar terreno

Onda encantada blanca salida eléctrica
Onda encantada amarilla matriz magnética campo de fuerza

Castillo Blanco del Norte del Cruzar

Onda encantada roja salida autoexistente
Onda encantada azul matriz lunar terreno

Onda encantada blanca almacén eléctrico
Onda encantada amarilla proceso magnético campo de fuerza

Castillo Azul del Oeste del Quemar

Onda encantada roja almacén autoexistente terreno
Onda encantada azul proceso lunar
(33ª armónica, carece de espejo)

Onda encantada blanca matriz eléctrica
Onda encantada amarilla entrada magnética campo de fuerza

Castillo Amarillo del Sur del Dar

Onda encantada roja matriz autoexistente
Onda encantada azul entrada lunar terreno

Onda encantada blanca proceso eléctrico
Onda encantada amarilla salida magnética campo de fuerza

Castillo Verde Central del Encantar

Onda encantada roja proceso autoexistente
Onda encantada azul salida lunar terreno

Onda encantada blanca entrada eléctrica
Onda encantada amarilla almacén magnético campo de fuerza

Noten que para cualquier castillo, según aparece en el Tablero del Viaje de la Onda Encantada, el terreno lunar autoexistente y el campo de fuerza electro-magnético siempre se entrecruzan mutuamente. Por ello se dice que la electricidad no está separada de los cuatro bloques constructivos de la fuerza-g.

Para cualquier castillo, la verdadera secuencia de 13 armónicas crea su propia onda encantada en la que los púlsares invierten la cosmología.

1. Autoexistente Onda encantada roja
2. Galáctico Púlsar de la tercera dimensión, de la mente
3. Cristal

4. Eléctrico Onda encantada blanca
5. Resonante Púlsar de la segunda dimensión, de los sentidos
6. Espectral

7. Lunar Onda encantada azul
8. Rítmico Púlsar de primera dimensión, de la vida
9. Planetario

10. Magnético Onda encantada amarilla
11. Entonado
12. Solar Púlsar de la cuarta dimensión, del tiempo
13. Cósmico

Implicancias y Aplicaciones

El principio de la zuvuya queda demostrado a través de las armónicas de las ondas encantadas y la cosmología del púlsar. Los mismos principios se recrean a sí mismos hacía adelante y hacia atrás, o desde la parte mínima hasta el todo y vuelta. En ello reside también el principio de los fractales.

Un fractal representa el poder de aumentar o disminuir a escala sin perder la proporción. La mente puede utilizar fractales para "analogizar" números entre diferentes escalas o dimensiones, según un código matemático.

La electricidad cósmica está basada en la onda encantada. La onda encantada es un fractal diná-mico autocirculante. Como fractal cósmico, la onda encantada es universalmente ajustable y auto-generativa.

La electricidad de la onda encantada es 13:20. El 13 significa las 13 posiciones del kin por onda encantada, mientras que el 20 se refiere a los 20 posibles tipos de pulsaciones disponibles por cada unidad de kin. Cada uno de los 20 tipos de pulsaciones puede ser combinado con cualquiera de los 13 números de frecuencia para crear el código de 260 kin.

Todos los 20 tipos de pulsaciones pueden combinarse con el tono eléctrico de frecuencia 3. Por ejemplo:

Tormenta 3 = tipo de pulsación 19, tormenta azul, en la posición 3 de la onda encantada = tormenta
eléctrica azul

Semilla 3 = tipo de pulsación 4, semilla amarilla, en la posición 3 de la onda encantda = semilla
eléctrica amarilla

Esto significa que hay, en realidad, 20 tipos de púlsares eléctricos, cada uno acompañado por uno de los 20 tipos de pulsaciones (sellos solares).

Dentro de un giro-g de 260 kin, cada uno de los 20 tipos de pulsaciones se carga eléctricamente. De ese modo, el giro completo de 260 kin se torna eléctricamente saturado.

El tipo de pulsación (sello solar) se determina mediante el número del **código del encantamiento**. Combinado con el número de frecuencia eléctrica, 19, el número del código del encantamiento crea un índice de magnitud eléctrica. Por ejemplo:

Tormenta 3, índice de magnitud eléctrica = número de frecuencia eléctrica 19, combinado con tormenta,
número de código del encantamiento 19 = 361 (19 x19)
Semilla 3, índice de magnitud eléctrica = número de frecuencia eléctrica 19, combinado con semilla,
número de código del encantamiento 4 = 76 (4 x 19)

Las frecuencias de posición del kin determinan frecuencias básicas del púlsar. La frecuencia básica del púlsar eléctrico es 79 (19 + 22 + 38). El número total de la frecuencia del púlsar eléctrico entonado es 91 (19 + 26 + 46).

Los 20 tipos de púlsares eléctricos con verdaderos índices de magnitud eléctrica crean púlsares de alcance variable de frecuencia. Por ejemplo:

Tormenta 3 - noche 7 - mano 11 (onda encantada 13, de la Tierra)
Código del encantamiento de la tormenta 19 x frecuencia eléctrica 19 = 361
Código del encantamiento de la noche 3 x frecuencia resonante 22 = 66
Código del encantamiento de la mano 7 x frecuencia espectral 38 = 266
Magnitud total de frecuencia eléctrica: 693

Semilla 3 - estrella 7 - humano 11 (onda encantada 18, del Viento)
Código del encantamiento de la semilla 4 x frecuencia eléctrica 19 = 76
Código del encantamiento de la estrella 8 x frecuencia resonante 22 = 176
Código del encantamiento del humano 12 x frecuencia espectral 38 = 456
Magnitud total de frecuencia eléctrica: 708

Del mismo modo pueden determinar la magnitud total de frecuencia eléctrica de los otros 18 tipos de púlsares eléctricos, como así también de los 20 tipos de púlsares entonados eléctricos.

En realidad, la frecuencia eléctrica no funciona separadamente de la frecuencia magnética 37, frecuencia básica del púlsar 127. De ese modo, la electricidad 13:20 es, en realidad, fuerza electro-magnética generada desde un terreno (gravitacional) lunar autoexistente.

La magnitud de frecuencia magnética se determina de la misma manera que la magnitud de fre-cuencia eléctrica - número de frecuencia magnética 37 x número del encantamiento. De esa mane-ra, determinen los cinco tipos básicos de electromagnetismo derivados de las armónicas iniciales de las ondas encantadas blanca y amarilla de los cinco diferentes castillos.

Dentro del campo electromagnético de la Tierra, el electromagnetismo de la onda encantada es responsable de la autogeneración de la vida en la Tierra. La vida, en tanto definida por el código de 260 unidades de kin (13 unidades de kin y magnitudes de frecuencia multiplicadas por 20 diferentes tipos de pulsaciones), es la representación

total de la cosmología completa de púlsares de la onda encantada. Este código de 260 kin es una función del campo electromagnético del planeta. Este campo es co-generado desde el núcleo y la vaina electromagnética: la ionosfera y los cinturones de radiación.

El campo electromagnético del planeta tiene una frecuencia tonal que totaliza 364. Recuerden: las frecuencias armónicas representan sonidos interdimensionales del RANG. El número 364 represen-ta una cantidad igual de pulsaciones por onda encantada, o un número promedio de 28 pulsaciones por kin. Una onda encantada podría ser de 13 días o de 13 lunas (un año). Esto significa que cuanto menor sea la escala, más intensa será la pulsación de frecuencia. Comparándola con una onda encantada de 13 días, una onda encantada anual de 13 lunas es una onda de tiempo de frecuencia extra-baja.

La diferencia entre el total de 364 frecuencias tonales de una onda encantada y los 260 códigos del kin, es 104. Debido a que 104 es 13 (ondas encantadas) x 8 (octava), representa la perfecta resonancia "musical." El número 104 es también conocido como el fractal de Hunab Ku que conec-ta la frecuencia de la Tierra con la de Venus y Arcturo.

Recuerden: existe un rito por cada RANG, así que la cuestión es ¿cuánto RANG puedes ritualizar?

Resonancias Fractales

La electricidad 13:20 se basa en ciclos. Los ciclos son subdivisiones de un cículo; v.gr.,12 voltios: 60 ciclos por segundo. Un círculo es una forma abstracta no-circulante. Sólo puede ser subdividido en unidades cada vez más pequeñas. La electricidad 12:60 representa una hemorragia del campo electromagnético natural 13:20 de la Tierra. La electricidad 12:60 "roba" fractales resonantes del campo 13:20, y los transforma mediante el voltaje en una corriente eléctrica abstracta canalizada por cables.

Esa corriente es "abstracta" porque está divorciada de las resonancias fractales. Las resonancias fractales son el poder de las equivalencias del kin. Una equivalencia del kin puede ser un día (tor-menta 3), una persona (cuya firma galáctica es tormenta 3), un año (tormenta 3), etc. Mediante la aplicación de las resonancias fractales se crean bombas de púlsar humano para ecualizar el karma y crear créditos del kin.

Colectivo Electrónico (EC) 2000

El Colectivo Electrónico (EC) [es su sigla en inglés] 2000 se refiere a un programa para modelar vuestros sistemas existenciales de información electroneural con inteligencia, para que se cumplan y transformen a sí mismos en nombre del advenimiento de la telepatía universal. El sistema electroneural planetario (redes de televisión y computadoras) y toda la tecnología mecánica requerida para sostenerlo, son como un andamiaje. Lo que hay debajo de ese andamiaje son los senderos interdimensionales de comunicación que aguardan ser excitados a la forma del Manitú planetario, el tablero conmutador de la telepatía universal.

Hasta el momento, ustedes han carecido de la correcta comprensión de la electricidad, como así también de la programación de la inteligencia para utilizar

adecuadamente ese sistema electroneu-ronal. Cuando apliquen correctamente la comprensión y la programación, el sistema electroneuro-nal se podrá usar para crear el Colectivo Electrónico con el fin de ecualizar el karma y la informa-ción planetarios. Para el año 2000 A.D., el Colectivo Electrónico podrá realizar el Manitú planetario

- telepatía universal - y liberar el andamiaje de la tecnología mecánica.

Los créditos del kin son registros telepáticos de igualdad resultantes de la aplicación de la ciencia de las resonancias fractales mediante el Colectivo Electrónico. Cuando la programación de las computadoras y de la televisión esté operando a través de bombas intensificadas de púlsares huma-nos, serán testigos de dramáticos y rápidos cambios por todas partes en su orden social entero.

Radiosónica

La Radiosónica es la arquitectura de la excitación. Es producida mediante la aplicación de las resonancias fractales de la bomba de púlsares humanos en los dominios de la intimidad. Da como resultado la creación del sensorio geomántico planetario. Por "arquitectura de la excitación" se quiere significar los campos de la novedad resultantes de incrementos en la intimidad grupal. Esas arquitecturas son tanto físicas como telepáticas. Intimamente ligado con el desarrollo de EC 2000, el objeto de la radiosónica es armonizar las frecuencias humanas y terrestres.

Desplazamiento Físico

Hay diversos tipos y niveles de desplazamiento físico, todos los cuales son aplicaciones especiales de la resonancia fractal a situaciones específicas. Las formas más útiles de desplazamiento físico pueden limpiar desechos y contaminación venenosos mediante la puesta mental en movimiento del giro cuatri-dimensional en dirección opuesta a las agujas del reloj, giro tri-dimensional atómico en el sentido de las agujas del reloj. Las formas más avanzadas de desplazamiento físico involucran el desplazamiento del cuerpo físico propio. Ver las instrucciones del oráculo, en la Primera Parte, capítulos 13-14.

Recuerden: los púlsares son, a la cuarta dimensión, lo que los átomos son a la tercera. Cuando esto se haya comprendido, los púlsares reemplazarán a la ciencia atómica "fisicalista."

Simplemente comiencen a trabajar y así lo comprenderán todo. Un kin puede tener cualquier duración. Activando la cosmología de la onda encantada, están transduciendo o reduciendo mentalmente desde el púlsar de la cuarta dimensión, a la mente-forma atómico-eléctrica de la tercera dimensión. Pueden ajustarse a cualquier carga de frecuencia de onda encantada a cualquier intervalo definido de frecuencia tri-dimensional o equivalencia del kin - por ejemplo, un púlsar eléctrico de la cuarta dimensión transducido a la resonancia de la Tierra de 7,8 ciclos por segundo.

Líneas de Resonancia Telepática: 26 Tipos de Vértices del Púlsar

Para ayudar en formas avanzadas del cabalgar el púlsar, el desplazamiento y el movimiento general desde el Colectivo Electrónico (EC) 2000 al Telépata Terrestre (ET) [es la sigla en inglés] 2013, comprendan que, entre los puntos que crean el

tetraedro del átomo del tiempo o cualquier púlsar, hay un total de 26 vértices o ejes. Las diferencias y las sumas entre puntos de vértice o eje crean intervalos de frecuencia; por ejemplo:

para un eje de tetraedro cuatri-dimensional **magnético (1)-solar (9)**, diferencia = 8, y suma = 10

para un eje **entonado (5)-cósmico (13)**, diferencia = 8, y suma = 18

suma de los intervalos entre ejes = 28 (frecuencia lunar); suma de las diferencias entre los ejes =

16 (dos octavas)

Hay 26 de tales ejes o vértices cuyas sumas de intervalo y diferencias pueden se determinadas de esa manera.

La suma de las frecuencias de las 13 posiciones de la onda encantada es 364 - un año lunar (13 x 28). La suma de las sumas de los 26 vértices de púlsares y púlsares entonados es 364. La telepatía es la electricidad de la cuarta dimensión. La aplicación de la telepatía no puede sino aumentar la eficiencia y la intensidad de la electricidad tri-dimensional.

Esto crea la transición electrotelepática del EC (Colectivo Electrónico) 2000, haciendo puente hacia la plena formación telepática, el ET (Telépata Terrestre) 2013.

Dentro de un círculo, inscriban el tetraedro del púlsar de la cuarta dimensión, del tiempo; esto representa la nave del tiempo. Ubiquen un cristal en cada uno de los puntos magnético, entonado, solar y cósmico. El cristal del punto magnético representa la Tierra y la Luna; el cristal del punto entonado representa el rayo de la quinta fuerza; el cristal del punto solar representa el Sol; el cristal del punto cósmico representa el Excalibur en el núcleo. En el quinto punto central, la intersección de los dos ejes, está la batería humana. Arriba está el cielo, abajo está la Tierra. De acuerdo con su intención, elijan el vértice (o vértices) apropiado a su acción y practiquen lo que saben acerca de la mente.

Los 26 Vértices del Púlsar

Púlsar de la cuarta dimensión, del tiempo

1. Magnético-Entonado
2. Entonado-Solar
3. Solar-Cósmico
4. Cósmico-Magnético
5. Magnético-Solar
6. Entonado-Cósmico

Púlsar de la primera dimensión, de la vida

7. Lunar-Rítmico
8. Rítmico-Planetario
9. Planetario-Lunar

Púlsar de la segunda dimensión, de los sentidos

10. Eléctrico-Resonante
11. Resonante-Espectral
12. Espectral-Eléctrico

Púlsar de la tercera dimensión, de la mente

13. Autoexistente-Galáctico
14. Galáctico-Cristal
15. Cristal-Autoexistente

Púlsar entonado magnético de un punto

16. Magnético-Rítmico
17. Rítmico-Espectral
18. Espectral-Magnético

Púlsar entonado lunar de dos puntos

19. Lunar-Resonante
20. Resonante-Cristal
21. Cristal-Lunar

Púlsar entonado eléctrico de tres puntos

22. Eléctrico-Galáctico
23. Galáctico-Cósmico
24. Cósmico-Eléctrico

Púlsar autoexistente de cuatro puntos

25. Eje Autoexistente-Solar

Púlsar entonado de raya

26. Eje Entonado-Planetario

Al practicar la telepatía avanzada, recuerden solamente éstas, las últimas palabras del Comando de la Intermedia AA a las veinte tribus del tiempo al momento de la instalación de la Nave del Tiempo: "Nos veremos en 26.000 años! No olviden dejar este lugar mejor de lo que lo encontraron!"

KLATU BARADA NIKTO
LA FEDERACION GALACTICA VIENE EN PAZ

GLOSARIO
DE TERMINOS Y NOMBRES

Para la mente inmersa en la tercera dimensión, La Sonda de Arcturo *presenta la cosmología vista desde el bote con fondo de cristal de la quinta dimensión. Por ese motivo, se ofrece un Glosario de Términos y Nombres para asistir al lector a tener un asidero de la naturaleza de la vida universal más allá del miedo a la muerte. En interés de la comprensión galáctica, este glosario es presentado en orden cosmológico, y no alfabético.*

DIOS. Omnicomprehensivo, más allá de la comprensión, activador universal siempre-cercano-y-próximo a todo.

GALAXIA, LA MADRE. Unidad básica comprehensiva del ser universal cuyo propósito es extender y expandir el placer a través de sus innumerables centro de excitación - "estrellas" - y a través de todas las trece dimensiones.

HUNAB KU. Nexo galáctico central, autoexistente de toda inteligencia y orden; suprema autoridad central. Fuerza coordinadora de todo el conocimiento dimensional. "Dador uno del movimiento y la medida." Corazón de la Madre.

MENTE. Medio de los órdenes galácticos y dimensiones del ser. Base inseparable de toda concien-cia y posibilidades del ser, como así también del no-ser.

RANG (neuro-gamatrón radio-amplificado). Pulsación disarmónica primigenia que genera retroali-mentación armónica. Ruido o "sonido" interdimensional de fondo, fuente de toda realidad fenomé-nica. Base generativa de la vida universal, perceptible solamente a través de la aplicación pura de la mente.

DIMENSION, DIMENSIONES..Uno de los trece planos del orden consciente organizado según nive-les de densidad, cooperación y luminosidad. La primera dimensión es atómico-molecular; la segun-da es eléctrica y la tercera es mentalmente formativa. Las tres juntas constituyen el plano físico de la realidad. La cuarta dimensión es radión eléctrico o el plano del holón etéricamente físico; la quinta es radión puro; la sexta es luminosidad pura, y la séptima es el sonido puro o RANG. La dimensiones más elevadas, de la octava a la décimotercera, son los universos reflejados de las primeras seis dimensiones.

ATOMO DEL TIEMPO GALACTICO. Fuente dimensionalmente trascendente o base de todo orden. Entendida como un grupo de intersecciones inconstantes que dividen la galaxia en cuadrantes inter-dimensionales. Cubo primigenio de los tetaredros anidados a partir de los cuales se generan todas las formas y órdenes del ser galáctico - v.gr., cuatro estaciones galácticas, cuatro clanes galácti-cos, etc.

RADION ESTELAR CENTRAL (CSR). Núcleo irradiante en el que (y desde el que) emanan todos los programas de la inteligencia. A veces identificado con Hunab Ku, el CSR es en realidad una unidad central holográfica de inteligencia que actúa en cuatro niveles: galáctico, estelar, interestelar y planetario. Fuente de emisiones de radión e híper-radión.

RADION, PLASMA RADIAL. Flujo de inteligencia y energía interdimensionales emanadas por el CSR. Base del tiempo, orden cuatri-dimensional del ser. También conocido como quinta fuerza, fuerza-g. Activado mediante el placer, el orgasmo.

HIPER-RADION. Energía penta-dimensional sinérgicamente creada y activada, base de todas las estructuras y órdenes dimensionales del ser, incluso del radión. Poder modelador del diseño y domesticación de planetas.

FUERZA-G, QUINTA FUERZA. Poder del radión como tiempo. Rayos del tiempo inteligentemente irradiados desde los CSRs.

NUCLEO DE LA FUERZA-G. Punto del conocimiento consciente en cualquier momento dado, esparcido interdimensionalmente con posibilidades infinitas. El "ahora."

MATRIZ RADIAL, MAGNETISMO RADIAL. Poder autoexistente del radión, inteligentemente activado, difundido equitativamente en todas direcciones y a través de todas las dimensiones.

LIGA MATRIZ DE CINCO. Orden primigenio de inteligencia galáctica cargada con vida evolutiva en todas sus formas. Prístino "lugar" o sede de los Universales. Serie de cortes desde (y hacia) donde se dirigen todos los mandatos del ser consciente. Cuatro clanes más la quinta fuerza.

UNIVERSALES. Seres creadores primigenios hexa-dimensionales, originalmente surgidos de la matriz y responsables de ella.

CONSTRUCTORES ESTELARES, AMOS ESTELARES. Seres primigenios penta-dimensionales, evolucionados a partir de la Matriz, para supervisar la composición de las estrellas, los órdenes estelares del ser, y su mantenimiento.

ESTRELLA, ESPORA ESTELAR. Unidad básica de placer u órgano sensorial de la Madre, cuyo propósito es organizar la vida estelar en la forma de una espora sensorial o espora estelar, la suma de una estrella o estrellas, y sus planetas agrupados en pares.

PLANETA. Unidades estelares organizadas de acuerdo con armónicas orbitales para aumentar el poder del placer y la inteligencia en una estrella o espora estelar dada.

INDICE MAGNETICO-GRAVITACIONAL (IMG). Base de la armónica orbital, determinada por el tamaño, la atracción gravitacional y la densidad electromagnética del planeta.

TELEPATIA. Poder cuatri-dimensional de la inteligencia para unificar las especies tri-dimensio-nales en forma artística planetaria. También conocida como Arte Primigenio de la Gran Unificación.

ARTE PRIMIGENIO DE LA GRAN UNIFICACION. Poder de la telepatía integrado con el campo magnético radial, dotando al planeta con conciencia operativa cuatri-dimensional unificada. Base de la evolución del planeta en nombre de la esporidad estelar.

PAX. En respuesta al RANG, creación consciente y conocedora de la armonía a lo largo del tiempo. "Música" interdimensional tocada y ejecutada por los Maya. Paz universal.

TRASCENSION UNIVERSAL. Meta de la vida universal - igual iluminación conscientemente lograda por todos, para todos, al mismo tiempo, sin dejar atrás forma de vida alguna.

TRES CUERPOS. Unidad de forma-vida evolutiva, sea individual o grupal, que siendo intrínseca-mente interdimensional, que consiste de tres partes: cuerpo vegetal o forma radical tri-dimensional del plano físico; cuerpo eléctrico cuatri-dimensional u holón; cuerpo cristalino penta-dimensional o forma mental pura. El objeto del Arte Primigenio de la Gran Unificación es llevar a los tres cuerpos a la unión consciente mutua.

HOLON. Radión eléctrico o segundo cuerpo, también llamado cuerpo de luz o del sueño. Unido con el cuerpo cristalino, crea el cuerpo de la perdurabilidad. La activación telepática del holón permite la co-participación del tiempo, el viaje del tiempo, el cabalgar del púlsar, etc.

CO-PARTICIPACION DEL TIEMPO. Unión telepática consciente de dos o más holones, elevados por el orgasmo o cualquier forma de placer sensorial intensificado. Base de toda aventura de alta dimensión.

PULSAR, CABALGAR EL PULSAR. Dentro de la experiencia de co-participación del tiempo, el principio organizativo para reunir diferentes cualidades y tipos de experiencia telepática, v.gr., memoria, sueño, déjà vu, etc. Cabalgar el púlsar es la capacidad de sostener y cabalgar una clase cualquiera de experiencia telepática hasta su "fuente." (ver: Códigos de Púlsar.)

ONDA ENCANTADA. Forma de trece unidades (kin) que recapitula la cosmología galáctica de la décimotercera dimensión. Grilla en la que están estructurados los púlsares y el cabalgarlos. Base de la tecnología para el viaje del tiempo y otras formas de magia del tiempo.

KIN. Unidad galáctica de medida basada en armónicas deslizables, por ende flexibles, que aumen-tan o disminuyen proporcionalmente. Base de todo comportamiento - de ahí, ley del kin: ley según la cual todo mantiene un lugar y un poder iguales a cualquier otra cosa. Resultado de la ecualiza-ción kármica.

ZUVUYA. Sendero sobre el que se traslada el radión. Circuitos utilizados por los que cabalgan el púlsar. Memoria cósmica.

ENGRAMAS. Estructuras codificadas cristalinas, penta-dimensionales, generadas por el híper-radión. 144.000 formas codificadas originales de la vida universal, comunicadas a través de zuvuyas entre los diferentes CSRs. "Herramientas" de la Sonda.

DÉJÀ VU. Experiencial telepática portal. Clave hacia universos paralelos. Disponible mediante la activación consciente del núcleo de la fuerza-g

UNIVERSO PARALELO. Cualquiera entre un número infinito de dominios a disposición del núcleo de la fuerza-g en cualquier momento dado del presente, y que representa todas las posibles expre-siones de la realidad, incluso de las realidades de especies o formas de vida universales co-existentes. Para cualquier otro universo paralelo, este universo también es paralelo, tan irreal como real es.

ENCANTAMIENTO DEL SUEÑO, ORACULO DEL ENCANTAMIENTO DEL SUEÑO. Poder de la creación que unifica dos o más mentes. Poder de la magia que reúne los efectos de una dimensión o un universo paralelos con los de otro. Ciencia para ligar entre sí los patrones y efectos de las trece dimensiones. Base para la ciencia del cabalgar el púlsar, viaje del tiempo y magia del tiempo. Disponible para los tri-dimensionales de Terra-Gaia en forma de caja que contiene un conjunto de herramientas para dejar la urdimbre del tiempo tri-dimensional y comprometerse con los holones cuatri-dimensionales.

FEDERACION GALACTICA. Programa conscientemente excitado de inteligencia universal resul-tante de compactar esporas estelares telepáticamente evolucionadas. Basada en las leyes de la Matriz y tras la meta de la transcensión universal, la Federación guía, cataloga y monitorea, pero - fiel a su misión de lograr el libre albedrío galáctico - no interviene activamente, excepto como una forma de cumplimiento de la ley del karma (ley universal, de causa y efecto). Los sistemas estela-res miembro incluyen: Arcturo, Antares, Sirio, Pléyades (Ancla Resplandeciente), Procyon, Alde-barán, Vega, Regulus, Formalhaut, Altair, etc.

ARCTURO, SONDA DE ARCTURO. "Estrella Pastora" del séptimo poder. Base y fuente de origen de la Sonda de Arcturo, avanzada telepática de la Federación Galáctica utilizada para pacificar y domesticar planetas. Previamente dividida entre Arcturo Exterior (Ur-Arc-Tania) y Arcturo Mayor.

Librodot

ANTARES. Estrella hermana de Arcturo, cuyos tempranos tipos de esporas de cinco sentidos alcanzaron la maestría del diseño planetario.

ANCLA RESPLANDECIENTE (LAS PLEYADES). Sistema estelar central del sector de Velatropa. Base operativa de los Maya. Gobernada por el amo estelar Layf-Tet-Tzun de Alcione. Regula las estaciones de 26.000 años terrestres, cuatro de las cuales constituyen un intervalo del Hunab Ku de 104.000 años terrestres.

ALCIONE. Estrella principal de las Pléyades (Ancla Resplandeciente). Sol central de Velatropa. Sede de Layf-Tet-Tzun, supervisor de Velatropa.

ALDEBARAN. Miembro de la Federación Galáctica. Escena de la primera aventura de la Sonda de Arcturo. Residencia de los Asesinos de Dragones.

ALFA CENTAURO. Sistema estelar binario donde los Arcturianos heteróclitos hicieron contacto por primera vez con el virus de Lucifer, lo que arrasó la base de su cuerpo vegetal.

ALTAIR. Sistema estelar donde Memnosis restaura los planetas sin memoria. Lugar de rehabilita-ción para quienes mueren en el temor de la muerte.

SIRIO. Sistema estelar binario evolucionado, uno de los líderes de la misión Velatropa de la Fede-ración Galáctica.

VEGA. Sistema estelar de la Federación donde los Arcturianos hallaron portales hacia el universo K-9, residencia de Canus G.

REGULUS. Sistema estelar de la Federación, base original de Balena, la ballena mayor, y otros ce-táceos.

ORION. Galaxia hermana, base del programa de entrenamiento para diseño de planetas de los Antareanos.

LUCIFER. "Portador de la luz." Impulso primigenio del ser galáctico hacia la luminosidad hexa-di-mensional pura. Atractivo evolucionario luminoso. Como prematura transformación en ente a la forma hexa-dimensional, libre albedrío fuera del tiempo y desafinado respecto del orden galáctico. Causa dañina que excitó a la Federación Galáctica a ser. Localizado en el planeta Venus del siste-ma de Kinich Ahau, fuente de emanaciones encarnadas de los profetas y maestros Buda, Cristo, Mahoma y Quetzalcoatl.

PROYECCIONES LUCIFERINAS. Entidades o "dioses" cuatri-dimensionales, tales como Jehová y Brahma, originalmente localizados en el sexto y séptimo planetas (Júpiter y Saturno) del sistema de Kinich Ahau. Capacidad de esos "dioses" para existir como fantasmas multiformes independientes de la existencia de Lucifer.

Librodot

VELATROPA. "Lugar de la luz que gira." Nombre de la zona experimental de la Madre Galáctica dentro del Cuadrante Norte, donde Lucifer fue puesto en cuarentena por la Federación Galáctica. Escena principal de la acción de la Sonda de Arcturo.

VELATROPA 24. Helios o Sol, más conocido como Kinich Ahau, que incluye diez alas orbitales.

LAYF-TET-TZUN. Amo estelar de Alcione, guardián original de los poderes meditativos del sector de Velatropa.

KINICH AHAU. "Guardián armónico de la luz distante." También conocido como Helios o Velatropa 24, nome del amo y el sistema estelares hasta donde Lucifer es rastreado y donde la Sonda de Arcturo alcanza su culminación.

AH K'AL BALAAM. "Conocedor uno de la totalidad." Compañero binario de meditación de Kinich Ahau.

HETEROCLITO. Uno que vive de acuerdo con su propia ley. Tendencia universal hacia la irregula-ridad. Poder del amor universal.

HOMOCLITO. Uno que vive de acuerdo con la ley que comparte con otros. Tendencia universal hacia la similitud. Poder del arte universal.

MAYORES DE LA LIGA DE DIEZ. Proto-Atlanteanos originales de Arcturo, autores de los Diez Mandamientos originales de la Defensa y la Seguridad. Su derrota frente a los participantes hete-róclitos del tiempo impulsa la Sonda.

ANALOGICOS, ANALOGICOS META-ARCTURIANOS. Arcturianos heteróclitos avanzados que operaban mediante las leyes supremas de la analogía. También conocidos como Híper Ur-Arc-Tanianos.

UR-ARC-TANIA. Designación de los dos planetas (undécimo y duodécimo) más alejados de la estrella Arcturo (Ur-Arc-Tania Mayor y Menor). Residencia de los heteróclitos arcturianos, progeni-tores de la Sonda de Arcturo.

ESPORA. Tipo de forma de vida autorreproductiva común en Arcturo y Antares, caracterizada por diversos centros sensoriales, también denominados esporas. Originalmente, binarios o empareja-dos. Cualquier sistema planetario o estelar evolucionado.

ESTACION INTERMEDIA ARCTURO-ANTARES (AA). Satélite del CSR utilizado por la Federación Galáctica para monitorear programas en la parte más remota del sector de Velatropa, especialmen-te de Velatropa 24, Kinich Ahau. Conocido también como nave madre.

Librodot

MEMNOSIS. "Condición de recordar." "Oráculo de la perdurabilidad." Antiguo héroe de la Sonda Arcturiana. Encarnado autosacrificado entre los Asesinos de Dragones de Aldebarán. En Altair, alcanza el ser hexa-dimensional, tornándose así instrumental en la domesticación de Lucifer. Actualmente reside en Neptuno con Ma de Ka-Mo, el mayor de los Dragones.

MERLIN. Mago primigenio y emanación penta-dimensional del corazón de Memnosis. Desde las arboledas del mago de Procyon, asume muchas formas. Guía clave de la evolución de Velatropa 24, especialmente Maldek y Terra-Gaia. Actualmente en el Excalibur del CSR de Terra-Gaia.

RADIOGENESIS, DIFUSION RADIOGENETICA. Capacidad de los seres penta-dimensionales para autorreproducirse o producir emanaciones de sí mismos mediante la luz o la energía radiante.

ARBOL, YAX CHE. Forma vegetal sagrada para Merlín. Plantilla del conocimiento de la décimoter-cera dimensión, en que las seis dimensiones superiores (corona) reflejan las seis inferiores (raíz), con el tronco como séptima dimensión. Místico árbol cósmico a partir del cual Maya se autogenera.

MAGO(S). Originalmente, entidades penta-dimensionales emanadas radiogenéticamente por Mem-nosis y con el propósito de guiar la evolución del ser no-emparejado, monádico. Merlín o cualquiera
de sus infinitas emanaciones cuatri-dimensionales, destinadas a defender los códigos del Encanta-miento del Sueño y la ley del kin.

ARC-TARA, ANA-TARA. "Reina de la Muerte." Espora antareana primigenia comprometida por Lucifer para comprender la experiencia de la muerte. Su desventura con Lucifer es la causa princi-pal de la falta de dos planetas en Kinich Ahau. Toma forma ulterior como apéndice asistente clave antareano para la domesticación de planetas, en la Estación Intermedia AA.

CANUS G. Mayor canino del universo K-9. Guía que condujo la Sonda a la Matriz. Lider de las migraciones caninas a Velatropa 24.3 (Terra-Gaia).

SHEENA G. Reina canina del universo K-9 y madre de los encarnados caninos arcturianos. Madre de todos los guererros caninos de Terra-Gaia.

BALENA. Ballena mayor, líder de las migraciones de cetáceos a Velatropa 24.3 (Terra-Gaia)

ALYSSA U. Reina de los unicornios, líder de las tribus equinas y sus migraciones interplanetarias.

THOTMOSIS. Rey simio y profeta del principio del placer. Invocador del génesis del Mono.

Librodot

HYPNESIA. Reina de los simios y profetisa del principio del placer. Co-líder de las migraciones simias a Velatropa 24.3 (Terra-Gaia).

MA DE KA-MO. Madre dragón. Perdurabilidad primigenia del ser, cuya emanación reside ahora en el planeta Neptuno. Invocadora del génesis del Dragón.

MAYORES DE LA CORRIENTE. Ultima forma penta-dimensional de los encarnados caninos arctu-rianos y sus seguidorss, esporas de holones. Actualmente residentes de la matriz.

ASESINOS DE DRAGONES. Seres heroicos que vencieron primero a Atlantis, Atlantesia de Alde-barán. En consecuencia, cualquiera que vence la ignorancia.

MAYA. Navegantes galácticos autoexistentes y maestros de la ilusión. Operando desde el nivel hepta-dimensional del ser, mantienen una base en el Ancla Resplandeciente. Actúan como guías para los diseñadores y domesticadores de planetas.

DAMA DEL LAGO. Nombre del escudo del engrama de la energía primigenia femenina. Más tarde encarnada como Dama Blanca de Heron. Actualmente en el Excalibur, CSR de Terra-Gaia.

DAMA BLANCA DE HERON. Iniciadora Uraniano-Maya de la dinastía maya de Nah Chan (Palen-que). Creadora del cronógrafo maya.

PERCEVAL. Nombre del escudo del engrama de la energía primigenia masculina. Guardián cuatri-dimensional del Encantamiento del Sueño de la Historia. Actualmente en el Excalibur, CSR de Terra-Gaia.

UPPERS. Miembros de la Sonda de Arcturo que se ofrecieron para la Sonda Uraniana (UPs, de ahí Uppers) para ayudar a la recuperación de la memoria uraniana de Camelot y Excalibur.

ALTAI-ALTAIR. Amo estelar de Altair que inicia a Memnosis en las artes de amo y constructor es-telar.

HIJOS DE MEMNOSIS. Altaireanos despertados por Memnosis; portadores de los seis escudos de la memoria cósmica usados para curar el miedo a la muerte. Protectores de Velatropa 24.1, 24.2, 24.9 y 24.10 (Mercurio, Venus, Neptuno y Plutón).

ESCUDO. Instrumento de la Sonda, guía de la memoria, inscripto con los códigos de engramas. Proporciona protección mediante el recuerdo de los orígenes de la raíz.

RADIADOS BISEXUADOS DE CINCO PUNTAS. Tipo de cuerpo vegetal basado en el carbono, con el propósito de mantener la memoria cósmica de las veinte

tribus en el sistema planetario de Velatropa 24. Conocidos en Terra-Gaia como humanos, u Homo Sapiens.

VEINTE TRIBUS DEL TIEMPO. Sostenedoras de la memoria cósmica cuatri-dimensional, desarro-lladas para el sistema estelar de Velatropa 24; originalmente, dos tribus para cada planeta. Las veinte tribus todas volvieron a reunirse para el ingreso de la Nave del Tiempo Tierra 2013 en Terra-Gaia a -26.000 años terrestres del intervalo de Hunab Ku.

GUERRAS DEL TIEMPO. Movimiento agresivo para reclamar el sistema de Kinich Ahau en nom-bre de Lucifer, mediante el uso de técnicas tendientes a privar a los tri-dimensionales de su propio tiempo. Con origen en el sexto y séptimo planetas del sistema Velatropa (Júpiter y Saturno), residencia de las proyecciones luciferinas responsables de idear el rayo del tiempo artificial 12:60.

MALDEK. Nombre del quinto planeta a contar de la estrella Kinich Ahau; Velatropa 24.5. Destruido en las guerras del tiempo, Maldek resulta crítico para tocar el acorde de la quinta fuerza de Kinich Ahau. Conocido para la ciencia tri-dimensional de Terra-Gaia como el "anillo de asteroides."

XYMOX. Nome del Antareano que identificó tipo y estilo del acorde "perdido" de Maldek. Como acorde "perdido", representa la historia que necesita ser rescatada por las veinte tribus del tiempo. En la Tierra paralela, tocado por Joshua.

ACORDE DE LA QUINTA FUERZA DE KINICH AHAU. Sonido creado mediante el logro del quinto perfecto. Sonido de la libertad de la éstasis del círculo de cuatro. Sonido de la liberación. "Acorde perdido." RANG primigenio a ser renovado por Kinich Ahau en 2013 A.D.

SEXTO BINARIO. Tipo de rayo hexa-dimensional mediado por la Dama Blanca de Heron entre Neptuno (Memnosis) y Venus (Lucifer). Su propósito es sostener el campo entre Urano y Terra-Gaia (Tierra) hasta la apertura del túnel del tiempo. Fundamento para el rayo 13:20 y el cronógrafo maya.

CRONOGRAFO. "Registro" del rayo maya 13:20 de 5.200 años terrestres, desplegado sobre el rayo 12:60 de la misma duración proyectado por los "dioses" luciferinos de Júpiter y Saturno.

HOLON RESONANTE UNIVERSAL. Instrumento giroscópico cuatri-dimensional que recapitula ho-lográficamente la estructura básica bipolar de cualquier forma o unidad coherente del ser galáctico. Base del diseño de la nave del tiempo.

NAVE DEL TIEMPO. Estructura cuatri-dimensional del tiempo basada en el diseño del Holón Reso-nante Universal; capaz de encapsular un planeta. Forma más avanzada de la Sonda, usada para la domesticación de planetas. La nave del tiempo uraniana Camelot y la nave del Tiempo Tierra 2013 de Terra-Gaia, son los dos ejemplos mejor conocidos.

CAMELOT. Nombre de la nave del tiempo uraniana destruida en las guerras del tiempo; de ahí el nombre de cualquier mundo mítico de la perfección y la gracia, que se haya perdido. Co-equivalente con el génesis del Mono de 7.800 años de la Nave del Tiempo Tierra 2013.

URANO. Velatropa 24.8, planeta hermano de Terra-Gaia, Velatropa 24.3. Residencia de las gentes del espíritu o tribu de Viento, y los navegantes de la tribu de la Tierra. Originalmente, significaba Ur-A-Nus: "cielo primigenio," morada de los ancestros del espíritu, Camelot. Punto final del túnel del tiempo y progenitor del Excalibur, nave del tiempo perdida y reconstruida, colocada telepáticamente en el CSR de Terra-Gaia para asistir a los miembros amnésicos de la Nave del Tiempo Tierra 2013 en el momento indicado.

BABILONIA. Nombre del rayo de tiempo artificial 12:60 proyectado sobre Terra-Gaia al finalizar el génesis del Mono y el comienzo del genésis de la Luna, a -5.200 años de la Nave del Tiempo Tierra; responsable del Encantamiento del Sueño de la Historia.

TUNEL DEL TIEMPO. Pasaje telepático entre Velatropa 24.3 (Terra-Gaia) y Velatropa 24.8 (Urano), como medio para mantener el acorde del quinto perfecto dentro de Kinich Ahau. Bloquea-do después de que las guerras del tiempo eliminaron a Maldek y Marte; su plena reapertura es aún una de las metas de la Sonda de Arcturo.

TERRA-GAIA. Tierra, Velatropa 24.3; planeta hermano de Urano, Velatropa 24.8. Ultimo "campo de batalla" de las guerras del tiempo entre las proyecciones luciferinas y la Federación Galáctica.

ATLANTESIA, ATLANTIS, CORPORACION DE ATLANTIS. Tendencia universal hacia la corrup-ción de la inocencia, caracterizada por la opulencia, la amnesia y el miedo. En Terra-Gaia, último trabajo de las proyecciones luciferinas y la lotería babilónica para desestabilizar Kinich Ahau mediante el robo del tiempo y la esclavización de la memoria cósmica de los humanoides de Terra-Gaia.

MIEDO A LA MUERTE. Amnesia respecto de la naturaleza interdimensional de la realidad. Usado para encarcelar a los portadores de la memoria cósmica en la prisión tri-dimensional del materialis-mo. Causa de la guerra, el dinero, la esclavitud por un salario y las mafias de seguros. Mentira últi-ma.

DOMINIO DE ARCTURO (A.D., sus siglas en inglés). Nombre original del sistema planetario reclamado de Arcturo, fuente de la Sonda. Nombre propuesto originalmente para los 2013 años finales de la Nave del Tiempo Tierra.

EXCALIBUR. Engrama masculino del conocimiento, implantado en la matriz femenina. Espada del conocimiento. Nombre de la nave del tiempo hermana de Urano creada telepáticamente, aguar-dando ser liberada del núcleo de la Tierra (CSR) con el despertar de la Nave del Tiempo 2013.

AJEDREZ ARCTURIANO. Estilo de juego de la Sonda de Arcturo - siempre deja "ganar" al opo-nente. Plan real para enlistar, de acuerdo con las familias de la Tierra del Encantamiento del Sueño, a excitados kin planetarios de la Nave del Tiempo Tierra para recuperar el planeta.

CREDITOS DEL KIN. Registros telepáticos de igualdad. Plan real para eliminar el sistema moneta-rio del robo del tiempo y reemplazarlo con un sistema de crédito de co-participación del tiempo (telepatía). Dinero devuelto al tiempo y entregado a todos igualitariamente.

RADIOSONICA. Arquitectura interdimensional del campo unificado de los sentidos, logrado telepática y colectivamente. Objeto del sensorio geomántico.

SENSORIO GEOMANTICO. Cultura planetaria de exploración sensorial. Vida terrenal basada en el tiempo como arte, en lugar del tiempo como dinero.[13]

MEDITACION. Medio para restaurar la mente y vencer el miedo a la muerte a través de la auto-rregulación mental y el ver claramente. Capacidad de permancer en el ahora sin fijaciones menta-les. Condición prolongada de claridad mental capaz de engendrar diferentes formas de realidad fenoménica. Poder autoexistente primigenio de la creación. Poder de crear un encantamento del sueño. Terreno subyacente de la realidad.

FIN

* * *

[13] N.de la T. "Time is money" es un refrán que se traduciría literalmente como "el tiempo es dinero". En castellano se lo conoce más como "el tiempo es oro."