



EL JUEGO
DE LAS TRECE AURORAS

Valentín Martín Casero

EL JUEGO
DE LAS TRECE AURORAS



Primera edición: septiembre de 2021

© Comunicación y Publicaciones Caudal, S.L.

© Valentín Martín Casero

ISBN: 978-84-18828-94-2

ISBN digital: 978-84-18828-95-9

Depósito legal: M-26057-2021

Editorial Adarve

C/ Ros de Olano, 5

28002 Madrid

editorial@editorial-adarve.com

www.editorial-adarve.com

Impreso en España

A mi madre, a mi mujer y a mi hija, principio y fin de mi existencia.

PRIMERA PARTE: EL GÉNESIS

LOS ÁRBOLES MÁGICOS

Y comenzaron a brotar estrafalarios árboles en los tejados de Santalinde como si de una plaga bíblica se tratara. Cada día, emergían enhiestos de entre las tejas nuevos vástagos que coronaban con sus finas ramas bruñidas las casas que aún carecían de tan enigmático señuelo. En un principio eran escasos, estaban dispersos y mostraban una querencia evidente por los tejados de las casas más grandes y suntuosas. Pero con el paso del tiempo, empujados por su voracidad germinativa, los árboles mágicos acabaron colonizando todos los tejados del pueblo y se convirtieron en un complemento tan genuino como el gato o la chimenea. La atmósfera del pueblo se llenó de telarañas metálicas que capturaban imágenes al vuelo para meterlas en la intimidad de los hogares.

Cuando tío Gaudencio «Barruntas» recorría con sus ojos ajados los tejados de Santalinde, no acertaba a comprender la absurda obsesión que había cogido la gente del pueblo de plantar en lo alto de su tejado aquellos curiosos árboles, que refulgían altaneros al sol del mediodía. Extrañado de que se plantaran en cualquier estación del año, el anciano pasaba expectante los días a la espera de la floración y sobre todo; ansiaba conocer qué clase de frutos depararían las flores. Los imaginaba exóticos y suculentos teniendo en cuenta la pasión

que había despertado en la gente del pueblo tan sorprendente árbol; y con el ceño fruncido, hacía cábalas de lo complejo y arriesgado que resultaría la recolección en lo alto del tejado. Pero pasaba el tiempo y por más que miraba, las flores no brotaban; lo único que podía ver en las desnudas y raquílicas ramas, eran las pizpiretas golondrinas ataviadas con sus pulcros hábitos de monjita. Contemplaba entretenido, como acicalaban su liviano plumaje en plena algarabía de gorigoris, y fingía no entender sus amenas tertulias para no cohibir a las aves. Y cuando el sol ya marchito buscaba la querencia del horizonte, venían los estorninos a posar su negrura en el brillo metálico de las ramas para cantar con silbidos lánguidos, un réquiem al sol que se diluía en el tinte melancólico del atardecer. Sin duda, pensaba tío Gaudencio, las aves también se sentían fascinadas por los misteriosos árboles; y era entonces, cuando barruntaba, temeroso por su descendencia, la llegada de nuevos y extraños tiempos, que no estaban escritos para él.

Y llegó el día en que tío Gaudencio «Barruntas» vio a su yerno plantar el extraño árbol en el tejado de la casa; a la que le había llevado su hija, hacía ya más de tres años, diciéndole que desvariaba mucho y que ya estaba muy mayor para vivir solo. El mismo día que llegó el árbol, apareció en el comedor de la casa un sorprendente artilugio: una especie de urna de cristal unida a una larga raíz blanca, que ascendía por la pared hasta el techo y que sin duda alguna, pertenecía al árbol que estaban plantando en el tejado. El anciano comprendió entonces que el fruto de los extraños árboles, como ocurría con las patatas y las cebollas, se encontraba bajo la planta y no en las ramas como él había estado esperando. Del sorprendente tubérculo cuadrangular, comenzó a manar una potente luz cegadora, acompañada de un zumbido ensordecedor. Un torbellino de mosquitos voraces pugnaba por comer la carne blanquecina del fruto, de la hortaliza, o de lo que demonios fuera aquello que el anciano comenzaba a tomar como ajeno a la mano de Dios. Pues, bien podría ser que lo del tejado, más que un árbol, fuera el espinazo del diablo.

Tan irascible y cegador era el chisporroteo luminoso de aquella cosa instalada en el comedor, que tío Gaudencio tuvo que desviar su mirada escrutadora, pese a encontrarse en la pared opuesta del salón; donde su yerno le había desterrado cuando le vio tantear el aparato con la cayada. Cerró los ojos y no volvió a abrirlos hasta escuchar alarmado a uno de sus nietos que, asomándose a la ventana, gritaba como un poseso a los que estaban en el tejado: ¡Ya se ve, ya se ve! ¡Están los payasos!

El artefacto templó su fogosidad lacerante y calló la chicharra desquiciada que moraba en sus entrañas. La gente, congregada en torno al aparato, comenzó a lanzar gritos de júbilo envueltos en aplausos. Aprovechando la catarsis de regocijo de la gente allí congregada, el anciano, cauteloso, se aproximó de nuevo a lo que en un principio había tomado por tubérculo. Ahora, en la cercanía y sin deslumbres arañeros, podía ver atónito que se trataba de una especie de jaula de cristal en cuyo interior se encontraba atrapada gente muy menuda, que hablaba sin parar. Luego, comenzaron a aparecer monigotes que hacían toda suerte de cabriolas para entretener a los niños, que miraban embrujados. Tan fascinados estaban que el anciano temía que sus nietos acabaran sorbidos por el artificio y reducidos a miniaturas atolondradas.

A partir de ese día todo cambió; tío Gaudencio comprendió la transcendencia de aquellos árboles mágicos, capaces de meter el mundo en una caja de cristal. La vida del interior de las casas comenzó a girar en torno al aparato. Gracias, que de vez en cuando, tapaban la caja luminosa con una tela oscura; y la gente diminuta y los monigotes allí encerrados, callaban al instante como los jilgueros cuando cubren su jaula. Era entonces, cuando podían descansar los de dentro y podían hablar los de fuera. Pero eso, ocurría cada vez con menor frecuencia ya que la insólita caja de cristal cada día permanecía durante más tiempo iluminada. Incluso cuando tío Gaudencio se retiraba a su cama, el aparato seguía resplandeciendo los rostros de sus familiares. Cuando se despedía con su clásico: «Son las diez, en la cama estás y si pude ser antes, mejor que des-

pués», los fascinados espectadores, sin apartar la vista del aparato, bisbiseaban una despedida que su desgastado tímpano no llegaba a percibir. La desconsideración le sumía en una profunda tristeza que nadie advertía y que le llevaba a pensar que los atrapados no eran los que estaban dentro de la maldita caja de cristal, sino los de fuera.

Con estas cavilaciones intentaba conciliar un sueño que cada vez se mostraba más esquivo. Añoraba y recordaba con punzante nostalgia los tiempos en los que su familia congregada en torno a la lumbre, le pedía que relatase alguna de las miles de historias de antaño que guardaba en los pliegues laberínticos de su frente y que intercalaba sabiamente con chistes añejos, canciones sentidas, refranes sabios e inquietantes acertijos, cuya solución ni el mismo diablo alcanzaba. La añoranza de ser escuchado era tan fuerte que, a solas en la cama, se ponía a relatar sus historias y retahílas; y se iluminaban acuosos en la oscuridad sus ojos de plata vieja, imaginando la fascinación en los rostros de sus nietos. Pero la fantasía acababa con una voz agreste y cuartelera, que sin piedad alguna le amonestaba:

—Abuelo, no son horas; cállese de una vez que es muy tarde y mañana tengo que madrugar.

Una mañana, tío Gaudencio pensó que había llegado la hora de enfrentarse al aparato que le había robado la atención de su familia, con sus mismas armas, de poder a poder. Había decidido que aquella noche, después de la cena, contaría la historia de la burra parda que curó de unas pústulas en un poblado del Rif durante la guerra de África. Adornaría con todo lujo de detalles, con imitaciones histriónicas, como le gustaba a sus nietos, los agasajos que le hicieron los «paisa» de aquel poblado. También narraría las hazañas en combate que tan famoso le hicieron; y dejaría para el final, añadiendo pormenores inéditos, el día en que el jefe de una Cabila amiga le ofreció a una de sus hijas como esposa. Aquella era sin duda, la historia favorita de la familia. Tenía que poner todo el suspense y emoción que le permitiese su quebrada voz. Estaba

seguro de poder derrotar al infernal artilugio y de que al acabar con su resplandor ladino, liberaría a su familia de tan siniestro hechizo.

Tras la cena, apenas llevaba el valeroso excombatiente de las guerras de África un minuto de su relato cuando recibió un golpe mortal de necesidad. En los oídos del anciano resonó un obús de artillería, que el maldito aparato lanzó por la boca de uno de sus nietos:

—Cállese abuelo que no nos deja escuchar la tele.

EL GÉNESIS

EN EL PRINCIPIO FUE EL JUEGO

En torno al ataúd de tío Gaudencio «Barruntas» se congregó un nutrido coro de mujeres enlutadas, ubicadas en la sala según la relación que guardaban con el difunto y con la familia de este. Cada corista sabía el rol que tenía que interpretar. Siempre atentas a las señales de la corista principal, que había adquirido dicho rango tras asistir a muchos duelos. La experta plañidera marcaba el tempo y las inflexiones del velatorio con fúnebre maestría. Y si alguna de las coristas, en un arrebato de misticismo lírico, se salía de la reglamentaria letanía con manifestaciones personalizadas de su duelo; era inmediatamente asaeteada por la mirada furibunda de la superiora y del resto de las coristas, que recriminaban el afán de protagonismo extemporáneo.

Con implacable y exacta parsimonia, el reloj de la pared devoraba el tiempo a pequeños bocados. Su rítmico masticar ejercía de sutil metrónomo de una sinfonía compuesta de lamentos, sollozos, sentencias y algún esporádico y fugitivo suspiro anal que intentaba camuflarse con un movimiento brusco de silla, seguido del ondear de pañuelos blancos, empapados en colonia de garrafa.

Pero el verdadero protagonista de la sinfonía era el silencio pétreo en el que percutía obcecado el tictac del reloj. De súbito,

irrumpía magistral y perentorio el lamento eterno de nuestro complejo ancestral: «Ay Señor, no *semos* nada». Era la señal de la decana: la entrada a la que seguían, in crescendo, todo tipo de ruegos al Señor y alabanzas al finado, que concluían con la apoteosis de vientos nasales sobre los pañuelos perfumados. Tras el frenesí apoteósico, se agostaban lentamente los sonidos y afloraba de nuevo el jadeo del silencio. De nuevo, el ritmo binario del tictac, el ritmo binario del corazón; el ritmo binario del péndulo vida-muerte.

Tío Gaudencio «Barruntas» se sentía tremendamente halagado y satisfecho por las muestras de cariño y admiración tan bien interpretadas por la cohorte enlutada que custodiaba su ataúd. Pero su mayor regocijo era ver enfrente, derrotado y tapado por un velo oscuro, el malvado artificio, que con maniobras de distracción, apiolaba las mentes humanas. Por fin, lo podía contemplar sin luz, sin brillo y sobre todo, ignorado por la gente, que solo tenía atenciones para él. Sentía que el verdadero muerto era su rival: como el Cid Campeador, había ganado la batalla siendo ya un cadáver.

El alma/mente del protagonista del funeral todavía no ha sido exiliada de la materia orgánica que la asiste y cobija; todavía no ha sido engullida por la insaciable nada. Está disfrutando de un tiempo de cortesía, que concede tras la muerte, el Creador del juego vital. Durante esta prórroga, antes de la intransigente evanescencia que acarrea la muerte, el alma del recién finado, gracias al oxígeno del postrer aliento, percibe lo que ocurre a su alrededor, pero sin capacidad para interactuar. El fenómeno es similar al que se produce cuando desenchufamos el cable de una radio (sin apretar el botón de apagado) y observamos como la radio sigue funcionando durante un breve espacio de tiempo debido a la energía que viaja en el cable. También se produce este fenómeno cuando cerramos la llave de paso de una manguera y el agua sigue fluyendo.

Este intervalo post mortem que antecede al tránsito a la nada, oscila entre 130.000 y 150.000 nanosegundos en el mundo de los vivos. Su duración depende de factores como la longevidad, el grado de conocimientos adquiridos en vida, coeficiente de inteligen-

cia, capacidad de concentración etc. Pero, por un efecto similar a la teoría de la relatividad, el tiempo en el mundo de los muertos se dilata para poder llevar a cabo el protocolo que exige el juego de la vida antes de la inhabilitación del alma; antes de la desconexión total de la materia orgánica, en cuya ausencia, ni los sueños, por etéreos que sean, pueden concebirse.

Ni la religión, ni la filosofía, ni la ciencia, ni el mismo esoterismo me habrían permitido conocer con tanta precisión lo que ocurre tras la muerte como el poder omnisciente de la creación literaria me ha permitido alcanzar. Si algún lector, por las razones que fuere, no quiere que le siga revelando los pormenores del más allá, absténgase de leer hasta la página 25.

Según he podido averiguar, después de una primera fase en la que se toma conciencia de la muerte, observando lo que ocurre en la vida, ya vetada al difunto observador; el Creador del universo lúdico, con claro afán de divertimento, se presenta en la mente emérita del cadáver para revelar el sentido o el sinsentido de la vida; que cada cual lo juzgue.

Sintiendo mucho la decepción de creyentes optimistas (merecedores sin duda de recompensas paradisiacas); debo decirles, emulando al gran dramaturgo del Siglo de Oro, que toda la vida es juego y que los juegos, juegos son.

Nuestro magnánimo Creador resulta ser un adolescente cualquiera de una civilización de seres con intelecto y capacidades inimaginablemente superiores a los atribuidos por el hombre a tantas y tan variopintas abstracciones divinas; concebidas a lo largo de la historia por las ansias existenciales de nuestra especie. Una especie misteriosamente singular: dotada de un cuerpo muy mediocre, funcionalmente hablando, pero asistida por un cerebro de capacidad desproporcionada para la mera supervivencia.

Los entes, a cuya especie pertenece nuestro Creador, son cuasi todopoderosos y moran extramuros de nuestro universo. Son multidimensionales, tienen forma y volumen variable, indescriptibles al lenguaje humano y solo visibles al ojo humano a través de un

«macroscopio» espectral de masas. Practican un hobby divino que consiste en crear universos de sucesos aleatorios con el propósito de reproducirlos una y otra vez, calcando la aleatoriedad primigenia que genera el caos. Esta clonación de universos caóticos, esta domesticación del destino, pueden realizarla gracias al dominio total de la conducta (errática y alocada a nuestro parecer) de las partículas subatómicas y de las ingenierías mecánicas que dinamizan la materia del universo como engranajes de un reloj. Cuentan para ello con complejos sistemas de control y programación, basados en «hiperalgoritmos» de años luz de extensión, configurados en sistema de numeración de base 4 y enrollados en cadenas de doble hélice. Con estas herramientas, consiguen controlar el pulular de las partículas; o lo que nosotros, juguetes del universo, denominamos: capricho de Dios, caos, serendipia, destino... Por eso, cuando el hombre, con supina soberbia, se empeña en juzgar la voluntad divina o el albedrío cosmológico; acaba convirtiéndose en algo tan insuperablemente absurdo como un juguete resentido.

Los adolescentes de esta deífica especie ultramundana son empedernidos voyeurs y ludópatas obsesos del caos ritmado. Practican un juego competitivo que desarrollan en una especie de diorama, al que nosotros, los que estamos dentro, denominamos universo. En el interior de este receptáculo, antes de practicar el vacío y el preceptivo sellado, introducen una determinada cantidad de materia, que generalmente extraen de lo que podríamos denominar «su ombligo divino» y que comprimen con sus extremidades más finas hasta llevar el detrito a un punto de volumen cero y densidad infinita (en magnitudes humanas).

El diorama del juguete está rodeado por una resistente membrana ultra elástica, opaca desde el interior y transparente al exterior; que permite al jugador visualizar las evoluciones de su partida, pero que impide cualquier contacto, por ínfimo que sea, entre el exterior y el interior, entre el mundo real y nuestro mundo. Un intercambio accidental podría enquistar la realidad de paradojas o algo peor aún: tergiversar la fantasía.

Al cabo de un tiempo programado, la materia umbilical híper concentrada explota en el interior del diorama, dando lugar al inicio del juego con la expansión del universo. La materia y la energía del interior, al dilatarse y expandirse, comienzan a ejercer presión sobre la cubierta del diorama. Esta presión no se ejerce de forma uniforme sobre la membrana; existen determinadas zonas donde la concentración de materia es tan asombrosa que ensombrece hasta la luz. Pero contrariamente a lo que los científicos humanos creen, la expansión de la membrana no es infinita.

Los magnánimos creadores son tan infinitamente soberbios que no conciben el infinito. Para ellos, solo los números son infinitos; y es precisamente por esta razón por lo que les resulta imposible demostrar que no exista un número tal, por descomunal que sea, que tarde o temprano acabe acotando aquello que, por desconocimiento de límites, podría juzgarse como infinito.

Para esta especie de viciosos del juego recreativo, la infinitud de los números y su poder absoluto los convierte en entes sagrados con vida propia. No son, como nosotros pretendemos, una mera invención destinada a estructurar el razonamiento o a discernir la simpleza del prodigio. Los números son para ellos los auténticos genios creadores de la materia. De la imperiosa necesidad que tienen los números de materializarse; así como de sus trifulcas, enredos y alianzas habrían surgido los algoritmos generadores y conmutadores de la materia. Y es en base a estas creencias, por lo que los seres creadores veneran con absoluta racionalidad, los números irracionales; de forma especial al número ϕ , al que han convertido en su clave identitaria.

Pero volviendo al proceso de formación y destrucción de universos clónicos; cuando la presión de la materia y la energía sobre la membrana envolvente del diorama alcanza la tensión programada, se libera violentamente la energía potencial elástica acumulada en la membrana. Esta violenta liberación provoca una gran implosión que vuelve a concentrar toda la materia y energía del universo en el mismo punto de origen, con idéntico volumen y densidad al

que tenía la materia primigenia en el momento de ser introducida en el diorama, en el instante cero del universo. Transcurrido un espacio de tiempo, la materia reconcentrada vuelve a explotar para repetir el proceso anteriormente señalado e iniciar el bucle lúdico que persigue el jugador, con divino deleite.

El éxito de este pasatiempo requiere que en cada ciclo (periodo de tiempo transcurrido entre explosión e implosión), se repitan con absoluta simetría espacio-temporal e idéntica concomitancia, los mismos lances de la materia y la energía que los ocurridos en el primer periodo o «Universo generador aleatorio».

Para que el lector se haga una idea, piense que cuando come paella, está programado el número de granos de arroz que va a transformar dentro de su organismo y los que van a ir a otros destinos. El simple e irrelevante hecho (a nuestro parecer) de comer un grano de más o un grano de menos acabaría inexorablemente con el Gran Juego y por ende; con el universo. Sin animus *iocandi* ni pretensiones escatológicas, he de apuntar que esta absoluta rigurosidad en la réplica exacta de los hechos también atañe a las veleidades azarosas y a menudo imperativas del aparato excretor, como a cualquier otro avatar cosmológico.

El universo lúdico de nuestro púber Demiurgo, al cual tenemos el honor de pertenecer, tiene un periodo o duración de ciclo de 17.050 millones de años, 197 días, 8 horas, ocho minutos, 7,479 segundos, 498 nanosegundos.... (A partir de aquí las unidades de tiempo son tan ínfimas, que nuestra mente necesitaría millones de años para poder desmontar el tiempo en piezas tan infinitesimales).

Actualmente nos encontramos en el décimo segundo ciclo, es decir: nuestro universo se ha creado 12 veces y se ha destruido 11. Dicho de otra manera: doce veces hemos celebrado nuestro bautizo y once, nuestro entierro. La persona que lea este libro (si la hubiere) lo habría hecho en doce ocasiones o un número múltiplo de 12, si le dio por repetir la lectura, que para todo hay gente.

Los actos de nuestra vida no son sino una estricta reproducción, con idénticas coordenadas espacio-temporales, de lo acaecido en el primer ciclo. Lo único que cambia en nuestros lances vitales, es la variable de la cuarta dimensión, que viene determinada por el número del ciclo en el que nos encontremos y que debería acompañar a los números que expresan una fecha. Así pues, en estos momentos, esta coordenada de la cuarta dimensión tiene un valor 12 para los que estamos vivos y de -12 para los que ya no lo están y esperan, sin saberlo, la refundición y barajeo de la materia para que vuelva a germinar su alma por décimo tercera vez en el mismo caldo de cultivo que la anteriores.

En este décimo segundo ciclo, en el que nos encontramos en la actualidad, no se ha producido (hasta el momento) la más mínima variación (ni a ínfima ni a gran escala) de los incidentes que integran la historia universal de la materia y la energía. Circunstancia que de haber ocurrido, habría desencadenado irremediamente el fin del Gran Juego, y la muerte de los seres vivos dejaría de ser cíclica para convertirse, por fin, en absoluta.

La instintiva reiteración de nuestra biografía, a la que inexorablemente estamos sometidos, viene a contradecir el recurrente refrán que alienta goces y espanta cautelas: «Solo se vive una vez». No seré yo quien censure el «carpe diem» pero como ya les he dicho, vivimos más de una vez pero precisamente, la inconsciencia de este pleonasma es lo que evita el empalago vital. Sin embargo, aunque no seamos conscientes de la continua repetición de nuestras vidas, algún poso etéreo suspendido en el limbo llega sutilmente a nuestra mente para concitar el desconcertante fenómeno de la paramnesia o «*déjà vu*».

Se preguntará el lector, ¿cuántos ciclos conseguirá clonar nuestro Demiurgo? Es decir, ¿cuántas vidas nos quedan por repetir? Lo mismo da; solo seremos conscientes de una vida relativa y de una muerte absoluta. Pero, con riesgo imprudente de desvelar el final de la novela, y del universo, sirva como pista apocalíptica la no tan irracional superstición humana de la triscaidecafobia.

En cuanto al momento del ciclo en el que nos encontramos, es decir, el tiempo programado que queda para que se produzca el décimo segundo colapso de la materia y el advenimiento del décimo tercer ciclo: no tenga miedo el lector ni tema por sus descendientes; cuando esto ocurra, ya no habrá seres humanos en el universo. El *Gran Juego* está programado para que la especie humana se extinga periódicamente; justo antes de que su desarrollo tecnológico permita la construcción de una nave tripulada, que a través de atajos espacio-temporales, sea capaz de llegar a los confines del universo y horadar la membrana envolvente que separa el mundo real del fantástico.

El aburrimiento absoluto es el gran divertimento de este «*Gran Juego*» que abomina de la sorpresa. Pero el aliciente radica en que no está garantizada la repetición de los hechos como ocurre cuando vemos un partido de fútbol en diferido o un vídeo casero grabado y damos por descontado que ocurrirán siempre las mismas secuencias por más que repitamos su reproducción. Sobre los universos clonados de nuestro creador pende como una espada de Damocles la amenaza de una perturbación inédita que acarrearía el apocalipsis. Y cuando esto ocurra, cuando aparezca en la pantalla de control «*game over*»; nuestro púber creador se convertirá en un implacable destructor, que dará un puntapié a su diorama, enfurecido por no haber podido batir el récord de este juego (establecido en 25 repeticiones para la categoría de universos de menos de 20.000 millones de años de ciclo y con menos de 10 elevado a 100 átomos de materia). Este récord (conseguido por un adolescente de tan solo 14 trillones de años) es el gran objetivo y la razón por la que los seres humanos estamos condenados a plagiar nuestra vida una y otra vez.

A medida que aumenta el número de repeticiones de la odisea universal, se incrementan las posibilidades de una mutación del comportamiento de las partículas o un desajuste conductual de la energía. Dos son las causas más comunes que alteran los patrones programados y ponen fin al *Gran Juego*. La primera es de

carácter técnico y está provocada por la tendencia sutil que tiene la membrana envolvente del universo a darse de sí, provocando una deformación del espacio-tiempo, que compromete el exacto cumplimiento de los algoritmos sagrados.

La otra causa es más furtiva y alevosa; algo similar a la modificación genética del ADN que llevan a cabo las bacterias para resistir frente a un antibiótico. Esta segunda causa se debe a la alteración del comportamiento de algún ser vivo (generalmente, muy evolucionado y de bajo nivel instintivo) provocada por una suerte de resabio que irrumpe de súbito en su mente con un recuerdo del futuro, que avisa de la repetición de una experiencia traumática.

La nigromántica intuición humana, en especial la femenina, es sin duda uno de los componentes más delicados del juego. Aunque los jugadores intentan por todos los medios solucionar este hándicap; ocurre que en determinadas y sorpresivas circunstancias, la mente humana es capaz de olfatear un rastro de vidas anteriores, que quedó hollado en el vacío atemporal. Es por esta razón por la que Nuestro Creador nos invita en el protocolo *post-mortem* a rememorar la experiencia más satisfactoria de nuestra vida. De esta manera, pretende incentivar la repetición de nuestros actos en el próximo ciclo y seguir al pie del algoritmo las pautas conductistas básicas: la atracción hacia el placer, la repulsión hacia el dolor y la competitividad que generan ambas reglas en los seres vivos. Pero a veces, la repulsión del dolor es tan fuerte que conlleva indefectiblemente la aparición de mecanismos intuitivos de defensa en la mente de ciertos seres de notable sensibilidad.

Este universo que nosotros, con nuestra percepción finita, consideramos infinito; para nuestro Creador tendría un volumen que en su momento de mayor extensión, equivaldría, proporcionalmente, al volumen que para una persona adulta representaría una pecera de tamaño normal. Como ya he apuntado, en el mundo de nuestro Creador no existe el infinito, aunque es algo que temen sobremanera pues su existencia abonaría la terrible sospecha de que ellos también podrían ser juguetes de otros creadores.

En este relato, voy a revelar el momento del fin del *Gran Juego*, pero no quisiera generar pánicos innecesarios, ni que me tilden de apocalíptico; o lo que sería peor, que me erijan líder de alguna secta y me tenga que poner túnica, prenda que, dicho sea de paso, no me parece nada funcional.

Algún lector, a mala idea, podría pensar que ahora que sabe esta información, va a cometer un acto que altere «el *Gran Juego*». Pero ¿cómo saber que no estaba predeterminado para actuar de esa forma? Esta es la gran paradoja de la vida, que nos hace libres y esclavos al mismo tiempo.