

LOOSH

El origen de nuestro infierno Holojuego Matrix

Extracto de Far Journeys, de Robert A. Monroe

Traducción al castellano · SurfeandoMatrix.info

BB se volvió hacia adentro otra vez, luego se abrió, parpadeando. (Bueno, percibo que hay demasiado rote salvaje flotando por aquí.)

Me vacié. (¿Cuál en particular?)

(Ese rote sobre el aprendizaje comprimido humano, la estructura humana, el que me lanzaste.)

Parpadeé. (¿Sí?)

BB siguió. (¿Eso no es salvaje?)

(Mi percepción es que encaja.)

(Recibí otro rote, y cuando superpongo los dos, uno de ellos es sin duda salvaje.)

Me vacié. (¿Qué rote es ese?)

(El que nos dieron en el folleto del TSI, sobre todos los lugares y cosas que íbamos a visitar. Todo acerca de la tierra y los humanos, cómo empezó, para qué sirve ... todo eso.)

Me cerré, luego me abrí despacio. (¿No coinciden?)

(Toma, obtén tu propia percepción.) *BB me lanzó un rote, y lo tomé con curiosidad. Y lo desplegué.*

CLIC

Alguien, en Algún Lugar (o ambos, en millones, o incontables) requiere, gusta, necesita, valora, recolecta, bebe, come o usa como droga (*sic*) una sustancia identificada como Loosh. (Electricidad, petróleo, oxígeno, oro, trigo, agua, tierra, monedas antiguas, uranio.) Esta es una sustancia rara en Algún Lugar, y quienes poseen Loosh la encuentran vital para aquello en que se use.

Ante esta cuestión de Oferta y Demanda (una ley universal de Algún Lugar), Alguien decidió producirla de modo artificial, por así decirlo, en lugar de buscarla en su forma «natural». Decidió construir un Jardín y cultivar Loosh.

En el estado natural se halló que el Loosh provenía de una serie de acciones vibratorias en el ciclo carbono-oxígeno y que el residuo era Loosh en distintos grados de pureza. Ocurría sólo durante tal acción, y de modo secundario durante el proceso reactivo. Prospectores de Algún Lugar recorrieron distancias enormes en busca de fuentes de Loosh y los nuevos hallazgos eran recibidos con gran entusiasmo y recompensa.

Así fue que Alguien y su Jardín lo cambiaron todo. Lejos, en una zona remota, se puso a trabajar en su experimento. Primero creó un entorno adecuado para el ciclo carbono-oxígeno, donde pudiera florecer. Creó un Equilibrio con mucho cuidado, de modo que la radiación apropiada y demás nutrimento estuvieran en suministro continuo.

Luego ensayó su Primera Cosecha, que de hecho produjo Loosh, pero sólo en pequeñas cantidades y de grado comparativamente bajo, no lo bastante significativo como para llevarlo de vuelta al corazón de Algún Lugar. El problema era doble. El periodo de vida era demasiado corto y las propias unidades de cosecha eran demasiado minúsculas. Eso impuso límites de calidad y cantidad, pues la cosecha no tenía tiempo de generar Loosh en tolerancias tan estrechas. Además, el Loosh sólo podía recolectarse en el instante de la terminación del lapso de vida, no un instante antes.

Su Segunda Cosecha no fue mejor, si es que lo fue. Cambió el entorno a otra parte del Jardín, donde la densidad era gaseosa en vez de líquida y los compuestos de mayor densidad formaban una base sólida y así seguían disponibles. Plantó innumerables unidades en muchas variedades, en una forma nueva, con un gran aumento de tamaño, algunas miles de veces más grandes y más complejas que la Primera Cosecha unicelular. Invirtió el ciclo carbono-oxígeno. Aun así todas tenían una uniformidad básica. Como la Primera Cosecha, se resembraban a intervalos regulares y terminaban su lapso de vida de modo automático. Para evitar la distribución desigual de compuestos y radiación que había predominado en la Primera Cosecha, inmovilizó la Segunda Cosecha. Cada una fue diseñada para permanecer principalmente en su propia sección del Jardín. Con ese fin se le dieron zarcillos firmes que se hundían hondo en la materia química más densa. Unido a esto iba un tallo o tronco que ayudaba a elevar la porción superior hacia su parte de radiación necesaria. La porción superior, ancha, delgada y algo frágil, fue diseñada como transductor de compuestos de carbono-oxígeno hacia y desde la unidad de cosecha. Como idea añadida, radiadores de color brillante acompañados de pequeños generadores de partículas se montaron en cada unidad, por lo general cerca de la cima y centrados con simetría.

Estableció patrones de circulación en la envoltura gaseosa alrededor de la cosecha, principalmente para ayudar al proceso de resiembra. Más tarde descubrió que el mismo efecto turbulento servía como medio de recolectar el Loosh. Si la turbulencia era lo bastante violenta, la Cosecha era derribada, el lapso de vida terminaba y el Loosh se descargaba. Esto resultaba especialmente útil cuando se deseaba un suministro inmediato de Loosh en un punto particular y no en el Tiempo de Cosecha.

A pesar de todo esto, la Segunda Cosecha fue muy insatisfactoria. Si bien era cierto que se alcanzaba una cantidad mucho mayor, el Loosh sin refinar producido era de tan bajo grado que apenas valía el esfuerzo. Además, el periodo de crecimiento era ahora demasiado largo y no resultó aumento alguno de calidad. Faltaba algún elemento vital.

Alguien se mantuvo sobre su Jardín durante un largo periodo de estudio antes de intentar la Tercera Cosecha. Era en verdad un desafío. Ciertamente, había tenido un éxito parcial. Había cultivado Loosh. Aun así el producto de sus esfuerzos quedaba muy por debajo de la variedad salvaje, no cultivada.

Era inevitable que percibiera la respuesta. La Tercera Cosecha fue prueba viva de esta Verdad. El ciclo original carbono-oxígeno debía incluirse. La movilidad debía restaurarse. Ambos factores habían mostrado gran promesa en la producción de Loosh de alto grado. Si se podía añadir tamaño a esto, mucho podría lograrse.

Con este plan en primer plano, Alguien retiró varias unidades de muestra de la Primera Cosecha, que aún prosperaba en la porción líquida del Jardín. Las modificó para existir y crecer en el área gaseosa. Las adaptó primero para tomar nutrimento de la Segunda Cosecha, a la que permitió abundar con este mismo propósito. Así fue que surgieron los primeros de los Móviles, la Tercera Cosecha. Los Móviles tomaban nutrimento de la Segunda Cosecha, dando así fin a su lapso de vida y produciendo Loosh de bajo grado. Cuando cada enorme Móvil terminaba su propio lapso de vida, se producía Loosh adicional. La cantidad era masiva, pero el patrón de frecuencia del residuo de Loosh aún dejaba mucho que desear.

Fue por accidente que Alguien dio con el Catalizador Primordial en lo que respecta a la producción de Loosh. Los Móviles monstruosos y de movimiento lento tenían un lapso de vida muy desproporcionado respecto de su entrada de nutrimento. El proceso de crecimiento y terminación de vida era de tal longitud que pronto los Móviles casi diezmarían la Segunda Cosecha. El Jardín entero quedaría fuera de equilibrio, y no habría producción de Loosh alguna. Tanto la Segunda como la Tercera Cosecha se enfrentaban a la extinción.

Al escasear la Segunda Cosecha, las necesidades de energía de los Móviles se volvieron agudas. A menudo dos Móviles buscaban ingerir la misma unidad de Segunda Cosecha. Esto creó Conflicto, que resultó en lucha física entre dos o más de los Móviles desgarrados.

Alguien observó esas luchas, al principio perplejo ante el problema, luego con gran interés. Conforme las luchas se sucedían, ¡los Móviles emanaban Loosh! No en cantidades fraccionarias, sino en cantidades apreciables y utilizables, y de una pureza mucho mayor.

Puso la teoría a prueba de inmediato. Retiró otra unidad de Primera Cosecha del área líquida del Jardín, la rediseñó para el entorno gaseoso, pero con un cambio significativo. El nuevo Móvil sería algo más pequeño, pero requeriría la ingestión de otros Móviles para nutrirse. Esto resolvería el problema de sobrepoblación de Móviles y al mismo tiempo crearía buenas cantidades de Loosh utilizable durante cada lucha-conflicto, más una prima si la nueva clase de Móvil terminaba el lapso de vida del otro. Alguien podría transmitir a Algún Lugar cantidades prácticas de Loosh razonablemente puro.

Así fue que nació la Regla del Catalizador Primordial. El conflicto entre unidades del ciclo carbono-oxígeno produce emanaciones consistentes de Loosh. Era tan simple como eso.

Satisfecho de haber hallado la fórmula, Alguien preparó la Cuarta Cosecha. Sabía ahora que los Móviles de la Tercera Cosecha eran demasiado grandes y de lapso de vida demasiado largo para ser prácticos en última instancia. Si se cultivaban en gran número, el Jardín entero tendría que ampliarse y ensancharse. No había espacio bastante para cultivar unidades individuales tan masivas y las Cosechas Segundas frondosas en proporción para sostenerlas. También razonó con acierto que una movilidad más rápida y aumentada expandiría el factor Conflicto, con el consiguiente mayor rendimiento de Loosh.

En un solo movimiento, Alguien terminó los lapsos de vida de todos los Móviles torpes de la Tercera Cosecha. Volviendo a la Primera Cosecha en el área líquida, las modificó y expandió en una multitud de formas y tamaños, les dio estructuras multicelulares complejas de alta movilidad. Diseñó en ellas un patrón de equilibrio. Había las que ingerían una unidad de ciclo de carbono de tipo Segunda Cosecha (básicamente inmóvil) como fuente de energía. Había otras, de movilidad muy alta, que requerían para su energía la ingestión de otras unidades Móviles de Primera Cosecha modificada.

El circuito completado operó de modo bastante satisfactorio. La modificación estacionaria de Segunda Cosecha en el entorno líquido floreció. Pequeños Móviles muy activos de respiración líquida tomaban nutrimento, «comían» la modificación de Segunda Cosecha. Móviles más grandes y/u otros activos consumían para su energía a los «comedores de plantas» más pequeños. Cuando un Móvil crecía demasiado grande y lento, se volvía un blanco fácil para los Móviles más pequeños, que atacaban en números voraces. El residuo químico de esas acciones ingestivas se depositaba en el fondo del medio líquido y así proveía nuevo nutrimento a los Estacionarios (Segunda Cosecha modificada), completando el circuito. El resultado fue un flujo constante de Loosh, proveniente de la terminación del lapso de vida de los Estacionarios, del conflicto intenso entre los Móviles para evitar la ingestión, y por último de la terminación súbita de los lapsos de vida de tales Móviles como producto inevitable de esos conflictos.

Volviéndose a otra porción de su Jardín —el área gaseosa con base de compuesto denso—, Alguien aplicó las mismas técnicas con mejoras aún más avanzadas. Añadió muchas variedades de Estacionarios (Segunda Cosecha original) para proveer nutrimento suficiente y diverso a los nuevos Móviles que iba a crear. Como en la otra área del Jardín, hizo de tales Móviles un equilibrio de dos especies, las que ingerían y extraían energía de los Estacionarios de Segunda Cosecha, y las que requerían otros Móviles para sustentarse. Los creó en literalmente miles de tipos originales, pequeños, grandes —aunque ninguno tan grande como los Móviles de la Tercera Cosecha— y con ingenio dio a cada uno algún adminículo para el conflicto. Estos tomaron la forma de masa, velocidad elusiva, revestimiento engañoso y/o protector y radiación de color, receptores y detectores de acción ondulatoria y de partículas, y protuberancias únicas de mayor densidad para horadar, asir y desgarrar durante el conflicto. Todo esto servía con limpieza para añadir y prolongar los periodos de conflicto, con el consiguiente aumento de emanación de Loosh.

Como experimento lateral, Alguien diseñó y creó una forma de Móvil que era débil e ineficaz según los estándares de los demás Móviles de la Cuarta Cosecha. Aun así este Móvil experimental tenía dos ventajas distintas. Tenía la capacidad de ingerir y tomar energía tanto de los Estacionarios como de otros Móviles. En segundo lugar, Alguien extrajo un Pedazo de Sí Mismo —no se conocía ni había disponible otra fuente de tal Sustancia— para actuar como disparador intensivo y último de la movilidad. Siguiendo la Ley de Atracción, Alguien sabía que tal infusión crearía en esta especie particular de Móvil una movilidad incesante. Siempre buscaría satisfacer la atracción que esta mota minúscula de Él mismo engendraba al buscar la reunión con el Todo infinito. Así, el impulso de satisfacer los requisitos de energía mediante la ingestión no sería la única fuerza motivadora. Más importante, las necesidades y compulsiones creadas por el Pedazo de Alguien no podían saciarse en todo el Jardín. Así la necesidad de movilidad estaría siempre presente y el conflicto entre esta necesidad y la de reposición de energía sería constante —posiblemente un emanador continuo de Loosh de alto orden si sobrevivía.

La Cuarta Cosecha superó todas las expectativas de Alguien. Se hizo aparente que un flujo consistente y útil de Loosh se producía en el Jardín. El equilibrio de la «vida» operaba a la perfección, con el Factor Conflicto produciendo cantidades inmensas de Loosh y un suplemento constante surgido de las terminaciones continuas de lapsos de vida de toda clase de Móviles y Estacionarios. Para manejar la salida, Alguien estableció Recolectores Especiales que ayudaran en la cosecha. Estableció Canales para conducir el Loosh crudo desde su Jardín hasta Algún Lugar. Ya no dependía Algún Lugar principalmente del «estado salvaje» como fuente principal de Loosh. El Jardín de Alguien había puesto fin a eso.

Con el éxito del Jardín y la producción de Loosh por medios cultivados, Otros comenzaron a diseñar y construir sus Jardines. Esto iba de acuerdo con la Ley de Oferta y Demanda (el Vacío es una condición inestable), pues las cantidades de Loosh del Jardín de Alguien sólo cubrían en parte los requisitos de Algún Lugar. Recolectores en nombre de los Otros entraron de hecho en el Jardín de Alguien para aprovechar aquellas pequeñas emanaciones de Loosh pasadas por alto o ignoradas por los Recolectores de Alguien.

Alguien, concluido su trabajo, volvió a Algún Lugar y se ocupó de otros asuntos. La producción de Loosh se mantuvo en un nivel constante bajo la supervisión de los Recolectores. Las únicas alteraciones las ordenaba Alguien mismo. Bajo instrucciones de Alguien, los Recolectores cosechaban periódicamente segmentos de la Cuarta Cosecha. Esto se hacía para asegurar compuestos, radiación y demás nutrimento adecuados para las unidades más jóvenes que iban llegando. Un propósito secundario era proveer cantidades extra ocasionales de Loosh creadas por tal cosecha.

Para recoger tal cosecha, los Recolectores generaban tormentas de turbulencia y tumulto tanto en la envoltura gaseosa como en las formaciones químicas más sólidas que eran la base del Jardín mismo. Tales convulsiones tenían el efecto de terminar los lapsos de vida de multitudes de la Cuarta Cosecha al ser aplastadas bajo la formación de base que rodaba o asfixiadas bajo olas del área líquida agitada del Jardín. (Por peculiaridad de diseño, las unidades de Cuarta Cosecha no podían mantener su ciclo carbono-oxígeno rodeadas por el medio líquido.)

El patrón de «Vida» del Jardín podría haber proseguido así a lo largo de la eternidad de no haber sido por la percepción y la inquisitividad de Alguien. En ocasiones estudiaba muestras de Loosh de su Jardín. No había motivo para hacerlo, aparte del hecho de que Alguien quizá conservaba un interés remoto y persistente en su proyecto.

En un análisis particular de una muestra de Loosh, Alguien había examinado las emanaciones con descuido y estaba a punto de devolverla al Reservorio cuando se percató de una Diferencia. Era muy leve, pero allí estaba.

Su interés se centró de inmediato, miró otra vez. Entretejido con delicadeza entre las emanaciones más comunes de Loosh había un fragmento delgado de Loosh purificado y destilado. Esto era una imposibilidad. El Loosh purificado y destilado resultaba sólo después de que el Loosh de «estado salvaje» había sido procesado muchas veces. El Loosh del Jardín de Alguien requería el mismo tratamiento antes de poder usarse.

Y sin embargo aquí estaba —tan finamente graduado en sus radiaciones refinadas que no podía o no quería volver a componerse con la sustancia cruda. Alguien reafirmó sus pruebas, y el resultado seguía siendo positivo. Había un factor en su Jardín del que no era consciente.

Con rapidez, Alguien dejó Algún Lugar y volvió a su Jardín. Por fuera, todo parecía igual. Las áreas gaseosas de base sólida del Jardín eran una alfombra sin fin de reflejo verde de la Segunda Cosecha próspera. La Primera Cosecha modificada en el área líquida estaba en perfecto acuerdo con la Ley de Acción-Reacción (una División de Causa y Efecto). Alguien percibió sin demora que la Diferencia —la fuente del Loosh destilado— no residía ni en la Primera ni en la Segunda Cosecha.

Halló su primer toque momentáneo de emanación de Loosh destilado en una de las unidades de la Cuarta Cosecha (que para entonces se había filtrado por todas las plantaciones de la Segunda Cosecha). El destello ocurrió durante la acción inusual de esta unidad al entrar en una lucha que terminaba la vida con otra unidad de Cuarta Cosecha. Esto solo no crearía Loosh destilado, Alguien lo sabía, y sondeó más hondo en busca de la fuente.

Fue en ese momento cuando descubrió la Diferencia. La unidad de Cuarta Cosecha no luchaba en Conflicto por un resto ingestible de una unidad más débil de Cuarta Cosecha ni por un fronde sabroso de un tallo cercano de Segunda Cosecha, ni para evitar la terminación de la vida y la ingestión por la otra unidad de Cuarta Cosecha en conflicto.

Estaba en Conflicto para proteger y salvar de la terminación de vida a tres de su propia especie recién generada, apiñados bajo una gran unidad de Segunda Cosecha a la espera del desenlace. No había duda. Esta era la acción que producía los destellos de Loosh destilado.

Con esta pista, Alguien examinó las acciones de otras unidades de Cuarta Cosecha en el Jardín. Halló destellos similares cuando otras unidades de Cuarta Cosecha tomaban la misma acción en defensa de sus «crías». Aun así había una inconsistencia. La suma de todos esos destellos de emanación de Loosh destilado de todas esas acciones de las unidades actuales de Cuarta Cosecha no alcanzaría la mitad del total que había hallado en la muestra del Reservorio. Era obvio que otro factor estaba presente.

De modo sistemático se mantuvo sobre el Jardín, extendiendo su percepción a todas las áreas. Casi de inmediato halló la fuente. Radiación de Loosh destilado de alto orden se originaba en una sección particular del Jardín. Con rapidez se apresuró al lugar.

Allí estaba —una unidad experimental de Cuarta Cosecha modificada, una de aquellas que contenían un Pedazo de Él mismo en su patrón funcional. Estaba de pie, sola, bajo la porción superior frondosa de una gran unidad de Segunda Cosecha. No estaba «hambrienta». No estaba en Conflicto con otra unidad de Cuarta Cosecha. No actuaba en defensa de sus «crías». Entonces, ¿por qué emanaba Loosh destilado en tan gran cantidad?

Alguien se acercó. Su percepción entró en la unidad de Cuarta Cosecha modificada y entonces supo. ¡La unidad estaba sola! Era este efecto el que producía Loosh destilado.

Al retirarse Alguien, notó otra inconsistencia inusual. La unidad de Cuarta Cosecha modificada de pronto se había percatado de Su Presencia. Se había derrumbado y se sacudía en convulsiones extrañas sobre la formación de base sólida. Un líquido claro era expulsado de los dos orificios receptores de radiación. Con esto, el Loosh destilado emitido se volvió aún más pronunciado.

Fue a partir de esto que Alguien formuló su ahora famosa Fórmula DLP, que está en vigor en el Jardín en este tiempo.

El resto de la historia es bien conocido. Alguien incluyó lo fundamental en su fórmula.

«... La creación de Loosh puro y destilado es suscitada en las unidades Tipo 4M por la acción de la insatisfacción, pero sólo si tal patrón se representa a un nivel vibratorio por encima de los límites sensoriales del entorno. Cuanto mayor la intensidad de dicho patrón, mayor la salida de destilado de Loosh ...»

Para poner la fórmula en efecto, Alguien diseñó cambios sutiles en su Jardín, todos ellos familiares a todo historiador. La división de todas las unidades de Cosecha en Mitades (para engendrar soledad mientras buscaban reunirse) y el fomento del dominio de la unidad Tipo 4M son apenas dos de las innovaciones más notables.

Tal como aparece ahora, el Jardín es un espectáculo fascinante de eficiencia. Los Recolectores hace tiempo que se han vuelto Maestros en el Arte de la Fórmula DLP. Las unidades Tipo 4M dominan y se han extendido por todo el Jardín, con la excepción de las porciones más profundas del medio líquido. Estas son las productoras principales de destilado de Loosh.

Por experiencia, los Recolectores han evolucionado toda una tecnología con herramientas complementarias para la cosecha de Loosh de las unidades Tipo 4M. Los más comunes han recibido estos nombres.

Amor, amistad, familia, avaricia, odio, dolor, culpa, enfermedad, orgullo, ambición, propiedad, posesión, sacrificio —y a mayor escala, naciones, provincialismo, guerras, hambruna, religión, máquinas, libertad, industria, comercio, por enumerar unos cuantos. La producción de Loosh es más alta que nunca ...

CLIC

Estaba cerrado con fuerza, vuelto hacia adentro, aturdido. Mi primera reacción fue que tenía que haber algún error, esta no era el relato-historia de la tierra, BB la había mezclado con algún otro puerto de escala de su itinerario de crucero. Aun así, al volver a correr el rote, la superposición de lo poco que sabía de la historia zoológica y humana de la tierra era incómodamente exacta, aunque desde otra perspectiva. La cadena alimentaria del sistema eco-biológico de la tierra estaba bien establecida. Sabiendo esto acerca de la Madre Naturaleza, algunos de los especuladores filosóficos más duros se habían preguntado a menudo dónde encajaba el animal humano en el proceso. El lado oscuro era obvio, ¿quién nos comía a *nosotros*? Antes, no había sido más que eso, especulación. Ahora ...

BB se abrió, insistió. (¿Obtienes la percepción, RAM?)

Me emboté. (Sí, lo obtengo.)

(Bueno, entonces,) *siguió BB,* (¿qué tiene que ver el Loosh con el aprendizaje?)

Me abrí un poco. (¿Y recibiste el rote antes de venir a la Tierra?)

BB se alisó. (Tal como te lo di, estaba en el folleto del crucero TSI. Iba junto con cientos de otros rotes que recibimos antes de partir.)

Me abrí más, pero con estrechez. (¿De dónde vino el folleto?)

(Pues, eh ... sí, del Director del Crucero.)

(¿De dónde lo sacó él?)

BB parpadeó. (No tengo un rote sobre eso. Simplemente nos los soltó y siguió, «Aquí están las paradas excitantes e interesantes que haremos en el crucero». Obtuve un buen percepción porque era la última que visitaríamos, así que fue el último rote que recibimos. Por eso está tan nítido. Algunos de los otros están tenues porque estaban en el medio. No el rote de la tierra, ni el de los humanos. Está todo limpio, nada salvaje.)

Me endurecí. (¿Y de dónde vino el Director del Crucero?)

BB se iluminó. (Ah, él y los demás son un montón de rizos del sistema de al lado.)

(¿Por qué les ofrecieron el crucero a ustedes en KT-95?)

BB se alisó. (Bueno, fue una especie de, eh ... trueque. Lo hacemos todo el tiempo con sistemas cercanos.)

(¿Qué recibieron ellos a cambio?)

BB se iluminó. (¡Juegos, juegos! ¡Tenemos más juegos que cualquier sistema a cuatro saltos en cualquier dirección!)

Me volví hacia adentro y me cerré. Se estaba poniendo demasiado caliente para manejarlo. Si el rote era real ... un si enorme. Empecé a deslizarme. Ira, la sensación de estar en el extremo receptor de un engaño enorme. El resentimiento de ser manipulado, el deseo de golpear a quienes me estaban embaucando ... a nosotros ... a todos los humanos ... que nos estaban tomando algo sin nuestro consentimiento ni permiso. ¿Qué fue de la idea de la libertad? ¿Estaba *cada* pensamiento y acción que tomábamos guiado —no, *dirigido* y *controlado* sólo para producir más Loosh, lo que quiera que eso fuera, para una mesa de desayuno o un tanque de combustible en un Algún Lugar? ¿Y qué podía yo hacer al respecto, aun sabiendo? Me emboté hondo y me deslicé cada vez más ...

(¡Oye RAM!) BB se desvanecía con rapidez. (¡¿A dónde vas?!)

El retorno a lo físico fue casi instantáneo, exactamente como si hubiera oprimido el botón de pánico, cosa que no había hecho desde hacía tanto. Fuerte sensación de cansancio, mental y físico, descuidé comprobar la hora de retorno. Energía baja, ningún deseo de hacer nada. Incapaz de conciliar el sueño. Me levanté, fui a la cocina y me hice una taza de café. Me senté y miré la taza.

Sin energía ni deseo de exploración durante las dos semanas siguientes, en un estado deprimido.

SurfeandoMatrix.info

Texto original de Robert A. Monroe. Esta versión castellana se ofrece como material de estudio del diseño del Holojuego.