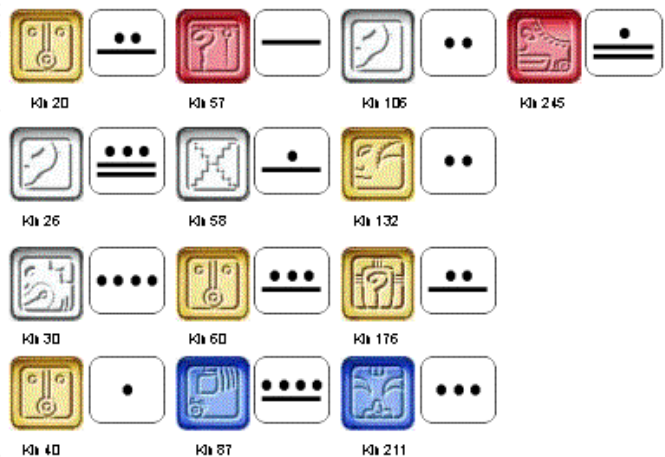


TELEKTONON:

El Juego de la Profecía

UN PROGRAMA CULTURAL DE LA FEDERACIÓN GALÁCTICA



I. INTRODUCCIÓN: QUÉ ES EL TELEKTONON

1. TELEKTONON: LA ESPADA DE LUZ

Telektonon es la Espada de Luz, la tecnología de la telepatía revelada como el despliegue, día a día, del Calendario de Trece Lunas de 28 Días. En la forma de un juego, el Telektonon consiste en un tablero con trece piezas que se mueven, acompañadas por un conjunto de 52 cartas.

Telektonon, "*Tabo por el que Habla el Espíritu de la Tierra*", es el nombre del canal oracular que condujo en 1952 al descubrimiento de la Tumba de Pacal Votan en lo profundo del Templo de las Inscripciones, en Palenque, Chiapas, México.

El propósito del Telektonon es vencer el poder del falso tiempo y restaurar el poder del verdadero tiempo.

Puesto que la telepatía es una función del verdadero tiempo, jugar el Telektonon es redescubrir la tecnología de la telepatía. Porque toda la humanidad está ahora viviendo y siguiendo el curso del falso tiempo, el Telektonon de trece lunas y el retorno de la telepatía es un antídoto universal para toda la humanidad.

El Tiempo es una frecuencia. La frecuencia del verdadero tiempo es 13:20, trece lunas, 20 dedos de manos y pies. La frecuencia del falso tiempo es 12:60, un calendario de doce meses y la hora de 60 minutos.

2. TELEKTONON: TIEMPO Y TELEPATÍA

Así como el Telektonon, la profecía de Pacal Votan es una profecía viviente, así también el Telektonon, el juego de profecía, es un sendero viviente de la telepatía. Telepatía es como nosotros dirigimos la sincronicidad.

El falso tiempo 12:60 rechaza y niega la telepatía provocando que todos vivan de acuerdo al tiempo artificial de la máquina. El verdadero tiempo 13:20 afirma y promueve la telepatía para liberarnos a fin de vivir de acuerdo a los ciclos naturales de la Tierra, del Sistema Solar y de la Galaxia.

Jugando el Telektonon, tú:

- 1) Ayudas a recuperar el tiempo y el conocimiento perdido, luego de haber vivido por siglos e incluso milenios en el falso tiempo
- 2) Desarrollas los poderes de sincronización del tiempo real y de la telepatía.
- 3) Descubres y aplicas estrategias del tiempo real para vencer los obstáculos del falso tiempo con telepatía.

El tablero de juego y la baraja de 52 cartas son las herramientas usadas en una base diaria para alcanzar el objetivo de restituir el tiempo verdadero con telepatía. Las 52

cartas del juego consisten en cuatro “Libros de Sabiduría” los cuales dan una completa información de lo siguiente:

- 1) Los siete años de profecía, 1993-2000, y los oráculos de las siete generaciones, los códigos anuales para vencer el falso tiempo.
- 2) El ciclo de 28 días de las trece lunas da una completa información correlacionando los trece ciclos Baktun de la historia, los siete años de profecía, el “Libro de Revelaciones” y más:
- 3) Los trece tonos lunar-galácticos y las cuatro cartas de las formas cósmicas proveen toda la información sobre las intersecciones del tiempo cuatridimensional, lo cual hace de la telepatía una realidad diaria para ti.

El esquema diario de las cartas te instruye en la ciencia cuatridimensional de la cronometría, la medida del tiempo. El esquema de las cartas suplementa la acción diaria del tablero de juego del Telektonon. En el tablero de juego tú proyectas todas las intersecciones diarias del tiempo en una plantilla que demuestra que la telepatía es un orden interplanetario de conocimiento.

El armado diario del tablero de juego te instruye en la ciencia cuatridimensional de la sincronometría, la medida de la sincronicidad. La sincronicidad es cómo experimentamos la telepatía.

El tiempo 12:60 es “falso” porque limita la mente y el consecuente estilo de vida a la tercera dimensión. El tiempo 13:20 es “verdadero” porque libera la mente y el consecuente estilo de vida hacia la cuarta dimensión. Mientras la tercera dimensión es física y conocible a los sentidos, la cuarta dimensión es telepática y conocible a la mente. Por medio del juego del Telektonon, nuestra realidad tridimensional es reorganizada por el conocimiento telepático, cuatridimensional.

3. TELEKTONON: EL VIAJE EN EL LABERINTO DEL GUERRERO Y EL CUBO DE LA LEY

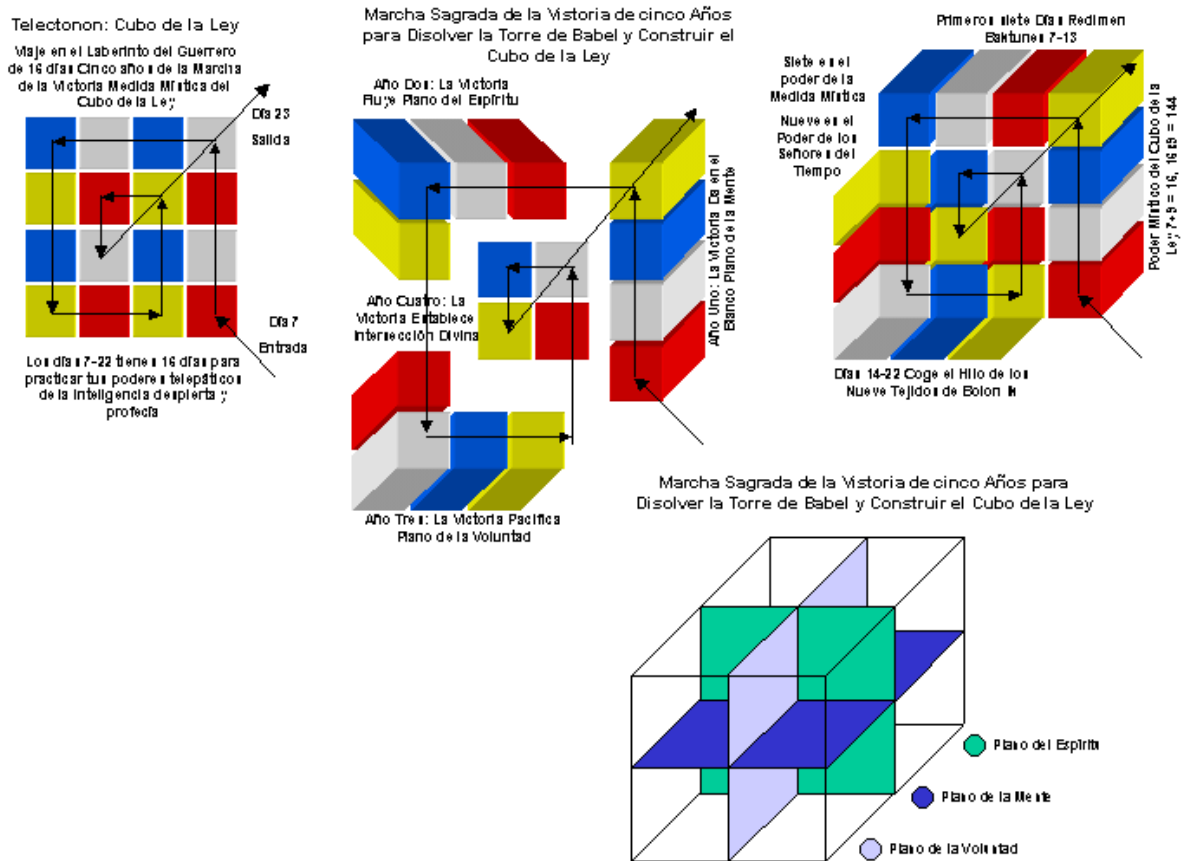
De acuerdo al Telektonon, la crisis planetaria actual es realmente el punto culminante de una guerra interplanetaria del tiempo, la Guerra de los Cielos. Esta Guerra de los Cielos es la responsable por el falso tiempo impuesto en el comienzo de la historia como la Torre de Babel.

Telektonon, la profecía del tiempo, demuestra que la recuperación del tiempo perdido y del poder se consigue durante los días 7 al 22 de cada luna de 28 días. Las dieciséis cartas correspondientes a los días 7 al 22 narran la derrota de la Torre de Babel, la limpieza del Karma de la historia, y la restauración del verdadero tiempo como el original Cubo de la Ley.

El tablero de juego muestra gráficamente las dieciséis posiciones del Viaje de la Inteligencia del Guerrero, así como el olvidado Cubo de la Ley ocultado por la Torre de

Babel. El periodo de dieciséis días de recuperación telepática del Cubo de la Ley es conocido como el Viaje en el Laberinto del Guerrero. El viaje de 16 días del guerrero está en el corazón del Telektonon, el Juego de la Profecía. Es durante este período de 16 días que la mente colectiva, la voluntad y el espíritu de todos los que juegan el Telektonon está simultáneamente sincronizado e intensificado en una fuerza telepática común.

El Cubo de la Ley también puede entenderse como la Marcha Sagrada de la Victoria de los primeros cinco años de profecía. Los cuatro cuartos de cada uno de los primeros cuatro años de la Marcha Sagrada de la Victoria constituyen las dieciséis posiciones del Cubo del Guerrero. La victoria del quinto año de Profecía hace surgir al cubo desde su matriz bidimensional a su forma holográfica tridimensional completa, Esto demuestra por analogía la transformación de la consciencia humana desde su esclavitud en el falso tiempo 12:60 hasta su liberación en el verdadero tiempo 13:20.



4. TELEKTONON: LA INTERSECCIÓN MÓVIL DEL TIEMPO

Hay dos ciclos del tiempo verdadero que crean una continua intersección telepática:

- 1) El ciclo de 365 días de tiempo biotelepático tridimensional, y
- 2) El ciclo de 260 días de tiempo interplanetaria cuatridimensional.

El calendario de trece lunas de 28 días es la medida del ciclo de 365 días del tiempo biotelepático. Es la medida regular de 28 días que ha sido encubierta por el falso tiempo del calendario Gregoriano de doce meses.

El ciclo de 260 días es la medida puramente cuatridimensional la cual correlaciona el tiempo de acuerdo a 20 frecuencias solares que se mueven en ciclos de trece días. El ciclo de 260 días sincroniza con el ciclo de 365 días precisamente cada 52 años. Estos dos ciclos crean la intersección móvil del tiempo.

En el esquema de las cartas, el eje vertical corresponde al ciclo de 365 días y el eje horizontal corresponde al ciclo de 260 días, que codifica el ciclo de 365 días.

En el tablero de juego, el tubo de 28 días y el Laberinto del Guerrero siguen la pista al movimiento del ciclo de 365 días. Los dos flujos verticales son usados para demostrar el movimiento del ciclo de 260 días.

Estos dos ciclos son calibrados diariamente sobre los dos caparazones de la tortuga al lado izquierdo del tablero.

5. TELEKTONON Y ENCANTAMIENTO DEL SUEÑO

Telektonon, el Juego de Profecía, es una aplicación especial del Encantamiento del Sueño, el Viaje de la Nave del Tiempo Tierra 2013. El Encantamiento del Sueño es la completa demostración de los códigos de la matriz radial del tiempo cuatridimensional. Estos códigos fueron conocidos por los antiguos Maya de América Central y su esencia fue formulada en el Tzolkin de 260 unidades o Calendario Sagrado. Los Maya fueron el único pueblo civilizado en los tiempos históricos que conocieron la naturaleza completa del verdadero tiempo cuatridimensional.

A través del esfuerzo y los logros de Pacal Votan (631 - 683 D.A.) y las tradiciones proféticas que el originó, el conocimiento del tiempo no se perdió. El Telektonon se originó en los códigos cuatridimensionales del Encantamiento del Sueño, el cual es la completa revelación de las leyes del tiempo para la humanidad de los días actuales.

Telektonon, la profecía de Pacal Votan, anuncia que sólo abandonando el falso tiempo Gregoriano y adoptando el verdadero tiempo del Calendario de Trece Lunas, la humanidad evitará la destrucción de su biosfera planetaria. El juego del Telektonon es para ayudar a la humanidad en su propia salvación. Inevitablemente jugando el juego de profecía llegaremos a una exploración y a mayores aplicaciones del Encantamiento del Sueño.

En los códigos 13:20 del Encantamiento del Sueño, 13 se refiere a los trece tonos galácticos y 20 a las veinte frecuencias solares, veinte tribus del tiempo y veinte dedos de manos y pies. En el Telektonon, los trece tonos galácticos codifican las trece lunas. Las 20 frecuencias solares codifican los dos flujos verticales: galáctico-kármico (0-9) y solar-profético (10-19), el cubo (1-16); y la batería de recarga (0-19).

Nota: En el tablero del Telektonon, con la excepción de los números arábigos 1 a 28 del ciclo de 28 días, todos los números son presentados en la notación galáctica O- 19 punto-rama.

(Ver Tema Final, Notación Galáctica).

6. TELEKTONON: DIVINA REVELACIÓN DEL TIEMPO

Telektonon, la profecía de Pacal Votan, es una revelación divina, la última que se ha recibido y divulgado antes del cierre del Gran Ciclo de 26.000 años en el año 2012. Esta revelación comenzó a ser recibida el 26 de Julio de 1993, Kin 144, Semilla Magnética Amarilla, el primer año de profecía.

Telektonon, Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, conocimiento de la suprema ley del tiempo, es una revelación del Cubo de La Ley. El Tiempo tiene el poder de reducir montañas a polvo. La cuarta dimensión del tiempo es más grande e incluye las tres dimensiones del espacio.

El Cubo de la Ley es la cosmología del tiempo. El Cubo de la Ley es auto existente y brota de su propia intersección. Esta intersección divina consiste en tres planos simultáneos:

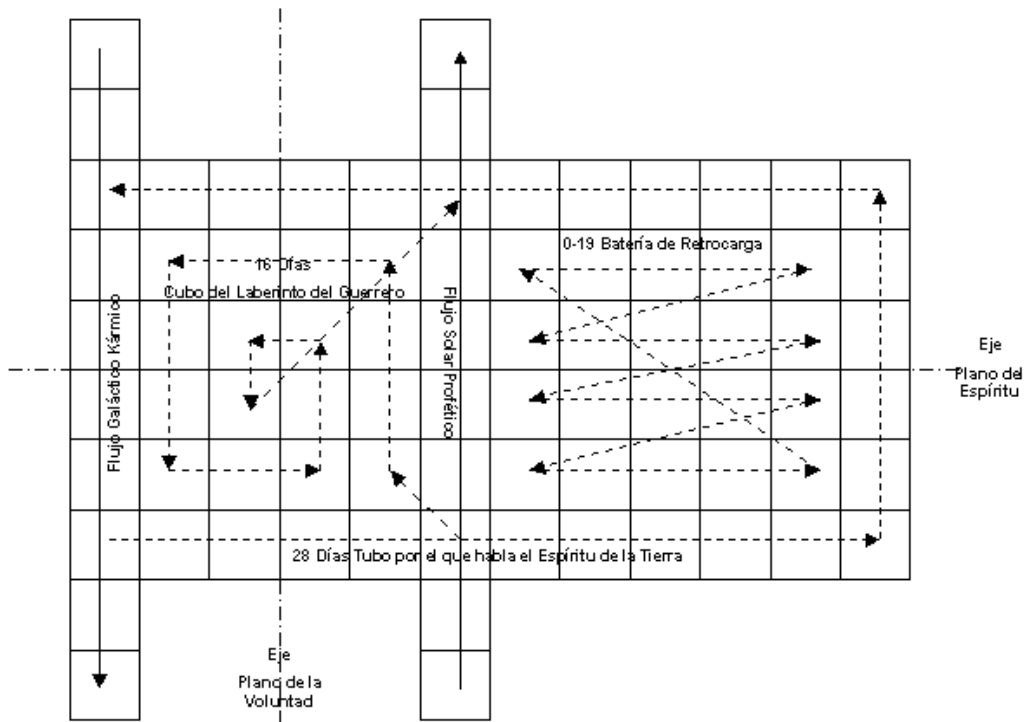
- 1) El plano de todo el fundamento de la mente. La mente es la raíz del tiempo que origina, mueve y disuelve todas las cosas.
- 2) El plano del espíritu. El espíritu es la raíz de la telepatía. La Telepatía es el orden instantáneo de la mente como número.
- 3) El plano de la voluntad. La voluntad resuena el orden y es la raíz de la estructura atómica, tanto molecular como celular (Ver el Diagrama del Cubo de la Ley: cubo holográfico del quinto año de la victoria).

Desde la intersección divina, los tres planos de la mente, el espíritu y la voluntad crean el orden interno del Cubo de La Ley. En su forma profética, el Cubo de la Ley es también conocido como el Heptágono de la Mente. El Heptágono se refiere al poder formal del siete, los seis lados del cubo y su séptimo punto interno, la divina intersección. Codificados en el Heptágono de la Mente están los siete años de profecía.

Telektonon, la suprema ley y la divina revelación del tiempo trasciende todas las leyes existentes basadas en la incompleta comprensión tridimensional. El Telektonon reemplaza la cacofonía del falso tiempo con el orden universal de telepatía que gobierna el universo.

Tablero de Juego del Telektonon

Mostrando los Movimientos del tubo de 28 días, del cubo de 16 días de los dos flujos verticales y de la batería de recarga



7. TELEKTONON: CAMPOS, FLUJOS Y CIRCUITOS

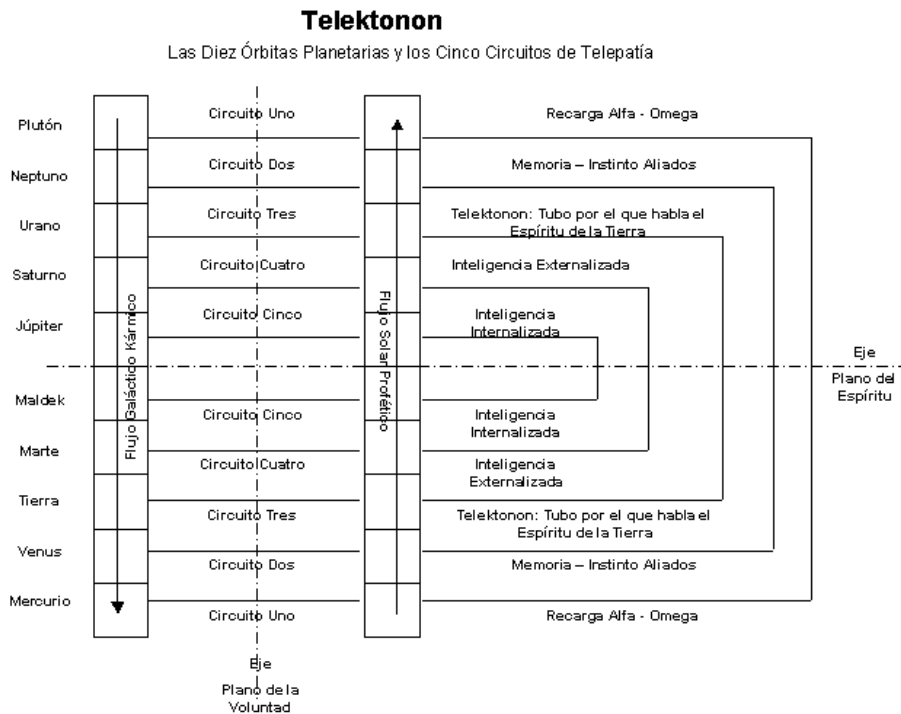
El Tablero del Telektonon es un mapa de nuestro sistema solar entendido desde el punto de vista de la cosmología de la telepatía. Este mapa divide el tablero en un grupo de campos, flujos y circuitos.

La divina intersección de mente, espíritu y voluntad crea el vasto campo de telepatía. Esta intersección es infinita y simultánea dentro de todas las cosas. Como una respuesta al campo primario de telepatía está el campo secundario de la estructura atómica.

La Telepatía precipita la estructura atómica. La estructura atómica resuena telepáticamente. La Telepatía y la estructura atómica son los dos campos universales.

El plano de la mente está representado por el tablero del Telektonon en su totalidad. La intersección divina de los tres planos está en el preciso centro del Cubo del Guerrero. El plano del espíritu es un eje horizontal que separa el campo superior de telepatía del campo inferior de la estructura atómica. El plano de la voluntad es un eje vertical que divide el plano pre-consciente a la izquierda del plano consciente subliminal a la derecha.

Consciencia es un fenómeno solar-galáctico. Las órbitas planetarias relacionadas entre sí mantienen poderes, los cuales, movidos por el tiempo, establecen intersecciones de



consciencia telepáticamente activadas y coordinadas dentro de nosotros mismos. La interacción de la telepatía y estructura atómica, y los dos planos primarios de consciencia, crean cuatro sub-campos:

- 1) Telepático preconsciente-memoria se involucra (superior izquierda)
- 2) Atómico preconsciente-cuerpo se encarna (inferior izquierda)
- 3) Atómico subliminal consciente-instinto se involucra (inferior derecha)
- 4) Telepático subliminal consciente-sueños se desencarnan (superior derecha).

La interacción de esos cuatro campos crea la galaxia, incluyendo nuestro sistema solar, como un vasto campo unificado de coordenadas conscientes. La interacción de estas coordenadas crea dos movimientos: uno galáctico-kármico, involucionado, y otro solar-profético, evolucionado. En el tablero, estos dos movimientos son representados por los dos flujos verticales de tiempo cuatridimensional (galáctico-kármico 0-9 y solar-profético 10- 19).

En nuestro sistema solar los dos flujos están contenidos en las diez órbitas planetarias, relacionadas unas con otras. Hay diez poderes galáctico-kármicos de conversión que inician Y diez poderes solar-proféticos de sueño que completan. Estos 20 poderes representan las 20 frecuencias solares del ciclo de 260 días del tiempo cuatridimensional.

Los 20 poderes están simétricamente pareados de acuerdo a las diez órbitas planetarias. Las diez órbitas pareadas entre sí crean los cinco circuitos, la red maestra de 140 unidades de tu tablero de juego.

En el tablero de juego los cinco circuitos se llaman: circuito de recarga alfa-omega (Plutón y Mercurio); circuito de memoria-instinto aliados (Neptuno y Venus); circuito del Telektonon de 28 días (Urano y Tierra); circuito de inteligencia externalizada (Saturno y Marte); y circuito de inteligencia internalizada (Júpiter y Maldek).

8. TELEKTONON: TUBO POR EL QUE HABLA EL ESPÍRITU DE LA TIERRA.

Telektonon, Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, es el nombre dado al tercer circuito que conecta las órbitas octava y tercera (Urano y Tierra).

El circuito Telektonon consiste en 28 unidades coordinadas o días, exactamente un quinto de las 140 coordenadas telepáticas del Telektonon de los cinco circuitos.

Las órbitas, tercera y octava del circuito del Telektonon crean el quinto perfecto. Siendo cinco órbitas separadas, cada una de las dos órbitas del Telektonon además tiene dos órbitas en cada lado de ellas. La tercera órbita planetaria, la Tierra, tiene el centro del campo resonante de la estructura atómica. La octava órbita planetaria, Urano, tiene el centro del campo primario de la telepatía.

Juntas, la tercera y la octava órbita, teniendo ambas el centro de los campos atómico y telepático, constituyen el circuito del Telektonon alcanzando la trascendencia universal: el poder del Cielo en la Tierra, el florecimiento de la consciencia solar-galáctica.

La biosfera del tercer planeta orbital, la Tierra, está destinada a registrar las 28 coordenadas del circuito del Telektonon como el ciclo de 28 días para ser conscientemente aceptado por la especie humana. Como la frecuencia colectiva de sincronización de la raza, el ciclo de 28 días es el instrumento mental para producir la telepatía universal entre las especies. Sin la aceptación consciente y colectiva del ciclo de 28 días, la especie humana vacilará en su voluntad y espíritu colectivos. Más que alcanzar la transición de la Biosfera a la Noosfera, los humanos terminarán su cielo evolutivo en una catástrofe biosférica.

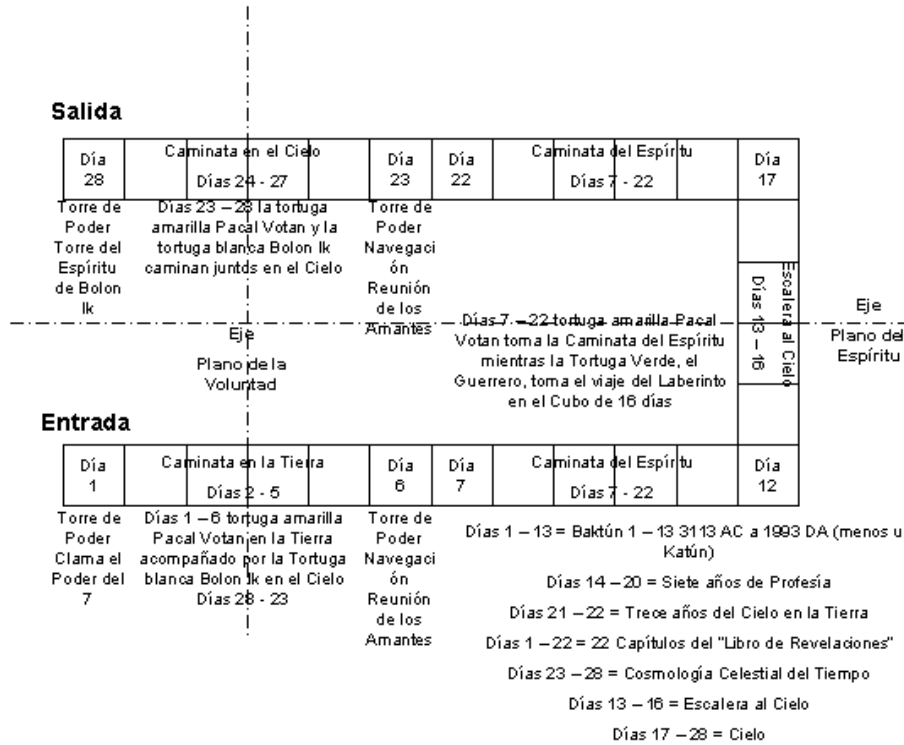
Presentado en este momento como revelación profética de la hasta ahora desconocida ley suprema del tiempo, el Telektonon, Trece Lunas de 28 Días, es un plan de emergencia de inteligencia galáctica. Por la perfección de su matemática radial codificada, la red maestra del Telektonon es más puramente perfecta y científica que ninguna cosa hasta ahora "descubierta" por la especie humana.

Caminando el sendero de 28 días del Telektonon, el Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, tú estás conectando telepáticamente el planeta Tierra con Urano, lo cual crea el Cielo (Urano) en la Tierra, Pero para llegar a Urano, primero tienes la oportunidad de caminar a través de toda la historia humana. Todo esto es parte del Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra de 28 días.

Estudia el diagrama del Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, Telektonon de 28 días.

Telektonon 28 Días

Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra



II. COMO ENTRAR Y JUGAR AL TELEKTONON

1. ENTRANDO AL TELEKTONON

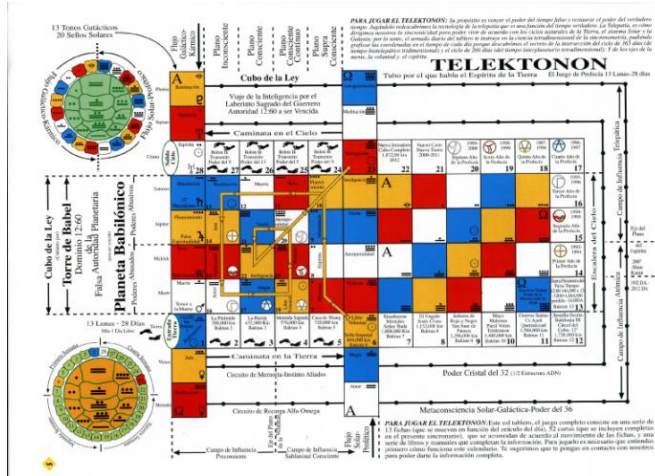
Telektonon es el juego del tiempo. Para entrar al Telektonon, correlaciona tu fecha de entrada del Calendario Gregoriano en el Calendario Perpetuo de Trece Lunas. Ejemplo: 26 de Julio es siempre el día uno de la Luna Magnética; 15 de Noviembre es siempre el día uno de la Luna Entonada, etc. Recuerda, el día en que tú entras podría no ser el primer día de una Luna. Ya podrías estar en una posición avanzada en el tubo de 28 días. El punto es ¡SALTAR Y EMPEZAR DONDEQUIERA QUE ESTÉS EN EL TIEMPO!

Podrás entrar al Telektonon y empezar a jugar en cualquiera de sus cuatro niveles progresivos:

- Primer Nivel: Moviendo las tres tortugas diariamente y leyendo las cartas de los 28 días del 'Libro Telepático de Redención de los Planetas Perdidos'.
- Segundo Nivel: Calibrando el movimiento diario, el Kin del día del Encantamiento del Sueño y el cristal batería de recarga.
- Tercer Nivel: Jugando todo lo anterior, además de formar el esquema completo de las cartas diariamente.

Cuarto Nivel: Agregando el juego del oráculo de la quinta fuerza del Encantamiento del Sueño y leyendo los oráculos de las siete generaciones.

El valor del juego será mayor si lo haces como una actividad de grupo, mientras puedas avanzar a tu propia velocidad. Hay secretos dentro del Juego de Profecía del Telektonon que te serán revelados únicamente si juegas. Recuerda: El Telektonon es una profecía viviente con objetivos y resultados en tiempo real.



2. EL MANUSCRITO DE LOS AMANTES, LAS AVENTURAS DE PACAL VOTAN Y BOLON IK

La sabiduría del Telektonon es profunda. ¿El momento de su liberación para nuestro tiempo representa un acto de insondable compasión, de amor por la humanidad y de verdad tan profunda que es realmente milagroso! ¿Cómo aconteció esta profecía y este plan de juego de telepatía?

La tumba y el templo ordenado por Pacal Votan antes de su muerte en el 683 DA. están situados directamente al frente de los igualmente únicos Palacio y torre de los Vientos en el legendario Palenque. Si escucháramos a las piedras, ¿qué secretos nos revelarían? ¿Qué nos dirían sobre Pacal Votan y sobre la misteriosa persona conmemorada en Palenque y conocida como Bolon Ik?

Escuchemos a las piedras. Ellas han hablado y esta es su historia, el Manuscrito de los Amantes.

Pacal Votan y Bolon Ik son viajeros del tiempo y armonizadores planetarios experimentados. No hay dimensiones que sean ajenas a ellos. Su alianza de vanguardia como armonizadores planetarios y exploradores de los lados ocultos del tiempo los ha hecho merecedores al respeto y admiración por toda la Federación Galáctica.

En el corazón de la alianza entre Pacal Votan y Bolon Ik está el pacto que ellos han hecho de ser amantes. Enamorados uno del otro, en todas partes se abre el salvaje

espectro de aventuras; el último desafío de dominar el planeta para los amantes, viajeros del tiempo, está todavía ocurriendo.

El Planeta Babilónico es la tarea. El planeta en que tú vives es el lugar. La historia suena familiar: otro planeta perdido en el espacio, un planeta olvidado, un planeta sin tiempo. Ha pasado dos veces antes, en Marte y Maldek, este último, destruido, conocido como el Cinturón de Asteroides. ¿Pasará esto nuevamente pero en la Tierra, el siguiente planeta en secuencia, ahora conocido como el Planeta Babilonia?

En esta misión, nuestros amantes acuerdan separarse en dos planetas diferentes del mismo sistema estelar Pacal Votan está en la Tierra. Bolon Ik está en Urano. Ambos son Maya. Ellos son expertos en telepatía y manifestaciones de la mente.

Para comprobar sus habilidades y su amor a fin de dominar al más salvaje y perdido de todos los planetas, ¡los amantes acceden a separarse por un período de trece Baktunes de duración, menos un Katun, y nada más! En los giros de la Tierra, su separación dura sobre 5.100 años. Con un Katun, o 20 años que quedan, Bolon Ik se aparece ante Pacal Votan en una visión, y proclama:

**“Trece Baktunes, siete años,
tu misión está cumplida;
la mía apenas ha empezado.
Tu misión fue la de establecer trece Baktunes;
la mía es tejer la vida de las trece lunas.
Si tú me deseas lo suficiente como para querer todo de mí,
sigue el sendero que yo he tejido:
Telektonon
siete años, trece lunas, 28 días.
Todo será recordado.**

**¡Por fin la Victoria sobre el Planeta Babilónico!
El reencuentro de nuestro amor por siempre”**

3. EL TABLERO DE JUEGO DEL TELEKTONON

La Práctica Telepática de la Sincronometría

El tablero del Telektonon es un mapa de la cosmología del tiempo. Esta cosmología informa la historia interplanetaria de nuestro sistema solar. Esta historia es un capítulo olvidado en la 'Guerra y Dominación de los Cielos'. Como el Telektonon, esta historia perdida es ahora una oportunidad para el Planeta Tierra.

Los 28 días, el flujo del tiempo tridimensional delineado en verde, toma la forma de un tubo conectando la Tierra y Urano (Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra). Este tubo telepático es crítico para la restauración de memoria de los planetas perdidos y

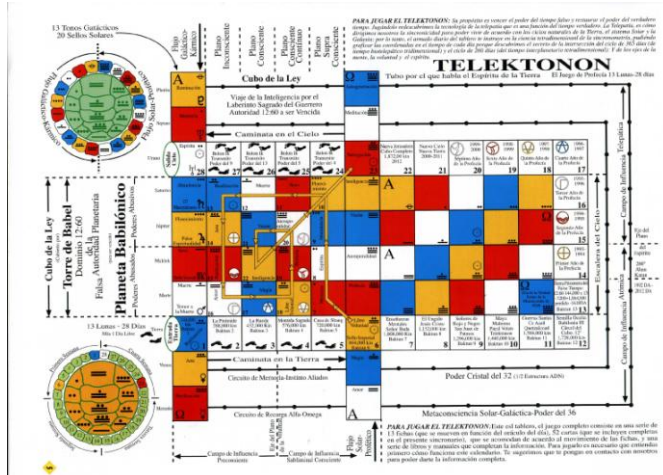
para disolver el falso orden del tiempo en el planeta Tierra, reemplazándolo por el verdadero orden del tiempo 13:20.

Las dos columnas verticales indican las diez órbitas que contienen los flujos del tiempo cuatridimensional 13:20. El flujo Galáctico-Kármico de la izquierda es complementado por el flujo Solar-Profético de la derecha.

Contenido entre estos dos flujos, y entre Caminatas de la Tierra y del Cielo de los 28 días del Tubo del Telektonon, está el Laberinto del Guerrero de 16 Unidades. Los dieciséis días del viaje recorridos por la tortuga del guerrero cada luna, tienen el propósito de recobrar el conocimiento del Cubo de la Ley ¿Por qué?

A través del ciclo de la historia, medido por los 13 Baktunes, el Cubo de la Ley fue progresivamente transformado por la Torre de Babel en el dominio 12:60 de la falsa autoridad planetaria. El Cubo de la Ley no puede ser recobrado hasta que la falsa autoridad de la Torre de Babel sea telepáticamente disuelta. Esta es la tarea de todo aquel que juegue el Telektonon, el juego del tiempo verdadero.

La Torre de Babel es el nombre dado a las cuatro posiciones planetarias Galáctico-Kármicas entre el día 28 y el día 1 del Tubo del Telektonon. La usurpación 12:60 de los poderes de estas cuatro posiciones crea la condición conocida como Planeta Babilónico. Dos poderes son abusivos y dos poderes son abusados. Saturno y Júpiter, Galáctico-Kármicos, son los dos poderes abusivos del materialismo (G-7) y de la falsa n los dos poderes espiritualidad. Maldek y Marte sostiene abusados del tabú sexual y del temor a la muerte.



Con el fin de combatir telepáticamente la Torre de Babel, el Guerrero tiene disponibles los cuatro poderes complementarios de la Torre de Profecía (también conocida como la Torre de la Navegación): Marte y Maldek, Solar-Proféticos, con sus poderes de profecía y atemporalidad; y Júpiter y Saturno, Solar-Proféticos, con sus poderes de visión e inteligencia. Estos cuatro poderes son usados para redimir los poderes abusivos y para restaurar los poderes abusados de la Torre de Babel a su naturaleza espiritual original.

Correspondiendo a la Torre de Profecía están los días 13 a 16 de los 28 días del Tubo del Telektonon, conocidos como la prohibida y visionaria 'Escalera al Cielo'. Cuando la tortuga verde del Guerrero entra al cubo y utiliza los poderes de la Torre de Profecía, la Escalera al Cielo está también siendo abierta.

Encuentra los cuatro poderes de profecía dentro de sus posiciones en el cubo y ve cómo ellos rodean la intersección divina en el centro del Cubo de La Ley.

Tomando en cuenta todos los movimientos y relaciones de los flujos del tablero del Telektonon, podrás comenzar a practicar tu habilidad como telépata sincronométrico. Un telépata sincronométrico es un Guerrero del Telektonon que intrépidamente usa la medida de la sincronicidad como La Espada de Luz para vencer y transformar los poderes del Planeta Babilónico.

El propósito del juego en el tablero es crear un mapa telepático de estrategia. En la estrategia telepática, los poderes abusivos y abusados de la Torre de Babel son identificados, el Viaje de la Inteligencia en el Laberinto del Guerrero recobra el Cubo de la Ley, y la Escalera al Cielo de la Torre de Profecía es completada.

Primer Nivel: Moviendo las Tres Tortugas

El primer nivel del juego del Telektonon usa las tres tortugas: la tortuga amarilla Pacal Votan, la tortuga blanca Bolon Ik, y la tortuga verde el Guerrero. Pacal Votan y Bolon Ik han elegido a la tortuga para representar sus acciones a causa de la constancia de la tortuga en la Tierra y el recuerdo de las trece lunas que cada tortuga muestra sobre su caparazón.

El movimiento de estas tres tortugas define la acción en el Tablero de acuerdo a tres fases, que son las mismas en cada luna:

| | |
|------------|-------------------------------|
| Días 1-6 | Caminata en la Tierra |
| Días 7-22 | Viaje en el Cubo del Guerrero |
| Días 23-28 | Caminata en el Cielo |

En el día uno la tortuga amarilla, Pacal Votan, entra en el tubo de 28 días. Durante los primeros seis días de cada luna la tortuga amarilla, Pacal Votan, se mueve diariamente acompañado en el Cielo, arriba, por la tortuga blanca, Bolon Ik. En sus posiciones 28 a 23. Mientras tanto, la tortuga verde, el Guerrero, descansa en la divina intersección, en el centro del Cubo del Guerrero.

Durante el viaje en el Cubo del Guerrero, días 7 al 22, la tortuga verde, el Guerrero, se mueve diariamente desde la posición 1 a la 16 en el Cubo, mientras la tortuga amarilla, Pacal Votan, continúa moviéndose a través de las posiciones 7 a la 22 del tubo. La tortuga blanca, Bolon Ik, permanece fija en la posición 23, esperando y tejiendo las nueve visiones de profecía. Observa la correspondencia entre los números del cubo en el lado superior izquierdo en notación galáctica y los números de los días en la esquina inferior izquierda de cada posición. Por ejemplo: un punto en el cubo, día 7; dos puntos en el cubo, día 8; tres puntos en el cubo, día 9; etc.

En el día 23, las tortugas Pacal Votan y Bolon Ik disfrutaban el primer día de su Reunión de Amantes, mientras la tortuga verde el Guerrero, se retira a la divina intersección en el centro del Cubo del Guerrero. Entre los días 24 y 28, la tortuga blanca, Bolon Ik, y la tortuga amarilla, Pacal Votan, recorren nuevamente la Caminata en el Cielo original. En el día 28, la tortuga amarilla, Pacal Votan, dice adiós a la tortuga blanca, Bolon Ik, en su Torre del Espíritu en el Cielo. En el primer día de cada luna, la tortuga amarilla, Pacal Votan, entra al Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra para otro viaje de 28 días en la Tierra.

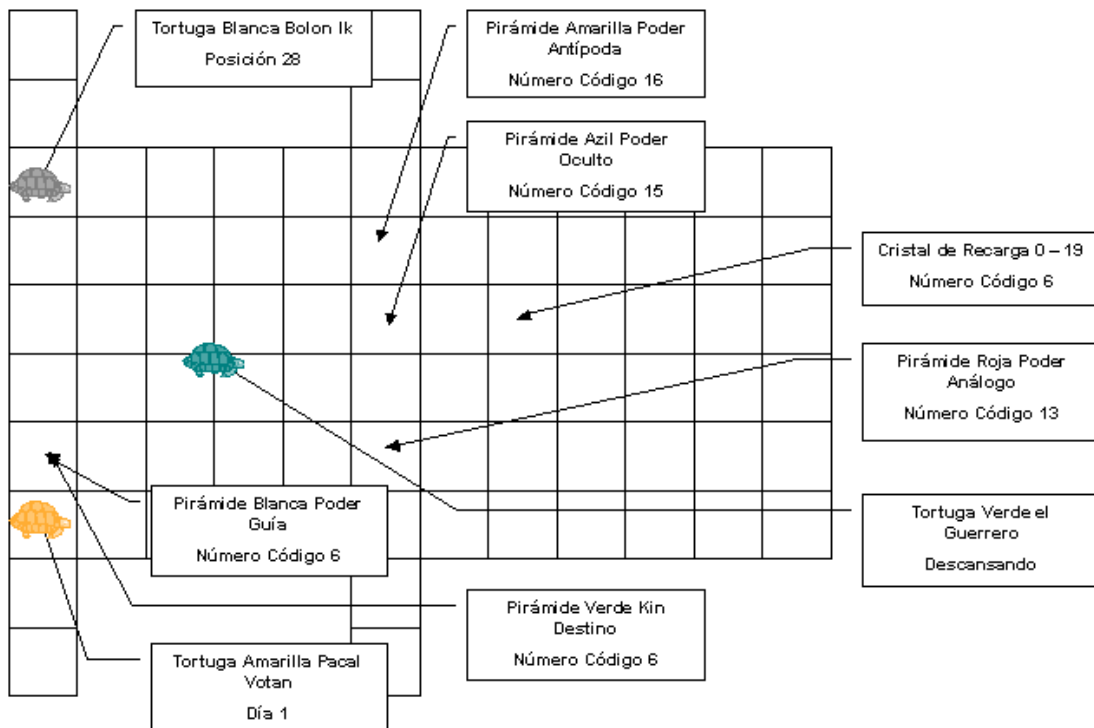
Este primer nivel de juego en el tablero del Telektonon puede ser acompañado por una lectura diaria de las cartas correspondientes sacadas del 'Libro Telepático de Redención de los Planetas Perdidos' de 28 días.

Además de las tres tortugas, hay otras diez piezas de juego que pueden ser movidas en el tablero del Telektonon. Las 13 piezas coordinan la sincronometría del tablero del Telektonon con la cronometría de las 52 cartas.

Tablero de Juego del Telektonon

Ejemplo Fecha Día 1 Luna Entonada Tercer Año de Profecía

Enlazador de Mundos 11 kin 206 (15 de Noviembre, 1995 Gregoriano)



Segundo Nivel: Calibrando el Movimiento Diario.

Para jugar el segundo nivel en el tablero del Telektonon se supone que tú conoces el Kin del día del Encantamiento del Sueño y su tono, como está indicado en los Calendarios Anuales de Trece Lunas. Con este conocimiento, puedes mover las cuatro piedras calibradoras, la pirámide verde del destino diario, y el cristal batería de recarga. (Ver diagrama en Temas Finales, 20 Sellos Solares, Nombres y Números Códigos').

Moviendo las Cuatro Piedras Calibradoras del Tiempo

La tortuga de las 13 lunas de 28 días (Inferior Izquierda)

Piedra de 13 Lunas (blanca). El primer día de cada luna coloca la piedra en la posición correspondiente al número de la luna sobre la caparazón de la tortuga; esto es: posición de la primera luna, un punto; posición de la segunda luna, dos puntos; etc. Esta piedra blanca de las lunas queda en esta posición 28 días.

Piedra de los 28 días (negra). Esta piedra se mueve una posición cada día correspondiendo al día de la luna, por ejemplo, en el lugar del día siete ubica la piedra sobre el número 7; en el día ocho mueve la piedra hacia el número 8, etc.

La tortuga de los 13 tonos galácticos y los 20 sellos solares (superior izquierda)

Piedra de los 13 Tonos Galácticos (blanca). Esta piedra se mueve diariamente una posición sobre la caparazón de la tortuga de acuerdo al tono correspondiente de la onda encantada, 1 a 13.

Piedra de los 20 sellos Solares (negra) Esta piedra se mueve una posición cada día e iguala el correspondiente número de código de 0 a 19 del Kin del Destino en los dos flujos verticales.

Moviendo la Pirámide Verde del Destino y el Cristal Batería de Recarga

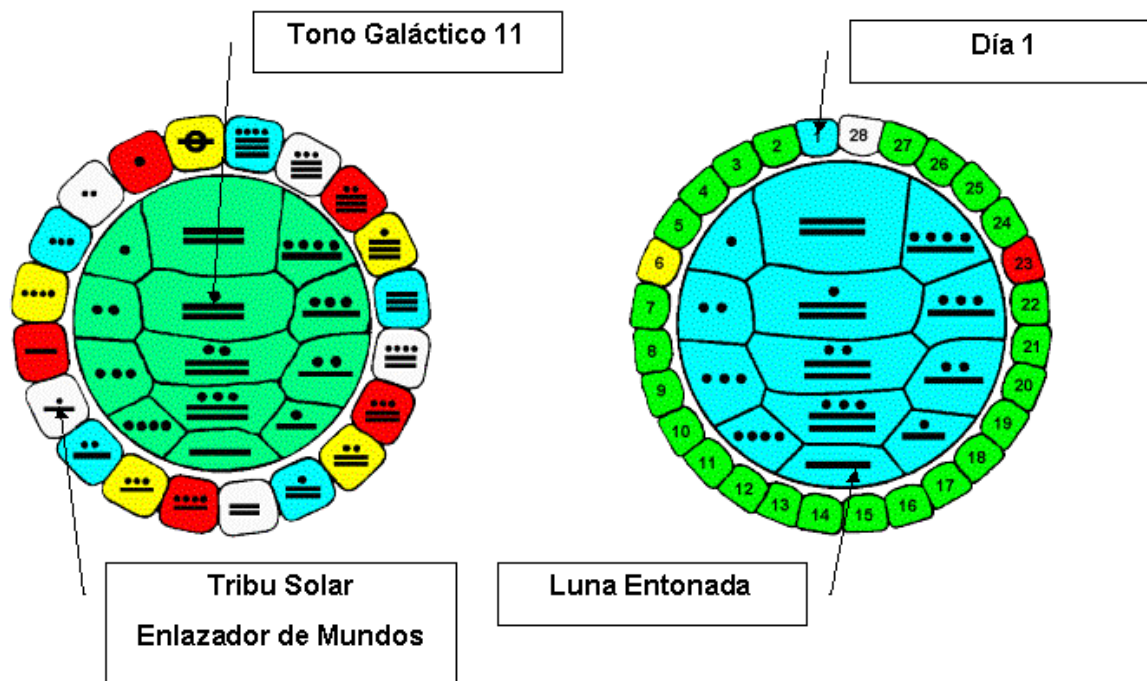
Pirámide del Destino (verde). Coloca esta pieza en la posición correspondiente al número de código 0 a 19 en uno de los dos flujos verticales. Esta posición siempre iguala el número de código de la posición de la piedra de los 20 sellos solares. Mueve esta pieza diariamente de acuerdo a la secuencia del código 0 a 19 en los flujos verticales.

Cristal de Recarga (cristal de cuarzo). Mueve esta pieza diariamente en la batería de recarga igualando el número de código de la posición de la pirámide verde del destino. Cuando alcanzas la posición 19 vuelve a 0 y continúa cada día hasta el 25 de Julio, Espejo Resonante Blanco, 2000 DA la victoria del segundo milenio de la profecía. De aquí al 2013 usa tu hiper-cristal del tiempo cargado para ayudarte en la restauración de la magia del tiempo.

Tortugas Calibradoras del Tiempo

Las Cuatro Piedras Calibradoras:

Ejemplo Días 1 Luna Entonada – Enlazador de Mundos 11



Tercer Nivel: Telektonon: El Juego de Cartas del Manuscrito de los Amantes.

Ver Sección 5.

Cuarto Nivel: Juego del Oráculo de la quinta Fuerza del Encantamiento del Sueño Estudia el diagrama 'Guía para Determinar la Sincronometría de los Flujos del Oráculo'. Hay cuatro pirámides de los cuatro colores cósmicos, roja, blanca, azul y amarilla, más una quinta pirámide verde para el Kin del Destino Diario. Estas cinco pirámides de color son movidas diariamente a lo largo de los dos flujos verticales para crear los siguientes grupos de relaciones:

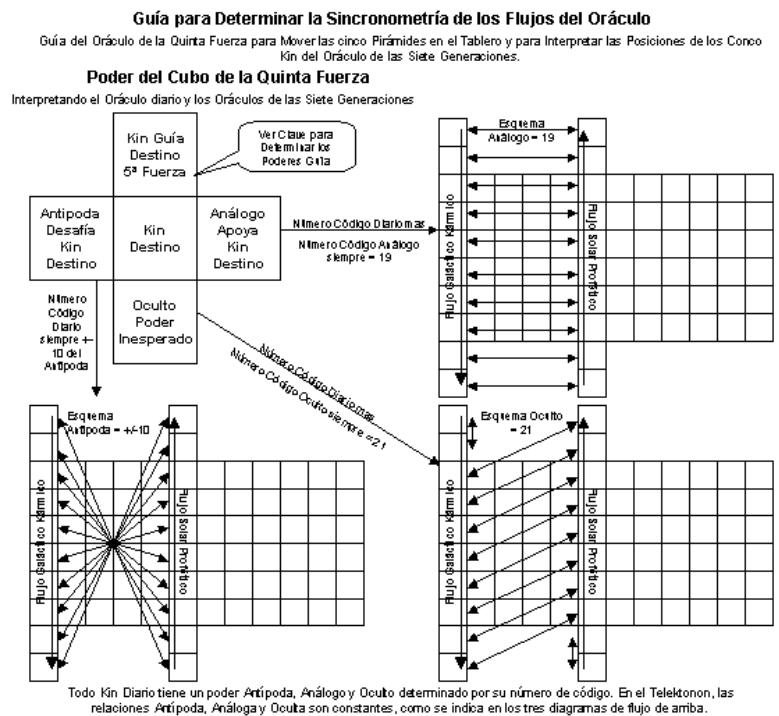
Rol de la pareja planetaria análoga Los colores de las parejas análogas son siempre rojo y blanco, azul y amarillo. Los números código del Kin del Destino con su pareja análoga siempre suman 19. En los dos flujos verticales, la pareja análoga está siempre en frente del Kin del Destino ya que son parejas planetarias. La pareja análoga apoya al Kin del Destino.

Rol de la pareja planetaria antípoda Los colores de las parejas planetarias antípodas son siempre rojo y azul, blanco y amarillo. El número de código del Kin del Destino está siempre a 10 números de diferencia del número del código de su pareja antípoda. En los dos flujos verticales, la pareja antípoda está siempre radialmente opuesta al Kin del Destino. La pareja antípoda desafía al Kin del Destino.

Rol de la pareja planetaria oculta Los colores de las parejas ocultas siempre son rojo y amarillo, blanco y azul. El número de código del Kin del Destino sumado al número de código del Kin Oculto siempre es 21. Estudia el diagrama 'Guía para Determinar la Sincronometría de los Flujos del Oráculo' para los patrones constantes de la pareja oculta en relación al Kin del Destino.

Rol de la pareja planetaria guía El guía para el Kin del Destino tiene siempre el mismo color del Kin del Destino. La ley para determinar los poderes guía del Oráculo Diario de la Quinta Fuerza está basada en los tonos galácticos en relación al número de código del Kin. El tono galáctico para el día siempre está en la carta de la onda encantada en la posición diaria del **ala galáctica**.

La ley para determinar el poder guía es como sigue: Kin del Destino diario es codificado por los tonos galácticos Para encontrar el número de código del Kin guía haz lo siguiente:



- 1-6-11 Usa el mismo número de código del Kin del Destino
- 2-7-12 Resta 8 al número de código del Kin del Destino
- 3-8-13 Suma 4 al número de código del Kin del Destino
- 4-9 Resta 4 al número de código del Kin del Destino
- 5-10 Suma 8 al número de código del Kin del Destino

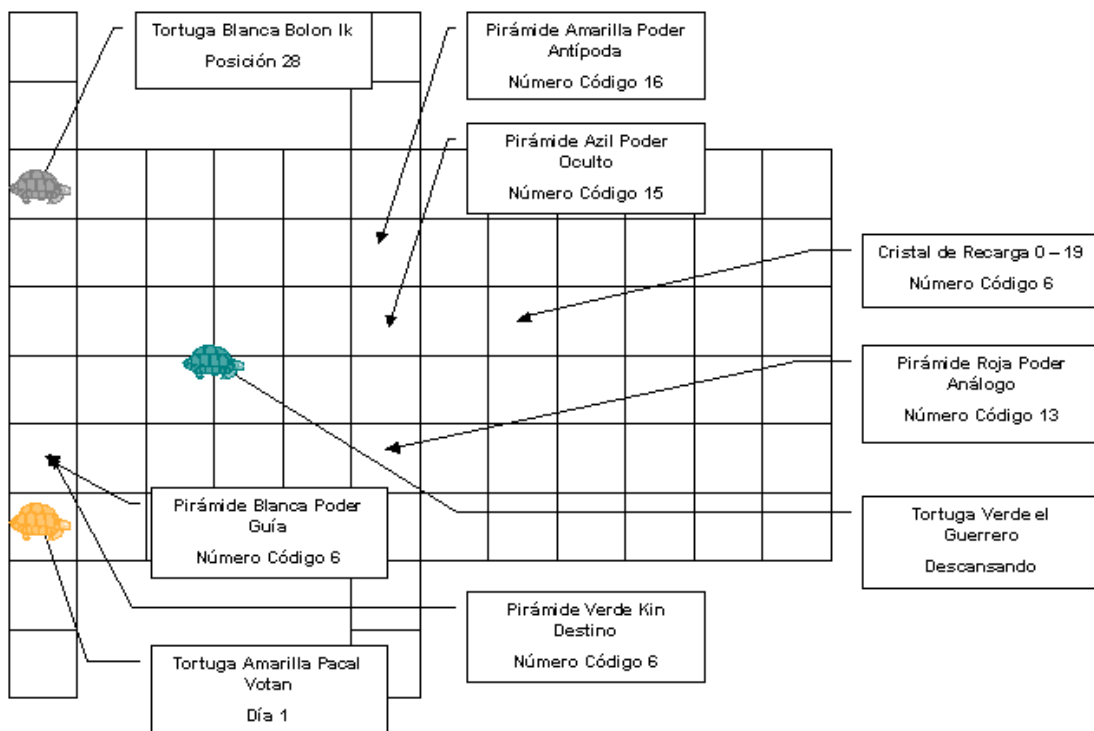
El patrón de movimiento diario de las cuatro pirámides de color es sincronizado por la pirámide verde del destino de acuerdo a la secuencia diaria del Kin de la siguiente forma: coloca la pirámide verde del destino sobre el Kin diario y luego coloca las otras cuatro pirámides en las posiciones de sus parejas planetarias para ese día; el color de la pirámide siempre debe igualar el color de la posición de las parejas planetarias en los

dos flujos verticales. Por ejemplo, para Enlazador de Mundos 11, coloca la pirámide verde en la posición blanca del número de código 6 en el flujo galáctico-kármico: para ese Enlazador de Mundos 11, la pirámide roja estará en la posición roja 13 del flujo solar-profético (pareja análoga); la pirámide amarilla estará en la posición amarilla 16 del flujo solar-profético (pareja antípoda); la pirámide azul estará en la posición azul 15 del flujo solar profético (pareja oculta); y ya que el tono del Kin del Destino diario en este ejemplo es 11, la pirámide blanca estará ubicada al lado de la pirámide verde en la posición blanca 6 del flujo galáctico-kármico (pareja guía). Recuerda: de acuerdo con el Telektonon, la telepatía es un fenómeno interplanetaria. A medida que muevas las pirámides del oráculo diario de la quinta fuerza, estudia las relaciones planetarias y sus circuitos para cada día. Usa las cuatro cartas del 'Libro de la Forma Cósmica' para familiarizarte con los sellos solares, y los números de código de los 20 Kin del Destino. De esta manera, día a día, paso a paso, estarás participando en la redención telepática de los planetas perdidos.

Tablero de Juego del Telektonon

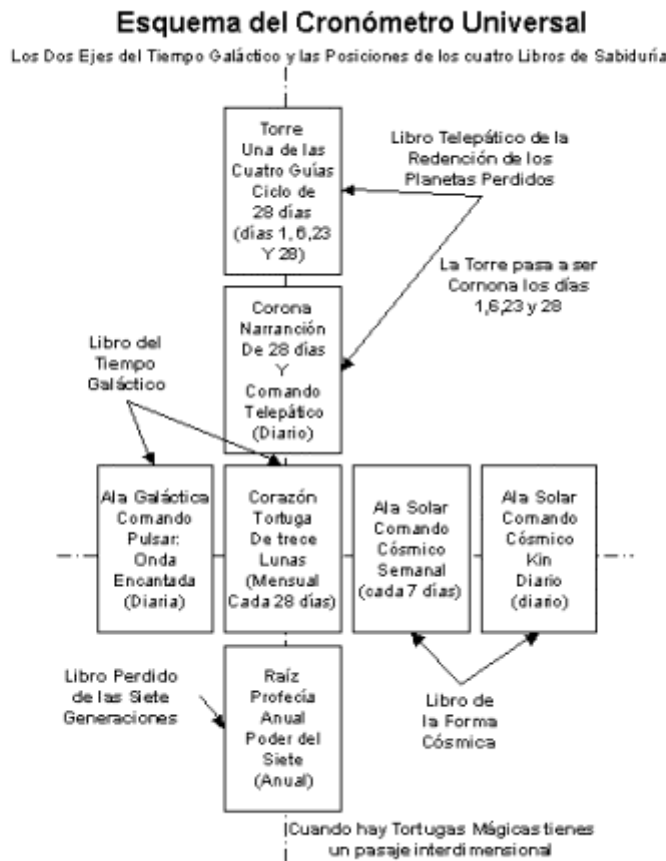
Ejemplo Fecha Día 1 Luna Entonada Tercer Año de Profecía

Enlazador de Mundos 11 kin 206 (15 de Noviembre, 1995 Gregoriano)



Sincronetría, Practicando las Líneas de Fuerza La esencia de la sincronetría, el camino del tiempo telepático, se alcanza practicando las líneas de fuerza. Esto se hace al contemplar las posiciones relacionases entre las nueve piezas que viajan sobre el tablero del juego. (Las primeras 4 piedras son calibradoras del tiempo). El tablero y sus circuitos representan el mapa telepático interplanetario del tiempo cuatridimensional de nuestro sistema solar, Kinich-Ahau y sus órbitas planetarias. Cada una de estas

piezas móviles descansa en una posición que es una línea de fuerza telepática. Cada día observa el patrón creado por cualquiera o por todas las nueve piezas móviles del tablero. Sigue las líneas ¿Qué conectan esas líneas? ¿Crean intersecciones? Enlaza tu mente telepáticamente a los puntos de conexión e intersecciones. Permite a tu espíritu moverse y a tu voluntad, por consiguiente, entrar en acción. **Recuerda tus objetivos claves: vencer y transformar los poderes abusivos y redimir los poderes abusados de la Torre de Babel.**



Índice de las Líneas Telepáticas de Fuerza

Líneas de Fuerza Verticales

Las líneas de fuerza verticales están determinadas por las posiciones diarias de arriba y abajo correspondientes, de los 28 días del Telektonon, el Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra. Posiciones Diarias del Telektonon y Líneas de Fuerza Verticales Correspondientes

(1-28) Torre del Espíritu (Torre de Babel)

Flujo Galáctico-Kármico, plano preconsciente

2-27 Poder telecósmico del nueve, plano inconsciente

3-26 Poder telecósmico del trece, plano consciente

4-25 Poder telecósmico del cinco, quinta fuerza del plano del consciente continuo

- 5-24 Poder telecósmico del cuatro, plano supraconsciente de la forma cósmica.
- 6-23 **Torre de la Navegación** (Torre de Profecía)
- 6-24 Flujo Solar-Profético, plano consciente subliminal
- 7-22 Buda - Nueva Jerusalén
- 8-21 Cristo - Nuevo Cielo, Nueva Tierra
- 9-20 Señores de Rojo y Negro - Profecía 7
- 10-19 Mahoma, Pacal Votan - Profecía 6
- 11-18 Quetzalcoatl - Profecía 5
- 12-17 Baktun 12 - Profecía 4 (Escalera al Cielo)

Líneas de Fuerza Horizontales

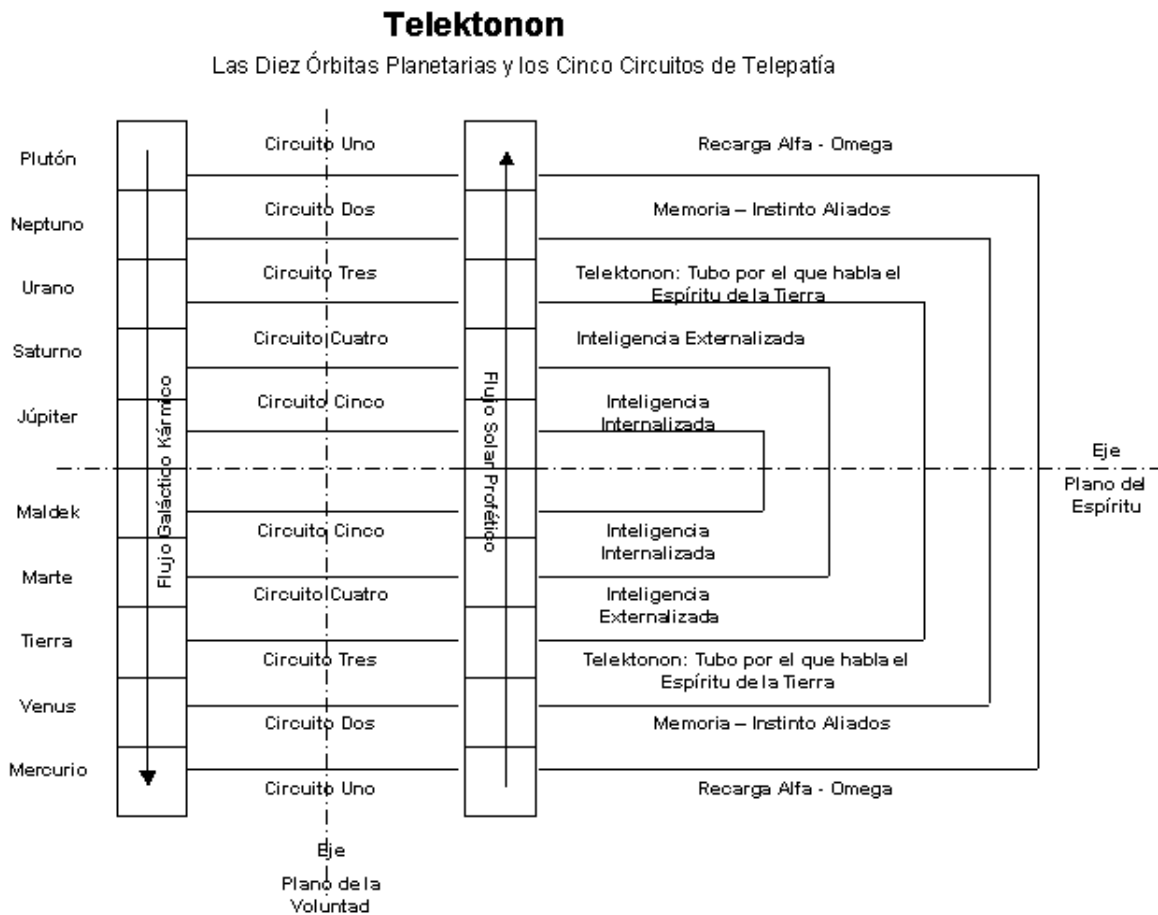
Las líneas de fuerza horizontales están determinadas por los pares de órbitas planetarias que crean los cinco circuitos.

Los Cinco Circuitos Interplanetarias y los 20 Poderes Planetarios

- Circuito 1 Plutón - Mercurio
Circuito de Recarga Alfa - Omega
 36 Unidades - Metaconsciencia Solar-Galáctica
 Notación Galáctica, números de código 0, 19, 9, 10
 Iluminación, autogeneración, purificación y amor.
- Circuito 2 Neptuno - Venus
Circuito de la Memoria Instintiva Aliada
 32 Unidades - Poder Cristal, n estructura del ADN.
 Notación galáctica, números de código 1, 18, 8, 11.
 Memoria, meditación, arte y magia
- Circuito 3 Urano - Tierra
Circuito Biotelepático del Telektonon
 28 Unidades - Tubo por que el que Habla el Espíritu de la Tierra
 Notación galáctica, números de código 2, 17, 7, 12.
 Espíritu, navegación, realización y libre voluntad
- Circuito 4 Saturno - Marte
Circuito de la Inteligencia Externalizada
 24 Unidades - Poderes telepáticos que dan en el blanco.
 Notación galáctica, números de código 3, 16, 6, 13.
 Abundancia, inteligencia, muerte y profecía.
- Circuito 5 Júpiter - Maldek
Circuito de la Inteligencia Internalizada
 20 Unidades - Poderes telepáticos que dan en el blanco.
 Notación galáctica, números de código 4, 15, 5, 14.

Florecimiento, visión, sexo y atemporalidad.

Ver también la mitad superior del reverso de las cartas del 'Libro de la Forma Cósmica', y el diagrama "Telektonon: las Diez órbitas Planetarias y los Cinco Circuitos de Telepatía".



4. EL SARCÓFAGO DE PACAL VOTAN

Los Trece Signos Claros

Descubre tú mismo la tumba de Pacal Votan, en el interior del Templo de la Ley, de nueve historias, conocido en nuestros días como el Templo de las Inscripciones de Palenque, Chiapas, México.

La tumba de Pacal Votan es comparable sólo con las cámaras del Rey y la Reina de la Gran Pirámide en Giza, Egipto. Dedicada en el año 692 DA, la tumba de Pacal Votan fue descubierta y abierta exactamente 1260 años después, en 1952. Ahora tú puedes abrir el

sarcófago y descubrir los "Cuatro Libros de Sabiduría" de Pacal Votan, las 52 cartas de juego del Manuscrito de los Amantes.

La cubierta de la caja del sarcófago muestra la 'Piedra Parlante de Profecía': Pacal Votan reposando sobre el Telektonon, la Madre de todas las Profecías, mientras contempla el místico árbol de sabiduría de su Kuxan Suum, uniendo el Cielo con la Tierra.

A lo largo del borde de la cubierta de la caja del sarcófago están los trece Signos Claros para ser leídos desde la firma galáctica de Pacal Votan, Sol 8, hasta el 'Tesoro Escondido del Mago de la Sabiduría de la Muerte', en Enlazador de Mundos 13. Haz coincidir los sellos con sus planetas correspondientes (por ejemplo Sol - Plutón), ayuda a Pacal Votan a redimir a los dos planetas con poderes abusados.

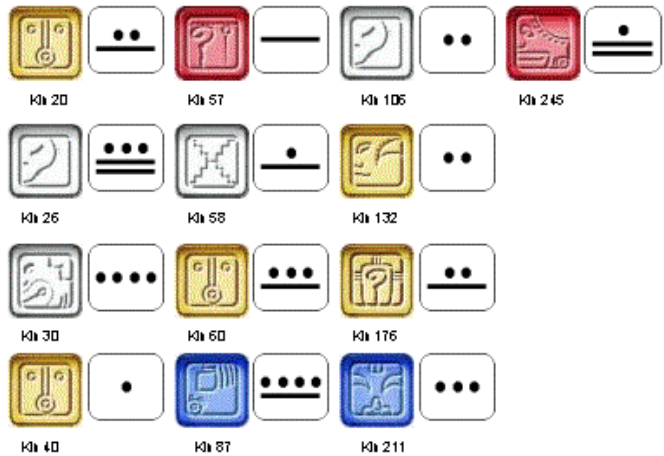
Índice de los Trece Signos Claros

| Grupo | | | Suma de Tonos |
|-------|---------------------------------------|---|---|
| | Borde Sur | | |
| 1 | Kin 60 Kin 58 | Sol 8 Espejo 6 | 14, combinado con grupo 6 = 28 |
| | Borde Este | | |
| 2 | Kin 57 Kin 176 Kin 87 Kin 20 | Tierra 5 Guerrero 7 Mano 9 Sol 7 | 28 = Poder del Ciclo de 28 días |
| 3 | Kin 245 Kin 132 | Serpiente 11 Humano 2 | 13 = Poder del Ciclo de 13 lunas |
| | Borde Norte | | |
| 4 | Kin 106 | Enlazador de Mundos 2 | 2 = Poder Polarizador Marciano de la Muerte |
| | Borde Oeste | | |
| 5 | Kin 211 Kin 30 | Mono 3 Perro 4 | 7 = Poder Base de Profecía |
| 6 | Kin 40 Kin 26 | Sol 1 Enlazador de Mundos 13 | 14, combinado con grupo 1 = 28 |
| | | Suma Total = 78 = 6 x 13 78 = Número Especial de Pacal Votan | |

En su secuencia de giros galácticos, los 13 signos claros son los 13 días especiales de Pacal Votan. Afnate en su magia especial cada vez que esos días ocurran.

- Kin 20 Kin 87
- Kin 26 Kin 106
- Kin 30 Kin 132
- Kin 40 Kin 176
- Kin 57 Kin 211
- Kin 58 Kin 245
- Kin 60

Pacal Votan completa el Tesoro Escondido del Mago de la Sabiduría de la Muerte.



5: TELEKTONON: EL JUEGO DE CARTAS DEL MANUSCRITO DE LOS AMANTES

Telektonon, Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, es la profecía de la reunión divina de amor. En esta profecía hay 28 días de cuatro semanas perfectas, trece lunas por año, siete años de profecía para revivir la reunión divina de amor y redimir el Planeta Babilónico.

Para prepararse para la redención de amor, Pacal Votan ha dispuesto trece Baktunes, menos un Katun. Un Baktun tiene 144.000 Kin (días) lo cual es 394,52 años. El primer

Baktun fue establecido el año 3.113 AC. El décimo tercer Baktun comenzó en el año 1.618 DA. La Humanidad está ahora lista para la prueba: elegir entre la libre voluntad y la memoria del propósito divino, o la ciencia demente y el Planeta Babilónico, un planeta sin tiempo.

Mientras el décimo tercer Baktun comenzaba estaba claro que el planeta Tierra se había transformado en el Planeta Babilónico. Nacido de la esclavitud del tiempo artificial, los humanos habían creado una máquina diabólicamente dirigida, llamada materialismo. Pero ¿qué sabían los habitantes de Babilonia sobre el tiempo verdadero?

Desde el primer Baktun las cartas del tiempo habían sido deslealmente jugadas. Un calendario de doce meses substituyó el tiempo de trece lunas. En vez del tiempo lunar, los humanos comenzaron a seguir una abstracción mental de tiempo llamada mes. Un mes es una medida de dinero, no así las lunas. No importa cuánto puede alguien decirte que 'Tiempo es dinero', tú no puedes, probar que el dinero es tiempo.

Robados del tiempo, esclavizados a meses de dinero, doce de estos meses por un año, la civilización humana fue convertida a lo largo de doce Baktunes en el Planeta Babilónico, un planeta sin tiempo.

A fin de salvar el Planeta, Pacal Votan entró a la Tierra durante el primer Baktun, mientras Bolon Ik permanecía en Urano. Durante siete Baktun el comunicados telecósmicamente uno con otro, los amantes tejieron el poder encantado llamado Telektonon, la profecía del tiempo.

Según la profecía del tiempo, cuando quede un Katun antes del final del décimo tercer Baktun, el Telektonon, el Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, aparecería en el Planeta Babilónico como la Profecía del Manuscrito de los Amantes.

28 días, siete días por semana, cuatro semanas por luna, trece lunas, 52 semanas por año. 52 cartas en una simple baraja ¿Te has preguntado alguna vez sobre la conexión entre las semanas y las cartas? 52 semanas, 52 cartas.

Más que un juego de azar de cartas, este es un juego de cartas de profecía. Tú tienes 28 días para repartir 52 cartas. Según la Profecía, cada uno de los 28 días de las 13 lunas posee su propio poder profético.

Cartas de 28 días forman uno de los cuatro 'Libros' que componen las 52 cartas del Manuscrito de los Amantes. Cada uno de los otros tres 'Libros' contiene también claves para los ciclos del tiempo no vividos o conocidos por el Planeta Babilónico.

Fuera del Planeta Babilónico hay una clase de tiempo diferente, 28 días, trece lunas, son cíclicamente llevados hacia la cuarta dimensión mediante 20 frecuencias solares y trece tonos galácticos. Esto es algo que tú no podrías saber nunca viviendo en el Planeta Babilónico. Esto es algo que puedes aprender sólo tirando las cartas.

52 cartas - Cuatro Libros de Sabiduría de Pacal Votan para ser redescubiertos y “leídos” por ti los olvidados Libros de Sabiduría del Ciclo Solar - Galáctico de la Vida Universal.

El Telektonon cronómetro Diario Universal

Pacal Votan y Bolon Ik no pueden reunirse hasta que el Planeta Babilónico haya sido transformado dentro del dominio del tiempo. El dominio del tiempo no puede retornar hasta que los originales 144.000 Kin del primer Baktun se hayan recordado jugando el Telektonon. El Juego de Cartas de Profecía del Manuscrito de los Amantes.

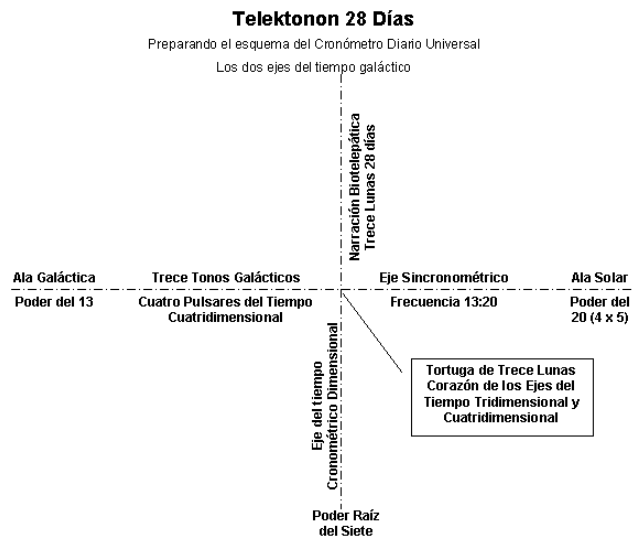
Para restaurar el dominio del tiempo, los seres humanos necesitan cambiar su frecuencia. Mientras estén en el Planeta Babilónico, operan en la frecuencia artificial del tiempo 12:60. Con el calendario de 12 meses en vez del de 13 lunas, 60 minutos la hora en vez de los 20 dedos de manos y pies. Los dedos de manos y pies pueden sonar obsoletos para aquellos que usan la última moda en relojes, pero ¿qué puede mantener mejor el tiempo, un reloj o tus dedos de manos y pies?

Si 12:60 es la falsa frecuencia, la frecuencia correcta es 13:20, trece lunas y 20 dedos de manos y pies. Para cambiar la frecuencia, el Juego de Cartas de Profecía del Manuscrito de los Amantes te da un esquema simple cada día: el Telektonon, Cronómetro Diario Universal. Un cronómetro es un dispositivo para medir el tiempo; este cronómetro mide diariamente el tiempo de acuerdo a la frecuencia 13:20.

Cada vez que caminas los 28 días en el Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, el Cronómetro Diario te lleva paso a paso a revivir el Manuscrito de los Amantes en la frecuencia 13:20. Cada día, de la manera más simple, sólo con disponer tus cartas, del Cronómetro Diario Universal estás cambiando tu frecuencia de 12:60 a 13:20. Los dos ejes del tiempo galáctico.

Al aumentar tu telepatía y expandirse tu mente y tu amor, estás ayudando a Pacal Votan y Bolon Ik a crear el túnel de tiempo y de amor universal de 28 días que conecta el Planeta Tierra con Urano.

Pacal Votan y Bolon Ik tienen hasta el 25 de Julio del año 2000 DA para completar su promesa de amor y redimir el Planeta Babilónico. El 25 de Julio del 2000 es el día final de los siete años de profecía, el tiempo



fijado para aumentar los 144.000 Kin originales a 1.872.000 Kin. El número de Kin en los 13 Baktunes.

¡Tu participación al convertirte en un jugador del Juego de Cartas de Profecía del Manuscrito de los Amantes, puede salvar tu planeta!

Las 52 Cartas del Juego: Los Cuatro Libros de Sabiduría de Pacal Votan

Desde la caja del sarcófago se extrae todo el conocimiento almacenado de Pacal Votan, los 4 Libros de Sabiduría, una baraja de 52 cartas. El esquema diario de esta baraja de cartas está destinado a proporcionar un suplemento narrativo al movimiento de las piezas del Tablero de Juego del Telektonon.

1) Libro Perdido de las Siete Generaciones Siete Cartas para Siete Años de Profecía y Siete Generaciones Perdidas.

Lado Anterior: Cubo de la Ley y Heptágono de la Mente con los Siete Sellos de Profecía para combinar con los Siete Años de Profecía.

Lado Posterior: Tres oráculos. - el oráculo del año, el oráculo del anillo para el día fuera del tiempo, y el oráculo de la generación perdida, en sus dos configuraciones anuales.

2) Libro del Tiempo Galáctico Trece cartas para trece lunas y trece tonos galácticos.

Lado Anterior: La Tortuga de las Trece Lunas, indicando cada una de las 13 lunas.

Lado Posterior: La Onda Encantada del Tiempo cuatridimensional, indicando cada uno de los trece tonos galácticos.

3) Libro de la Forma Cósmica Cuatro cartas por cada uno de los cuatro colores cósmicos: rojo, blanco, azul y amarillo; y las cuatro formas cósmicas del conocimiento, de la humildad, de la paciencia y del poder.

Lado Anterior: Uno de los cuatro colores; cinco sellos solares del mismo color de la familia: una de las 4 semanas de la luna de 28 días: el rojo inicia, el blanco refina, el azul transforma y el amarillo madura; y uno de los cuatro tipos de años: años de la Luna Roja, años del Mago Blanco, años de la Tormenta Azul y años de la Semilla Amarilla.

Lado Posterior: Descripción de los cinco sellos del mismo color de la familia y un vistazo a la información de la semana según el poder del color.

4) Libro Telepático de la Redención de los Planetas Perdidos

Las cartas de 28 días te dan el manuscrito profético del viaje del tiempo, de los amantes armonizadores planetarios, Pacal Votan y Bolon Ik.

Cartas de 28 días en Cuatro Juegos:

- 1) Cuatro Cartas de Torres de Poder (días 1, 6, 23, 28)
Lado Anterior: La Torre del Palacio de Bolon Ik, de Palenque, Chiapas, México.
Lado Posterior: Descripción narrativa para el día que corresponda.

- 2) Cuatro Cartas de la Caminata en la Tierra (días 2 a 5)
Lado Anterior: La Pirámide de las Inscripciones de Pacal Votan, de Palenque, Chiapas, México.

Lado Posterior: Descripción narrativa para el día que corresponda.

- 3) Cuatro Cartas de la Caminata en el Cielo (días 24 a 27)
Lado Anterior: Mándala de la Totalidad

Lado Posterior: Descripción narrativa para el día que corresponda.

- 4) Dieciséis Cartas de la Caminata en el Cubo del Guerrero (días 7 a 22)
Lado Anterior: Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, la escalera hacia la Cripta Uraniana de Pacal Votan, El Templo de las Inscripciones, de Palenque, Chiapas, México.

Lado Posterior: Descripción narrativa para el día que corresponda.

52 cartas en total, 28 días para jugar, un año de trece lunas para rechazar el Planeta Babilónico y restaurar el dominio del tiempo en el Planeta Tierra. Lee los mandatos de amor y reconstruye la leyenda de la aventura humana: la caída desde el cielo hasta la historia y la revelación apocalíptico del viaje de regreso al cielo, trece Baktunes, siete años de profecía, Telektonon, el Manuscrito de los Amantes.

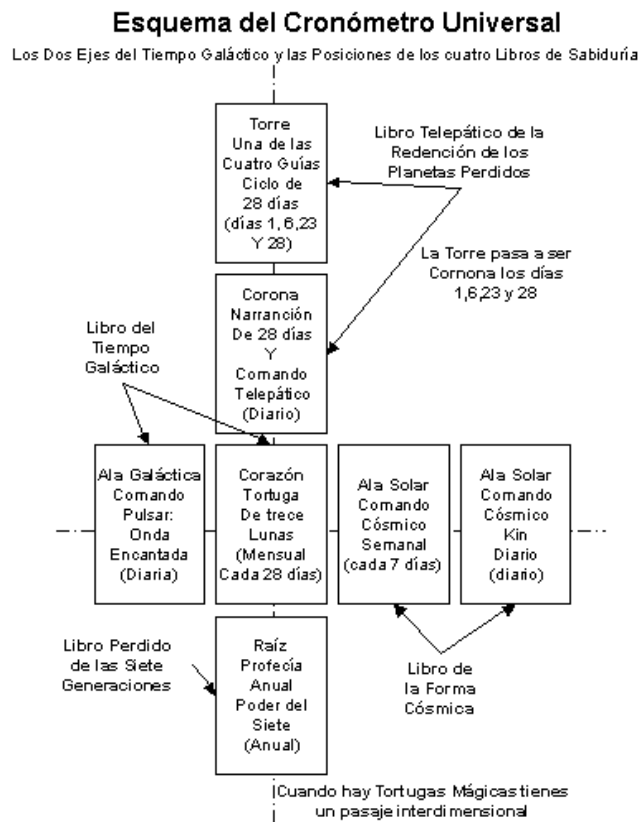
El Esquema Diario de las Cartas

El esquema diario de las cartas corresponde al Tercer Nivel de Juego. Crea diariamente el esquema completo de las cartas, el Cronómetro Diario Universal, para acompañar las piezas móviles del tablero del Telektonon.

Para comenzar a jugar, haz la anotación del día, luna y año que marca tu entrada dentro del Cronómetro Diario Universal; por ejemplo: Día 1 de la Luna Entonada, Tercer año de Profecía (Gregoriano, 15 de Noviembre de 1995). Esta fecha de ejemplo puede entonces calibrarse sobre la tortuga del tiempo a la izquierda inferior del Tablero, colocando la piedra blanca de la luna en la posición cinco y la piedra negra del día en la

posición uno. La tortuga calibradora de los 28 días corresponderá siempre a la fecha del Esquema del Cronómetro Diario Universal.

Luego estudia los diagramas que muestran el esquema de las cartas de acuerdo a los dos ejes del tiempo y a las posiciones de los cuatro 'Libros de Sabiduría'. Consulta el índice de las Instrucciones Especiales para cada una de las posiciones del esquema que acompaña el Diagrama del Cronómetro Diario Universal. Procede a tirar las cartas, día a día.



Índice de Instrucciones Especiales: Esquema de Cartas del Cronómetro Diario Universal

POSICIÓN RAÍZ Saca la carta para esta posición de entre las siete cartas del 'Libro de las Siete Generaciones Perdidas'.

En la carta Raíz, el lado anterior permanece constante a partir de la Luna Magnética 1 hasta el Día Fuera del Tiempo. Usa la cara anterior de esta carta para estudiar el sello de la profecía anual y el Heptágono de la Mente. El reverso de esta carta es usado diariamente para leer el oráculo anual de las siete generaciones. (Ver la sección 6, "Los Oráculos de las Siete Generaciones").

Los días 14 a 20 de cada luna, las siete cartas son usadas consecutivamente a lo largo de esos siete días para crear el arreglo del Heptágono de la Mente.

POSICIÓN CORAZÓN Elige la carta para esta posición de entre las trece cartas del 'Libro del Tiempo Galáctico'.

De acuerdo a la Luna de 28 Días, la carta correspondiente a la Tortuga de las Trece Lunas es ubicada hacia arriba permaneciendo en esa posición durante toda la luna de 28 días.

Además de indicar las fechas correlacionadas del Gregoriano al pie de la carta, en el borde de la caparazón de la tortuga de las trece lunas se muestran los números código 0 a 19 de los 20 sellos solares. Cada día iguala el sello solar del Kin del Destino de la carta diaria del Ala Solar, con la correspondiente posición del Kin del Destino del tablero de juego: en la tortuga reguladora 13:20, en los flujos galáctico-kármico o solar-profético y en la batería de recarga.

Día de Tortuga Mágica: Cuando el tono galáctico de la carta diaria del **Ala Galáctica** es la misma que el tono de la carta de la Luna de 28 días, puedes celebrar un "Día de Tortuga Mágica". En los Días de Tortuga Mágica usa el reverso de la carta en la posición del Corazón en lugar de la carta en la posición diaria del Ala Galáctica. El propósito de los Días de Tortuga Mágica es contactar a otros jugadores del Telektonon y compartir lo que tú has estado aprendiendo.

POSICIÓN CORONA Elige la carta para esta posición de entre las 28 cartas del 'Libro Telepático de la Redención de los Planetas Perdidos'.

Esta carta es cambiada diariamente para igualar el movimiento de las tortugas de 28 días del Telektonon, el Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra. Usa el reverso cada día para leer la narración del Manuscrito de los Amantes. Las cartas para los días 7 al 22 también igualan el movimiento de la Tortuga Verde del Guerrero durante los 16 días en el Laberinto del Guerrero.

Caminata en la Tierra y Caminata en el Cielo

Los días 2 al 5 son llamados de la Caminata en la Tierra. En esos 4 días, Pacal Votan recibe el poder telecósmico de números de Bolon Ik que está en su paralela Caminata en el Cielo. Puedes tomar la carta correspondiente a la Caminata en el Cielo, los días 27 a 24, leer la narración y ubicar esta carta debajo de la carta de la Caminata en la Tierra.

A los días 24 a 27 se les Rama los de la Caminata en el Cielo. En esos cuatro días Pacal Votan y Bolon Ik caminan juntos hasta la Torre del Espíritu. Las cartas de esos cuatro días describen los poderes telecósmicos numerados, que son enviados por Bolon Ik a Pacal Votan durante su Caminata en la Tierra, Tú puedes tomar las cartas de la

Caminata en la Tierra correspondientes, de los días 5 a 2, leer la narración y poner esta carta debajo de la carta de la Caminata en el Cielo

Nota: Los cuatro poderes telecósmicos numerados del Cielo crean los cuatro campos activos de consciencia: inconsciente, consciente, consciente continuo y supraconsciente.

POSICION TORRE

Elige la carta para esta posición de entre las 28 cartas del 'Libro Telepático de la Redención de los Planetas Perdidos'.

Hay cuatro cartas de Torres de Poder correspondiendo a los días 1, 6, 23 y 28. Estas cuatro cartas de Torres de Poder marcan las intersecciones del tiempo tridimensional y cuatridimensional en el tablero de juego.

Las cartas 1 y 28 definen la Torre del Espíritu, obstruida por la Torre de Babel y marcan la entrada y la salida del Telektonon de 28 días, el Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra.

Las cartas para los días 6 y 23 definen la Torre de Profecía también conocida como la Torre de la Navegación y marcan entonces la entrada y la salida del Cubo del Guerrero.

Carta de la Torre, Día 1: En el primer día de cada luna esta carta está en la **Posición Corona** y la posición de la Torre está vacía. Los Días 2 al 5, Caminata en la Tierra, esta carta está en la **Posición Torre**, y su Poder de Realización del Siete, guía a Pacal Votan en su Caminata en la Tierra.

Carta de la Torre, Día 6: En el sexto día de cada luna esta carta está en la **Posición Corona** y la **Posición Torre** está vacía. Entonces desde los días 7 al 22, el Poder de la Libre Voluntad de esta carta en la Posición Torre guía a ambos: a la tortuga amarilla de Pacal Votan en la Caminata del Espíritu y a la tortuga verde del Guerrero en el Viaje en el Laberinto del Guerrero.

Carta de la Torre, Día 23: En el día 23 de cada luna esta carta está en la **Posición Corona** y la **Posición Torre** está vacía. Entonces, desde el día 24 al 27, el Poder de la Navegación de esta carta en la **Posición Torre** guía a ambos: a la tortuga amarilla de Pacal Votan y a la blanca de Bolon Ik, en su Caminata en el Cielo.

Carta de la Torre, Día 28: En el día 28 de cada luna esta carta está en la **Posición Corona** y la **Posición Torre** está vacía. Esto marca el final del viaje de 28 días. Al día siguiente comienza nuevamente el ciclo con la carta del Poder de la Torre del día 1 en esta misma **Posición Corona**.

Día Fuera del Tiempo: en el Día Fuera del Tiempo entre el último día de la Luna Cósmica y el primer día de la Luna Magnética las posiciones Corazón, Torre y Corona están vacías.

Esto completa las instrucciones para leer el eje biotelepático vertical del Cronómetro Diario Universal.

ALA GALACTICA, POSICION DIARIA

La carta para esta posición es elegida de entre de las trece cartas del 'Libro del Tiempo Galáctico'. Los trece números se muestran en notación galáctica de punto y barra.

El uso de la carta para esta posición depende del conocimiento del tono galáctico del Kin diario; por ejemplo, Enlazador de Mundos 11, Día 1 de la Luna Entonada, 15 de Noviembre de 1995 en el Gregoriano, el tono galáctico es 11. Coloca esta carta con el reverso hacia arriba en la Posición del **Ala Galáctica**.

El reverso de esta carta muestra los trece tonos de la onda encantada, con cada posición tonal destacada. Este lado de la carta entrega el mandato diario de los trece tonos de la onda encantada. Además, el lado de la onda encantada de esta carta muestra los **pulsares del tiempo**, indicados mediante líneas rojas. Los cuatro pulsares del tiempo definen las cuatro dimensiones, las cuales crean la geometría del tiempo llamada onda encantada. Estudia las posiciones de los pulsares como una base diaria para hacer sincronizar las relaciones del tiempo a lo largo del ciclo de trece días de la onda encantada.

La geometría pulsar también define las relaciones de las trece lunas a lo largo del ciclo anual. La geometría pulsar anual es llamada **Onda Encantada del Servicio Planetario** y es usada para formas y acciones de organización social de acuerdo al tiempo cuatridimensional.

Recuerda: cuando el tono galáctico de la onda encantada es el mismo que el tono de la Tortuga de las Trece Lunas, esta posición está vacía. Usa el reverso de la carta de la Tortuga de las 13 Lunas en la **Posición Corazón** para el mandato de la onda encantada en ese día. ¡Este es un Día de Tortuga Mágica!

ALA SOLAR, POSICION SEMANAL

Elige la carta para esta posición de entre las cuatro cartas del 'Libro de la Forma Cósmica'.

Esta carta permanece constante durante cada semana de siete días. El lado anterior de esta carta indica en cuál semana estás. Cada Luna tiene la misma numeración de días para las cuatro semanas perfectas.

Cada semana está codificada por uno de los cuatro colores: rojo, blanco, azul o amarillo. Estos colores le dan a la semana su mandato cósmico particular: semana 1, rojo, inicia el conocimiento; semana 2 blanco, refina la humildad; semana 3, azul, transforma la paciencia; y semana 4, amarillo, madura el poder.

Lee el reverso de la carta para saber lo que es esa semana con una mirada. Esto te da información del poder de profecía semanal y una visión de la narración del Manuscrito de los Amantes que ocurre en los correspondientes siete días de la Posición Corona.

ALA SOLAR, POSICION DIARIA

Elige la carta para esta posición de entre de las cuatro cartas del 'Libro de la Forma Cósmica'

Esta carta cambia diariamente de acuerdo al Kin diario. Los 20 sellos solares del Kin diario están divididos en cuatro grupos de colores de cinco sellos cada uno, los que están indicados en la cara anterior de las cartas del 'Libro de la Forma Cósmica'.

Los cuatro sellos solares que gobiernan los años solar-galácticos, años de Luna Roja, años de Mago Blanco, años de Tormenta Azul y años de Semilla Amarilla, aparecen en el centro de la cara anterior de la carta de la forma cósmica y no están en sus posiciones de flujo vertical.

Determina el sello solar diario con la posición de la pirámide verde según cómo aparece en uno de los dos flujos verticales del tablero de juego del Telektonon. En el ejemplo 'Enlazador de Mundos 11', la pirámide verde del destino estará en la posición seis blanco de la notación galáctica, en el flujo vertical galáctico-kármico. Encontrarás la notación seis con el sello solar del Enlazador de Mundos en el lado anterior de la carta blanca del 'Libro de la Forma Cósmica'. Verás también que el sello Enlazador de Mundos está ubicado al lado del flujo galáctico-kármico en esta carta blanca.

En la mitad superior del lado posterior de esta carta encontrarás otra información pertinente respecto a los cinco sellos de una de las cuatro familias de colores, incluyendo su poder, su flujo, su clan y la posición correspondiente del cuerpo, y además entre paréntesis, su circuito.

El mandato diario de la forma cósmica es creado por la palabra clave de la carta semanal del Ala Solar emparejada con la palabra clave de la carta diaria del **Ala Solar**; por ejemplo, Enlazador de Mundos 11, Día 1 de la Luna Entonada, el mandato es el Conocimiento (semana roja uno) de la Humildad (sello solar blanco). Cuando el color del Kin es el mismo que el color semanal, entonces duplicas tu forma cósmica y usas solamente la carta semanal del **Ala Solar**.

Haz la referencia cruzada del tono de la onda encantada de tu **Ala Galáctica** con tu carta diaria del **Ala Solar** para, además, determinar el poder cuatridimensional y ubicar el sello solar diario. Nuevamente, de acuerdo al ejemplo de Enlazador de Mundos 11, verás que el sello del Enlazador de Mundos está recorriendo el tono 11 en la cámara ocho de la onda encantada.



6. LOS ORACULOS DE LAS SIETE GENERACIONES Y LOS SIETE AÑOS DE PROFECIA

La Convergencia de Toda Profecía

Los Siete Oráculos Perfectos para Conseguir la Soberanía de la Tierra 1993-2000 DA
Siete Años, Siete Años, Siete Generaciones

A fin de restaurar el Cubo de La Ley, el poder original de la unificación divina y la telepatía universal, usa el lado posterior de tu carta raíz del 'Libro Perdido de las Siete Generaciones' para leer el oráculo anual. Leyendo este oráculo diariamente, tú restauras las siete generaciones, haces sonar los siete años del tiempo para derrocar el poder del Planeta Babilónico, y estableces el dominio del tiempo como el orden sagrado del Jardín Planeta Tierra (ver secciones XI y XIX del Telektonon: La Piedra Parlante de la Profecía).

Para cada uno de los siete años, hay tres oráculos en formación vertical. Cada año hay dos arreglos de esos tres oráculos. El primer arreglo es para la primera mitad del año entre el día 1 de la Luna Magnética y el día 14 de la Luna Resonante (26 Julio al 23 Enero, Gregoriano). El segundo arreglo es para la segunda mitad del año entre el día 15 de la Luna Resonante y el Día Fuera del Tiempo (24 Enero al 25 de Julio, Gregoriano). Cada uno de los tres oráculos sigue el patrón del Oráculo de la Quinta Fuerza mostrado en el diagrama 'Guía para determinar la Sincronometría de los Flujos del Oráculo'

Las tres posiciones del oráculo son:

- 1) **Corona**, representa el poder y el mandato del
- 2) **Corazón**, representa el amor Humano y los sentimientos Humanos
- 3) **Raíz**, representa el poder escondido de la Tierra

Los tres oráculos son:

1) Oráculo Anual que corresponde al oráculo diario de la quinta fuerza para el primer día de cada uno de los siete años de profecía, Día 1 de la Luna Magnética (26 de Julio, Gregoriano). Este oráculo define el propósito anual.

2) Oráculo del Anillo corresponde al oráculo diario de la quinta fuerza del Día Fuera del Tiempo que completa el año de la profecía que comenzó con el Oráculo Anual. Es llamado el oráculo del año, porque define el punto cuando la órbita de la Tierra ha completado su giro alrededor del Sol. El Kin del destino del oráculo del anillo es siempre del mismo tono y el mismo color que el del oráculo anual, con cuatro números de código más que el oráculo anual (corresponde al 25 de Julio Gregoriano). Este oráculo define el resultado anual.

3) Oráculo de la Generación Perdida define el poder escondido del año destinado a llegar a ser el poder de la victoria de la profecía anual. La secuencia anual de las siete generaciones perdidas en su secuencia de Kines va desde el Kin 194 al 200. (Ver Diagramas 'Lectura del Oráculo de las Siete Generaciones' y 'Guía para Determinar la Sincronometría de los Flujos del Oráculo').

Para leer el Oráculo de las Siete Generaciones estudia las posiciones diarias de las cinco pirámides del oráculo de la quinta fuerza en el tablero de juego. (Ver arriba: Sección 3 Tablero de Juego del Telektonon "Cuarto Nivel del Juego del Oráculo de la Quinta Fuerza del Encantamiento del Sueño"). Anota los números de código de las posiciones de la pirámide. Ve si alguno de esos números de código concuerda con algún otro número de código en el Oráculo de las Siete Generaciones, sobre el reverso de la carta de la posición raíz de la profecía anual.

En el Oráculo de las Siete Generaciones algunos números de código que se igualan con la pirámide Diaria de la Quinta Fuerza puede que aparezcan más de una vez. El objetivo es ver cuántas posiciones se igualan en el Oráculo de las Siete Generaciones para cualquier día dado.

El número total de posiciones para cualquier oráculo de medio año es quince. Para cualquier día dado el número de posiciones igualadas en la carta del Oráculo de las Siete Generaciones aumenta el poder del oráculo del día. ¡Si puedes igualar 8 posiciones en tu carta del Oráculo de las Siete Generaciones entonces tienes un Día de Victoria del Oráculo!

Estudia el diagrama de las posiciones del Oráculo Diario de la Quinta Fuerza para determinar las diferentes cualidades de los poderes del oráculo, esto es: posiciones del destino, del análogo, antípoda, oculto y guía. Dependiendo de la posición del Oráculo

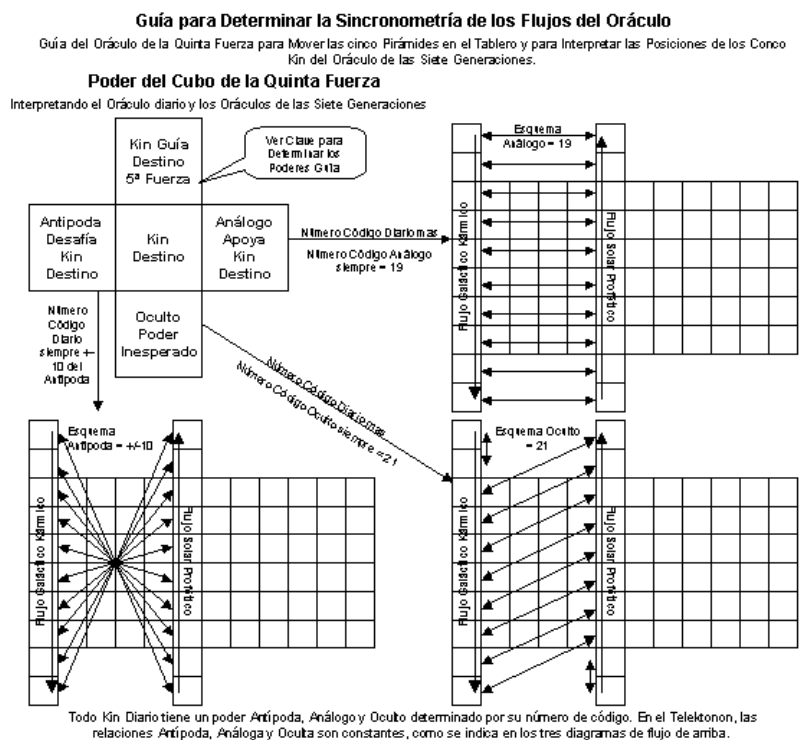
de las Siete Generaciones, Corona, Raíz o Corazón, las relaciones del Oráculo de la Quinta Fuerza darán también especiales significados para ayudar a intensificar tu voluntad telepática y tu presencia galáctica.

El oráculo de la primera mitad del año representa el poder del sello anual de la profecía como la generación perdida germinando en el gran inconsciente. El oráculo de la segunda mitad del año representa el ascenso de la generación perdida como el propósito revelado y el cumplimiento consciente de la profecía anual.

Para usar el oráculo, determina siempre en qué mitad del año estás. Si estás en la primera mitad del año, puedes leer el oráculo de la segunda mitad del año para determinar posibles resultados de acuerdo a los objetivos anuales del servicio planetario.

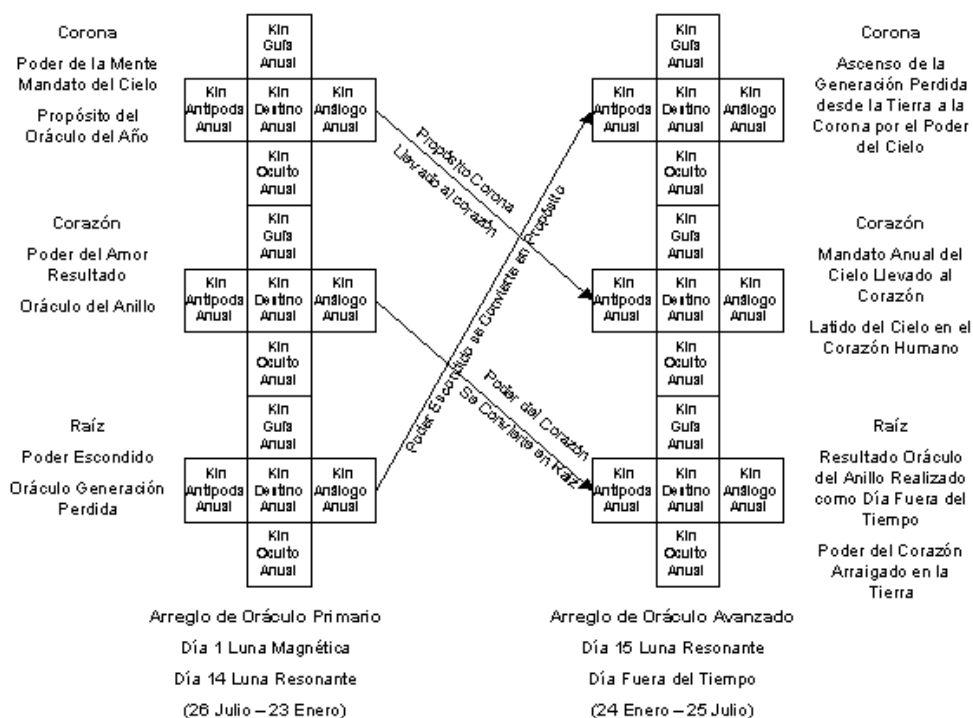
Si estás en la segunda mitad del año, puedes leer también la primera mitad del oráculo del año siguiente, sacado de la próxima carta del 'Libro Perdido de las Siete Generaciones'. La primera mitad de cualquier oráculo que uses es el oráculo para el día actual, y la segunda mitad es para leer la situación futura producida por ese día actual.

Recuerda: la actividad telepática es la acción mental cuatridimensional. Al leer esos oráculos estás explorando territorios nuevos. No hay límites para tu curiosidad y tus poderes de exploración en esta nueva práctica de la telepatía. Comunicar y compartir tus descubrimientos con los demás es esencial en este proceso.



Leyendo el Oráculo de las Siete Generaciones

Clave para Leer el Reverso de las Siete Cartas del "Libro Perdido de las Siete Generaciones"



LOS SIETE AÑOS, LOS SIETE ANILLOS Y LOS ORÁCULOS DE LAS SIETE GENERACIONES, AÑO A AÑO

Profecía del Año Uno, La Victoria Da en el Blanco, 1993-94 DA

Oráculo del Año: Semilla Magnética Amarilla Kin 144

Oráculo del Año: Estrella Magnética Amarilla Kin 248

Oráculo de la Generación: Mago Cristal Blanco Kin 194

Profecía del Año Dos La Victoria Fluye, 1994-95 DA

Oráculo del Año: Luna Lunar Roja Kin 249

Oráculo del Año: Caminante del Cielo Lunar Rojo Kin 93

Oráculo de la Generación: Águila Cósmica Azul Kin 195

Profecía del Año Tres, La Victoria Pacifica- 1995-96 DA

Oráculo del Año: Mago Eléctrico Blanco Kin 94

Oráculo del Año: Espejo Eléctrico Blanco Kin 198

Oráculo de la Generación: Guerrero Magnético Amarillo Kin 196

Profecía del Año Cuatro, La Victoria Establece, 1996-97 DA

Oráculo del Año: Tormenta Auto-existente Azul Kin 199

Oráculo del Año: Noche Auto-existente Azul Kin 43








Oráculo de la Generación: Tierra Lunar Roja Kin 197

Profecía del Año Cinco La Victoria Libera, 1297-98 DA
Oráculo del Año: Semilla Entonada Amarilla Kin 44
Oráculo del Año: Estrella Entonada Amarilla Kin 148
Oráculo de la Generación: Espejo Eléctrico Blanco Kin 198

Profecía del Año Seis, La Victoria Purifica, 1998-99 DA
Oráculo del Año: Luna Rítmica Roja Kin 149
Oráculo del Año: Caminante del Cielo Rítmico Rojo Kin 253
Oráculo de la Generación: Tormenta Auto-existente Azul Kin 199

Profecía del Año Siete, La Victoria Descarga, 1999-2000 DA
Oráculo del Año: Mago Resonante Blanco Kin 254
Oráculo del Año: Espejo Resonante Blanco Kin 98
Oráculo de la Generación: Sol Entonado Amarillo Kin 200

Los Siete Sellos de la Profecía

-  Profecía del Año Uno: La Victoria Da en el Blanco
-  Profecía del Año Dos: La Victoria Fluye
-  Profecía del Año Tres: La Victoria Pacifica
-  Profecía del Año Cuatro: La Victoria Establece
-  Profecía del Año Cinco: La Victoria Libera
-  Profecía del Año Seis: La Victoria Purifica
-  Profecía del Año Siete: La Victoria Descarga

Reconstruyendo el Heptágono de la Mente

Cartas Raíz del Oráculo de la Profecía, 'Libro Perdido de las Siete Generaciones' Los días 14 al 20 de cada Luna recapitulan los siete años de profecía. Durante estos siete días, puedes tomar la carta correspondiente del 'Libro Perdido de las Siete Generaciones' para comenzar a crear el arreglo del heptágono de la mente.

Sigue el diseño del heptágono de la mente sobre el lado anterior de la carta para disponer las siete cartas correctamente; por ejemplo: la carta del primer año de profecía con el primer sello va arriba, la carta del segundo año con el segundo sello va abajo, etc. Para el día 20, el esquema de siete cartas usando las siete cartas del Libro Perdido de las Siete Generaciones' en el arreglo del heptágono de lo mente, estará completo en la raíz del eje vertical del tiempo de tu cronómetro diario.

De esta forma, para cada luna, tú puedes recrear la restauración de la mente, la voluntad y el espíritu colectivos, unificados como el triunfo del Cubo de la Ley de la divina unidad, el advenimiento de la Noosfera planetaria.

Los siete sellos de la profecía que codifican el Heptágono de la Mente representan el poder místico del siete. Por su libre voluntad, Pacal Votan almacenó esos siete sellos en el Arca Uraniana en el centro de la Tierra durante el tiempo del Cautiverio Babilónico de los Israelitas, en el Sexto Baktun (ver carta 6 'El Libro Telepático de la Redención de los Planetas Perdidos').

7. TELEKTONON: LA PIEDRA PARLANTE DE LA PROFECÍA

Telektonon, el Juego de Cartas de la Profecía del Manuscrito de los Amantes, es el regalo profético del profeta Maya Pacal Votan y su amante celestial, Bolon Ik.

Pacal Votan es todos los hombres y el hombre que hay en ti que realiza el viaje sagrado del guerrero. Bolon Ik es todas las mujeres y la mujer que hay en ti que teje la visión de tu viaje.

Al jugar el juego de cartas, estás ayudando a cavar el túnel de amor y tiempo que conecta a la Tierra con Urano. Los siete años de profecía, 1993-2000 DA es el tiempo asignado para crear este túnel y producir la reunión de Pacal Votan y Bolon Ik.



Durante cada luna, los amantes tienen seis días de alivio. Entre los días 23 y 28, Bolon Ik y Pacal Votan están reunidos a través de su telepatía. En cada Luna que esto ocurre, tú fortaleces su amor y su amor te fortalece. Entre más gente se reúna y juegue este juego de cartas Luna tras Luna, más intensamente se encenderá su amor, abriendo el túnel entre la Tierra y Urano.

Todo esto es verdad, Pacal Votan y Bolon Ik, esta profecía, y tú. La carta 10 del Telektonon te cuenta lo que Pacal Votan vivió durante el décimo Baktun. Hay realmente un lugar llamado Palenque, y un Palacio de Bolon K, llamado el Templo de los Vientos.

Pacal Votan (631-683 DA) fue un legendario rey del pueblo Maya de América Central. Su ciudad, llamada Nah Chan o Palenque, puede ser vista aún en las Junglas de Chiapas, México.

Su fabulosa tumba fue descubierta debajo del Templo de las Inscripciones en 1952. Exactamente 1260 años habían transcurrido desde que la puerta de la tumba fue cerrada en el año 692 DA hasta su apertura en 1952 DA. Treinta y cinco años más tarde, en 1987, vino el último llamado para la unión de la raza humana, la Convergencia Armónica. Siete años más tarde, en 1994, vino el Telektonon de Pacal Votan, la Piedra Parlante de la Profecía.

Esta profecía está basada en el 'Libro Perdido de las Siete Generaciones'. Los siete años de profecía son el tiempo que le toma a cada una de las siete generaciones para rebelarse a sí mismas, una generación por cada año, un oráculo por cada generación, un

anillo por cada generación perdida para completar. ¿A cuál generación perdida perteneces? ¿Cuál anillo completarás?

Para aquellos con ojos para ver, con oídos para escuchar con mentes para imaginar y con corazón para sentir; esta profecía y el juego de cartas son para ti.

La Profecía de Pacal Votan es llamada "La Piedra Parlante de la Profecía" en honor a la gran piedra tallada sobre la tapa del sarcófago. Cada símbolo y signo en esta piedra están 'hablando' en el texto de esta profecía 'que une a la gente del amanecer con la gente del libro'.

Aunque el gran Pacal Votan fue Maya por encarnación, su sabiduría es una liberación del tiempo universal. Justo 1260 años transcurrieron entre la dedicación de su tumba en 692 DA hasta su apertura en 1952 DA, así que 1320 años habrán transcurrido desde su dedicación hasta el cierre del Baktun trece en el año 2012 DA. El número de años desde la dedicación de la tumba hasta que fue abierta y hasta completar el ciclo de la historia, están de acuerdo con los números de las frecuencias de tiempo. Los 1260 años en la tumba es la frecuencia 12:60, frecuencia del exilio en el falso tiempo del materialismo. Los 1320 años hasta el cierre del cielo de la historia es la frecuencia 13:20, que es la redención del verdadero tiempo.

Así es como la voz del mismo Pacal Votan, 'Telektonon La Piedra Parlante de la Profecía' es una profecía viviente. Es una profecía de paz. Como todas las profecías, su mensaje fundamental es muy simple: aquí está el conocimiento. Una vez que hayas escuchado este conocimiento, tienes una elección que hacer ¿Qué elección harás?

GLOSARIO

Baktun: Cuenta de 144.000 Kin 0 días; la cuenta de trece Baktunes es la medida del ciclo de la historia desde 3113 AC hasta 2012 DA.

Biosfera: Frágil membrana planetaria de vida y su sistema de apoyo inorgánico diseminado sobre la superficie de la Tierra; zona de experimento de la libre voluntad de las Guerras del Tiempo que ahora está amenazada por la civilización 12:60 del materialismo del Planeta Babilónico; ver también Noosfera.

Bolon Ik: Amante celestial de Pacal Votan quien teje la visión del viaje en el Laberinto del Guerrero desde su torre de la Navegación en Urano. Bolon Ik significa 'Viento Solar Blanco'.

Bolon Tiku: Invocación del poder del nueve: los nueve señores del Tiempo y el Destino quienes gobiernan el poder del tiempo en el inconsciente.

Cronometría, cronométrico: Medida 13:20 del tiempo tridimensional; ciencia que mide el tiempo biotelepáticamente; aplicado como el esquema de cartas del Telektonon del Cronómetro Diario Universal.

Cubo de la Ley: Ver Ley del Cubo

Federación Galáctica: La más alta organización de inteligencia dimensional, responsable de supervisar el experimento de la libre voluntad tridimensional, ahora localizado en el Planeta Tierra.

Haab: Órbita planetaria medida por 18 ciclos de 20 días más el Vayeb de 5 días.

Heptágono de la Mente: Cubo cuatridimensional de poder del Siete para ser recobrado durante los siete años de profecía, 1993-2000; lo mismo que la transición Biosfera-Noosfera; la realización de la mente, voluntad y espíritu colectivos de la raza humana organizada bajo una frecuencia correcta de tiempo 13:20.

Hunab Ku: Único Dador de Movimiento y Medida; término galáctico Maya para Dios o Alá.

Iblis: Nombre del Angel disidente de la creación; también conocido como Satán; poder ilusorio del ego humano en todas sus formas.

Katun: Cuenta de 7200 Kin o días, 20 por Baktun; algo más que los diecinueve años solares, una generación humana.

Kin del Destino: Nombre de la posición diaria de acuerdo al giro Galáctico de 260 Kin, Kin central del oráculo de la Quinta Fuerza.

Kinich Ahau: Nombre galáctico Maya para nuestro sol y su sistema planetaria; el sistema solar todo como un ser.

Kuxan Suum: Carretera, que alcanza a las raíces de las estrellas, pasando a través de cada una de las dimensiones celestiales'; las fibras etéricas que conectan el plexo solar con el centro de la galaxia; 'el ombligo de Hunab Ku'.

Ley del Cubo: Intersección de los tres planos: el plano de la mente, el plano del espíritu y el plano de la voluntad que ubica toda manifestación bajo el gobierno de una ley interdimensional divina, cubierta por la falsa autoridad 12:60 de la Torre de Babel, redimida por el Viaje de la Inteligencia en el Laberinto del Guerrero de 16 días: también conocida como el Cubo de la Ley.

Luna: Ciclo menstrual femenino de 28 días y ciclo biológico humano, trece por cada órbita planetaria anual; base del Calendario de 13 Lunas y regreso de la humanidad al orden natural.

Maya: Nombre dado a la civilización en América Central cuyo Período Clásico corresponde al décimo ciclo Baktun. 435-830 DA navegantes galácticos del tiempo.

Noosfera: La cubierta mental telepática que rodea al planeta como resultado del @toso seguimiento del Calendario de las 13 lunas durante los siete años de profecía, referido también como la Transición Biosfera-Noosfera y la completación del Heptágono de la Mente asegurando el retorno del Cubo de la Ley.

Notación Galáctica: Sistema de cuentas Maya del punto y barra, de código del 0 al 19; también código de trece unidades de la onda encantada del tiempo cuatridimensional que además gobierna el ciclo de trece lunas.

Onda Encantada: Nombre dado a los trece tonos galácticos que gobiernan cada uno de los 20 ciclos de 13 días del giro galáctico de 260 días, así como del ciclo anual del Calendario de Trece Lunas.

Onda Encantada del Servicio Planetario: Ciclo de las Trece Lunas organizado por los cuatro pulsares del tiempo cuatridimensional.

Oráculo de la Quinta Fuerza: Conjunto de relaciones constantes mantenidas por el Kin del Destino; usado en el Telektonon para seguir la pista de las intersecciones diarias del tiempo y leer el Oráculo de las Siete Generaciones.

Oxlahun Tiku: Invocación para convocar el poder del trece, el poder consciente del tiempo; se refiere también al Universo trece dimensional.

Pacal Votan: Testigo especial del tiempo: revelador del Cubo de la Ley y de 'La Piedra Parlante de la Profecía', tiempo de su poder: 631-683 DA.

Palenque: Lugar del Templo Sagrado; trono del poder terrenal de Pacal Votan; también conocido como Nah Lugar de la Serpiente, ubicado en Chiapas, México.

Planeta Babilónico: Nombre dado a la civilización moderna de materialismo exclusivo; la mente humana capturada por la frecuencia de tiempo 12:60; corresponde al decimotercer Baktun, 1618-2012 DA; para ser redimido por el Telektonon.

Poderes de los Números Telecósmicos: Cuatro poderes celestiales en la forma de números: nueve, trece, cinco y cuatro, los que Bolon Ik usa para dar poder a los campos de consciencia y ayudar a Pacal Votan durante su Caminata en la Tierra.

Pulsares: Geometría cuatridimensional del tiempo que sincroniza la onda encantada de trece unidades, de acuerdo a las cuatro funciones dimensionales; tiempo, vida, sentido y mente.

Sincronometría, sincronométrico: Medida de sincronicidad; ciencia cuatridimensional para practicar la telepatía, aplicada como movimiento diario de piezas del juego en el Tablero del Telektonon.

Telektonon: Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra; canal de comunicación simbólico; la Piedra Parlante de la Profecía. Es la revelación de que el Calendario de Trece Lunas es el camino de la realización humana y el triunfo de la telepatía universal. Nombre de Bendición recibido por aquellos que conocen a fondo la Ley del Cubo.

Telepatía: Poder cuatridimensional de inteligencia para la unificación de las especies tridimensionales en la forma de arte planetaria.

Torre de Babel: Nombre dado al poder del tiempo falso desde el comienzo de la historia (Baktun 1, año 3113 AC); base del Planeta Babilónico.

Tzolkin: Calendario sagrado de los Maya: medida cuatridimensional del tiempo galáctico; giro galáctico de 260 Kin; módulo armónico.

TEMAS FINALES

Los Dieciocho Vinales y el Vayeb con sus Diecinueve Fechas Correlacionadas.

El Calendario de Trece Lunas de 28 Días es una medida biológicamente precisa de nuestra órbita planetaria alrededor de su estrella, el sol. Es un estándar perfecto de medida que coordina y sincroniza las fases de la luna así como los ciclos del tiempo galáctico. El antiguo Maya sabía respecto a todos estos ciclos. Un ejemplo de la coordinación del Calendario de Trece Lunas con estos cielos galácticos es el Haab.

La más común medida de tiempo usada por los Maya en la época de la Conquista fue el Haab, el cual ordena el año solar en dieciocho ciclos de 20 días, más un ciclo de cinco días conocido como el Vayeb. El 'Día Fuera del Tiempo' o el día 365, aparte del ciclo de trece lunas de 28 días, es el último día del Vayeb.

El ciclo de 20 días fue llamado por los Maya como un Uinal. Mientras el ciclo de trece lunas regula el ciclo biológico humano, el ciclo de 20 días coordina el mensajero anual. Este mensajero o portador anual es uno de los cuatro sellos solares que gobierna cada uno de los cuatro años que aparece en la cara anterior de cada una de las cuatro cartas del 'Libro de Forma Cósmica'.

El sello del portador anual para cualquiera de los cuatro años codifica los 18 Vinales y el Vayeb: por ejemplo, en el año de la Luna Lunar Roja, todas las fechas de Vinal se codifican con el sello solar luna; en el año del Mago Eléctrico Blanco, todas las fechas de Vinal se codifican con el sello solar Mago, etc.

Los nombres de los ciclos de frecuencia solar de Uinal vienen de los originales Maya, y el texto de cada uno recuenta la secuencia del ciclo de sabiduría solar.

La “piedra preciosa” es el Tun, la cual es el ciclo de 360 días. El Uayeb de cinco días es la sabiduría que completa el ciclo solar anual.

Estas diecinueve fechas correlacionadas del ciclo Vinal corresponden al anillo verde exterior de la Brújula Galáctica del Encantamiento del Sueño.

HAAB FECHAS de 13 LUNAS y su EQUIVALENTE GREGORIANO

| Mes | Significado | Fechas 13 Lunas | Equivalente Gregoriano |
|--------------|--|--|--|
| 1. O Pop | Aquel que sabe | 01.01 | 26.07 |
| 2. O Uo | Escucha en silencio | 21.01 | 15.08 |
| 3. O Zip | Con el fin de integrar el universo | 13.02 | 04.09 |
| 4. O Zotz | Basado en el conocimiento | 05.03 | 24.09 |
| 5. O Tzec | Que alcanza los fundamentos | 25.03 | 14.1 |
| 6. O Xul | Donde con gran sabiduría una semilla es sembrada | 17.04 | 03.11 |
| 7. O Yaxkin | Un pequeño rayo del sol oculto (28.5 140 días, 5 lunas perfectas) | 09.05 | 23.11 |
| 8. O Mol | Lo que unifica todas las partes | 01.06 | 13.12 |
| 9. O Ch'en | Para entrar en la fuente de la sabiduría interna | 21.06 | 02.01 |
| 10. O Yax | Donde el aprendiz clarifica la mente, tomando consciencia de lo que aún no está maduro | 13.07 | 22.01 |
| 11. O Sac | Disipando las nubes de la duda, elevándote a ti mismo | 05.08 | 11.02 |
| 12. O Ceh | Rompe con la cautela habitual, y alcanza la luz blanca | 25.08 | 03.03 |
| 13. O Mac | Que cierra la parte equivocada y entra en un trance | 17.09 | 23.03 |
| 14. O Kankin | Recibe la luz del que sabe | (08.10=260 días, un giro galáctico) 09.10 = (01.01) (28.10 = 280 días, 10 lunas perfectas) | 12.04(26.07) Retorno Galáctico del Año Solar |
| 15. O Moan | Con el fin de ver en la oscuridad | 01.11 | 02.05 |
| 16. O Pax | Toca una música del futuro | 21.11 | 22.05 |
| 17. O Kayab | Con la canción y el ritmo | 13.12 | 11.06 |
| 18. O Cumhu | Situado en el lugar correcto donde el alimento de la adivinación se obtiene | 05.13 | 01.07 |
| 19. O Uayeb | | 25.13 28.13 = 3 Uayeb 4 Uayeb | 21.07 24.07 25.07 = Día fuera del Tiempo |

“Todo esto es necesario para obtener la piedra preciosa “

La Ley de Bode confirma el Telektonon

La ley de Bode establece que: los radios orbitales de los planetas entre sí respecto a su distancia al sol, pueden ser expresados como un conjunto armónico de números.

Este conjunto de números armónicos de radios orbitales es como sigue:

| | | |
|----------------|-----|---|
| Plutón | 388 | =4 x 97 (96 + 1: 96 = poder de forma cósmica 24 x 4) |
| Neptuno | 300 | =1 + 2 + 3..... + 24 = 300, suma de los enteros componentes, poder supraconsciente de forma cósmica, 24. |
| Urano | 196 | = 28 x 7 complementa la correcta luna de 28 días de la Tierra y la semana de siete días, 196 = es lo mismo que la suma de cuatro radios orbitales planetarias de la Torre de Babel. |

Subiendo la Escalera al Cielo que conecta la Tierra con Urano (196) en el tubo de 28 días del Telektonon, es como la Torre de Babel (196) es vencida.

Los Cuatro Planetas de la Torre de Babel

| | | |
|-----------------|-----|--|
| Saturno | 100 | = 10 x 10, radio orbital de la Tierra sistema monetario 12:60. |
| Júpiter | 52 | = radio solar galáctico oculto (13 x 4) base de 52 semanas. |
| Maldek | 28 | = planeta perdido, acorde perdido, forma cósmica 4 x 7 místico, redimido por el Calendario de 13 Lunas de 28 Días. |
| Marte | 16 | = planeta perdido, poder del cubo redimido por el Viaje del Guerrero. SUMA 196 |
| Tierra | 10 | = poder de diez órbitas, pero sólo 1/2 de 20, oculto por el poder monetario Saturno G7 de 100. |
| Venus | 7 | = poder místico, base de la semana de siete días, punto medio entre 1 y 13. |
| Mercurio | 4 | = poder de forma cósmica. |

La suma de los números de los nueve intervalos entre las diez órbitas es igual a 384. 384 = 64 x 6, el número de las líneas de los 64 Hexagramas del I Ching y de las unidades del Código ADM Estas razones numéricas confirman la biotelepatía de los códigos del Telektonon.

Reconocimientos

TELEKTONON, El Juego de Profecía, es tan sólo la punta de una montaña vasta e invisible que asciende desde las profundidades de la consciencia galáctica. Como vasijas destinadas a traer esta revelación y verdad profundas al mundo, Lloydine y yo hemos sido doblegados y transformados más allá de cualquier cosa que previamente pensáramos posible.

En el proceso de traer esta pequeña parte del Telektonon universal a la luz, hemos sido forzados a revisar nuestra idea de quién pensábamos que éramos y de dónde era que veníamos. Con anterioridad, en 1989, pensábamos que habíamos saltado fuera del precipicio para vivir en la soledad de acuerdo con los códigos del tiempo 13:20. Sin embargo, el día 26 de Julio de 1993, Kin 144, Semilla Magnética Amarilla, comencé a experimentar un repentino rompimiento y quiebre con aquello que mínimamente pensé que quedaba de mi existencia mundana y de mis posesiones. Pacal Votan había llegado llamando, y detrás de él estaba la señal de su celestial amante, Bolon Ik. Desde ese momento nuestras vidas entraron en una espiral hacia una odisea de proporciones épicas, únicamente para dar a luz una profecía y una verdad: El Telektonon.

A lo largo de América Latina, desde el Yucatán hasta la Patagonia, y alrededor del planeta, desde Sudáfrica hasta Moscú, desde Bombay hasta Tokio, fuimos empujados a entregar el iluminador mensaje de Pacal Votan. Desde el principio trabajamos para llevar este mensaje en su forma más simple y más atractiva para toda la humanidad. Lentamente, dolorosamente, el Juego de Profecía, en la forma como es ahora presentado, entró en existencia.

Las personas que nos han ayudado en este proceso están más allá de poder ser nombradas; mucho menos recordadas, de modo que pedimos perdón y comprensión a todos aquellos cuyos nombres no son mencionados aquí.

En primer lugar quisiéramos hacer un reconocimiento a David y Atara Po por haber creado la cuna; Tynetta Muhammad y su hijo, Ishmael, por traer la inspiración; Alberto Ruz Buenfil y los miembros del clan Huehuecoyotl por proporcionar la base; Verónica y Mito Cabrera, Marta y su padre, Eduardo Sánchez, y el equipo de Chile por el alimento y por el soporte artístico y financiero que encendió la llama; a Randy Bruner quien fielmente y resueltamente proporcionó el diseño; a Chris y Linda Hatfield quienes ayudaron en el proceso de diseño; a Stephanie Sutton y John Widmer quienes proveyeron soporte amoroso y el “Carro Maravilloso de Primera Clase de la Tortuga”; a Bronislav Vinogradski en Moscú, y a Toru e Izumi Takahashi y al resto del equipo en Toldo quienes proporcionaron afirmación inteligente y diálogo; a Vandir Casagrande de Sao Paulo y al equipo Brasileño quienes fueron inspiradores de la marcha sagrada Lo de la victoria; al olvidado equipo de Medellín, Colombia, y a los grupos de Telektonon de Venezuela y Argentina que nos permitieron conocer cuán poderosa era la verdad de la profecía de Pacaj Votan.

Estos son sólo unos pocos de aquellos que nos guiaron e inspiraron en este proceso.

Una mención es necesario hacer de Teddy Tsang y del equipo Interlink Productions Ltd. por su paciente confianza y su en Hong Kong, experta atención en hacer del Juego una realidad. Y. por supuesto, al Dr. Rob de Operación Victoria, Oakland, California, y Vita de Waal de Altea Publishing en Escocia cuyo soporte financiero hizo todo real.

Finalmente debemos hacer un reconocimiento a nuestra familia: nuestros hijos, Tara, Heidi y Paul, quienes nunca dejaron de creer en nosotros; a Josh quien hizo el viaje, y a

nuestros amados padres, tanto en éste como en el otro lado de la línea divisoria con la muerte.

Puede que aquellos que entren en el Telektonon y en su vigoroso llamado para la Marcha Sagrada de la Victoria, entiendan y reconozcan: una Tierra, una sangre, un océano, un aire, una mente, un orden divino, una existencia divina.

Día 28 Luna Magnética, Tercer Año de Profecía
"La Victoria Pacífica"
Kin 121. Dragón Autoexistente Rojo
Hong Kong

Una Historia de Amor

Erase una vez en un cósmico ahora, en una Tierra bella de libre albedrío y posibilidades infinitas, donde un noble y gran Guerrero vivía. Este Guerrero era un ser multidimensional de luz y amor que acababa de despertar de un largo sueño. Todo el mundo sabía que la fuerza y el valor del Guerrero eran ilimitados. Algunos también sabían que le esperaba una misión inmensa.

Una oscuridad terrible había caído en la Tierra. La desesperación atrapaba los corazones de muchos. Los profetas anunciaron que el Tiempo había llegado para un cambio glorioso. Las personas podían sentir este cambio en el aire y había mucha expectación en el reino.

Cuando el deseo del Guerrero por aquel cambio fue muy intenso, una llamada divina fue emitida desde la galaxia a aquellos para que hicieran la batalla espiritual en nombre del amor. El Guerrero estaba listo.

El Guerrero eres tú. El Tiempo es ahora.

Tu misión, si decides aceptarla, es viajar hacia atrás y adelante en el Tiempo para luchar por la redención de los poderes naturales de Dios en la Tierra. 13 veces por año durante cada Luna se te dará un período de 16 días para redimir y transmutar las energías que fueron distorsionadas y desalineadas a través de la evolución humana. En realidad tu misión te llevará al Tiempo de la Torre de Babel, donde se perdió la telepatía universal. Tú cambiarás o redimirás las energías en la Torre de Babel y dondequiera que la energía divina sea mal empleada.

El Guerrero está dentro de un cubo espiritual, una matriz de 4x4 en la que cada cuadrado imprime una energía diferente. Cada uno de los 16 días transmuta la energía específica del día que inicialmente había sido un regalo divino de Dios. El primero de los 16 cuadrados se llama memoria; entras aquí porque has despertado y recordado tu

propósito, luego viajas al espíritu, a la abundancia, el florecimiento, el sexo, la muerte, la realización, el arte, la purificación, el amor, la magia, la libre voluntad, la profecía, la atemporalidad, la visión y la inteligencia.

Tu Caminata del Guerrero a través de todas estas energías, en verdad preserva el día y restaura la paz en el mundo.

A través de tu poder divino de voluntad y profundo deseo, tu opción de volverte un Guerrero Sagrado en combate divino, literalmente redime el pasado de la Tierra. Con tu intención de transmutar las energías negativas en torno a cada don, realmente fortalece tus aspectos positivos y altera el pasado.

Mientras haces tu danza del Guerrero activando cada cuadrado del Cubo otras dos fuerzas trabajan contigo. Son tu ser masculino y tu ser femenino más elevados, empeñados en el servicio y amor divino para ayudarte a ti y al planeta. Sus nombres son Pacal Votan y Bolon Ik.

Pacal Votan (Escudo Solar, Sol Galáctico Amarillo), la energía asertiva masculina, se aventura en el pasado contigo. Él recuerda a los antepasados que en toda la historia han buscado la evolución espiritual en el planeta. En servicio sagrado a toda la humanidad él deja una tumba en una zona de excavación arqueológica de gran importancia, en Palenque, Chiapas México.

Toda su atención está en entrar en cada uno de los Trece Baktunes de la historia y redimir el pasado. (1 baktun = 144.000 días, 394 años). Cuando termina con los baktunes va hacia el Valle de las Siete Profecías para el futuro de la Tierra. Aprende el significado de estas profecías antiguas mientras viaja por el Valle Sagrado. Al aprenderlas bien comienza a recordar la idea de cada una.

Los maestros en este valle le enseñan a que realice un servicio consciente por el planeta para activar cada Profecía con su presencia. Al mismo Tiempo, tú también estás reclamando las profecías cuando salvas el pasado y el futuro.

Bolon Ik (Viento Solar Blanco, Bolon = 9, Ik = Viento) es la energía reflexiva femenina que envía su amor incondicional y apoyo desde el cielo. Te irradia luz divina y también a Pacal Votan. Ella canta la canción de la creación y para el día 16 su canción ha tejido una red para elevarte desde el Cubo de la Ley.

Mientras Pacal Votan sube la Escalera al Cielo, también oye cada vez más nítida la canción de Bolon Ik. Él sabe que pronto estará con ella en el paraíso. Su voz le da la fuerza y vitalidad para completar su jornada hasta que finalmente salta a los brazos celestiales de Bolon Ik. A través de su unión tu consciencia asciende desde el Cubo.

En chispas de alegría divina y de unidad, su amor te saca del pasado. Te vuelves parte de la trinidad sagrada. Dentro de tu ser está la paz completa y la unión con todo lo que

existe, dando las gracias al Gran Espíritu, el Dios Uno y al Guerrero Interno por haber escogido servir y cumplir con su destino estelar.

El Telektonon te invita a que participes en esta aventura de curación para la Tierra. 13 veces por año. Para crear un futuro feliz para nuestro planeta, empieza hoy y sigue hasta que se manifiesten tus visiones más altas claramente, y ánclate en el aquí y ahora.

¡Que el amor sea tu fuerza y tu guía!