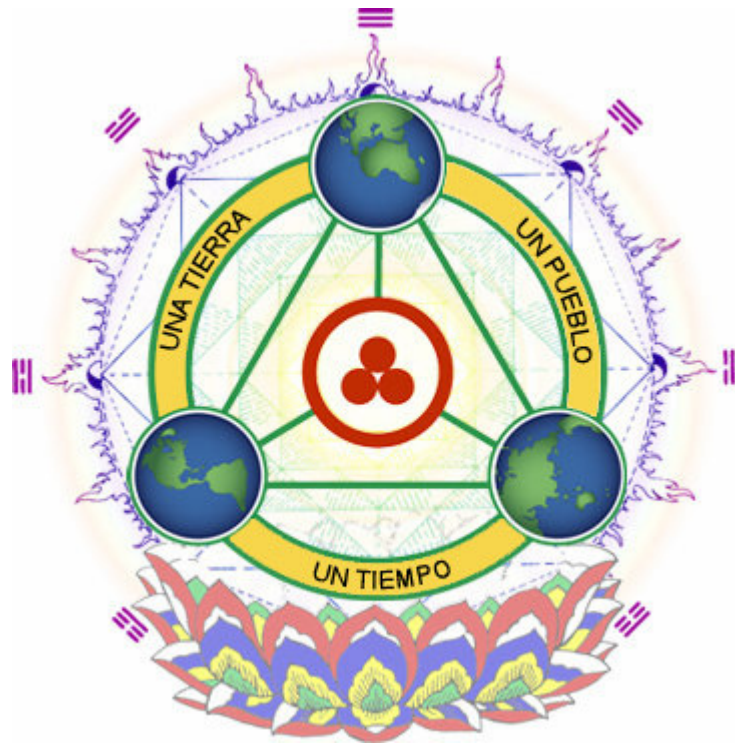


7:7::7:7

Magiak Práctica del Tiempo del Calendario de Trece Lunas
(Para acompañar al tablero de juego matricial radial de 28 días)



© 2002 Foundation for the Law of Time

PO Box 156
Ashland, OR 97520

tel: +1.541.488.0714
info@lawoftime.org
www.lawoftime.org

Traducción: Carlos García, 13 Sol
Nodo 13 Lunas Monterrey, México
Dali 15 Planetario, Anillo 13 Semilla

7:7::7:7 - Magiak Práctica del Tiempo del Calendario de Trece Lunas

(Para acompañar el tablero de juego matricial radial de 28 días)

¡Tu calendario de Trece Lunas es un tablero de juego mágico! La clave son los nuevos nombres de los días de la semana. Cada uno de los nuevos nombres representa un plasma radial. Un plasma radial es una partícula eléctricamente cargada con propiedades telepáticas vinculantes.

Los Siete Plasmas Radiales



Dali Amarillo



Seli Rojo



Gamma Blanco



Kali Azul



Alfa Amarillo



Limi Rojo



Silio Blanco

Cada plasma radial está representado por un sello y uno de los cuatro colores: **rojo, blanco, azul, amarillo.**

Siete días hacen siete plasmas que hacen una semana. En cada Luna hay cuatro semanas, 28 días, 28 cartas plásmicas para jugar.

Cada semana es también uno de los cuatro colores:

Rojo. Primera semana

Blanco. Segunda semana

Azul. Tercera semana

Amarillo. Cuarta semana

Rojo y Blanco, Azul y Amarillo: son colores análogos.

Rojo y Azul, Amarillo y Blanco: son colores antípodos.

Rojo y Amarillo, Azul y Blanco: son colores ocultos.

Puesto que los plasmas son partículas cargadas eléctricamente, sus cargas cambian de acuerdo con el color de la semana.

Semana Análoga Roja:

Días de Carga Análoga: 1-3-5-7; días de carga oculta: 2-4-6.

Las Cargas Análogas en semana Análoga son doblemente positivas.

Las Cargas Ocultas en semana Análoga son tesoros escondidos.

Semana Antípoda Blanca:

Días 8-14, todos con Cargas Antípodas.

Cargas Antípodas, Plasmas Amarillo y Blanco: 1-3-5-7, doble desafío. Cargas Antípodas, plasmas Rojo y Azul: 2-4-6, desafío modificado.

Semana Oculta Azul:

Días 15-21, plasmas de Carga Oculta: 1-3-5-7, plasmas Análogos: 2-4-6.

Cargas Ocultas en semana Oculta: encuentra tus poderes ocultos.

Cargas Análogas en semana Oculta: revela tus tesoros ocultos.

Las cuatro cargas son: Carga Análoga, Carga Antípoda, Carga Oculta, y Carga de Campo Unificado.

Análoga significa ir junto con.

Antípoda significa desafío

Oculto significa poder oculto.

Campo Unificado significa todos juntos.

Semana de Campo Unificado Amarilla

Días 22-28: todas las cargas son de Campo Unificado. Plasmas 1-3-5-7: poderes unificantes; Plasmas 2-4-6: poderes vinculantes.

Los colores del plasma del día son constantes; los colores de la semana son constantes.

Semana Roja: los días rojos 2 y 6 son exaltados;

Semana Blanca: los días 10 y 14 son exaltados;

Semana Azul: el día 18 es exaltado;

Semana Amarilla: los días 22 y 26 son exaltados.

Uno de los 260 códigos de kin cada día; cada kin es también uno de los cuatro colores; cada año los colores del kin de una semana hacen juego perfectamente con los colores constantes del día:

Años de la Semilla Amarilla: primera semana.

Años de la Luna Roja: segunda semana.

Años del Mago Blanco: tercera semana.

Años de la Tormenta Azul: cuarta semana.

Para todos los otros días de la semana de cualquier año, encuentra las relaciones plasma-kin: relación Análoga, Antípoda, Oculta o de Campo Unificado, cada una modificada por el color de la semana. Siente las cualidades enriquecidas del nuevo tiempo: un plasma, un kin, ¡una nueva carga!

7:7::7:7 - 28 Cartas Plásmicas de la Magiak Práctica del Tiempo - ¿Por qué y cómo?

Los siete plasmas radiales son para crear una nueva realidad cada día, cada semana, cada Luna, cada año. Esto lo puedes hacer sólo si estás siguiendo el calendario de las Trece Lunas/28 días. Este calendario es en realidad una herramienta para ayudarte a concentrar tu amor y tu luz de una forma perfectamente armónica. El jugar con la Magiak Práctica del Tiempo de las Cartas Plásmicas del calendario de las Trece Lunas/28 días es casi la forma más elevada en que puedes concentrar tu amor y tu luz para crear una nueva realidad.

Piensa del calendario de Trece Lunas, el que tienes en tus manos, como un holograma de perfecta armonía (que lo es). Vas ahora a aprender cómo usar este holograma para concentrar tu intención de construir un nuevo mundo en donde la telepatía es tanto la manera más eficiente para comunicarse y para construir espiritualmente una nueva realidad ¡donde el amor y la armonía son el único camino!

Los tres primeros plasmas de cada semana crean un quantum sensorial. Un quantum sensorial es el bloque de construcción para hacer real algo en tu imaginación. El cuarto plasma de cada semana es para catalizar los tres primeros y los tres últimos plasmas en un átomo de tiempo. Un átomo telepático de tiempo es el constructo imaginal para crear tu vehículo de viaje en el tiempo. Recuerda, ¡la telepatía es más rápida que la velocidad de la luz!

Los tres últimos plasmas de cada semana crean un quantum telepático. Un quantum telepático, unido por el plasma catalítico a un quantum sensorial, es lo que hace un átomo telepático de tiempo: una sensación más una forma telepática de pensamiento hacen un átomo de tiempo.

Cuatro átomos de tiempo por cada Luna de 28 días se almacenan en el centro de la Tierra como una Molécula Maestra de Tiempo.

A medida que construyes esta Molécula de Tiempo, Luna por Luna, funciona como una caja telepática de ahorros, guardando tus créditos de viaje en el tiempo. Cuando estés listo, podrás ir a la Molécula de Tiempo en

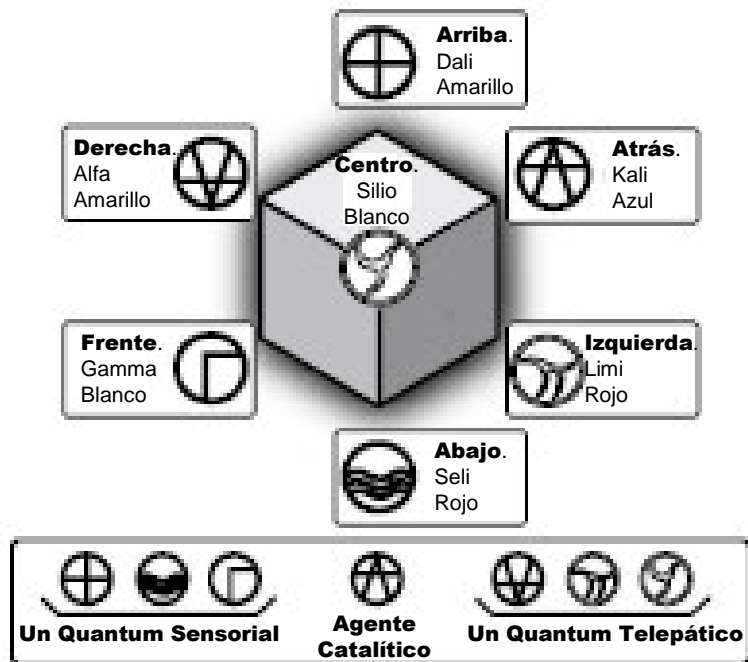
el centro de la Tierra y retirar tus créditos telepáticos de viaje en el tiempo, y usarlos para preparar tu vehículo telepático de viaje en el tiempo. Pero primero debes aprender cómo jugar con las 28 cartas plásmicas, una cada día, siete por semana, 28 por Luna. Y se juegan de varios modos. Esto es porque cada carta es una unidad de almacenamiento con un número de niveles de información ya codificada en ella.

Lee una carta por día. Construye una semana de siete plasmas. Construye los cuatro tipos de cada plasma. Crea y sigue las Cargas Dobles. Domina los siete chakras de tu cuerpo de luz en cuatro diferentes formas. Encuentra los planetas en tus chakras. Envía tu cuerpo de luz al centro de la Tierra. Sana tu planeta. Ayuda a crear el cuerpo arcoiris de tu planeta... Viaja en el tiempo desde las cuatro torres a Urano y al Centro de la Tierra. Conviértete en un maya galáctico. Aprende a Cerrar el Ciclo en un estado de paz, amor y armonía...

Ahora, cada día estudia la carta diaria del plasma junto con el Tablero de Juego de la Matriz Radial y la Guía de Información de la Unidad de Almacenamiento de las 28 Cartas. Usa el Índice para profundizar en tu comprensión. Ahora estás enrolado en el Programa 7:7::7:7 de Entrenamiento de Vuelo del Viaje en el Tiempo. ¡Te llevará más lejos de lo que puedas pensar! ¡La imaginación es más rápida que la velocidad de la luz!

Las 28 Cartas Plásmicas de Juego del 7:7::7:7 - Tablas de Información para Leer tus Cartas sobre la Base Diaria del Código del Cubo

Seis días de la semana forman los seis lados de un cubo. El séptimo día se convierte en el centro mágico del cubo. Los seis plasmas radiales codifican las seis caras del cubo. Cada día eriges una cara del cubo. Luego, en el séptimo día, entras en él y colocas el séptimo sello en tu centro del corazón. ¡Conviértete en un cubo plásmico radial, cuatro veces por Luna! Recuerda, un Cubo es una forma perfecta de la creación. El colocarte dentro de un cubo plásmico es ayudar a perfeccionar tu propia forma y ser.



Aquí está el Código del Cubo:
Arriba, Dali Amarillo + **Abajo**, Seli Rojo + **Frente**, Gamma Blanco = un Quantum Sensorial completo

Atrás, Kali Azul = Agente Catalítico

Derecha, Alfa Amarillo + **Izquierda**, Limi Rojo + **Centro**, Silio Blanco = un Quantum Telepático completo

Hay cuatro Cubos cada Luna:

- Cubo Análogo Rojo, Primera Semana;
- Cubo Antípoda Blanco, Segunda Semana;
- Cubo Oculto Azul, Tercera Semana;
- Cubo de Campo Unificado Amarillo, Cuarta Semana.

Un Cubo es igual a un quantum Sensorial y uno Telepático interconectados. Esto es todo lo que se requiere para hacer un Átomo de Tiempo. Un Átomo de Tiempo es la forma en que la Tierra activa y almacena el tiempo. Cuando creas los cuatro tipos diferentes de quanta Sensoriales y los cuatro tipos diferentes de quanta Telepáticos cada Luna, estás realmente funcionando como una célula del campo mental o noosfera de la Tierra. ¡Imagínate a miles de personas activando los quanta noosféricos cada semana de cada Luna! ¡Así es como el campo mental de la Tierra despierta a la conciencia!

Los Átomos de Tiempo y la Molécula Maestra de Tiempo

Si estudias el reverso de las cartas 7, 14, 21 y 28, encontrarás los Átomos de Tiempo en el centro del triángulo invertido de Tiempo Telepático. Ves que cada Átomo de Tiempo tiene siete puntos, correspondientes a los siete plasmas radiales. En el séptimo día de cada semana, cuando hayas terminado de ponerte completamente dentro del cubo plásmico, visualiza entonces el Átomo de Tiempo correspondiente como una estructura etérica que pasa a través de ti, que conecta arriba y abajo y los dos lados del cubo. Una vez que lo hayas visualizado, envía entonces el Átomo de Tiempo al centro de la Tierra.

Cada Átomo de Tiempo que envías al centro de la Tierra es tu unidad de almacenamiento de créditos de tiempo. En el centro de la Tierra, ellos forman una Molécula Maestra de Tiempo cada Luna. Es esta Molécula Maestra del Tiempo la que integra la información de los cuatro Átomos de Tiempo, de tal forma que en el momento futuro apropiado podrás ir al centro de la Tierra y recuperar tus créditos almacenados de tiempo, integrados ahora en una Molécula Maestra de Tiempo, que podrá ser usada luego para construir el “motor” de tu vehículo de Viaje en el Tiempo. Pero para hacer esto, debes dominar el curso superior sobre la Ley del Tiempo, llamado los 260 Postulados de la Dinámica del Tiempo.

Día 7. Átomo de Tiempo Análogo Rojo.

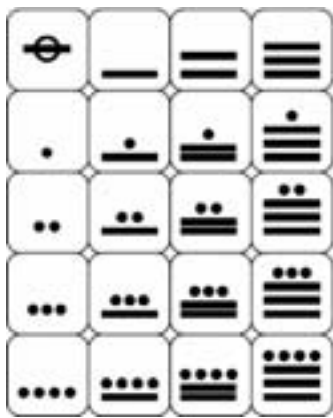
Día 14. Átomo de Tiempo Antípoda Blanco.

Día 21. Átomo de Tiempo Oculto Azul.

Día 28. Átomo de Tiempo de Campo Unificado Amarillo.

Cuando envías el Átomo de Tiempo de Campo Unificado al centro de la Tierra en el día 28, tú vas con él, y ahí puedes ver cómo se construye la Molécula de Tiempo.

En el eje polar Norte, está el Átomo de Tiempo Análogo Rojo. En el eje polar Sur está el Átomo de Tiempo Oculto Azul. Luego, perpendicular a estos, y opuestos uno de otro como las dos ruedas de paletas de un bote de vapor, están los átomos de tiempo Antípoda Blanco y de Campo Unificado Amarillo. Mientras que los átomos de tiempo rojo y azul mantienen el eje polar en el centro de la Tierra, el blanco y el amarillo mantienen el plano gravitacional de la Tierra. De esta manera, transformados en una Molécula Maestra de Tiempo, los plasmas del tiempo cuatridimensional ayudan a estabilizar la Tierra, funcionando simultáneamente como el Banco Universal de Almacenamiento de Créditos de Tiempo. Aunque sólo pueden hacerse por ahora depósitos a tu cuenta, ésta acumula intereses. En algún momento después del comienzo del año de la Semilla Cósmica Amarilla, 2005-06, se dará la notificación con respecto a los retiros.



0	5	10	15
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19

Tabla del Código de Punto-Barra

En caso de que todavía no hayas aprendido acerca de él, el código de punto-barra es fácil de aprender. Los puntos se escriben en una línea horizontal. Un punto es igual a uno, dos puntos son iguales a dos, tres puntos son iguales a tres, mientras que cuatro puntos son iguales a cuatro. El cinco es una barra. El diez son dos barras. El quince son tres barras. El seis se escribe entonces como una barra con un punto sobre ella, el siete es una barra con dos puntos encima, y así sucesivamente. El

once es entonces dos barras con un punto; el dieciséis son tres barras con un punto. El diecinueve se escribe con tres barras (15) con cuatro puntos (4). La posición 20 se escribe con el signo galáctico del cero con un punto encima. El 21 es un punto arriba (=20) con un punto debajo (=1); el 25 es un punto arriba con una barra debajo...

Tabla de Valores Lunares

Cada una de las cuatro semanas por Luna tiene un "Valor Lunar" diferente. El "Valor Lunar" está basado en el principio de la compresión fractal del tiempo.

Cualquier forma o número que se convierte en una proporción equivalente mayor o menor de sí mismo, permaneciendo siempre constante, es un fractal. El nuevo calendario está basado en cuatro semanas perfectas de siete días por Luna. Eso significa que cada semana de siete días pudiera ser un fractal de tiempo comprimido basado en el poder del siete, de aquí la compresión fractal del tiempo: una semana de siete días puede ser simplemente siete días, o podría ser un ciclo de siete Lunas, siete años, o incluso siete katunes (el katún es un ciclo de 20 años). Así es exactamente con el 7:7::7:7.

El Valor Lunar se refiere a cuántas Lunas están comprimidas en un día.

El auto sacramental del 7777 está basado en cuatro conjuntos de ciclos de compresión fractal del tiempo que se relacionan con la profecía maya y el Cierre del Ciclo, 2012-13. Aquí están los cuatro ciclos de compresión fractal del tiempo que codifican el Calendario de Trece Lunas, junto con los Valores Lunares correspondientes.

Semana Uno: Semana de los Siete Katunes del Libro de las Siete Generaciones.

Se establece la profecía de las Trece Lunas.

Ciclo de Compresión Fractal del Tiempo: 692-830 DA (fechas de la Cuenta Larga: 9.13.0.0.0 - 10.0.0.0.0).

Los Últimos Siete Katunes del Baktun Nueve, el Gran Ciclo de la Historia, 3113 a.C. - 2012 DA.

Proporción de la Compresión Fractal del Tiempo: Un día = un katun (redondeado a 20 años x 13 Lunas por año) = 260 Lunas.

Valor Lunar: 260.

Semana Dos: Tiempo de la Profecía de las Trece Lunas.

Ciclo de Compresión Fractal del Tiempo: Los Siete Años de la Profecía, 1993-2000.

Proporción de la Compresión Fractal del Tiempo: Un día = un año = 13 Lunas.

Valor Lunar: 13.

Semana Tres: Tiempo del Cumplimiento de la Profecía de las Trece Lunas.

Ciclo de Compresión Fractal del Tiempo: Los Siete Años del Misterio de la Piedra, 2004-2011.

Proporción de la Compresión Fractal del Tiempo: Un día = un año = 13 Lunas.

Valor Lunar: 13.

Semana Cuatro: Cierre del Ciclo.

Ciclo de Compresión Fractal del Tiempo: Las Siete Últimas Lunas de los Trece Baktunes de la Profecía, 2012, más las Siete Lunas Místicas para el Lanzamiento de la Nave-Tiempo Tierra, 2013.

Proporción de la Compresión Fractal del Tiempo: Un día = una Luna doble = 1 Luna doblada.

Valor Lunar: 1 valor de Luna Mística: 1.

En el reverso de cada una de las cartas para la cuarta semana, está el Valor de la Luna Mística extra. Por compresión fractal del tiempo, cada día de la semana cuatro es una Luna antes de que el ciclo termine y una Luna después de que el ciclo termine. (Ver también la *Tabla del Radión*)

Notarás que el Valor Lunar es progresivamente acumulativo por su propio valor. Si ves la carta dos, verás que el Valor Lunar no es 260, sino dos veces esa cantidad, 520, hasta que llegas a la última carta de esa semana donde el Valor Lunar es 1820, ó 260×7 . Lo mismo es cierto para las otras semanas también. Las semanas dos y tres aumentan su Valor Lunar a razón de 13 Lunas por día, mientras que la semana cuatro sólo aumenta una Luna por día + 1 Luna Mística por día. Debes estudiar el Valor Lunar de cada uno de los plasmas en sus cuatro variaciones, y encontrarás una interesante magia numérica.

Te podrás preguntar: ¿Qué es el valor de un Valor Lunar? Los Valores Lunares acumulados semanalmente son tus créditos de viaje en el tiempo. Estos créditos están cargados en los cuatro átomos semanales de tiempo, que son luego almacenados en el centro de la Tierra. Cada cuatro semanas acumulas un Valor Lunar de 2016 créditos de viaje en el tiempo; esto es 288×7 , ó 144×14 . 144 es un número mágico, y se conoce como la "armónica de luz". Cuando 144 se duplica para dar 288, éste se refiere a la luz bipolar del Polo Norte y del Polo Sur. Esto significa que tus créditos de viaje en el tiempo son el equivalente, cada Luna, a 7 pulsaciones bipolares de la armónica de luz. Son estas pulsaciones las que son necesarias para "impulsar" tu vehículo de viaje en el tiempo, ¡cuando estés listo! (ver: *Valor del Radión*).

Kin Código

Cada semana está codificada por un "Kin Código", mostrado en la esquina inferior derecha del anverso de cada carta. El valor de la Luna Mística, sin embargo, aparece en la esquina inferior derecha del reverso de las cartas de la Semana cuatro. El Kin Código está determinado por el Valor Lunar semanal, a medida que se acumula cada semana, y corresponde al Kin de ese número (ver: *Tabla del Valor Lunar*).

Semana Uno: Valor Lunar 260, Kin Código = Kin 260, Sol Cósmico Amarillo

(El número de kin más alto, así que la semana dos empieza las 260 unidades de kin de nuevo).

Semana Dos: Valor Lunar 13, Kin Código = Kin 13, Caminante del Cielo Cósmico Rojo.

Semana Tres: Valor Lunar 13, más la semana dos (13) = 26, Kin Código = Kin 26, Enlazador de Mundos Cósmico Blanco.

Semana Cuatro: Valor Lunar 1, más Valor Lunar acumulado de la Semana Tres (26) = 27, Kin Código = Kin 27, Mano Magnética Azul. **Semana Cuatro:** Valor de la Luna Mística 1, más Valor Lunar acumulado de la Semana Cuatro (27) = 28, Kin Código = Kin 28, Estrella Lunar Amarilla.

Índice de Planetas:

Cada carta está codificada por un planeta, representado en el lado anverso de la carta por un hexágono y un color, en el centro del cual está el sello del plasma y su color. La relación del color del planeta y el color del sello determina la carga plásmica para cualquier carta (ver: *Código de Color*). Los planetas están indicados ya sea por GK (flujo de energía Galáctico-Kármico, hacia el Sol), o bien SP (flujo de energía Solar-Profético, desde el Sol). Hay diez planetas, incluyendo el cinturón de asteroides, *Maldek*, el planeta destruido. Cada planeta tiene dos colores: uno para el flujo Galáctico-Kármico, y otro para el flujo Solar-Profético. Observa que el día 1 es Tierra Galáctico-Kármica, porque allí es en donde estás, y por lo tanto allí es en donde inicias el viaje de 28 días. Sigue las cartas cada día, y seguirás los flujos. Observa que después del día 6, Tierra Solar-Profética, el día 7 te lleva a Neptuno Galáctico-Kármico. Luego, los días del 7 al 28 siguen los flujos planetarios, terminando el día 28 en Urano Galáctico-Kármico. (Ver las *Cartas de Torre* para más información) Observa también que para cada planeta, las parejas de color son todas análogas.

Flujo Galáctico-Kármico

Plutón- amarillo, Día 26, Alfa
Neptuno- rojo, Días 7, 27 - Silio, Limi
Urano-blanco, Días 8, 28 - Dali, Silio
Saturno-azul, Día 9, Seli
Júpiter-amarillo, Día 10, Gamma
Maldek-rojo, Día 11, Kali
Marte-blanco, Día 12, Alfa
Tierra-azul, Días 1, 13, Dali, Limi
Venus-amarillo, Días 2, 14, Seli, Silio
Mercurio-rojo, Días 3, 15, Gamma, Dali

Flujo Solar-Profético

Plutón-azul, Día 25, Kali
Neptuno-blanco, Día 24, Gamma
Urano-rojo, Día 23, Seli
Saturno-amarillo, Día 22, Dali
Júpiter-azul, Día 21, Silio
Maldek-blanco, Día 20
Marte-rojo, Día 19
Tierra-amarilla, Días 6, 18
Venus-azul, Días 5, 17
Mercurio-blanco, Días 4, 16

Los signos Alfa y Omega en cuatro de los sellos de planetas (dos para Plutón, y dos para Mercurio) indican que estos comienzan o completan uno de los dos flujos, el GK o el SP.

Índice de Plasmas:

Existen siete tipos de plasma radial. Pero cada tipo también tiene cuatro cargas - análoga, antípoda, oculta y campo unificado - así que en realidad hay 28 variaciones de los siete tipos diferentes de plasma radial. Observa que los tipos de plasma 2, 4 y 6 intercambian cargas en las semanas Análoga y Oculta. Esto es, en la Semana Análoga, los tipos de plasma 2, 4 y 6 tienen una carga oculta, y en la semana Oculta estos mismos tipos de plasma tienen una carga Análoga.

Observa que los colores de los tres primeros tipos de plasma son llamados Primarios, mientras que los colores de los últimos tres tipos (5, 6 y 7) son llamados Cromáticos. Dado que los primeros tres tipos de plasma constituyen un quantum sensorial, el quantum sensorial es Primario, mientras que los tres últimos tipos que constituyen un quantum telepático son llamados Cromáticos. Esto significa que en relación a un quantum sensorial, que es una experiencia Primaria, un quantum telepático es una experiencia Cromática, esto es, una experiencia de intensidad saturada. Puesto que el azul no es una función sensorial ni telepática, es referido como catalítico.

Cada tipo de plasma produce un radión, que es la cualidad lubricante del plasma. El radión está caracterizado por ciertas cualidades y una "acción". El calor y la luz son las características de los radiones sensoriales, mientras que los radiones telepáticos están caracterizados por cualidades subatómicas que definen una esfera primaria, de la cual nuestra Tierra es un ejemplo particular altamente evolucionado. Piensa en esto: ¿Es nuestra Tierra una forma-pensamiento telepática de alguna clase ?!!!

Tipo de plasma	Características del radión	Acción
1. Dali Amarillo Primario	Térmico (produce calor)	Atina
2. Seli Rojo Primario	Lumínico (produce luz)	Fluye
3. Gamma Blanco Primario	Lumínico-Térmico (produce luz y calor)	Pacifica
<i>También llamado "fuerza de choque" porque ahora la sensación puede "golpear" el sistema nervioso con una fuerza coherente.</i>		
4. Kali Azul Catalítico	Lumínico-Térmico / Térmico-Lumínico (compleja interacción de calor catalizando luz)	Establece
5. Alfa Amarillo Cromático	Electrón doble-extendido, Polo Sur	Libera
6. Limi Rojo Cromático	Electrón Mental, Polo Norte	Purifica
7. Silio Blanco Cromático	Electrón-Neutrón Mental, Centro de la Tierra	Descarga

Autogeneración de Plasma, Cartas 14-20

En las cartas diarias de plasma 14-20, notarás un pequeño sello de plasma adyacente al sello del plasma principal de la carta. También notarás que los pequeños sellos empiezan con un Dali en la Carta 14 de Silio, y continúan la secuencia hasta el pequeño Silio en la Carta 20 de Limi. Esto es para demostrar que los plasmas son autogenerables. El proceso de autogeneración comienza con Silio, el 7mo plasma, generando Dali, el primer plasma, en el día 14. ¿Por qué? Porque, cuando los primeros 14 días son apareados con sus opuestos radiales (ver abajo: *Ciencia Telepática y Participativa del Tiempo*), el día 14 completa el orden primario de la matriz radial de 28 días. Por consiguiente, la autogeneración de los siete plasmas comienza el día 14 - el poder doble del siete - y continúa hasta Limi 20, que constituye el valor más alto del sistema de cuenta del 20. De esta forma, cada plasma genera el plasma que le sigue. El único plasma que puede seguir al último es el primero, y es por esto que el proceso empieza con Silio.

Día 14, Silio Blanco genera Dali Amarillo. Generación de color Antípoda
Día 15, Dali Amarillo genera Seli Rojo. Generación de color Oculto
Día 16, Seli Rojo genera Gamma Blanco. Generación de color Análogo
Día 17, Gamma Blanco genera Kali Azul. Generación de color Oculto
Día 18, Kali Azul genera Alfa Amarillo. Generación de color Análogo
Día 19, Alfa Amarillo genera Limi Rojo. Generación de color Oculto
Día 20, Limi Rojo genera Silio Blanco. Generación de color Análogo

La única generación de color Antípoda ocurre en el Día 14, el último día de la Semana Antípoda Blanca. Por la ley de la autogeneración, solamente los antípodas - opuestos - pueden empezar el proceso de autogeneración, y es el último el que debe generar al primero. Esto también demuestra que los siete plasmas operan bajo la ley del orden séptimo, donde el primero, el alfa, es emparejado con el séptimo, el omega, estableciendo así a Kali como el 4to poder sin pareja que mantiene el centro. Aquí yace la premisa de la proporción básica de la Ley del Tiempo: 4:7::7:13.

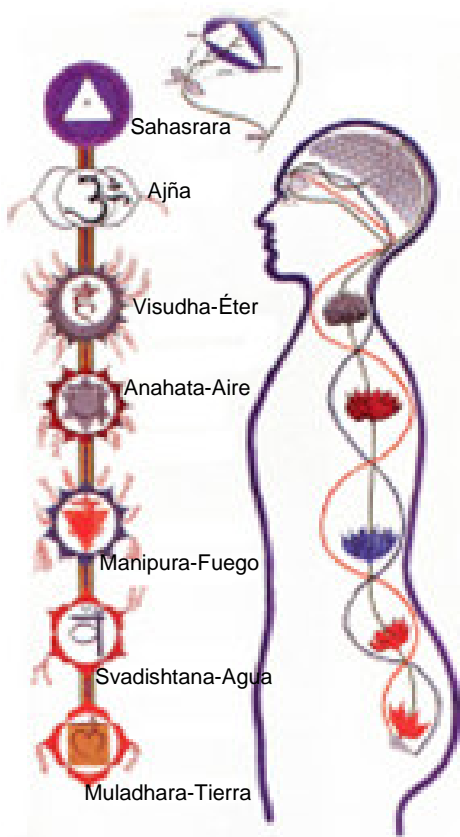


Correspondencias Plasma-Chakra

Así como hay siete tipos de plasmas - llamados plasmas radiales porque irradian sus características - también hay tradicionalmente siete chakras: cinco principales, y dos más o menos esotéricos, el tercer ojo y el centro secreto. Los nombres tradicionales hindúes están dados junto con sus localizaciones en el cuerpo y el tipo de plasma radial que gobierna ese chakra. Piensa de cada chakra como una unidad de almacén para el plasma particular que lo codifica. Observa que los plasmas sellan los chakras de una manera radial, empezando en la corona, yendo luego a la raíz, luego de regreso al tercer ojo, después hacia el centro, hasta que el movimiento alcanza el

corazón con el séptimo tipo de plasma. Recuerda: cada chakra está codificado cuatro veces, con las cuatro diferentes cargas de cada tipo de plasma. Estudia el *Índice de Planetas* y determina cuáles planetas están representados en cuáles de tus chakras. ¡Tú eres el universo!

Nombre del Chakra	Centro Corporal	Tipo de plasma radial
Sahasrara	Corona	Dali Amarillo Primario
Muladhara	Raíz	Seli Rojo Primario
Ajna	Tercer ojo (entre las cejas)	Gamma Blanco Primario
Svadishtana	Centro Secreto (entre la raíz y el ombligo)	Kali Azul Catalítico
Visudha	Garganta	Alfa Amarillo Cromático
Manipura	Plexo Solar	Limi Rojo Cromático
Anahata	Corazón	Silio Blanco Cromático



Afirmaciones Plasma-Chakra

En el anverso de cada carta hay una afirmación. Una misma afirmación codifica el mismo tipo de plasma a través de cada una de sus cuatro cargas. Cada día, toma la carta del plasma del día, y a medida que colocas el sello en la chakra correspondiente, repite para ti la afirmación. Esto asegura que el radión se active y almacene telepáticamente dentro del sistema de chakras de tu cuerpo etérico, u holón cuatridimensional. Los mismos siete tipos de plasma en sus 28 variaciones codifican tu sistema de chakras, como codifican la Molécula Maestra de Tiempo en el centro de la Tierra. Esto es lo que facilitará el desarrollo de tu telepatía, tu servicio a la Tierra, y tu futuro viaje en el tiempo.

Las afirmaciones provienen del famoso yogi y maestro místico budista Padmasambhava, pero están adaptadas a las características de cada uno de los siete tipos de plasma. Las afirmaciones se refieren a procesos meditativos y de concentración que tienen el objetivo de fortalecer el holón o cuerpo etérico. Padmasambhava significa "nacido de loto", y se menciona en las cartas Kali. Ser "nacido de loto" significa ser puro de carácter. Buda significa el iluminado o la mente iluminada, y aparece en las cartas Silio.

Tipos de Quantum:**Semana Uno:** Quantum Sensorial Análogo Rojo, Días 1-3**Semana Dos:** Quantum Sensorial Antípoda Blanco, Días 8-10**Semana Tres:** Quantum Sensorial Oculto Azul, Días 15-17**Semana Cuatro:** Quantum Sensorial de Campo Unificado Amarillo, Días 22-24**Semana Uno:** Kali Catalítico Oculto Azul, Día 4**Semana Dos:** Kali Catalítico Antípoda Azul, Día 11**Semana Tres:** Kali Catalítico Análogo Azul, Día 18**Semana Cuatro:** Kali Catalítico de Campo Unificado Azul, Día 25**Semana Uno:** Quantum Telepático Análogo Rojo, Días 5-7**Semana Dos:** Quantum Telepático Antípoda Blanco, Días 12-14**Semana Tres:** Quantum Telepático Oculto Azul, Días 19-21**Semana Cuatro:** Quantum Telepático de Campo Unificado Amarillo, Días 26-28**Tabla de Tipos de Quantum**

Hay dos tipos de quantum: sensorial y telepático.

Cada tipo tiene cuatro variaciones, de acuerdo al color y la naturaleza de la semana. Estos quantum son quanta de la Tierra. La experiencia de la Tierra y el tiempo de la Tierra son "más lentos" que la experiencia y el sentido del tiempo humanos. Al cultivar los quanta semanales, estás

experimentando para la Tierra. Esta es la razón por la cual le toma a cada quantum tres días para establecerse, y un día para que el Kali catalítico establezca un vínculo entre los dos quanta, de modo que puedan ser convertidos en el átomo de tiempo semanal.

El quantum sensorial, los primeros tres días de cada semana, está representado por un triángulo con su vértice apuntando hacia arriba. Las cartas muestran la localización de los tres plasmas en cada uno de los ángulos del triángulo. El quantum telepático es un triángulo invertido, con el vértice apuntando hacia abajo, y de manera similar los tres plasmas en cada uno de los tres ángulos. El quantum sensorial apunta hacia arriba porque la sensación suscita y va hacia arriba. El quantum telepático apunta hacia abajo porque penetra desde arriba. El Kali está representado por un pequeño patrón azul en forma de diamante que permanece constante sin importar cuál sea el color de la semana. El plasma Kali cataliza los tres plasmas previos y establece el vínculo para conectar con el quantum telepático.

Tabla del Radión:**Semana Uno:** Valor de Radión = 260**Semana Dos:** Valor de Radión 273

= Valor Lunar 13 más Valor de Radión de la Semana Uno 260 = 273

Semana Tres: Valor de Radión 286

= Valor Lunar 13 más Valor de Radión de la Semana Dos 273 = 286

Semana Cuatro Valor de Radión 287

= Valor Lunar 1 más Valor de Radión de la Semana Tres 286 = 287

Valor de Radión de la Luna Mística de la Semana Cuatro 288

= Valor Lunar 1 más Valor de Radión de la Semana Cuatro 287

= 288, Armónica de Luz Bipolar

Tabla del Radión

El radión se refiere al tipo de lubricante telepático liberado por cada uno de los siete diferentes tipos de plasma radial. Sin el radión como combustible, tu vehículo de viaje en el tiempo no irá a ningún lado, ¡no importa

cuántos créditos de viaje en el tiempo/Valor Lunar puedas tener almacenados! El Valor del Radión está determinado por el Valor Lunar semanal, pero permanece constante para cada uno de los siete días de una semana en particular. Mientras que los Valores Lunares se acumulan cada siete días, el Radión se acumula semanalmente hasta que se convierte en la armónica bipolar de luz. El valor del radión acumulado para una Luna es 288 = un séptimo de los 2016 créditos acumulados de Valor Lunar y viaje en el tiempo, o una proporción de siete créditos de viaje en el tiempo por una unidad de combustible. El radión es el que aprovisiona de combustible al vehículo para el viaje en el tiempo. Los créditos de viaje en el tiempo del Valor Lunar son los que determinan el radio telepático dentro del cual puede viajar el vehículo de viaje en el tiempo.

Habrás más información una vez que hayas terminado tu programa 7:7::7:7 de tres años de entrenamiento de vuelo. Por ahora, es suficiente saber que el valor acumulado de radión se almacena cada Luna en el centro de la Molécula Maestra de Tiempo.

Una Luna de 28 días equivale a una unidad de almacenamiento de la armónica bipolar de luz de la Tierra.

Tabla de las Cartas de Torre

Hay cuatro "Cartas de Torre," indicadas por una Torre en la esquina superior derecha de las cartas 1, 6, 23 y 28. Sobre cada torre hay un número en notación galáctica.

Estos números se refieren

Día de Carta de Torre 1	Código numérico en notación galáctica 7 = Mano, Torre del Espíritu del Fundamento de la Tierra GK
Día de Carta de Torre 6	Código numérico en notación galáctica 12 = Humano, Torre del Fundamento de la Tierra SP
Día de Carta de Torre de la Navegación 23	Código numérico en notación galáctica 17 = Tierra, Torre de la Navegación de Urano SP
Día de Carta de Torre 28	Código numérico en notación galáctica 2 = Viento, Torre del Espíritu de Urano GK

al Kin del planeta que codifica esa carta del día (ver: *Índice de Planetas*). La Carta de Torre 1, cuando entras al ciclo de 28 días, es el fundamento de la Torre del Espíritu, y en la Carta de Torre 28, la Torre del Espíritu es cuando dejas el ciclo. Las otras dos cartas de torre, 6 y 23, puntean el viaje del Cubo de 16 días que ocurre entre los días 7-22. La Carta de Torre 6, el fundamento de la Torre de la Navegación, te prepara para el Viaje en el Cubo, mientras que la Carta de Torre 23, la Torre de la Navegación, te espera en su otro extremo. Los 16 días de viaje por el Cubo son 4x4, que definen un cuadrado perfecto, la base de cualquier cubo. Para aprender más acerca del Viaje del Cubo, tendrás que encontrar un Telektonon-Juego de la Profecía. Observa que las cartas de torre 1 y 6 están codificadas por el kin que representa el planeta Tierra, mientras que las cartas de torre 23 y 28 están codificadas por el kin que representa a Urano. El Viaje del Cubo también da cuenta de la ruptura en la secuencia planetaria desde el día 6, Tierra SP, hasta el día 7, Neptuno GK. Neptuno GK está representado por el Kin 1, el Dragón Rojo cuyo poder es el Nacimiento. Así que Viaje del Cubo da la oportunidad para ser renacido místicamente en un viaje donde dejas la Tierra (día 6), y terminas entrando al Cielo (Urano, día 23).

Tabla de la Tierra UR

Hay siete cartas de la Tierra UR, las cuatro cartas de Torre, más las cartas de los días 8, 13, y 18. Si estudias los códigos de los planetas para tales cartas verás que estas

Tierra UR 1, Día 1, Tierra UR Exterior (Tierra GK) Semana Uno Dali
Tierra UR 2, Día 6, Tierra UR Solar (Tierra SP) Semana Uno Limi
Tierra UR 3, Día 8, Tierra UR Lunar (Urano GK) Semana Dos Dali
Tierra UR 4, Día 13, Tierra UR de la Noche (Tierra GK) Semana Dos Limi
Tierra UR 5, Día 18, Tierra UR del Día (Tierra SP) Semana Tres Kali
Tierra UR 6, Día 23, Tierra UR Interior (Urano SP) Semana Cuatro Seli
Tierra UR 7, Día 28, Tierra UR del Cielo (Urano GK) Semana Cuatro Silio

son ya sea la Tierra o bien Urano. Urano está considerado como el gemelo electromagnético de la Tierra. El intervalo entre sus órbitas representa una quinta perfecta: órbita de la Tierra 3, órbita de Urano 8. UR significa Reminiscencia Universal o Realización Universal (n. del t.- UR, por sus siglas en inglés: *Universal Recollection* o *Universal Realization*). Cada una de las Tierras UR se refiere a un aspecto diferente de la Tierra. La totalidad de estos aspectos es para crear una visión multidimensional y multivaluada de la Tierra. Después de todo, el objeto del ciclo de 28 días del calendario de las trece lunas es colocarnos de vuelta a los seres humanos en fase con la Tierra y, con nuestro conocimiento expandido, para comprender universalmente que la Tierra es el cuerpo viviente de la Reminiscencia Universal.

Código de Color

El ciclo de 28 días sigue un código de cuatro colores: rojo (Semana Uno), blanco (Semana Dos), azul (Semana Tres) y Amarillo (Semana Cuatro). Este mismo esquema de color codifica los siete plasmas y los diez planetas, así como los 20 kin que codifican el ciclo de 260 días de la matriz armónica cuatridimensional, vivificando literalmente la experiencia del tiempo. Los colores tienen un número determinado de interrelaciones, descritas en la siguiente forma:

Código de Color:

Colores Análogos: Rojo-Blanco, Azul-Amarillo

Se apoyan mutuamente

Colores Antípodas: Rojo-Azul, Blanco-Amarillo

Dando desafío

Colores Ocultos: Rojo-Amarillo, Blanco-Azul

Poder Escondido

Ciencia Participativa y Telepática del Tiempo

Tu calendario de 28 días es una Matriz Radial, en donde dos números cualesquiera radialmente opuestos entre sí siempre sumarán 29: $28 + 1$. Esta matriz radial da dos conjuntos de siete cargas de plasma doble. Estudia dos cartas por día. Mira qué magia numérica del tiempo puedes descubrir de esta forma. Mira cómo las cargas dobles son ya sea cargas de plasmas de color blanco-amarillo, o bien puro rojo y puro azul. Observa cómo el ciclo se invierte una vez que llegas al día 15.

Siete Cargas Dobles Externas - Semanas Roja y Amarilla Externas

Dali 1 + Silio 28 = Dali-Silio 29

Seli 2 + Limi 27 = Seli-Limi 29

Gamma 3 + Alfa 26 = Gamma-Alfa 29

Kali 4 + Kali 25 = Kali-Kali 29

Alfa 5 + Gamma 24 = Alfa-Gamma 29

Limi 6 + Seli 23 = Limi-Seli 29

Silio 7 + Dali 22 = Silio-Dali 29

Valor del Radión de la Carga Externa $547 + 1 = 548$

Siete Cargas Dobles Internas - Semanas Azul y Blanca Internas

Dali 8 + Silio 21 = Dali-Silio 29

Seli 9 + Limi 20 = Seli-Limi 29

Gamma 10 + Alfa 19 = Gamma-Alfa 29

Kali 11 + Kali 18 = Kali-Kali 29

Alfa 12 + Gamma 17 = Alfa-Gamma 29

Limi 13 + Seli 16 = Limi-Seli 29

Silio 14 + Dali 15 = Silio-Dali 29

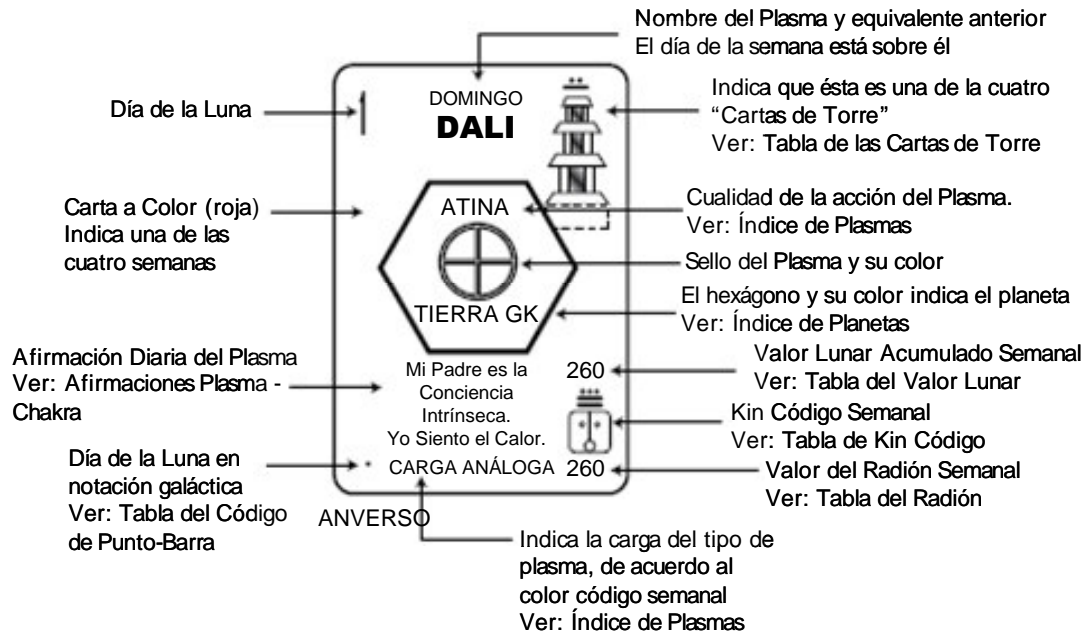
Valor del Radión de la Carga Interna $559 (13 \times 43)$

Para las dos últimas semanas, invierte las cargas: Dali 15 + Silio 14 = 29, Seli 16 + Limi 13 = 29, etc.

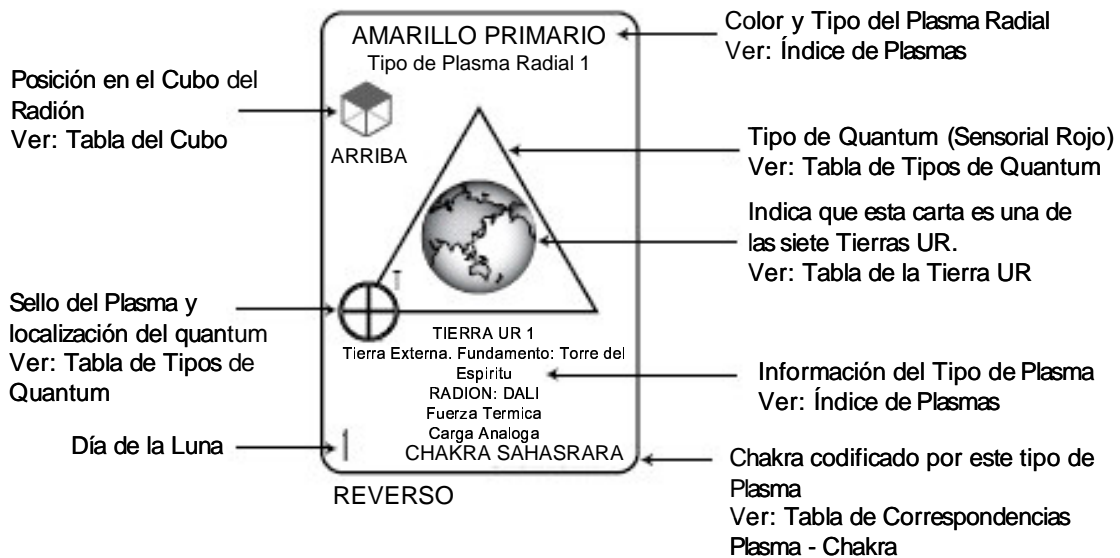
Suma radial total: $29 \times 28 = 812$ ó $116 (29 \times 4) \times 7$

¡Felicidades! ¡Tú estás ahora completamente involucrado en un programa de entrenamiento de vuelo en la ciencia del tiempo telepático! ¡Mantente en sintonía! El viaje en el tiempo es sólo una cuestión de tiempo: esto es, ¡estar en el tiempo correcto de las Trece Lunas/28 días! El 7:7::7:7 es más que una cuenta de días, ¡es una ciencia del tiempo y una profecía de la Tierra para que juegues y aprendas día tras día!

Catálogo e Índice de Información para Hacer Más Fáciles Tu Lectura y Juego Cada Día



Cada una de las 28 Cartas Plásmicas es una unidad de almacenamiento de información. El Anverso es el Lado del Sello del Plasma. El Reverso es el Lado de Información del Quantum Plásmico.



28 Cartas para Jugar – Siete Tipos de Plasma Radial – Cuatro Semanas – 28 Días Plásmicos



Siete Cargas Dobles Externas - Rojas y Amarillas

- Dali 1 + Silio 28 = Dali-Silio 29
- Seli 2 + Limi 27 = Seli-Limi 29
- Gamma 3 + Alfa 26 = Gamma-Alfa 29
- Kali 4 + Kali 25 = Kali-Kali 29
- Alfa 5 + Gamma 24 = Alfa-Gamma 29
- Limi 6 + Seli 23 = Limi-Seli 29
- Silio 7 + Dali 22 = Silio-Dali 29

Siete Cargas Dobles Internas - Azules y Blancas

- Dali 8 + Silio 21 = Dali-Silio 29
- Seli 9 + Limi 20 = Seli-Limi 29
- Gamma 10 + Alfa 19 = Gamma-Alfa 29
- Kali 11 + Kali 18 = Kali-Kali 29
- Alfa 12 + Gamma 17 = Alfa-Gamma 29
- Limi 13 + Seli 16 = Limi-Seli 29
- Silio 14 + Dali 15 = Silio-Dali 29

En las segundas dos semanas, invierte las cargas:

Dali 15 + Silio 14 = 29, Seli 16 + Limi 13 = 29, etc.
 Suma Radial Total: 29 x 28 = 812, o bien 116 (29x4) x 7

Cada 28 Días Crea:

- 4 Cubos
- 4 Quanta Sensoriales
- 4 Quanta Telepáticos
- 4 Átomos de Tiempo

1 Molécula Maestra de Tiempo

Cada Tipo de Plasma Codifica:

- 1 de los 7 chakras
- 1 de los 10 planetas, GK o SP
- 1 de 4 cargas: análoga, antípoda, oculta, o campo unificado

Valor del Radión:

- Semana 1 = 260
- Semana 2 = 273
- Semana 3 = 286
- Semana 4 = 287 - 288

Valor del Radión de la Carga Externa: 547 + 1 = 548
 Valor del Radión de la Carga Interna: 559 (13 x 43)