

Telektonon

Per principianti

Indice

Prologo	4
Capitolo 1 Cos'è il Telektonon?	5
1.1 Storia del Telektonon	5
1.2 Il Kit del gioco del Telektonon	5
Capitolo 2 La Tavola del gioco del Telektonon	7
2.1 Descrizione Generale del gioco del Telektonon	7
2.2 L'Holon Interplanetario	8
2.3 Il Cubo della Legge e la Legge del Cubo	11
2.4 La Tavola di Gioco	13
2.5 I Flussi Galattico-Karmico e Solar-Profetico	14
2.6 I Campi della Coscienza	18
2.7 I Cinque Circuiti	
2.8 Telektonon "Tubo Parlante dello Spirito della Terra"	
2.8.1 I 13 Baktun della Storia	
2.8.2 Cammino in Cielo e Cammino in Terra	
2.8.3 La Scala per il Cielo	
2.8.4 Le Torri della Navigazione e dello Spirito	
2.8.5 Il Cubo del Guerriero	
2.8.6 La Torre di Babele	
2.8.7 I Sette Anni di Profezia	
2.8.8 L'Ettagono della Mente	
2.9 Batteria di Ricarica Solar-Galattica	
2.10 Le Due Tartarughe Calibratrici del Tempo	
2.11 Riassunto	
Capitolo 3 Istruzioni per giocare al Telektonon	
3.1 Entrando nel Telektonon	
3.2 Passo 1 (Cronometria) – Movimento delle Tartarughe Calibratrici del Tempo	
3.3 Passo 2 (Sincronometria) – Movimento delle 3 Tartarughe, delle 5 Piramidi e del Cristallo di Quarzo	
3.3.1 Movimento delle 3 Tartarughe	
3.3.2 Movimento delle 5 Piramidi	
3.3.3 Movimento del Cristallo di Quarzo	
3.4 Sistemazione delle Carte	
3.4.1 Libro delle Sette Generazioni Perdute	
3.4.2 Libro del Tempo Galattico	
3.4.3 Il Libro della Forma Cosmica	
3.4.4 Libro Telepatico della Redenzione dei Pianeti Perduti	
Capitolo 4 Giocando al Telektonon	
4.1 Proposito del gioco	
4.2 Le avventure di Pacal Votan e Bolon Ik	

4.3 Viaggio nel Labirinto del Guerriero e Cubo della Legge

4.4 Le Linee di Forza

4.4.1 Linee di Forza Verticali

4.4.2 Linee di Forza Orizzontali

4.5 Esempio di Lettura del Telektonon

Appendice: *Telektonon di Pacal Votan*

Prologo

La Legge del Tempo è una conoscenza integrale per la nuova era, l’Era Psicozoica. Oltre ai suoi elementi teorici, la Legge del Tempo ha sviluppato tutta una serie di strumenti che permettono di mettere in pratica le affermazioni della teoria. Il secondo di questi strumenti è il Telektonon, e nel presente manuale descriveremo l’obiettivo del gioco, e ognuno dei componenti che lo integrano.

Nei quattro capitoli di questo manuale, vedremo tutti gli elementi teorici e pratici contenuti dal Telektonon. Nel capitolo 1 offriremo una descrizione generale del gioco. Nel capitolo 2 inizieremo lo studio formale del gioco del Telektonon con la spiegazione generale del gioco in sé, ma non ci concentreremo in modo specifico sulla descrizione della Tavola di Gioco. Nel capitolo 3 definiremo le funzioni dei 13 pezzi che si usano nel gioco (3 tartarughe, 5 piramidi, 4 piccole pietre e 1 cristallo di quarzo), insieme alle 52 carte. Nel capitolo 4, un esempio di interpretazione della tavola per una determinata data. Il capitolo 5 contiene il testo integrale del *Telektonon di Pacal Votan, La Pietra Parlante della Profezia*, la cui lettura è parte integrante della pratica del Telektonon.

AVVERTENZA. – Il materiale contenuto nel presente manuale implica una conoscenza previa dei concetti di base della Legge del Tempo che sono stati descritti nei primi due volumi della Biblioteca 13:20. Essenzialmente, queste conoscenze si riferiscono al Sincronario delle 13 Lune di 28 giorni, al concetto di identità galattica, e all’oracolo della Quinta Forza.

Capitolo 1

Cos'è il Telektonon?

1.1 Storia del Telektonon

Il gioco del Tektonon è stato consegnato all'umanità nel 1995, con la distribuzione dei "kit" in inglese e in spagnolo. La creazione del gioco del Telektonon è stata una prova a cui Dio ha sottoposto José e Lloydine Argüelles. Per esempio, all'inizio del 1995, la prima versione del mazzo delle 52 carte si è persa, così che hanno dovuto rifare tutto daccapo, il mazzo delle carte, la scatola e il gioco. Questo ha comportato un viaggio di 80 giorni in giro per il pianeta con l'obiettivo di diffondere la Legge del Tempo e il messaggio di un nuovo tempo di Pace. Il viaggio ha portato gli Argüelles da Santiago del Cile in Sudafrica, Egitto, Russia, India, Hong Kong, Giappone, Nord America (Nazioni Unite) e poi in Messico, prima di tornare in Cile. Durante il loro soggiorno in Messico – non ci erano più stati da quando avevano lasciato il paese un anno prima – sono tornati a Cuernavaca. Sono stati in casa dei Muhammad, con Tynetta Mamad, nella casa che Elijah Muhammad le aveva lasciato 40 anni dopo di Fard Muhammad. Gli Argüelles annunciarono a Tynetta che il Telektonon era finalmente pronto. Per la presentazione del gioco venne organizzato un incontro, alla presenza di Alberto Ruz, insieme ad altre persone, compresa Vivian Lerna, la traduttrice della profezia in spagnolo. Si misero tutti ad analizzare il Telektonon, seduti intorno alla grande tavola rotonda, e poi José descrisse la scatola contenente le carte: *"in realtà, questa scatola è la tomba di Pacal Votan. Al suo interno, le 52 carte contengono tutta la saggezza della Legge del Tempo. Quando togliete il coperchio della scatola, siete voi stessi che state aprendo davvero la tomba e ottenendo la saggezza"*. Non appena José aprì la scatola, cadde un fulmine terribile e si spensero tutte le luci. Argüelles dice che di fronte a quel fenomeno, capì che era un segnale di una delle sue guide, Fard Muhammad, che stava riconoscendo che avevano a che fare con la verità.

1.2 Il "kit" del gioco del Telektonon

Come il Dreamspell, il Telektonon è stato consegnato all'umanità in modo gratuito nella forma di un "kit" o scatola contenente diversi elementi. Questi componenti del gioco vengono elencati di seguito:

- Un Manuale di Istruzioni del Telektonon
- Una Tavola di Gioco del Telektonon
- Una Scatola Sarcofago di Pacal Votan, contenente il seguente materiale:
 - 52 Carte del Gioco
 - Un testo, *Telektonon di Pacal Votan, La Pietra Parlante della Profezia*
 - Un sacchetto con 13 Pezzi della Tavola di Gioco
 - 4 Pietre calibratrici del Tempo: 2 nere e 2 bianche
 - 1 Tartaruga bianca: Bolon Ik
 - 1 Tartaruga gialla: Pacal Votan
 - 1 Tartaruga verde: il Guerriero
 - 5 Piramidi dell’Oracolo (1 verde, 1 rossa, 1 bianca, 1 blu, 1 gialla)
 - 1 Cristallo - Batteria di Ricarica
 - Un Poster Murale, “Telektonon, Tredici Lune = 28 giorni: Telepatia Universale”

Se non si ha il “kit” originale del Telektonon non bisogna preoccuparsi, perché questo manuale è stato pensato per avere a disposizione un “kit” praticamente uguale all’originale, di modo che sia possibile imparare a giocare al Telektonon appena si termina la lettura e lo studio di questo manuale.

Nel gioco originale le tartarughe, le piramidi e il cristallo di ricarica sono di plastica. Anche se in realtà i materiali dei pezzi non sono specificati (dato che questi sono semplicemente degli indicatori di informazioni dell’ordine sincronico), è relativamente facile trovare tartarughe di metallo, di ceramica o di quarzo, e in tutti e cinque i colori. Nel caso in cui non sia possibile trovarle in nessun negozio, le tartarughe e le piramidi si possono fare di carta o di cartone, si addirittura possono usare bottoni, semi, o qualsiasi cosa! Per il cristallo di ricarica si può usare un quarzo qualsiasi, anche se sarebbe meglio averne uno con una base esagonale piatta (per metterlo in verticale) e con una punta all’altra estremità. Tutte queste pietre devono avere delle dimensioni adeguate alla tavola che si andrà ad usare per il gioco; più precisamente, tutte le pietre devono entrare in ogni casella della tavola.

Quanto alla tavola e alle 52 carte, questi componenti essenziali del gioco sono contenuti nel presente manuale, e, logicamente, questo serve da “Manuale d’Istruzioni”. Come anticipato, il testo del *Telektonon di Pacal Votan, La Pietra Parlante della Profezia* compare integro nel capitolo 5 di questo manuale. Per quanto riguarda il “Telektonon, Tredici Lune= 28 giorni: Telepatia Universale”, si tratta di una specie di riassunto di tutto il gioco, della tavola e delle sue parti, per cui non è indispensabile per il gioco.

Dopo aver descritto tutte le cose di cui abbiamo bisogno per giocare al Telektonon, iniziamo il nostro studio del gioco con il luogo in cui concentreremo le giocate: la tavola del Telektonon.

Capitolo 2 **La Tavola di Gioco del Telektonon**

2.1 Descrizione Generale del Gioco del Telektonon

In un senso pratico e semplice, il gioco del Telektonon ha a che fare con il Sincronario delle 13 Lune di 28 giorni, o con quello conosciuto anche come il computo del tempo del *Dreamspell*. Come sappiamo, ogni giorno in questo computo è codificato da un kin galattico (una combinazione di uno dei 20 glifi solari con uno dei 13 toni galattici della creazione), ed è proprio questa la base di informazione per entrare nel gioco. A partire da questa informazione del kin galattico, e seguendo le istruzioni che saranno specificate in questo manuale, saremo capaci di scoprire nella tavola di gioco una grande quantità di informazioni sull'ordine sincronico di quel giorno (o qualunque data si voglia analizzare).

Per dare un'idea generale di cosa significhi giocare al Telektonon, il gioco implica fondamentalmente quattro cose o **giocate giornaliere**:

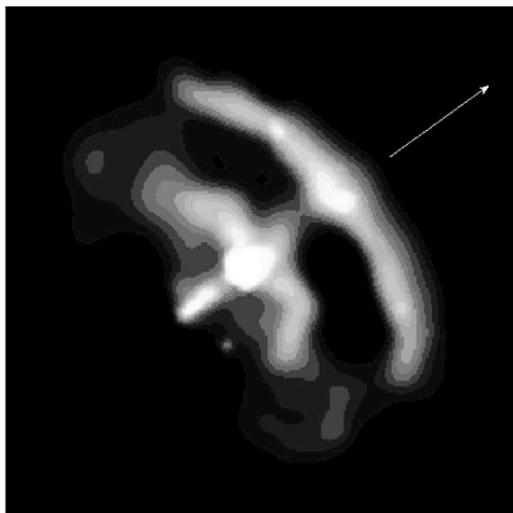
- (1) Collocazione delle pietre bianche e nere all'interno delle "Tartarughe calibratrici del tempo", poste a margine della tavola, che permettono di mantenere la visualizzazione giornaliera delle 13 Lune e dei 28 giorni di ogni Luna, e anche del kin galattico (glifo + tono)
- (2) Collocazione delle 3 tartarughe, delle 5 piramidi e del cristallo di ricarica nelle diverse parti della tavola
- (3) Sistemazione delle carte a un lato della tavola
- (4) Lettura del testo *Telektonon di Pacal Votan, La Pietra Parlante della Profezia*

Tutte queste giocate, ovviamente, vanno accompagnate da un esercizio di interpretazione o meditazione da parte del giocatore. Tra l'altro, giocare al Telektonon ci permetterà di identificare l'informazione dell'ordine sincronico del giorno dal punto di vista della quarta dimensione, che ci aiuterà nel nostro processo di auto-conoscenza ed evoluzione spirituale, e nella transizione evolutiva della Terra dalla biosfera alla noosfera. Nel capitolo 3 descriveremo ognuna di queste giocate in dettaglio e in questo

capitolo esploreremo il terreno di gioco, la tavola del Telektonon. Ma per capire meglio la natura del gioco del Telektonon e della tavola di gioco stessa, conviene introdurre prima due concetti fondamentali, l'Holon Interplanetario e il Cubo della Legge.

2.2 L'Holon Interplanetario

La tavola di gioco del Telektonon è una mappa della mente telepatica, la mappa della mente quadridimensionale, nella quale la coscienza umana è stata definita come una funzione della stella che governa il nostro sistema solare, il Sole (Kinich Ahau per i Maya), e i pianeti che gli ruotano attorno. Le diverse attività della mente o della coscienza sono mantenute dalle orbite planetarie, sostenute a loro volta da un insieme di giroscopi che chiamiamo pianeti. Il nostro pianeta Terra è uno di quei giroscopi. Ognuno di questi giroscopi si può vedere come una sorta di radio rice-trasmittente elettromagnetica. Per esempio, il sistema dei poli nord e sud della Terra, il campo elettromagnetico che la circonda, e anche il suo centro o nucleo, sono in un processo continuo di ricezione e trasmissione di energia che arriva dallo spazio cosmico e poi ci ritorna.



Nel linguaggio di Arturo, stella collegata a Valum Votan (José Argüelles), il Sole si chiama **Velatropa** e la Terra si chiama **Velatropa 24.3**. Il termine "Velatropa" significa "movimento rotatorio verso Vela". "Tropa" significa ruotare, e Vela è il nome di una pulsar che domina una zona di 6000 anni luce di diametro nella nostra galassia e nella quale si trova il nostro sistema solare (nella figura affianco, un'immagine a raggi X, si può apprezzare la strana forma di questa pulsar).

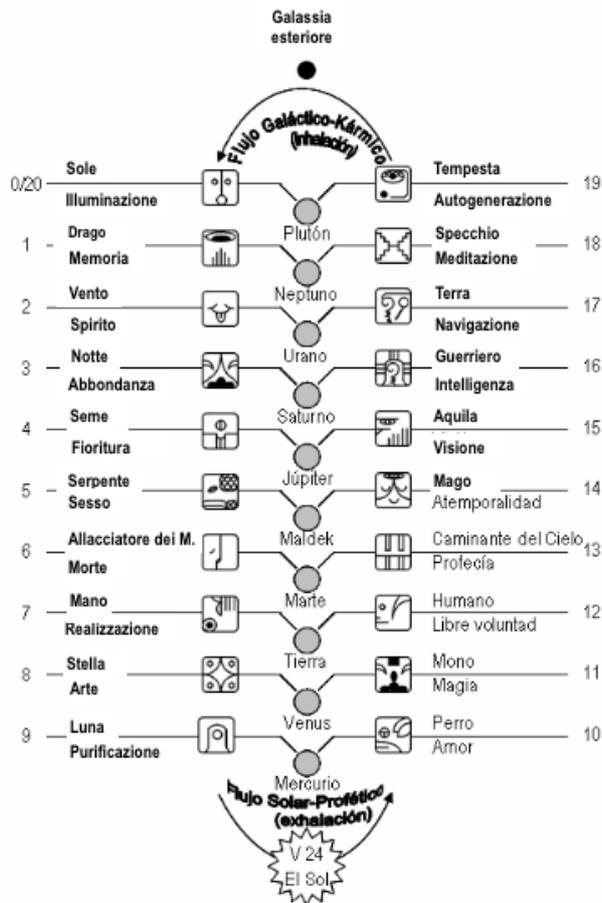
Velatropa è quindi il giro verso la luce, il giro ascensionale in direzione della penetrazione del velo e verso la luce divina. Nella denominazione del Sole (Kinich Ahau) come Velatropa 24, il numero 24 si riferisce al Sole, e 24 è anche il numero di coordinate del circuito di esteriorizzazione dell'intelligenza nella tavola del Telektonon (vedi il paragrafo 2.7). 24 è veramente un numero chiave, poiché è composto dal 4, che è il potere dell'autoesistenza, moltiplicato per il 6, che è il ciclo della vita e della morte (la sequenza di 6 glifi dal Drago all'Allacciatore dei Mondi). Così la forma autoesistente, moltiplicata per il ciclo della vita e della morte, crea il numero supercosciente, il potere del 24. Velatropa è anche il nome della sezione sperimentale della galassia (vedi il paragrafo 2.8.5 sulla Torre di Babele).

Per la Legge del Tempo, il nostro sistema solare è integrato da 10 pianeti, incluso il pianeta distrutto Maldek (la cintura di asteroidi tra Marte e Giove). Ognuna delle 10 orbite planetarie ha due funzioni complementari: una **Galattico-Karmica** (o **flusso GK**) e una **Solar-Profetica** (o **flusso SP**). Inoltre, come si può vedere nella figura della seguente pagina (l'**Holon Interplanetario**, il nome quadridimensionale del nostro

sistema solare), i pianeti sono connessi l'uno con l'altro mediante dei circuiti che definiremo nel paragrafo 2.6. Così, per esempio, Plutone è connesso con Mercurio e Nettuno è connesso con Venere, etc. Particolarmente importante è la **connessione tra la Terra e Urano**, che definisce il cosiddetto **Quinto accordo**. La Terra è il terzo accordo e Urano è l'ottavo, e insieme creano il quinto (in altre parole, la Terra è il terzo pianeta a partire dal Sole, mentre Urano è il terzo pianeta a partire dalla galassia).

Una caratteristica importante dei **flussi GK e SP** è che forniscono una **mappa della coscienza umana**, dato che **la coscienza è una funzione delle diverse orbite planetarie**. Quando chiediamo "Dov'è la coscienza?", di solito pensiamo che la coscienza abbia a che vedere con il cervello. Invece, il cervello è solo un sistema di elaborazione delle informazioni. Noi, in quanto essere umani, siamo come un'antenna biopsichica. Quello che chiamiamo coscienza è in realtà una funzione delle diverse orbite planetarie. Tramite il Dreamspell, sappiamo che l'Holon Umano è sincronizzato con l'Holon del Pianeta attraverso i 20 glifi solari e l'organizzazione delle Famiglie Terrestri. Allo stesso modo, l'Holon Interplanetario è codificato da 10 serie binarie dei 20 glifi solari che codificano le 10 orbite planetarie. Abbiamo, quindi, un sistema di risonanza ologomica, in cui gli stessi poteri risonanti vengono graduati (sarebbe a dire che diminuiscono la loro frequenza vibratoria) dalla galassia, e passano successivamente per l'Holon Interplanetario, per l'Holon Planetario, e infine per l'Holon Umano.

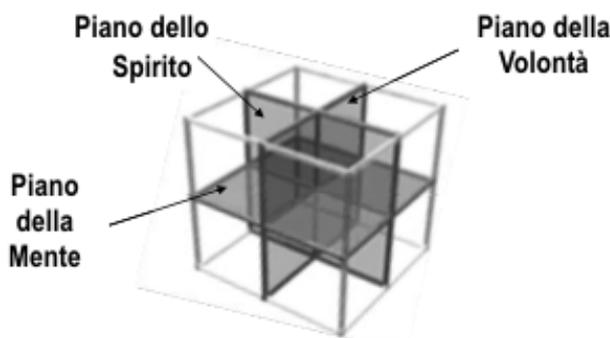
Nel primo livello, operando al livello delle orbite planetarie dell'Holon Interplanetario, queste risonanze sono ologomicamente ricostituite nell'Holon Planetario, e da qui vengono nuovamente graduate e ricostituite nell'Holon Umano. Così, l'Holon Planetario costituisce quello che chiameremmo il "circuitto transistor" della nostra antenna. Questo circuito transistor della nostra antenna si connette, in ultima istanza, alle orbite planetarie e alle risonanze sostenute in ciascuna di queste orbite. Ora, la domanda su dove si trovi la coscienza trova risposta se pensiamo che la vita sul pianeta Terra, e nel sistema solare in generale, dipende dal Sole. Tutto nel sistema solare evolve attorno al Sole e dipende dal Sole. Le diverse orbite planetarie sono come onde armoniche. La musica delle sfere è anche la musica della coscienza e, di conseguenza, le varie orbite sostengono diversi livelli o punti di coscienza.



2.3. Il Cubo della Legge e la Legge del Cubo

Il Cubo della Legge è la base concettuale della cosmologia della Legge del Tempo. Il Cubo della Legge è autoesistente e si origina dalla sua stessa intersezione divina di tre piani simultanei: il piano della mente, il piano dello spirito, e il piano della volontà:

- Il **piano della mente** è il piano del fondamento della realtà. La mente è la radice del tempo che dà origine, muove e dissolve ogni cosa.
- Il **piano dello spirito** è la radice della telepatia. La telepatia è l'ordine istantaneo della mente come numero.
- Il **piano della volontà**. La volontà risuona l'ordine ed è la radice della struttura atomica, sia molecolare che cellulare.



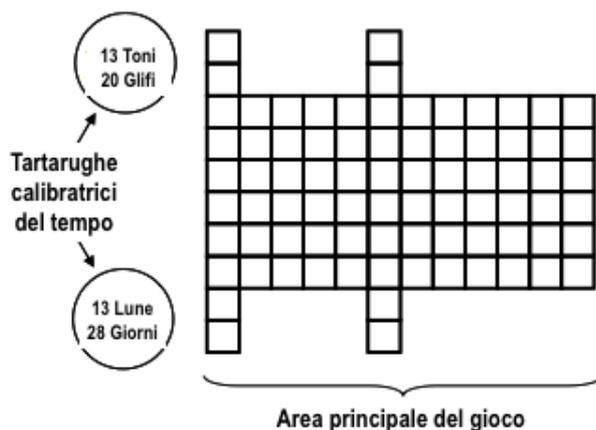
A partire dall'intersezione divina, i tre piani della mente, dello spirito e della volontà creano l'ordine del Cubo della Legge. Nella sua forma profetica, il Cubo della Legge è conosciuto anche come l'**Ettagono della Mente** (vedi paragrafo 2.8.7). L'Ettagono si riferisce al potere formale del sette – i sei lati del cubo e il suo settimo punto interno, la divina intersezione.

Quando guardiamo il Cubo della Legge, dobbiamo vederne l'interno; possiamo immaginare che abbia un piano orizzontale (il piano della mente), che sostiene i quattro lati insieme. Ha un piano verticale (il piano dello spirito), che sostiene altri quattro lati insieme, e, poi, ha un terzo piano verticale di supporto (il piano della volontà). Questi tre piani si intersecano e sono auto esistenti all'interno del Cubo; dove essi terminano, definiscono i lati del Cubo. Così, il piano che è il piano orizzontale, è definito come il Piano della Mente. Il primo piano perpendicolare definisce il Piano dello Spirito e il secondo piano perpendicolare definisce il Piano della Volontà. Questi sono i tre piani che tengono insieme tutta la conoscenza del Cubo interiore. In una sezione del testo de *Il Telektonon di Pacal Votan*, il terzo paragrafo recita: *Il Cubo della Legge è la cosmologia del Tempo. Il Cubo della Legge è auto esistente e nasce dalla sua stessa intersezione. (...) Dall'intersezione divina, i tre piani della mente, dello spirito e della volontà creano l'ordine interno del Cubo della Legge. Nella sua forma profetica, il*

Cubo della Legge è anche conosciuto come l'Ettagono della Mente. L'Ettagono si riferisce al potere formale del sette, i sei lati del Cubo, e il suo settimo punto interno, la divina intersezione. Codificati nell'Ettagono della Mente, ci sono i Sette Glifi dei Sette Anni di Profezia (vedi paragrafo 2.8.6).

2.4 La Tavola di gioco

Per fini didattici, possiamo visualizzare la tavola completa del gioco del Telektonon come lo mostra la seguente figura (confronta sempre tutte le figure che seguono con la tavola reale che trovi alla fine del libro!).



Nelle sezioni successive analizzeremo la parte segnalata nella figura precedente come “Principale area di gioco”, e lasceremo per una sezione ulteriore la parte delle “Tartarughe calibratrici del tempo”. Per semplificare la redazione, e a seconda del contesto, ci riferiremo a questa parte principale del gioco come “tavola”. La ragione di cominciare dalla descrizione della “tavola” è che implica una grande quantità di elementi concettuali che nel loro insieme definiscono proprio la natura del gioco del Telektonon. Questa mappa è divisa in una serie di regioni e di sequenze che definiremo durante questo capitolo.

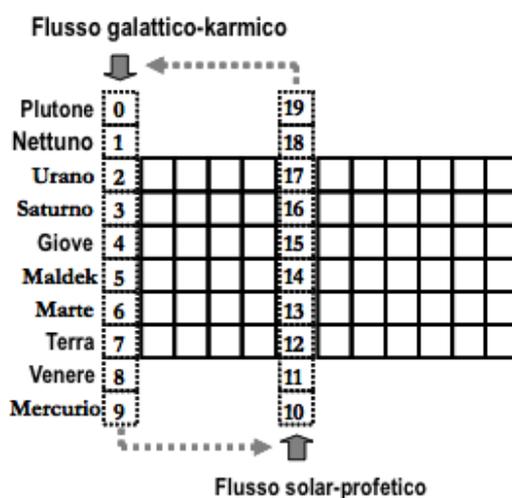
2.5 I Flussi Galattico-Karmico e Solar-Profetico

Dal punto di vista dell'Holon Interplanetario e della cosmologia quadridimensionale dell'ordine sincronico e della telepatia, la tavola del Telektonon è una mappa della nostra coscienza. Come possiamo osservare nella figura in basso (anche se è meglio vedere la tavola originale per questo), i flussi Galattico-Karmico (GK) e Solar-Profetico (SP) del nostro sistema solare sono determinati dalle dieci orbite planetarie, collegate a coppie le une con le altre.



Ciascuno dei flussi GK e SP consta di dieci coordinate che sono codificate dai 20 glifi o frequenze solari del ciclo dei 260 giorni del tempo quadridimensionale (lo Tzolkin). Ci sono, pertanto, **dieci poteri Galattico-Karmici di conversione che iniziano** (glifi da 0 = Sole a 9 = Luna) e **dieci poteri Solar-Profetici del sogno che completano** (glifi da 10 = Cane a 19 = Tempesta). I 20 poteri sono simmetricamente accoppiati secondo le dieci orbite planetarie (notare che in ogni coppia la somma dei glifi è sempre uguale a 19).

Esaminiamo ora in dettaglio la configurazione dei due flussi: il Flusso Galattico-Karmico e il Flusso Solar-Profetico (facciamo presente che un altro modo per vederlo è la Tavola di Viaggio del Dreamspell). Il flusso esterno è il flusso Galattico-Karmico (o GK), e il flusso interno, che va in direzione opposta, è il flusso Solar-Profetico (o SP). Ogni pianeta ha due diverse funzioni.



- **Plutone** è il potere dell'**Illuminazione** (il Sole GK) e dell'**Auto-generazione** (la Tempesta SP). Questo corrisponde all'ordine galattico, che esiste oltre Plutone. In altre parole, quando usciamo dal sistema solare entriamo nell'ordine galattico. D'altra parte, tutte le grandi tradizioni spirituali affermano che l'illuminazione sia intrinseca al nostro Essere. L'ordine galattico è illuminante, perciò inizia con questo potere del glifo solare del Sole. Logicamente, quando il flusso SP, che va in direzione contraria, giunge al suo estremo nella posizione 19 della Tempesta, si dice che il potere dell'Auto-generazione sia anche intrinseco al nostro Essere. Quando veniamo illuminati, comprendiamo questo, e quando siamo davvero capaci di autogenerare, siamo illuminati.
- **Nettuno** è riferito al potere della Nascita, che nel Telektonon è il potere della **Memoria** (il Drago GK). Quando nasciamo, abbiamo tutta la nostra memoria cosmica dentro di noi. Così, abbiamo in queste due prime orbite planetarie quattro funzioni della coscienza: l'Illuminazione, l'Auto-generazione, la Memoria e la Meditazione. La **Meditazione** (lo Specchio SP) è la funzione della coscienza grazie alla quale siamo capaci di vedere chiaramente, e di mantenerci liberi dall'ego.
- Poi, **Urano** sostiene il potere consapevole dello **Spirito** (il Vento GK) e della **Navigazione** (la Terra SP). La Navigazione è il potere intrinseco di sapere verso dove stiamo andando, e come arrivarci.

- **Saturno** è il potere consapevole dell'**Abbondanza** (la Notte GK) e dell'**Intelligenza** (il Guerriero SP). Questi poteri sono molto connessi tra loro. L'Abbondanza si riferisce ad un potere della coscienza e non all'accumulo di cose materiali; in altre parole, l'Abbondanza della consapevolezza è la capacità di stabilire qualsiasi numero di diverso livello di orientamenti intuitivi (vale a dire l'indice armonico dell'ordine sincronico). Anche l'Intelligenza è collegata a questo, perché l'Intelligenza è il potere di discriminare qualsiasi quantità di livelli diversi. È per questo che si dice che con la sua intelligenza il Guerriero "Interroga", per discriminare all'interno dei diversi livelli dell'ordine sincronico.
- **Giove** è la **Fioritura** (il Seme GK) e la **Visione** (l'Aquila SP). La Fioritura è una funzione diretta della consapevolezza. Il Fiore è la consapevolezza solare, che si apre al Sole – questa è una chiave molto forte per comprendere il potere del Seme. La Visione è una funzione dello stesso potere solare – senza luce non possiamo vivere!

Questi sono i pianeti esterni e le funzioni esterne di consapevolezza. Andiamo ora a descrivere i pianeti interni, dove raggiungeremo i livelli più biologici e istintivi della vita.

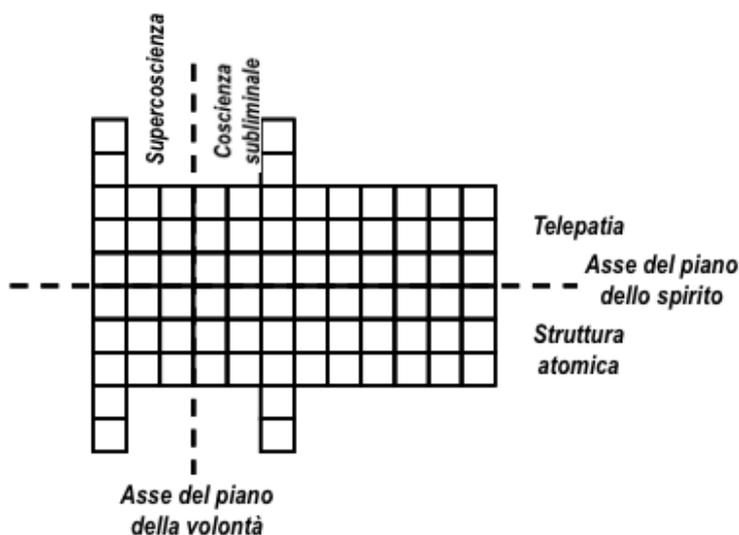
- **Maldek** è funzione della **Forza Vitale** (il Serpente GK). È qui che lo schema dell'Adamo originale è stato plasmato nel sistema solare. La sua funzione solare è l'**Atemporalità** (il Mago SP). La Forza Vitale fluisce sempre, e il potere del Mago è stare in mezzo al flusso e restare nell'Atemporalità.
- Con **Marte** abbiamo il potere della **Morte** (l>Allacciatore dei Mondi GK), perché dove c'è forza di vita c'è anche morte; la morte è null'altro che un portale, o una porta verso una realtà diversa. Sappiamo che tutto sulla Terra, nella biosfera, è una circolazione continua, detta "migrazione biogenica di atomi". Così, gli stessi atomi che stanno nel foraggio o negli alimenti che consumiamo, diventano le cellule del nostro corpo. Esse hanno avuto innumerevoli forme di vita precedenti. Il buddismo parla molto di questo. La controparte della morte è la **Profezia** (Viandante del Cielo SP). La profezia è la legge naturale che corregge la concezione deviata che abbiamo della morte, e il suo proposito è quello di elevarci continuamente verso nuovi livelli di ordine che correggano i difetti che si sono succeduti nella nostra vita.
- I poli di coscienza che la **Terra** sostiene sono il potere della **Realizzazione** (Mano GK) e il potere del **Libero Arbitrio** (Umano SP) che sono molto connessi al potere della memoria alla nascita. Tutti abbiamo intrinsecamente il potere della realizzazione: ciò significa realizzare, completare l'ordine dell'universo. Questo lo facciamo attraverso l'uso corretto del libero arbitrio, che è allineare noi stessi con il piano divino.

- Il potere di **Venere** è il potere dell'**Arte** (Stella GK) e il potere della **Magia** (Scimmia SP). L'arte è la funzione naturale del potere della realizzazione. La magia deriva dal corretto allineamento della nostra volontà con il piano divino, perché il piano divino consiste in tutte le leggi della natura. Le leggi della natura non sono sempre quello che ci dice la scienza moderna. Esse hanno molto più a che vedere con il mettere la mente al posto giusto.
- Quando arriviamo a **Mercurio**, arriviamo al punto più vicino a Kinich Ahau, il Sole. Mercurio sostiene le funzioni della **Purificazione** (Luna GK) e dell'**Amore** (Cane SP). La purificazione è una funzione naturale della vita, ed è molto connessa con l'ordine. Quando ci allontaniamo dall'ordine, sperimentiamo la sensazione di aver perso qualcosa e questo si deve al fatto che abbiamo perso il contatto con il potere della purificazione. L'altra parte di ciò è l'amore; tutta la vita è un processo di amore, e la generazione del Flusso Solar-Profetico è la generazione dell'amore.

2.6 I Campi della Coscienza

La premessa fondamentale del Telektonon è **la Legge del Cubo**, che è l'espressione della divina intersezione della **Mente**, dello **Spirito** e della **Volontà**, la quale crea il vasto **campo della telepatia**. Questa intersezione è infinita e simultanea per tutta la vita e la realtà. Poi, in risposta al campo primario di telepatia, c'è il **campo** secondario **della struttura atomica**. In altre parole, la telepatia precipita la struttura atomica. Questo implica che la struttura atomica risuoni telepaticamente. La telepatia e la struttura atomica sono i due campi universali dell'esistenza.

Dove si trovano sulla tavola del Telektonon i tre piani della mente, dello spirito e della volontà? Innanzitutto, il **piano della mente** è rappresentato da tutta la tavola del Telektonon. Il **piano dello spirito** è un asse orizzontale che separa il piano superiore della telepatia dal campo inferiore della struttura atomica. Il **piano della volontà** è un asse verticale che divide il piano pre-cosciente (a sinistra) dal piano cosciente subliminale (a destra).

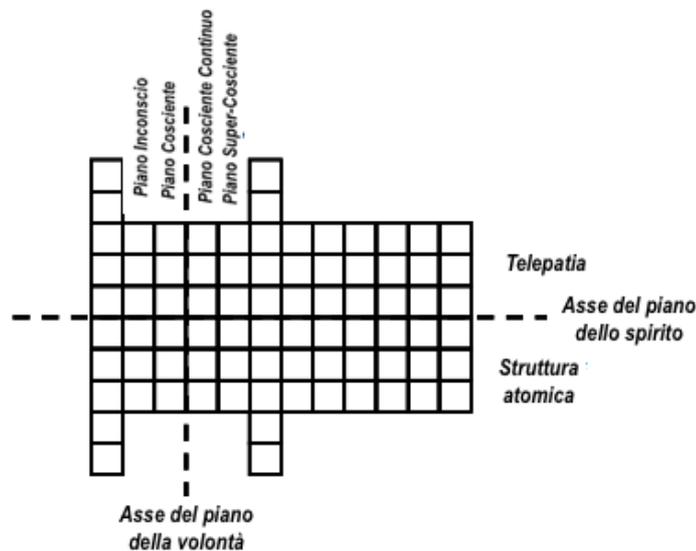


D'altra parte, anche i flussi Galattico-Karmico e Solar-Profetico definiscono campi della coscienza. Il flusso GK definisce un campo totale denominato **campo d'influenza pre-cosciente**. Il flusso SP definisce, a sua volta, un altro campo, chiamato **campo d'influenza subliminale cosciente**. Si tratta di ordini che corrispondono alla divisione verticale della tavola. Poi abbiamo la divisione orizzontale. Sopra, c'è l'ordine telepatico della coscienza, e quindi, sotto, l'ordine istintivo. Il telepatico è istinto disincarnato. L'istinto è telepatia, che è incarnata. Quindi sono queste le principali differenze con ciò che stiamo trattando, oltre il corpo e dentro al corpo – telepatia e istinto.

Dato che la coscienza è un fenomeno solar-galattico, le relazioni tra le orbite planetarie mantengono dei poteri, i quali, mossi dal tempo, stabiliscono intersezioni di consapevolezza attivate telepaticamente e coordinate all'interno di noi stessi. Dove possiamo collocare queste intersezioni nella tavola del Telektonon? L'interazione tra la

telepatia e la struttura atomica, e i due piani primari di consapevolezza, crea esattamente **quattro sotto-campi**:

1. **Campo Telepatico di Influenza Pre-cosciente**
2. **Campo Atomico Pre-cosciente**
3. **Campo Atomico Subliminale Cosciente**
4. **Campo Telepatico Subliminale Cosciente**



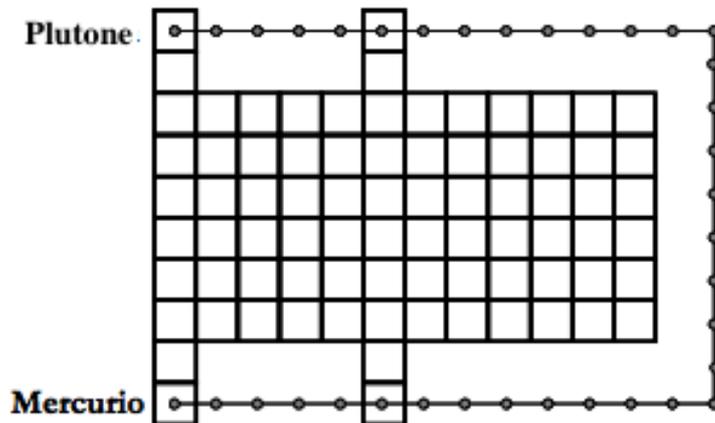
L'interazione di questi quattro campi costituisce la totalità della galassia, compreso il nostro sistema solare, come un vasto campo unificato di coordinate consapevoli. L'interazione di queste coordinate crea i due movimenti complementari: uno, che chiamiamo flusso Galattico-Karmico, è involuto, e l'altro, il flusso Solar-Profetico, è evoluto. Nella tavola, questi due movimenti vengono rappresentati dai due flussi verticali (discendente e ascendente) del tempo quadridimensionale.

2.7 I Cinque Circuiti

Le dieci orbite accoppiate tra loro definiscono cinque sequenze denominate "circuiti" che in totale comprendono 140 coordinate o unità della rete master della tavola di gioco del Telektonon. Questi cinque circuiti si chiamano: **circuito di ricarica alfa-omega** (Plutone e Mercurio); **circuito di memoria-istinto alleati** (Nettuno e Venere); **circuito biotelepatico o Telektonon** (Urano e Terra); **circuito di esteriorizzazione dell'intelligenza** (Saturno e Marte); e **circuito di interiorizzazione dell'intelligenza** (Giove e Maldek). In tutti questi circuiti, il numero di punti o di coordinate contenuto da ognuno è un multiplo di 4.

● **Circuito di Ricarica Alfa - Omega (36 punti)**

Il circuito più esterno è detto Circuito di Ricarica Alfa-Omega, e collega Plutone con Mercurio. Sulla tavola, possiamo notare che ci sono due coppie di punti con i simboli Alfa (la lettera greca ∂) e Omega (la lettera greca Ω) - posti nei quattro punti agli estremi dei flussi GK e SP.



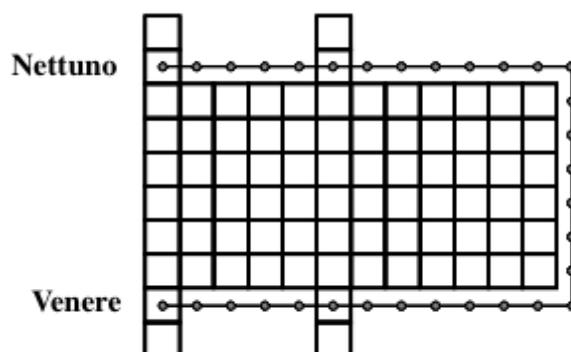
In totale, questo circuito esterno contiene 36 punti o coordinate. Il numero 36 è un quarto di 144: questo è detto Meta-Coscienza Solar-Galattica,

che connette, per la sua vicinanza, sia il Sole che la Galassia. "Meta-Coscienza" significa che è oltre la coscienza.

Questo circuito collega le seguenti posizioni 0-19 (o glifi): 0 (Sole GK), 9 (Luna GK), 10 (Cane SP) e 19 (Tempesta SP).

● **Circuito Memoria-Istinto Alleati (32 punti)**

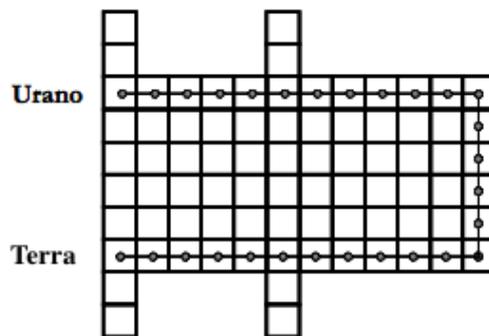
Il circuito successivo collega Nettuno e Venere, ed è detto il Circuito della Memoria Istintiva Alleata. La parola chiave è Alleati: "Alleati" perché Nettuno è alleato con Urano e Venere è alleata con la Terra. Venere è nel Circuito Istintivo, e Nettuno è nel Circuito della Memoria Telepatica. Questo circuito ha 32 punti, che è la metà del potere del DNA, per cui corrisponde a mezzo circuito del DNA. Corrisponde anche al potere del cristallo, dato che ci sono 32 tipi diversi di geometria cristallografica (è interessante considerare la relazione tra il cristallo e il DNA).



Questo circuito collega le seguenti posizioni 0-19 (o glifi): 1 (Drago GK), 8 (Stella GK), 11 (Scimmia SP) e 18 (Specchio SP).

● **Circuito Biotelepatico (28 punti)**

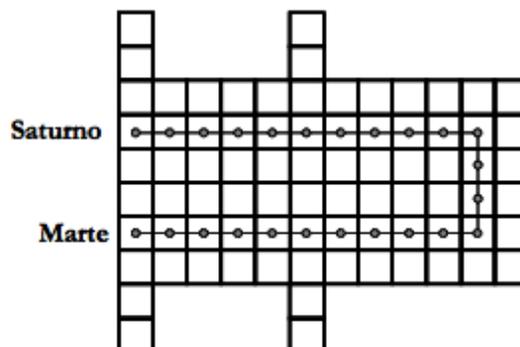
La connessione Terra-Urano è chiamata anche Telektonon, il “Tubo Parlante dello Spirito della Terra”, che collega entrambi i pianeti. La parola Urano viene dal sanscrito “Varuna”, che sta ad indicare il cielo. C’è una relazione mitologica tra la Terra e il Cielo. Ad esempio, nella mitologia greca si parla della relazione tra Gaia (la Terra) e Urano. Questo circuito si chiama Circuito Biotelepatico, e il suo numero di punti o di coordinate è 28. Si noti che il 28, che è 4 x 7, denota il numero mistico 7, e il numero della forma o dell’autoesistenza, il 4.



Questo circuito collega le seguenti posizioni 0-19 (o glifi): 2 (Vento GK), 7 (Mano GK), 12 (Umano SP) e 17 (Terra SP).

● **Circuito di Esteriorizzazione dell’Intelligenza (24 punti)**

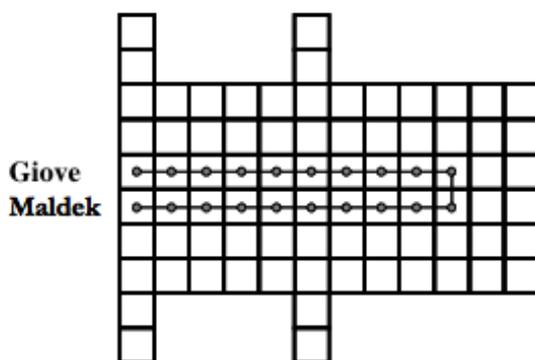
Questo circuito collega Saturno con Marte, e si compone di 24 punti. Il 24 è il potere dell’intelligenza necessaria per fare le cose esterne; il 24 corrisponde al potere del Cubo, che è 6 (un cubo visto da uno dei suoi angoli sembra un esagono, una figura di 6 lati), e 24 è 6 volte il potere autoesistente del 4. Il numero 6 è il numero del ciclo Nascita-Morte. Si noti nella tavola che, tra il potere della Nascita (Drago) e quello della Morte (Allacciatore dei Mondi), si trovano Saturno e Marte, che è la Morte. Per cui, il potere del ciclo di Nascita-Morte ci dà 24, che è il potere dell’intelligenza per esternalizzare. Viene detto anche potere supercosciente.



Questo circuito collega le seguenti posizioni 0-19 (o glifi): 3 (Notte GK), 6 (Allacciatore dei Mondi GK), 13 (Viandante del Cielo SP) e 16 (Guerriero SP).

● Circuito di Interiorizzazione dell'Intelligenza (20 punti)

Il quinto e ultimo circuito è quello di Interiorizzazione dell'Intelligenza, che collega Giove e Maldek, e contiene 20 punti, che è il numero minimo dei diversi circuiti di coscienza possibili (è per questo che il codice 0-19 è il numero base delle matematiche quadridimensionali di tempo e coscienza). Quindi, il 20 è il potere dell'intelligenza per interiorizzare se stessa, ossia per cogliere le percezioni dall'esterno e interiorizzarle. Per cui, mentre il circuito esteriorizzante è il potere dell'intelligenza per cogliere le sensazioni interiori ed esteriorizzarle, il circuito di intelligenza interiorizzante è in grado di prendere le percezioni esterne e farne costrutti interni (idee, concetti, pregiudizi, immagini mentali, ecc.). Tuttavia, avendo Giove distrutto Maldek, e dato che Saturno ha il dominio su Marte, questi due circuiti funzionano male. Perciò esiste la profezia, perché mostra quali errori sono stati commessi, e insegna la forma corretta dell'ordine genetico, sia del nostro DNA che della nostra coscienza.



Questo circuito collega le seguenti posizioni 0-19 (o glifi): 4 (Seme GK), 5 (Serpente GK), 14 (Mago SP) e 15 (Aquila SP).

Notiamo che la somma di punti dei diversi circuiti di coscienza è 140 (20+24+28+32+36), che è la chiave per la tomba di Pacal Votan, e 140 è un numero molto interessante: $140 = 28 \times 5$, e anche $140 = 20 \times 7$. Il potere del 28, nella tartaruga nella parte inferiore della tavola (di 13 Lune e 28 giorni), è moltiplicato per 5; mentre il potere del 20 (i 20 glifi della tartaruga superiore nella tavola) è moltiplicato per 7. Abbiamo quindi diverse linee di incrocio tra i cinque circuiti, qualcosa di molto simile al cervello e alla sua struttura emisferica (un lato del corpo governa il lato opposto), con la sua linea di incrocio nel corpus callosum. Per cui, qui vediamo la stessa cosa: il 28, che moltiplicato per 5 ci dà 140, è combinato con il 7; e 20×7 ci dà 140, per cui vediamo la relazione chiave tra il 5 e il 7; 5×7 fa 35, e per l'appunto l'Armonica 35 si trova nella base centrale dello Tzolkin – che si conclude con il Kin 140. È per questo che nella Legge del Tempo si dice: *Tutto è numero. Dio è numero. Dio è in Tutto.*

Ne *Il Fattore Maya*, José Arguelles descrive dettagliatamente ogni Baktun, e quanto segue ne è una sintesi:

Baktun 0. Baktun della Semina Stellare. 3113 – 2718 a.C. [0.0.0.0.0] Ingresso della Terra nel Raggio di Sincronizzazione Galattica. Semina delle “Trasmissioni Stellari” della lega galattica tra la gente di tutto il pianeta. Consolidamento dell’Alto e del Basso Egitto, 3100 a.C. Espansione della Mesopotamia, 3000 a.C. Inizia la costruzione di Stonehenge, 2800 a.C.

Baktun 1. Baktun della Piramide. 2718 – 2324 a.C. [1.0.0.0.0] Costruzione e attivazione della Grande Piramide di Giza, Egitto; il periodo 2700 – 2600 a.C. del fissaggio del Corpo di Luce del pianeta. Estensione della civiltà sumera, di Accad e Ur, e sviluppo del bronzo. Inizi della civiltà Harappa, in India. Inizio della vita agricola sedentaria, Cina, Mesoamerica e Ande.

Baktun 2. Baktun della Ruota. 2324 – 1930 a.C. [2.0.0.0.0] Piena istituzione della ruota, iniziazione della tecnologia del trasporto e del pensiero razionale, codici di leggi scritti e tecnologia metallurgica in Mesopotamia. Sargon e il primo impero babilonese. Inizio delle battaglie su carri da combattimento; imperialismo territoriale. Era degli imperatori leggendari in Cina. Fondazione della civiltà minoica a Creta.

Baktun 3. Baktun della Montagna Sacra. 1930 – 1536 a.C. [3.0.0.0.0] Regni Medio e Nuovo in Egitto. La ricollocazione del centro presso la Montagna Sacra dell’Ovest, nella Valle dei Re, indica la decisione degli egizi di perpetuare il dominio dinastico, e consolida il modello del territorialismo difensivo come norma per la vita civilizzata. Ondate di invasori: Ittiti, Ari; distruzione delle civiltà minoica e indù.

Baktun 4. Baktun della Casa di Shang. 1536 – 1141 a.C. [4.0.0.0.0] Insediamento della dinastia Shang in Cina, enunciazione della dottrina taoista del yin/yang, metallurgia avanzata del bronzo e modello della civiltà cinese. Inizi della civiltà vedica in India. Nascita della civiltà Chavin nelle Ande e di quella Olmeca in Mesoamerica. Akhenaton in Egitto; Abramo e Mosè in Israele; consolidamento ittita, Mesopotamia.

Baktun 5. Baktun del Sigillo Imperiale o dell’I Ching. 1141 – 747 a.C. [5.0.0.0.0] Imperi Assiro-Babilonesi. Armamenti di ferro e macchine da guerra. Nascita dei greci micenei nel Mediterraneo; assedio di Troia. Dinastia Chou in Cina; elaborazione dell’I Ching. Diffusione della cultura olmeca in Mesoamerica. Uso dei cavalli per la guerra, modello del dominio imperiale militarista e successione dinastica stabiliti come norma per la vita civilizzata del pianeta.

Baktun 6. Baktun degli Insegnamenti della Mente o dei Maya Galattici. 747 - 353 a.C. [6.0.0.0.0] Periodo della prima ondata di Maya Galattici in Mesoamerica. Impero persiano. Nascita della filosofia individualista che soppianta le forme collettive precedenti. Pitagora, Socrate, Platone, e Aristotele in Grecia; sei scuole del pensiero vedico, Mahavira e Buddha in India; Lao Tse, Confucio, Chang Tzu in Cina. Costruzione di Monte Albán in Messico, inizio dei sistemi calendarici maya.

Baktun 7. Baktun del Consacrato. 353 a.C. - 41 d.C. [7.0.0.0.0] Civiltà ellenistica, Alessandro Magno; nascita di Roma, inizio dell’Impero Romano; i Celti in Europa, tecnologia avanzata del ferro; consolidamento degli Stati in Conflitto della Cina da parte di Ch’in Huang Ti, albori della Dinastia Han, Grande Muraglia Cinese; diffusione del Buddismo come religione cosmopolita dall’India all’Asia Centrale. Gesù Cristo, religioni gnostiche del Medio Oriente; espansione degli Olmechi e albori di Teotihuacan.

Baktun 8. Baktun dei Signori del Rosso e del Nero. 41 - 435 d.C. [8.0.0.0.0] Conclusione del Centro Piramidale di Teotihuacan, consolidamento del regime culturale mesoamericano, i Signori del Rosso e del Nero, primi insegnamenti di Quetzalcoatl; culture Moche, Nazca e Tiahuanaco nelle Ande; l'Isola di Pasqua; nascita dei regni dell'Africa Occidentale; espansione e declino dell'Impero Romano, nascita della Cristianità; declino della Dinastia Han, estensione del buddismo in Cina e Sud-Est asiatico.

Baktun 9. Baktun dei Maya. 435 - 830 d.C. [9.0.0.0.0] Visita galattica dei maya, Pacal Votan a Palenque e fioritura della cultura maya; Maometto e la nascita dell'Islam; cristianesimo romano in Europa Occidentale e cristianesimo ortodosso bizantino in Europa Orientale; nascita dell'induismo in Tibet, Corea, Giappone; Dinastia T'ang in Cina; nascita dei regni del Sud-Est asiatico, Indonesia (Borobudur, Java); ascesa di Tiahuanaco, sulle Ande; civiltà politeista in Oceania; primi barlumi della civiltà nigeriana.

Baktun 10. Baktun delle Guerre Sante. 830 - 1224 d.C. [10.0.0.0.0] Declino delle civiltà maya classica e messicana centrale, Canna Quetzalcoatl e l'ascesa dei toltechi; Chan Chan e la civiltà chimù nelle Ande; fioritura e diffusione dell'Islam e confronto con la civiltà cristiana, le Crociate; nascita della civiltà tibetana; Dinastia Sung in Cina, la stampa, la polvere da sparo; Dinastia Khmer, Sud-Est asiatico. Grande Zimbabwe, est dell'Africa.

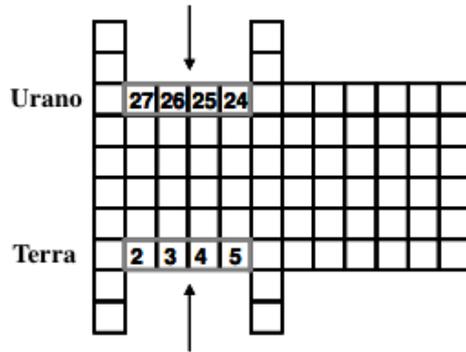
Baktun 11. Baktun del Seme Occulto. 1224 - 1618 d.C. [11.0.0.0.0] Espansione dell'Islam in India, in Asia Centrale e sudorientale, e in Africa Occidentale; isolamento del Tibet; nascita dei turchi e dei mongoli, conquista della Cina; isolamento del Giappone; nascita dello Zimbabwe; Est africano; Occidente africano; punto culminante della civiltà cristiana, Europa Occidentale e nascita della civiltà russa ortodossa, Europa Orientale; Riforma e divisione della chiesa cristiana; diffusione e trionfo della civiltà europea nel conquistare gli imperi inca e azteca; inizi della colonizzazione europea, declino della concezione sacra del mondo (il seme occulto).

Baktun 12. Baktun della Trasformazione della Materia. 1618 - 2012 d.C. [12.0.0.0.0] Nascita e trionfo del materialismo scientifico, conquista del mondo da parte dell'Europa; la Rivoluzione Industriale. Rivoluzioni democratiche in America e in Europa; colonizzazione dell'Africa, dell'America Latina e dell'Asia; industrializzazione del Giappone; Karl Marx e la nascita del comunismo; le rivoluzioni comuniste della Russia e della Cina; Prima e Seconda Guerra Mondiale; la bomba atomica e l'era nucleare; nascita delle potenze del Terzo Mondo, Islam, Messico e India; terrorismo globale e crollo della civiltà tecnologica; purificazione della Terra ed era finale della rigenerazione globale; età dell'informazione e della tecnologia a cristalli solari; sincronizzazione galattica.

2.8.2 Camminate in Cielo e sulla Terra

Vicino all'inizio e alla fine del circuito biotelepatico ci sono due sequenze di 4 coordinate ognuna, denominate **Camminata in Cielo** e **Camminata sulla Terra**. Questi due percorsi vengono definiti dalla relazione tra la Stazione di Trasferimento di Urano e la Stazione di Trasferimento della Terra (vedere il Dreamspell).

Camminata in Cielo

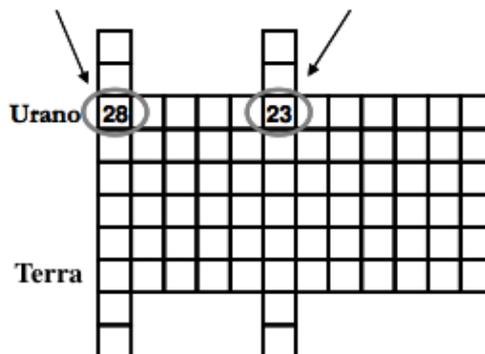


Camminata sulla Terra

2.8.2 Le Torri della Navigazione e dello Spirito

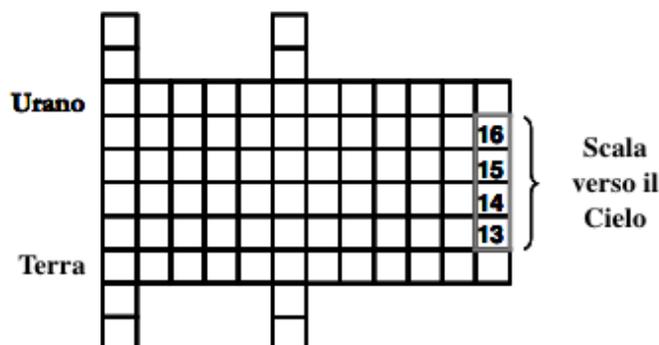
La Camminata in Cielo è affiancata da due posizioni importanti chiamate “torri”. La **Torre della Navigazione** (conosciuta anche come **Torre della Profezia**) occupa la posizione 23 del sentiero di 28 giorni del Telektonon, dove c'è il glifo della Terra, con numero di codice 17. La **Torre dello Spirito** occupa la posizione 28, e corrisponde allo Spirito, il glifo solare con numero di codice 2. Queste torri sono indicate nella figura successiva.

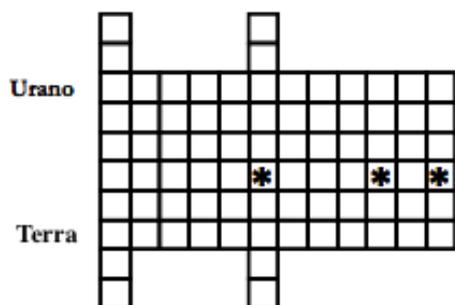
Torre dello Spirito Torre della Navigazione



2.8.3. La Scala per il Cielo

La sequenza delle coordinate dal 13 al 16 del circuito biopsichico viene chiamata **Scala verso il Cielo**, come dimostrato nella figura seguente:



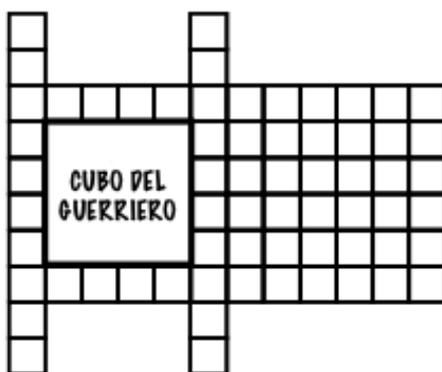


divina al centro del Cubo della Legge. È molto interessante il fatto che le 4 coordinate della Scala verso il Cielo corrispondano ai numeri codici dei glifi solari del Viandante del Cielo (13), del Mago (14), dell'Aquila (15) e del Guerriero (16), che si trovano proprio nella posizione della Torre della Profezia (nel flusso

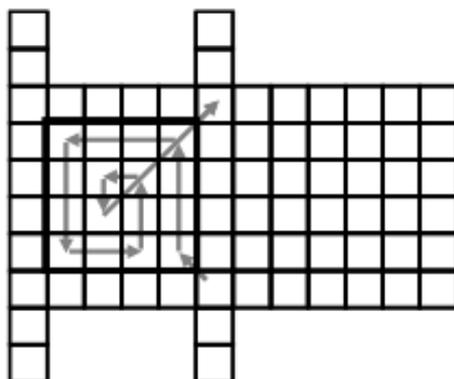
Solar-Profetico). Tra l'altro, il 14, che è il numero del Mago, si trova in tre posti su una stessa linea orizzontale. Questo fa parte della scienza dei Maghi della Terra. Oltre al 14 della Scala verso il Cielo, un secondo 14 si trova nella Batteria di Ricarica (vedi sezione 2.9), e il terzo 14 sta nel flusso SP (il Mago). Questi due quattordici vengono indicati nella figura al lato con degli asterischi.

2.8.4. Il Cubo del Guerriero

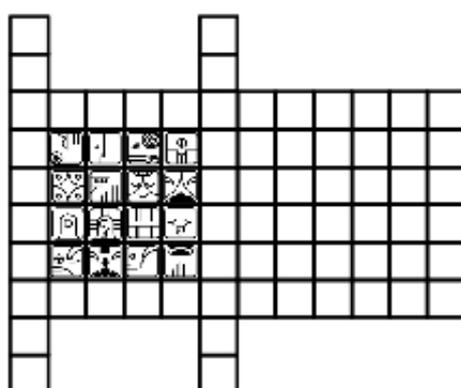
Come abbiamo già detto, la tavola del Telektonon è la rappresentazione dei piani della Mente, dello Spirito e della Volontà. L'intersezione divina dei tre piani si trova esattamente al centro del cosiddetto **Cubo del Guerriero**, rappresentato nella figura seguente (si noti che il Cubo del Guerriero è composto da 16 coordinate o caselle):



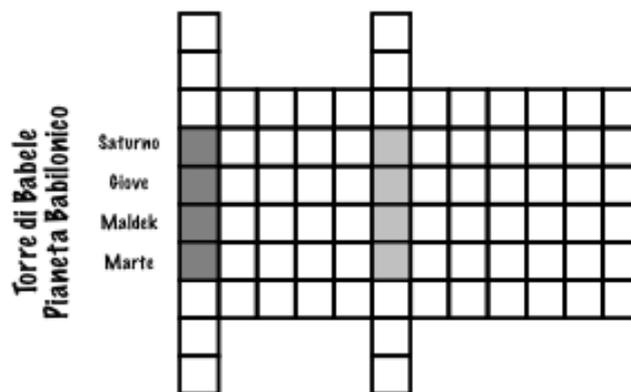
Contenuto tra i flussi GK e SP, e tra le Camminate sulla Terra e in Cielo dei 28 giorni del Tubo del Telektonon, c'è il Cubo o Labirinto del Guerriero, una zona di gioco di 16 unità, mostrato nella seguente figura:



Si noti che l'ingresso nel Cubo del Guerriero avviene nel settimo giorno (coordinata 7) del Tubo del Telektonon. In termini di gioco quotidiano e mensile, il Guerriero (che è rappresentato da una tartaruga gialla), facendosi carico del suo libero arbitrio, prende la decisione di entrare nel labirinto per un periodo di sedici giorni, con il proposito di recuperare la conoscenza del Cubo della Legge. Perché? Perché attraverso il ciclo della storia, misurato dai 13 Baktun (posizioni da 1 a 13 del circuito biotelepatico), il Cubo della Legge è stato progressivamente trasformato dalla Torre di Babele nel dominio 12:60 della falsa autorità planetaria. Il Cubo della Legge non può essere recuperato finché la falsa autorità della Torre di Babele non venga dissolta telepaticamente. È questo il compito di chiunque giochi al Telektonon, il gioco del tempo vero.



Nel Cubo del Telektonon, stiamo avendo a che fare con quattro poteri diversi del numero 4. Quando il Cubo passa attraverso quella che viene chiamata una trasposizione frattale, va da una forma tridimensionale alla forma che vediamo nella tavola del Telektonon, un quadrato di 16 coordinate in cui ripristina se stesso come quattro gruppi di quattro poteri ciascuno ($4 \times 4 = 16$).



A causa della cospirazione babilonica, i quattro poteri originali hanno dato origine a due poteri abusivi e a due poteri abusati. **Saturno** e **Giove** (entrambi nel flusso GK), sono i due poteri abusivi del **Materialismo** (rappresentato dal G-7) e della **Falsa spiritualità**. **Maldek** e **Marte** sono i poteri abusati del **Tabù sessuale** e del **Timore della morte**.

Per combattere telepaticamente la Torre di Babele, il Guerriero dispone dei quattro poteri complementari della Torre della Profezia (conosciuta anche come la Torre della Navigazione); questi poteri vengono indicati nella figura precedente con il colore grigio più chiaro: **Marte** e **Maldek**, Solar-Profetici, con i loro poteri di **Profezia** (Viandante del Cielo) e **Atemporalità** (del Mago); **Giove** e **Saturno**, Solar-Profetici, con i loro poteri di **Visione** (l'Aquila) e **Intelligenza** (il Guerriero). Questi quattro poteri vengono usati per redimere i poteri abusivi e per ripristinare i poteri abusati della Torre di Babele alla loro natura spirituale originaria. È salendo la Scala verso il Cielo che connette la Terra con Urano nel tubo di 28 giorni del Telektonon che viene vinta la Torre di Babele.

Qual è il significato più ampio della Torre di Babele e il Pianeta Babilonico? Sappiamo che nella cosmologia del Dreamspell, del Telektonon, della Sonda di Arturo, e anche nella Sacra Bibbia, nel Corano e in tutte le vere tradizioni spirituali, è conservata una memoria della **Terra come una Zona Sperimentale** di ingegneria galattica, un pianeta scelto per provare la facoltà del libero arbitrio della specie umana. Ma in questo esperimento c'è stato un problema. E il problema è localizzato nella sezione della Cellula del Trasbordo Intermedio (vedi la Tavola di Viaggio del Dreamspell). Abbiamo Maldek e Giove nel flusso Solar-Galattico. Dietro di loro ci sono Saturno e Marte. Nello scenario della guerra cosmica, Saturno governa Marte e Giove governa Maldek. Una volta che le forze di Giove hanno distrutto Maldek, quel circuito si è rotto. Il Maldek profetico (ossia, nel flusso SP) era il Mago (glifo numero 14), e il numero di Titius-Bode dell'orbita di Maldek è 28. I Maghi della Terra sono qui per redimere il 28, con il calendario delle 13 Lune. Noi siamo il capitolo successivo della Sonda di Arturo, per vedere come riunire nuovamente i due flussi GK e SP. Quando Giove ha distrutto Maldek, questo evento è stato trasferito all'interno della coscienza corrotta della Terra, al tempo dei 13 Baktun, dopo il "furto del tempo", al principio della Genesi della Luna. Questa corruzione è finita per essere la **Falsa spiritualità**, e il potere originale del **Sesso** del Maldek Galattico-Karmico (il Serpente) è stato trasformato in modo abusivo in tabù sessuale. È così che la falsa spiritualità manipola il potere sessuale. Dopo che Maldek è giunto alla sua fine, e la vita su Marte si è conclusa per gli sforzi congiunti di Saturno e Giove, il potere dell'**Abbondanza** (la Notte) si è corrotto sulla Terra, trasformandosi in **Materialismo**, che si mantiene manipolando il **Timore della morte** (l'Allacciatore dei Mondi). Ad oggi tutte le compagnie di assicurazioni del mondo operano in questo circuito, manipolando il timore della morte per ottenere più denaro che alimenti il materialismo. Tutte le false gerarchie di sacerdoti manipolano il tabù sessuale per mantenere il proprio potere sulla gente. Di conseguenza, quello che

abbiamo tra la Terra e Urano originariamente si sarebbe dovuto chiamare la **Torre dello Spirito**. Tra la Terra e Urano ci sarebbe dovuta essere la Torre Solar-Profetica o la **Torre del Mago**. Ma a causa della rottura del circuito che collegava la Terra con Urano, e della trasmissione di questa rottura alla Terra, la Torre del Mago è stata convertita nella **Torre di Babele**, invece che diventare la Torre dello Spirito, che si sarebbe dovuta costruire spiritualmente su questo pianeta.

La Torre di Babele si riferisce, quindi, alla cattura e al dominio del pianeta Terra, a cui solitamente ci riferiamo come il **Pianeta Babilonico**. Siamo ancora vivendo in uno stato mentale chiamato Pianeta Babilonico, che manipola il timore della morte per il potere di poche persone attraverso le compagnie assicurative, la guerra e le notizie quotidiane. Questa è la manipolazione della paura della morte ed è sostenuta dalla classe sacerdotale delle diverse false spiritualità o religioni. Tutto questo crea un sistema molto ermetico che è malamente chiamato civilizzazione. La Torre di Babele, che è stata la costruzione mitica dei primi tempi della storia, viene costruita ancora oggi. Nelle città, le persone continuano a competere per costruire palazzi sempre più alti, e sono tutti delle Torri di Babele, e costruiscono torri anche per inviare i missili nello spazio; sono anche queste Torri di Babele.

Quando è stata costruita la **Torre di Babele**, stiamo parlando della costruzione all'interno della mente umana collettiva dell'insieme complessivo delle credenze sostenute dalla frequenza 12:60 (e del loro aforisma "Il tempo è oro"), del calendario gregoriano e dell'uso dell'orologio. Ad esempio, crediamo di non poter vivere senza tasse. Se andiamo a leggere su un'enciclopedia cosa c'è scritto riguardo alle tasse, ci renderemo conto che non c'è alcun dubbio sul fatto che non sono affatto necessarie; l'unica cosa che vediamo è la definizione delle tasse e i diversi tipi di tasse che ci possono essere in un determinato paese. È quindi comunemente accettato che le tasse siano una parte naturale della coscienza umana. Questo ci fa vedere quanto sia profonda e insidiosa la Torre di Babele nella nostra vita.

L'anello più esterno è quello del **Seme Magnetico Giallo** (1993-94). Poi seguono, verso l'interno, l'anello della **Luna Lunare Rossa** (1994-95), l'Anello del **Mago Elettrico Bianco** (1995-96), l'anello della **Tempesta Autoesistente Blu** (1996-97), l'anello del **Seme Intonante Giallo** (1997-98), l'anello della **Luna Ritmica Rossa** (1998-99), e infine, al centro, l'anello del **Mago Risonante Bianco** (1999-2000). Si può osservare nella parte inferiore del disegno che sul carapace della tartaruga ci sono i 13 toni. I sette anelli sono giunti ad essere conosciuti come i “**Sette Anni della Profezia**”. Espulsa dal suo centro, c'è la Terra, che è la Tempesta Galattica Blu (2000-2001). Quest'anno, che segue i Sette Anni della Profezia, è, secondo parole di Argüelles, “*la festa collettiva di laurea umana, telepaticamente unificata. Il Magnete dell'Essere comanderà ondate di amore dell'unità divina verso ogni cellula della biosfera. Così inizierà la Seconda Creazione, l'arrivo della religione universale galattica sulla Terra. Il Telektonon si completa, il Magnete dell'Essere si connette alla Terra con l'ordine divino. L'obiettivo dell'autorità del Congresso Biosferico, Tempesta Galattica Blu, 2000 DA, stabilisce la Rete di Arte Planetaria come l'ordine della Cultura Galattica della Federazione dell'Intelligenza Divina, rafforzata per iniziare la prova di tredici anni della Nave del Tempo Terra 2013, Dominio di Arturo del Tempo*”. Questo nuovo tempo è indicato nella tavola del Telektonon da due coordinate, la numero 21, con l'indicazione **Nuovo Cielo, Nuova Terra 2000-2011**, e la numero 22, con l'indicazione **Nuova Gerusalemme, Cubo Completo, 1.872.000 Kin**.

Qual è l'origine del nome dei Sette Anni della Profezia? Per la precisione, l'origine ha a che vedere con la tradizione profetica dei maya, così come è registrata nel libro del Chilam Balam, che a sua volta è legato alla profezia di Pacal Votan. I Sette Anni della Profezia sono i sette anni che corrispondono ai sette Katun (un Katun = 20 anni = $20 \times 13 = 260$ Lune) del Libro delle Sette Generazioni, che iniziano nel 692; il Libro delle Sette Generazioni è menzionato nella profezia di Antonio Martínez, contenuta nel capitolo 15 del *Chilam Balam di Chumayel*. La profezia di Antonio Martínez è per il ciclo Katun che comincia nell'anno 1692, esattamente un millennio dopo la dedica della tomba di Pacal Votan. Grazie alle sue ricerche su queste correnti profetiche, Argüelles si è reso conto che era tutta una questione di comprensione del tempo, e che i sette Katun – che erano gli ultimi Sette Katun del periodo classico maya – erano ora i Sette Anni della Profezia, il tempo per preparare l'avvento della “vera religione di Hunab Ku” (leggasi la Legge del Tempo), secondo quanto dice lo stesso Chilam Balam.

Questi sette anni sono, quindi, una specie di comprensione frattale del tempo: i Sette Katun di 140 tun sono condensati nel periodo di sette anni dal 1999 al 2000. Una volta che Argüelles ha decodificato la Pietra Parlante della Profezia (il coperchio del sarcofago di Pacal Votan), e ha compreso che i 7 anni dal 1993 al 2000 erano i Sette Anni della Profezia, ha visto che questi 7 anni erano la comprensione del tempo del Libro delle Sette Generazioni. Secondo il Chilam Balam, il Libro delle Sette Generazioni è stato rivelato e letto ad Antonio Martínez in un periodo di 3 mesi. Analogamente, Argüelles ha ricevuto questa profezia in tre Lune, nella Luna Magnetica, nella Luna Lunare e nella Luna Elettrica del 1993.

Proseguendo le sue ricerche, Argüelles si è concentrato sul numero 140, associato alle 140 coordinate dei cinque circuiti sulla tavola del Telektonon. Questo numero si trova due volte nello Tzolkin; prima, nella settima colonna dello Tzolkin, la colonna mistica, la somma di tutti i toni in quella colonna dà 140; in secondo luogo, il kin che è alla fine di quella colonna è il Sole Planetario Giallo, kin 140. Per inciso, quando Alberto Ruz scoprì la tomba di Pacal Votan, lo fece grazie al tubo parlante che si trovava nella parte alta della Piramide delle Iscrizioni, che collega l'esterno della piramide con la Tomba di Pacal Votan. Il tubo si trova in realtà sopra un pannello di 140 iscrizioni, e questo fatto aiutava a comprendere perché gli altri due gruppi di iscrizioni nella camera della tomba di Pacal Votan avessero solo 240 iscrizioni ognuno: viene fuori che 240, più le 20 del centro, danno 260, il totale delle combinazioni dello Tzolkin. Racconta Argüelles che questo gli

aprì le porte per il Telektonon, poiché quando lo vide la parola Telektonon gli fu molto chiara. Dato che Alberto Ruz si era riferito al tubo parlante come a uno “**psicodotto**”, ed aveva visto che era un tipo di tubo parlante, la conclusione di Argüelles fu che questo tubo parlava dalla Terra, per cui la parola logica da usare era “Telektonon”. Cosa significa la parola Telektonon? Nella lingua maya, la parola *Teol* significa albero, dove l'albero è un conduttore di messaggi telepatici. L'altra parte della parola, *ktonon*, si riferisce alla Terra. Telektonon si traduce quindi come “**il Tubo attraverso cui parla lo Spirito della Terra**”.

Argüelles racconta che, quando quella parola fu definita dalla sua mente, iniziò ad udire telepaticamente il messaggio che doveva diffondere all'umanità. Per cui, il Telektonon si è rivelato in questo tempo affinché potessimo comprendere la storia e il messaggio profetico di Pacal Votan, così come la cosmologia della Legge del Tempo. Nella tavola seguente, viene descritto ciascuno dei Sette Anni della Profezia (si ricordi che DA significa "Dominio di Arturo"). Ogni anno è codificato da tre oracoli, definiti così:

1) Oracolo Annuale.- Corrisponde all'Oracolo della Quinta Forza per il primo giorno di ognuno dei Sette Anni della Profezia, il giorno 1 della Luna Magnetica (26 luglio). Questo oracolo definisce il proposito annuale.

2) Oracolo dell'Anello.- Corrisponde all'Oracolo della Quinta Forza del Giorno Fuori dal Tempo (25 luglio) che completa l'anno della profezia iniziato con l'Oracolo Annuale. Viene chiamato così perché definisce il punto in cui l'orbita della Terra ha completato il suo giro intorno al Sole. Il Kin del Destino dell'Oracolo dell'Anello è sempre dello stesso tono e dello stesso colore di quello dell'Oracolo Annuale, ma con quattro numeri di codice in più. Questo oracolo definisce il risultato annuale.

3) Oracolo della Generazione Perduta.- Definisce il potere nascosto dell'anno, destinato a diventare il potere della vittoria della profezia annuale. La sequenza annuale delle sette generazioni perdute nella sua sequenza di Kin va dal Kin 194 (Mago Cristallo Bianco) al Kin 200 (Sole Intonante Giallo).

I SETTE ANNI, I SETTE ANELLI, E GLI ORACOLI DELLE SETTE GENERAZIONI, ANNO PER ANNO

Profezia dell'Anno Uno, la Vittoria Da nel Bianco, 1993-1994 DA

Oracolo dell'Anno: Seme Magnetico Giallo, Kin 144

Oracolo dell'Anello: Stella Magnetica Gialla, Kin 248

Oracolo della Generazione: Mago Cristallo Bianco, Kin 194

Profezia dell'Anno Due, la Vittoria Fluisce, 1994-1995 DA

Oracolo dell'Anno: Luna Lunare Rossa, Kin 249

Oracolo dell'Anello: Viandante del Cielo Lunare Rosso, Kin 93

Oracolo della Generazione: Aquila Cosmica Blu, Kin 195

Profezia dell'Anno Tre, la Vittoria Pacifica, 1995-1996 DA

Oracolo dell'Anno: Mago Elettrico Bianco, Kin 94

Oracolo dell'Anello: Specchio Elettrico Bianco, Kin 198

Oracolo della Generazione: Guerriero Magnetico Giallo, Kin 196

Profezia dell'Anno Quattro, la Vittoria Stabilisce, 1996-1997 DA

Oracolo dell'Anno: Tempesta Autoesistente Blu, Kin 199

Oracolo dell'Anello: Notte Autoesistente Blu, Kin 43

Oracolo della Generazione: Terra Lunare Rossa, Kin 197

Profezia dell'Anno Cinque, la Vittoria Libera, 1997-1998 DA

Oracolo dell'Anno: Seme Intonante Giallo, Kin 44

Oracolo dell'Anello: Stella Intonante Gialla, Kin 148

Oracolo della Generazione: Specchio Elettrico Bianco, Kin 198

Profezia dell'Anno Sei, la Vittoria Purifica, 1998-1999 DA

Oracolo dell'Anno: Luna Ritmica Rossa, Kin 149

Oracolo dell'Anello: Viandante del Cielo Ritmico Rosso, Kin 253

Oracolo della Generazione: Tempesta Autoesistente Blu, Kin 199

Profezia dell'Anno Sette, la Vittoria Scarica, 1999-2000 DA

Oracolo dell'Anno: Mago Risonante Bianco, Kin 254

Oracolo dell'Anello: Specchio Risonante Bianco, Kin 98

Oracolo della Generazione: Sole Intonante Giallo, Kin 200

2.8.8. L'Eptagono della Mente

Come si può osservare nella tavola del Telektonon, ognuno dei Sette Anni della Profezia è codificato dai simboli dei sette plasma radiali. Visti in questo modo, i Sette Anni della Profezia danno luogo al cosiddetto Eptagono della Mente, un costrutto quadridimensionale che descriveremo subito.



Che cos'è l'Eptagono della Mente? Nel manuale del Progetto Rinri, Argüelles spiega così questo costrutto. Secondo la profezia del Telektonon, la riuscita apertura dei Sette Sigilli della Profezia e il compimento dei Sette anni della Profezia darà come risultato la creazione dell'Eptagono della Mente sulla Terra. L'Eptagono della Mente è un termine che descrive la perfezione evolutiva supercosciente del Cubo Cosmico Primario della creazione universale, conosciuto come il Cubo della Legge. Il Cubo della Legge originale descrive l'unità primaria della conoscenza dovuta alla perfezione della telepatia universale. Restaurata nella sua purezza originale come l'Eptagono della Mente, la conoscenza del Cubo della Legge completa la transizione biosfera-noosfera come la mente telepatica planetaria universale del non-ego, che è l'illuminazione biosferica. Tale culminazione evolutiva stabilisce lo scenario per l'avvento della conoscenza cosmica. La radiosonica, la pratica di questa conoscenza cosmica, caratterizzerà l'era Psicozoica a venire (psicozoica significa "la vita dello spirito"), quando tutta la vita e la materia sul pianeta Terra saranno penetrati con intelligenza reciproca.

Come la struttura formale della coscienza soggiacente nella noosfera, l'Eptagono della Mente è un riflesso evolutivo della legge naturale. Alla fine questa legge naturale è la legge dell'Uno, poiché per la divina fonte della creazione non c'è un secondo essere. La conoscenza sistematica dei lavori dell'unica legge naturale è riassunta nel termine "Scienza Cosmica". L'universo descritto dalla Scienza Cosmica è un ordine di realtà di sistemi integrati, multidimensionalmente inclusivi, caratterizzato da elementi e principi piuttosto semplici, sebbene esaustivi. I loro termini ci aiutano a comprendere le leve dell'universo come un'unità interdimensionale, a differenza della scienza 12:60 che è definita nel punto della fisica tridimensionale. La Scienza Cosmica mostra che quello che percepiamo come le leggi basiche della nostra scienza tridimensionale sono o riflessi di principi molto più semplici, più comprensivi, o mere illusioni provocate dall'abitudine ad un punto di vista unidimensionale della realtà. L'ordine universale, esaustivo e multidimensionale descritto dalla Scienza Cosmica è originato da sei tipi di elettricità cosmica. Dal punto di vista multidimensionale della scienza cosmica, l'elettricità è un tipo multidimensionale di lubrificante legante procreativo. I

sei tipi di elettricità cosmica, inseparabili l'uno dall'altro, prendono forma da un cubo primario o atomo di creazione chiamato schema. È questo Schema Cubico Primario a dare origine al Cubo della Legge, e ottiene il suo culmine nell'Eptagono della Mente.

Dalle combinazioni di ognuno dei sei tipi primari di elettricità cosmica, come atomi che si combinano per fare delle molecole, derivano undici tipi di linee elettriche di forza. Queste undici linee di forza sono responsabili delle configurazioni della realtà che legano tutti gli ordini dimensionali dell'universo in un solo tutto. Dalle combinazioni di questi undici tipi di linee elettriche di forza derivano i **Sette Plasma Radiali** (Dali, Seli, Gamma, Kali, Alpha, Limi e Silio). Questi sette plasma radiali trasportati in correnti elettriche di raggi galattici generati da supernove, quasar, e dallo stesso centro galattico, sono attratti verso strutture stellari e planetarie e vi entrano attraverso uno dei due poli magnetici. Dal polo che attrae i plasma radianti viaggiano verso il nucleo planetario, dove sono immagazzinati. Secondo la frequenza di misurazione del tempo 13:20 che governa le sequenze biomutazionali della vita, i plasma radiali dirigono lo sviluppo produttivo genetico della biomassa planetaria. Per il potere proiettore di Pacal Votan i sette plasma radiali immagazzinati al centro della Terra, la cristallina "Arca Uraniana di Pietra", sono stati telepaticamente trasmutati nei **Sette Glifi della Profezia**, i sette plasma radiali devono essere liberati proprio nella cuspide della sequenza biomutazionale maestra, conosciuta come la transizione biosfera-noosfera. Ognuno dei Sette Glifi della Profezia corrisponde ad ognuno dei Sette Plasma Radiali. Il proposito della liberazione temporale cronometrata dei sette plasma radiali attraverso l'apertura dei sette Glifi, uno per ognuno dei sette anni della profezia, è trasmutare con abilità la combustione biogeochimica verso una trasformazione telepatica della biosfera dando come risultato il corretto compimento della transizione biosfera-noosfera.

Il plasma radiale si può definire come il "fluido telepaticamente attivante". Sette Anni, Sette Glifi, Sette Plasma: tutti insieme creano una serie di cerchi decrescenti di tempo, dal primo al settimo anno di profezia, creando un indice simultaneo di evoluzione mentale e involuzione plasmatica. Anche il Cubo, sia il Cubo della Legge che lo Schema Cubico Primario, rappresenta la Terra nella sua struttura formale essenziale. Per la natura interdimensionale del plasma radiale, e per il potere immagazzinato di liberazione del tempo rappresentato dai Sette Glifi, la mera contemplazione dei glifi spara un'apertura e una liberazione telepatiche del tipo del plasma radiale configurato dal glifo. Attraverso l'attivazione telepatica dei sette glifi, il plasma radiale viene liberato dal centro della Terra. All'interno del campo telepatico della biosfera questo produce un'accelerazione plasmatica radiale della combustione biogeochimica, che precipita il compimento della transizione biosfera-noosfera.

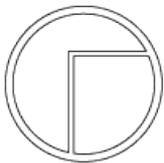
I Sette Glifi, I Sette Plasma Radiali e le loro Sette Funzioni Annuali



DALI La Vittoria Colpisce nel Segno, 1993-1994 = Dali liberato, la capacità termico-luminica è stabilita.



SELI La Vittoria Fluisce, 1994-1995 = Seli liberato, la capacità termico-luminica è estesa.



GAMMA La Vittoria Pacifica, 1995-1996 = Gamma liberato, la capacità luminico-termica è estesa, raggiunge il “potere impattante”.



KALI La Vittoria Stabilisce, 1996-1997 = Kali liberato, la capacità catalitico-formativa di coesione-distensione è raggiunta.



ALFA La Vittoria Libera, 1997-1998 = Alfa liberato, attivazione dell’elettrone di doppia estensione, Il Cubo della Legge plasmaticamente liberato come esperienza di telepatia universale.



LIMI La Vittoria Purifica, 1998-1999 = Limi liberato, la mente galattica, elettronicamente generata, abilita la mente telepatica della Terra con poteri elettronici generativi.



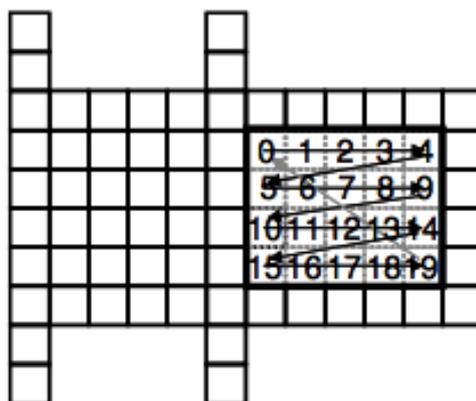
SILIO La Vittoria Scarica, 1999-2000 = Silio liberato, l’elettrone neutrone mentale è generato, questo completa la creazione dell’Ettagono della Mente, e attiva il Ponte Arcobaleno Circumpolare. La creazione plasmica dispiegata sulla Terra come noosfera

caricata con il campo telepatico umano. Il navigante noosferico umano prepara la transizione all'era Psicozoica, dall'*homo sapiens* all'*homo noosphericus*.

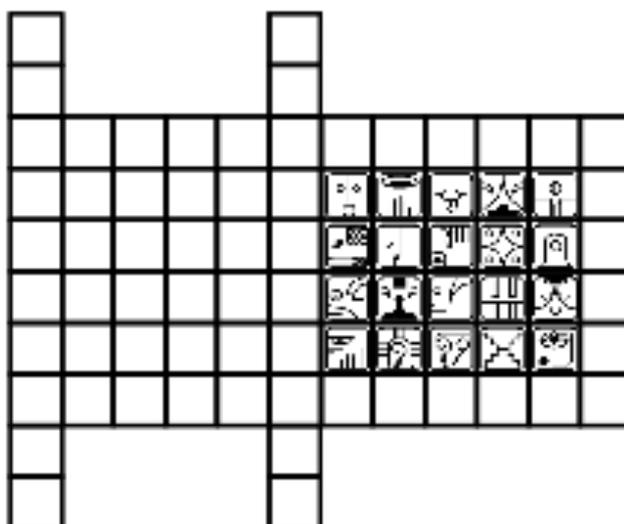
NOTA.- Anche se i Sette Anni della Profezia, 1993-2000, sono ormai tempo "passato" (e in modo simile, praticamente tutti i 13 Baktun della Storia), dobbiamo tenere a mente che nel gioco del Telektonon stiamo avendo a che fare con la pratica quotidiana della sincronicità, che è l'allineamento della nostra coscienza umana con l'ordine interplanetario quadridimensionale. La pratica dell'identificazione sia con i Sette Anni della Profezia che con i 13 Baktun della Storia ha come ragione fondamentale la redenzione di quello che fino ad oggi non è stato redento; dobbiamo continuare a lottare per i residui ancora esistenti della Torre di Babele, e questo processo sarà completo quando avremo raggiunto la sincronizzazione galattica il 26 luglio del 2013, il giorno del Seme Galattico Giallo. Tuttavia, la vittoria dei Sette Anni della Profezia radica nella riunione di Bolon Ik e Pacal Votan, che hanno dato il loro consenso a seguire il movimento delle tartarughe che li rappresentano nel gioco del Telektonon durante ogni Luna, fino al 2013!

2.9 Batteria di Ricarica Solar-Galattica

Nella mappa completa del piano della Mente (la tavola del Telektonon), c'è una zona di 20 coordinate denominata **Batteria di Ricarica Solar-Galattica**. Questa parte della tavola è definita dai circuiti di interiorizzazione e di esteriorizzazione dell'intelligenza.



Questa regione della tavola è collegata alle Famiglie Terrestri, esattamente con la Disposizione Cromatica dei 20 glifi solari secondo quanto stabilito dal Dreamspell. Dal punto di vista dei circuiti di interiorizzazione e di esteriorizzazione dell'intelligenza, la prima colonna della Batteria di Ricarica – la Famiglia Portale, con i glifi 0, 9, 15 e 19 – è una funzione del Circuito di Esteriorizzazione dell'Intelligenza. La Famiglia Portale è quella che sincronizza lo Tzolkin con la data di inizio dell'anno, l'elevazione di Sirio del 26 luglio. In senso ampio, la Batteria di Ricarica rappresenta il codice completo della notazione galattica 0-19, compresi tutti i codici dei colori e delle famiglie, e si usa per risvegliare ciò che viene nascosto dalla Torre di Babele.

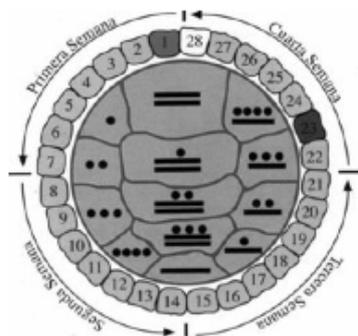


2.10 Le Due Tartarughe Calibratrici del Tempo

L'ordine ciclico del tempo, o ordine cronometrico, è codificato dalle due tartarughe sul lato sinistro della tavola. Questo tipo di misurazione del tempo, o cronometria, costituisce l'orologio quadridimensionale della tavola del Telektonon.



La tartaruga superiore serve per seguire il movimento dello Tzolkin, cioè per registrare l'identità galattica di una determinata data, e la tartaruga inferiore serve per tenere il conto del numero del giorno e della Luna di quella data. Queste due tartarughe mostrano la sincronizzazione delle frequenze 13:20 e 13:28. La tartaruga di sopra codifica la frequenza 13:20 (13 toni e 20 glifi), e i suoi 20 glifi solari sono divisi in 2 parti, che corrispondono ai flussi GK e SP.



La tartaruga di sotto segna il ciclo solare delle 13 Lune di 28 Giorni, e vengono indicate anche le quattro settimane di ogni Luna. A sua volta, questo indica la proporzione 4:7 (4 settimane di 7 giorni ciascuna) che ci rimanda al 28, 4×7 , e 7 volte 28 ci dà 196, che è il numero di Bode per l'orbita di Urano. In questa tartaruga, i giorni 1, 6, 23 e 28 sono illuminati con i colori blu, giallo, rosso e bianco, rispettivamente, e stanno ad indicare l'entrata (1) e l'uscita (28) del circuito biotelepatico, e l'entrata (6) e uscita (23) del Cubo del Guerriero.

2.11 Riassunto

Come abbiamo visto nelle sezioni precedenti, la tavola di gioco del Telektonon è la mappa della coscienza che ci permette di congiungere allo stesso tempo vari tipi di informazione dell'ordine sincronico. Nello specifico, il fondamento della tavola è il Cubo della Legge, manifestato nella tavola come Cubo del Guerriero. Questo cubo è definito dai circuiti interiorizzante ed exteriorizzante. Questi formano il punto perfetto, la perfetta intersezione divina tra il piano telepatico e il piano istintivo, e tra il campo d'influenza pre-cosciente e il campo d'influenza subliminale cosciente. Abbiamo anche altri quattro piani di coscienza, che definiscono queste linee verticali: il Piano Supercosciente (tra i giorni 5-24), il Piano Continuo Cosciente (tra i giorni 4-25), il Piano Cosciente (tra i giorni 3-26), e il Piano Inconscio (tra i giorni 2-27). Pertanto, il Piano della Mente Supercosciente è situato completamente sul Piano Supercosciente. Il Piano dello Spirito inizia nel Cosciente Continuo e va all'Inconscio, dove completa se stesso. L'Arte, l'espressione stessa della Legge del Tempo – $T(E) = Arte$ – esiste quindi sul Piano dello Spirito Inconscio, ed è per questo che l'arte è così naturale: la prendiamo dall'inconscio. Il Piano della Volontà inizia nell'Inconscio e va al punto in cui il Libero Arbitrio deve arrivare ad essere Coscienza Continua. Questo significa che il Libero Arbitrio deve stare in una condizione di allineamento Cosciente Continuo con il Piano Divino. Poi, una volta che il libero arbitrio è in un allineamento Cosciente Continuo con il Piano Divino, siamo capaci di entrare nella Divina Fonte: il Telektonon. Avremo completamente ristabilito in noi i poteri di Profezia, Atemporalità, Visione e Intelligenza.

Alla pagina successiva è riprodotta una delle immagini del Manuale originale del Telektonon, che illustra la dinamica sottostante al Cubo del Guerriero.

Capitolo 3

Istruzioni per Giocare al Telektonon

3.1. Entrando nel Telektonon

Il Telektonon è il gioco del tempo, è una profezia vivente con obiettivi e risultati in tempo reale. Per entrare nel Telektonon, l'unica cosa di cui c'è bisogno è l'identità galattica del giorno di oggi (anche se possiamo analizzare la configurazione del Telektonon per qualsiasi data). Ricordati che il 26 luglio è sempre l'inizio dell'anno nel computo del Dreamspell. Ciò significa che il primo giorno dell'anno è il giorno Dali 1 della Luna Magnetica, la prima delle 13 Lune. Allo stesso modo, il 15 novembre è sempre il giorno Dali 1 della Luna Intonante (la quinta), ecc. Dato che nella Legge del Tempo stiamo avendo a che fare con la sincronicità, non importa se il giorno in cui ti metti a giocare al Telektonon non è il primo giorno di una Luna. Puoi iniziare a giocare in qualsiasi giorno! Basta mettersi lì e iniziare a giocare, in qualsiasi momento!

Ai fini dell'apprendimento, possiamo distinguere quattro passaggi o livelli progressivi di gioco:

Passaggio 1 (Cronometria) - Posizionamento delle pietre bianche e nere nelle “Tartarughe calibratrici del tempo”, che consentono di tenere la registrazione visiva quotidiana dell'identità galattica (glifo e tono), delle 13 Lune e dei 28 giorni di ogni Luna.

Passaggio 2 (Sincronometria) - Posizionamento delle 4 tartarughe, delle 5 piramidi e del cristallo di ricarica in diverse parti della tavola.

Passaggio 3 (Libri della Saggia) - Sistemazione delle carte su un lato della tavola.

Passaggio 4 (Lettura) - Lettura del testo *Telektonon di Pacal Votan. La Pietra Parlante della Profezia*.

Nelle sezioni successive spiegheremo esattamente in che modo procedere in ognuno di questi passaggi. Per semplificare la redazione, supporremo che la data di gioco sia “oggi”.

3.2. Passaggio 1 (Cronometria) - Movimento delle Tartarughe Calibratrici del Tempo

Il primo passo per giocare al Telektonon implica la registrazione del tempo ciclico nelle due tartarughe calibratrici del tempo che si trovano sul lato sinistro della tavola. Per fare questo bisogna utilizzare le **quattro pietrine, due bianche e due nere**.

Posizionamento delle pietre sulla tartaruga delle 13 lune di 28 giorni (tartaruga inferiore alla sinistra della tavola):

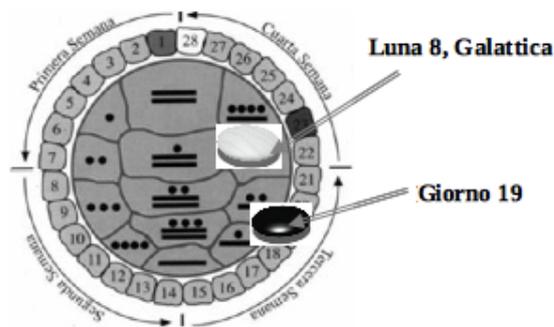
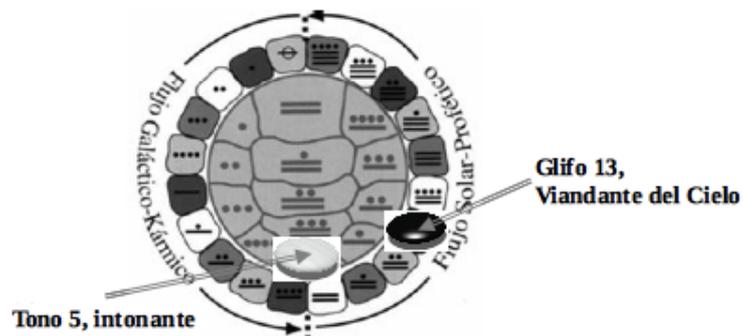
- (a) disponi la pietra bianca sulla Luna del giorno di oggi. Logicamente, questa pietra bianca delle 13 Lune rimane in questa posizione per 28 giorni, che è la durata di una Luna.
- (b) disponi ora una pietra nera sul giorno (dall'1 al 28) di oggi. Questa pietra si muove di una posizione ogni giorno.

Posizionamento delle pietre sulla tartaruga dei 13 toni galattici e dei 20 glifi solari (tartaruga superiore alla sinistra della tavola):

- (c) disponi l'altra pietra bianca sul tono corrispondente alla firma galattica del giorno di oggi. Questa pietra si muove quotidianamente di una posizione sul carapace della tartaruga, in base al tono corrispondente dell'onda incantata, da 1 a 13.
- (d) disponi l'altra pietra nera sopra il glifo corrispondente dell'identità galattica. Anche questa pietra si muove di una posizione ogni giorno.

Nella pagina successiva, c'è un esempio di questo primo passaggio del gioco. Per entrambe le tartarughe, le pietre bianche si mettono all'"interno" delle tartarughe (i 13 toni o le 13 Lune), e le pietre nere all'"esterno" (i 20 glifi o i 28 giorni).

ESEMPIO - Nella figura successiva, si mostra la disposizione delle pietre per la data del 25 febbraio 2005 = Viandante del Cielo Intonante, giorno 19 della Luna Galattica (tono 8).



3.3. Passaggio 2 (Sincronometria) - Movimento delle 3 Tartarughe, delle 5 Piramidi e del Cristallo di Quarzo

Il secondo passaggio per giocare al Telektonon implica il movimento di 9 pezzi, che corrispondono alle 3 tartarughe, alle 5 piramidi e al cristallo di quarzo. Vediamo come si muovono tutti questi pezzi.

3.3.1 Movimento delle 3 Tartarughe

Le 3 tartarughe rappresentano i protagonisti del gioco. Da un lato, abbiamo la coppia degli amanti dell'avventura del Telektonon, **Pacal Votan (tartaruga gialla)** e **Bolon Ik (tartaruga bianca)**. L'assegnazione di questi colori è dovuta alle identità galattiche di entrambi i personaggi: Pacal



Votan è Sole Galattico Giallo, e Bolon Ik è Vento Solare Bianco (nella figura affianco, vediamo il glifo di Pacal Votan, così come appare sulla tomba di Palenque). D'altra parte, il **giocatore** del Telektonon, chiamato il **Guerriero**, viene rappresentato con la **tartaruga verde**. Pacal Votan e Bolon Ik hanno scelto la tartaruga per rappresentare le loro azioni per la tenacia della tartaruga sulla Terra e per il ricordo delle 13 lune che ogni tartaruga porta sul suo carapace.

La disposizione di queste tartarughe dipende semplicemente dal giorno (dall'1 al 28) del gioco. Ad esempio, all'inizio di una Luna, la tartaruga gialla (Pacal Votan) si troverà nella coordinata 1, "Entrata Terra", mentre la tartaruga bianca si troverà nella coordinata 28, "Uscita Cielo". Il movimento successivo di Pacal Votan segue semplicemente i 27 giorni rimanenti della Luna, avanzando di una coordinata ogni giorno. In poche parole, la tartaruga gialla si muove quotidianamente, percorrendo le 28 posizioni del tubo del Telektonon (circuito biotelepatico), una al giorno.

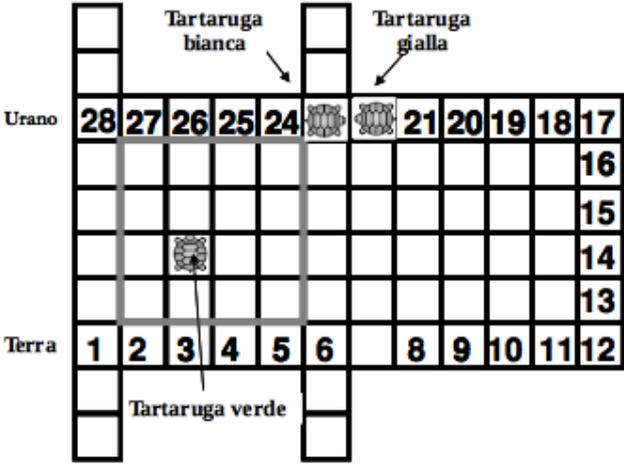
Il movimento di Bolon Ik, la tartaruga bianca, è un po' diverso. Come abbiamo già detto, lei inizia il suo movimento sulla coordinata 28 (giorno 1), e si muove come "al contrario" fino alla 23 (giorno 6), una coordinata al giorno. Una volta che arriva alla posizione 23 (saranno trascorsi 6 giorni dall'inizio della Luna) rimane lì, tessendo le nove visioni della profezia, e in attesa che Pacal Votan arrivi per riunirsi con lei. Nel giorno 23 della Luna, Pacal Votan raggiunge Bolon Ik, e allora le due tartarughe camminano insieme verso l'Uscita; questo percorso della coppia avviene nei giorni 24, 25, 26, 27 e 28, per ricominciare il loro percorso mensile.

Il movimento della tartaruga verde, il Guerriero, avviene proprio nel Cubo del Guerriero. All'inizio della Luna, questa tartaruga si trova al centro del Cubo del Guerriero, in attesa che Pacal Votan (tartaruga gialla) arrivi alla posizione 6. Nel settimo giorno, la tartaruga gialla si troverà nella coordinata biotelepatica 7, e la tartaruga verde inizierà il suo percorso di 16 giorni per il labirinto del Cubo, iniziando nella coordinata numero 7 del Cubo, che corrisponde al glifo solare del Drago (segnato da un punto). Mentre la tartaruga gialla (Pacal Votan) prosegue il suo movimento fino a raggiungere Bolon Ik, la tartaruga verde avanza di una coordinata al giorno. Alla fine dei 16 giorni, Pacal Votan sarà arrivato alla coordinata 23, dove lo starà aspettando Bolon Ik, e il Guerriero (tartaruga verde) avrà raggiunto l'uscita dal Cubo, e allora potrà tornare al centro del Cubo, oppure

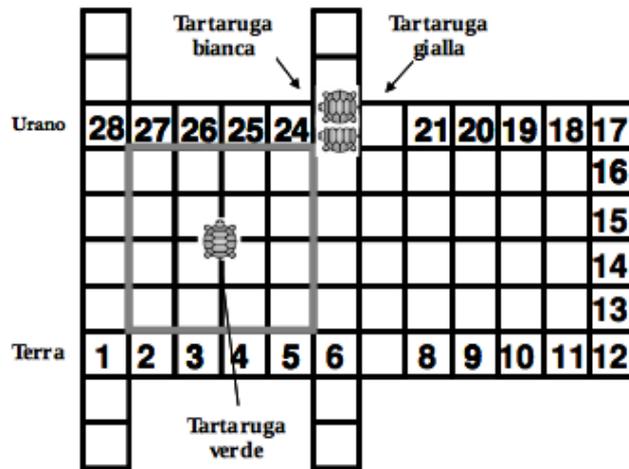
Giorno 7 di una Luna



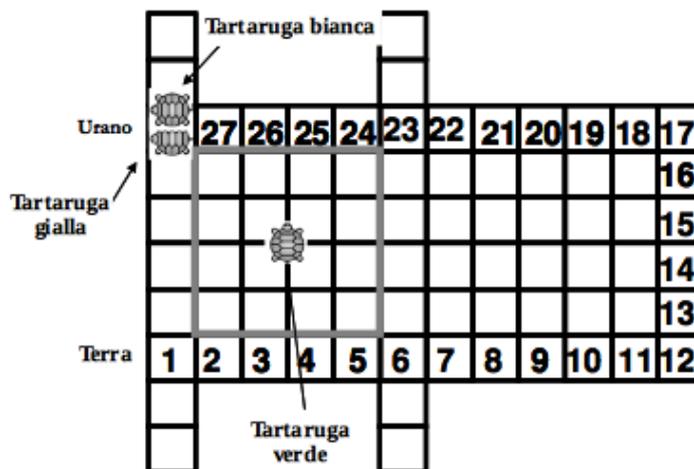
Giorno 22 di una Luna



Giorno 23 di una Luna



Giorno 28 di una Luna (ultimo giorno)

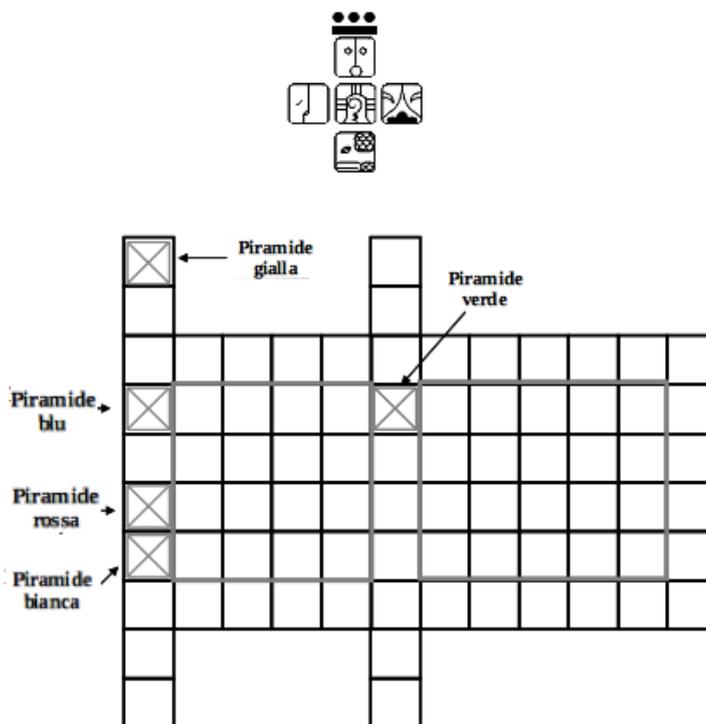


3.3.2 Movimento delle 5 Piramidi

Le 5 piramidi si usano per rappresentare l'Oracolo della Quinta Forza dell'identità galattica della data di gioco. Lo spazio di gioco delle cinque piramidi sono i flussi Galattico-Karmico e Solar-Profetico, e la disposizione delle piramidi è la seguente. In primo luogo, **la piramide verde rappresenta il Kin del Destino dell'oracolo**, e viene collocata in uno dei flussi GK o SP, a seconda del glifo dell'identità galattica del giorno in cui si sta giocando al Telektonon. Ad esempio, se il giorno di gioco è codificato dal Sole Giallo (qui non importa il tono), si dispone la piramide verde proprio all'inizio del Flusso GK (sopra). Le altre quattro piramidi si posizionano sui flussi GK e SP in modo simile (ossia, secondo i glifi dell'oracolo), e ogni piramide si posiziona secondo il colore di quei glifi. Ad esempio, se il Kin Analogo di un'identità galattica è Aquila Blu (non importa il tono), allora si posiziona la piramide blu sulla coordinata dell'Aquila nel flusso SP.

NOTA.- Logicamente, nelle identità galattiche con toni magnetico (1), ritmico (6) e spettrale (11), il glifo del Kin Guida è uguale al Kin del Destino, in modo che sia la piramide verde che quella che corrisponde al colore del glifo dell'identità galattica occuperanno una stessa coordinata.

ESEMPIO.- Nella figura successiva è mostrata la disposizione delle cinque piramidi per la data del 28 febbraio 2005. L'identità galattica di questa data è Guerriero Galattico Giallo (Kin 216), ed è indicato di seguito anche il suo Oracolo della Quinta Forza.



SPIEGAZIONE.-

Piramide verde.- Corrisponde sempre al Kin del Destino, indipendentemente dal colore del glifo di questo Kin; in questo caso il Kin del Destino è Guerriero Giallo, per cui la piramide verde si posiziona sulla coordinata 16 del flusso SP.

Piramide blu.- Il Kin Analogo del Guerriero Giallo (16) è la Notte **Blu** (3), perché $16 + 3 = 19$. Pertanto, posizioniamo la piramide blu sulla coordinata 3 del flusso GK.

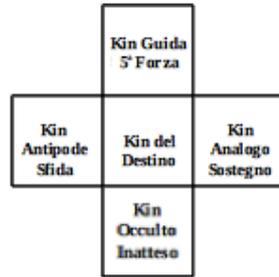
Piramide gialla.- Il potere guida del Guerriero Galattico Giallo è il Sole Galattico **Giallo**. Per cui, disporremo la piramide gialla sulla posizione 0 del Sole, proprio all'inizio del flusso GK.

Piramide bianca.- Il potere antipoe del Guerriero Galattico Giallo (16) è l'Allacciatore dei Mondi **Bianco** (6), così che mettiamo la piramide bianca sulla posizione 6 del flusso GK.

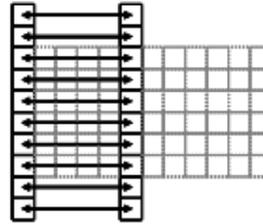
Piramide rossa.- Il potere o Kin Occulto del Guerriero Galattico Giallo (16) è il Serpente Ritmico **Rosso**, quindi mettiamo la piramide rossa sulla coordinata 5 del flusso GK.

È interessante notare la simmetria della geometria nel corso del tempo che implicano le posizioni delle piramidi per i kin dei poteri analogo, occulto e antipode, come si può apprezzare nel seguente diagramma.

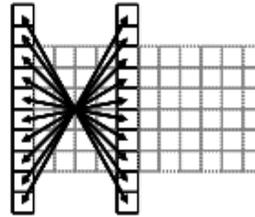
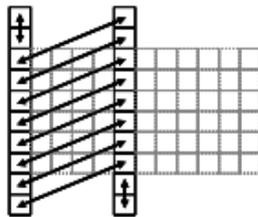
Oracolo della Quinta Forza



Schema del kin Analogo (somma 19)



Schema del Kin Occulto (somma 21) Schema del Kin Antipode (+/-10)



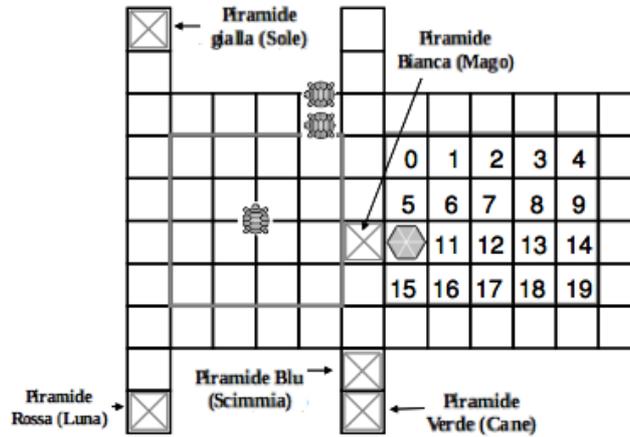
3.3.3 Movimento del Cristallo di Quarzo

La zona di gioco del cristallo di quarzo è nella Batteria di Ricarica Solar-Galattica. Il movimento del cristallo è quotidiano, e la coordinata 0-19 in cui si colloca è la stessa del numero codice del glifo dell'identità galattica della data di gioco. Ad esempio, nella figura successiva viene illustrata la disposizione del cristallo di quarzo per un giorno che sia codificato dalla Mano, il glifo solare con numero di codice 7.

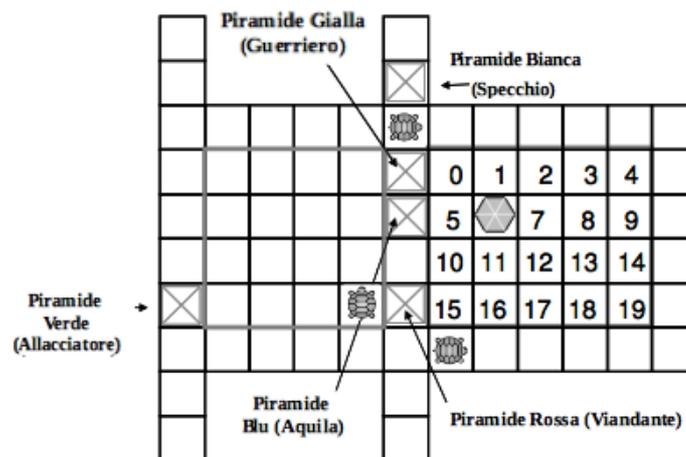
										0	1	2	3	4					
										5	6		8	9					
										10	11	12	13	14					
										15	16	17	18	19					

Il movimento del cristallo di ricarica è sincronizzato con i movimenti della pietra nera della tartaruga superiore al lato della tavola, e con la piramide verde nei flussi GK e SP. Il proposito pratico di questo cristallo è quello di focalizzare la nostra telepatia su di esso, in modo tale da farlo diventare una riserva di rigenerazione del potere telepatico che guadagnerà in forza e in potere nella misura del tempo in cui lo usiamo. Giocare al Telektonon non è solo questione di saper muovere le pedine, ma è esercitare la nostra Coscienza Continua e mantenere l'intero ordine del Telektonon, man mano che ci muoviamo negli ordini ciclico e sincronico del tempo. D'altra parte, anche se abbiamo già detto che il materiale delle pedine non è importante in sé, consigliamo di usare un cristallo di quarzo, con base esagonale piana per poterlo mettere in posizione verticale sulla tavola.

ESEMPIO.- La figura successiva mostra l'oracolo e la disposizione sulla tavola del Telektonon delle tre tartarughe, delle 5 piramidi, e del cristallo di quarzo per la data del gioco del 15 settembre 1996. Questo giorno, nel computo del Dreamspell, è codificato come Cane Elettrico Bianco, Gamma 24 della Luna Lunare (tono 2) dell'anno della Tempesta Autoesistente Blu.



ESEMPIO.- La figura successiva mostra l'oracolo e la disposizione sulla tavola del Telektonon delle tre tartarughe, delle 5 piramidi, e del cristallo di quarzo per la data del gioco del 26 settembre 1997. Questo giorno, nel computo del Dreamspell, è codificato come Allacciatore dei Mondi Lunare Bianco, Silio 7 della Luna Elettrica (tono 3) dell'anno del Seme Intonante Giallo. Si noti che, essendo il giorno 7 della Luna, il Guerriero (la tartaruga verde) ha iniziato il suo viaggio nel Cubo del Guerriero.



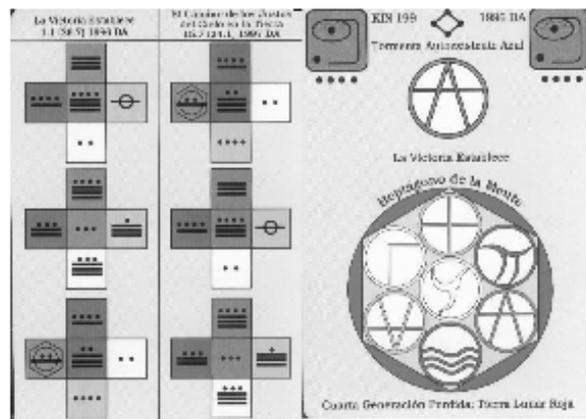
3.4 Sistemazione delle Carte

Le 52 carte del gioco del Telektonon si basano sulla proporzione 4:7::7:13 (che si legge “il 4 sta al 7 come il 7 sta al 13”). Come un mazzo di carte normale, ha 52 carte (13x4) – cosa molto interessante. L’insieme delle 52 carte si divide in quattro sottoinsiemi, o mazzi, denominati “libri”:

1. **Libro delle Sette Generazioni Perdute**
2. **Libro del Tempo Galattico**
3. **Libro della Forma Cosmica**
4. **Libro Telepatico della Redenzione dei Pianeti Perduti**

3.4.1 Libro delle Sette Generazioni Perdute

Questo libro è integrato da 7 carte che si riferiscono sia alle Sette Generazioni Perdute che ai Sette Anni della Profezia, e all’Ottagono della Mente. La forma dell’Ettagono della Mente è la principale immagine che si vede nelle carte, e mostra i Sette Glifi della Profezia (i 7 Plasmì Radiali).



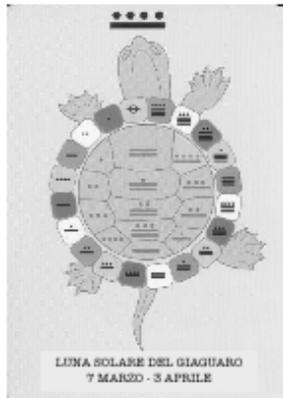
Nella figura sopra appare completa una delle carte di questo libro. Si può notare, nella parte destra (il dritto), l’immagine del glifo del plasma radiale Kali, che corrisponde al Quarto Anno di Profezia. Sull’altro lato della carta, ci sono gli oracoli dei Sette Anni di Profezia. Prima di tutto, nella colonna sinistra della carta ci sono i tre oracoli per l’Anno di Profezia. L’oracolo di sopra è sempre l’oracolo per il primo giorno l’Anno Nuovo (26 luglio). Al centro della carta c’è l’oracolo dell’Anello, ossia l’oracolo del Giorno Fuori dal Tempo (24 luglio). Nella parte inferiore della carta compare l’oracolo della Generazione Perduta.

La colonna destra della carta contiene gli stessi oracoli, che però entrano in azione a partire dalla seconda metà dell’anno solare, nel giorno 15 della Luna Risonante. L’oracolo della Generazione Perduta va ora sopra, perché non è più perduta, e sta dirigendo tutto il processo. L’oracolo dell’Anno va nella posizione del Cuore (il centro della colonna), e l’oracolo del Giorno Fuori dal Tempo va alla Radice – perché il proposito di tutto il processo è portarlo ora alle radici.

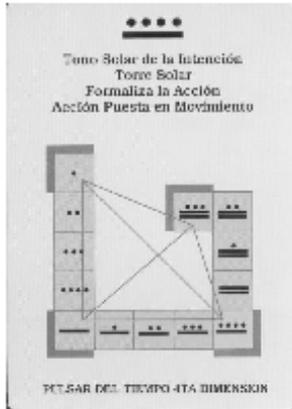
Gli oracoli si usano per vedere quante delle 5 piramidi e delle 3 tartarughe (quando la tartaruga verde si sta muovendo nel Cubo del Guerriero) stanno segnando glifi uguali a quelli che si trovano sugli oracoli della carta.

3.4.2 Libro del Tempo Galattico

Il numero 13 della proporzione 4:7::7:13 si riferisce alle 3 carte del Libro del Tempo Galattico. Su un lato c'è l'onda incantata delle 13 Lune. Sull'altro lato della carta ci sono i pulsar. Di solito, si usano due di queste carte, e la carta della Luna rimane in gioco per tutta la durata della Luna, e la carta del giorno mostra sempre il giorno con il pulsar corrispondente (secondo il tono dell'identità galattica).



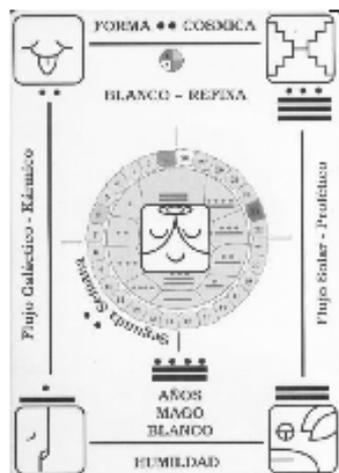
ESEMPIO.- Questa carta si usa per tutti i 28 giorni della Luna Solare (tono 9).



ESEMPIO.- Per un giorno la cui l'identità galattica è codificata da un tono solare, si usa la stessa carta dell'esempio precedente, ma mostrando l'altro lato, quello dei pulsar.

3.4.3 Il Libro della Forma Cosmica

Il 4 della proporzione 4:7::7:13 è perché abbiamo una serie di 4 carte che costituiscono il **Libro della Forma Cosmica**. I quattro colori del codice cromatico si usano per codificare le quattro settimane di ogni Luna; la prima settimana di gioco è rossa, la seconda è bianca (mostrata nella figura seguente), la terza è blu e la quarta settimana della Luna è gialla. Queste carte, nel loro lato dritto, si usano sia per indicare sia la settimana che il giorno della Luna. Quando la settimana e il glifo del giorno sono dello stesso colore, si usa solo una carta.



ESEMPIO.- Questa carta si può usare per segnalare una settimana bianca (la seconda), come anche per i giorni che sono codificati dai glifi bianchi: il Mago, lo Specchio, il Vento, l'Allacciatore dei Mondi e il Cane.

Il lato posteriore di queste carte codifica informazioni importanti dei glifi codificati sul lato frontale, e sulla parte del percorso nel tubo del Telektonon.

3.4.4 Libri Telepatici delle Sette Generazioni Perdute

Il quarto libro è il Libro Telepatico della Redenzione dei Pianeti Perduti, ed è composto da 28 carte, una per ogni giorno della Luna. Sul lato frontale compare in modo schematicizzato la Torre dei Venti di Palenque (giorni 1, 6, 23 e 28), la Piramide delle Iscrizioni di Palenque (carte 2, 3 e 4), e la scala interna della Piramide delle Iscrizioni (giorni dal 7 al 22).

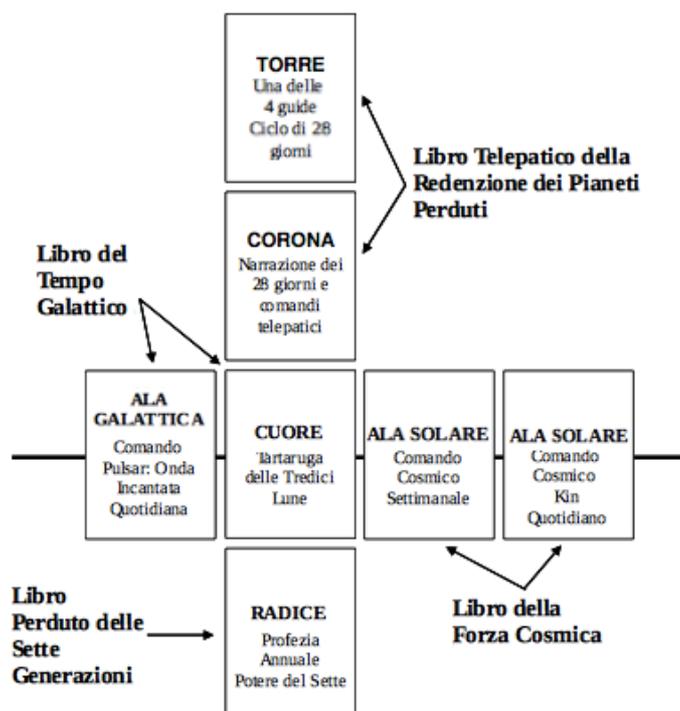
Sul lato posteriore delle carte ci sono delle informazioni che codificano una delle 28 coordinate del tubo del Telektonon.

ESEMPIO.- La seguente figura mostra la carta per il giorno 14. Si noti che sul lato frontale (sinistra) appare il glifo Dali che codifica il Primo Anno di Profezia. Bisogna fare attenzione nella lettura di questa carta e delle carte successive dei Sette Anni di Profezia, perché il glifo del plasma radiale di ogni anno che compare in queste carte non ha alcuna relazione con il glifo del plasma radiale che corrisponde al giorno della data di gioco. Logicamente ci saranno giorni in cui i glifi coincideranno.



Come si usano le carte? Così come i 13 pezzi del gioco, le carte si usano a seconda dell'identità galattica del giorno di gioco. Generalmente, ogni giorno si usano sette carte, e si dispongono su un lato della tavola del Telektonon, come mostrato nel seguente diagramma.

Schema del Cronometro Quotidiano Universale I Due Assi del Tempo Galattico e le Posizioni dei Quattro Libri della Saggezza



POSIZIONE RADICE.- Estrai la carta per questa posizione tra le **sette carte del Libro delle Sette Generazioni Perdute**. Ricorda che il lato degli oracoli rimane verso il basso tutto l'anno. Usa il lato frontale della carta per studiare il glifo della profezia annuale e l'Eptagono della Mente. Nei giorni da 14 a 20 di ogni Luna, le sette carte vengono usate consecutivamente durante quei sette giorni per creare la sistemazione dell'Ettagono della Mente; l'ordine di disposizione delle carte va in base allo stesso Ettagono della Mente (ossia Dali sopra, Seli sotto, etc.).

POSIZIONE CUORE.- Scegli la carta per questa posizione tra le **tredici carte del Libro del Tempo Galattico**. In base al numero della Luna della data di gioco, le carte che mostrano le tartarughe delle Tredici Lune si dispongono e rimangono in quella posizione per tutta la Luna di 28 giorni (ovviamente, si usa una carta per Luna). Oltre ad indicare in fondo alla carta le date del calendario gregoriano correlate, sul bordo del carapace della tartaruga delle 13 lune appaiono i numeri di codice da 0 a 19 dei 20 glifi solari.

NOTA.- Bisogna fare attenzione quando capita il cosiddetto "**Giorno della Tartaruga Magica**"; si tratta del giorno in cui il tono dell'identità galattica è uguale al tono della carta della Luna di 28 giorni. Ad esempio, se siamo nella Luna Risonante (tono 7), e il giorno di gioco è Specchio Risonante Bianco (tono 7), allora si tratta di un giorno da Tartaruga Magica. Nei Giorni di Tartaruga Magica usa il rovescio della carta nella posizione del Cuore al posto della carta nella posizione quotidiana dell'Ala Galattica. Il proposito dei Giorni di Tartaruga Magica è quello di contattare altri giocatori del Telektonon e condividere quello che hai imparato.

POSIZIONE CORONA.- Scegli la carta per questa posizione tra le **28 carte del Libro Telepatico della Redenzione dei Pianeti Perduti**. Questa carta viene cambiata quotidianamente per eguagliare

il movimento delle tartarughe di 28 giorni del Telektonon, il Tubo Parlante dello Spirito della Terra. Usa il rovescio della carta per leggere la narrazione del Manoscritto degli Amanti. Anche le carte per i giorni dal 7 al 22 eguagliano il movimento della tartaruga verde del Guerriero nei 16 giorni all'interno del Labirinto del Guerriero.

Durante i giorni che vanno dal 2 al 5, quelli della Cammino in Terra, Pacal Votan riceve il potere telecosmico di alcuni numeri da parte di Bolon Ik, che a sua volta si trova in parallelo nella sua Camminata nel Cielo. Puoi prendere la carta corrispondente alla Cammino in Cielo, i giorni dal 24 al 27, leggere la narrazione e disporre questa carta sotto la carta della Cammino in Terra. In questi quattro giorni, Pacal Votan e Bolon Ik camminano insieme fino alla Torre dello Spirito. Le carte di quei quattro giorni descrivono i poteri telecosmici numerati, che vengono inviati da Bolon Ik a Pacal Votan durante il suo Cammino in Terra (giorni dal 2 al 5). Puoi prendere le carte del Cammino in Terra corrispondenti, dei giorni dal 5 al 2, leggere la narrazione e mettere questa carta sotto la carta del Cammino in Cielo.

NOTA.- I quattro poteri telecosmici numerati del Cielo creano i quattro campi attivi di coscienza: inconscio, conscio, conscio continuo e superconscio.

POSIZIONE TORRE.- Scegli la carta per questa posizione tra le **28 carte del Libro Telepatico della Redenzione dei Pianeti Perduti**. Ci sono quattro carte di Torri del Potere corrispondenti ai giorni 1, 6, 23 e 28. Queste quattro carte di Torri del Potere segnano le intersezioni del tempo tridimensionale e quadridimensionale sulla tavola da gioco. Le carte 1 e 28 definiscono la Torre dello Spirito, ostruita dalla Torre di Babele, e segnano l'entrata e l'uscita del Telektonon di 28 giorni. Le carte per i giorni 6 e 23 definiscono la Torre della Profezia, conosciuta anche come la Torre di Navigazione, e segnano l'entrata e l'uscita del Cubo del Guerriero.

Carta della Torre, Giorno 1: Nel primo giorno di ogni Luna questa carta si trova nella Posizione Corona, e la posizione della Torre rimane vuota. Nei giorni dal 2 al 5, la Cammino in Terra, questa carta si trova nella Posizione Torre, e il suo Potere di Realizzazione del 7 guida Pacal Votan nel suo Cammino in Terra.

Carta della Torre, Giorno 6: Nel sesto giorno di ogni Luna questa carta viene collocata nella Posizione Corona, e la Posizione Torre rimane vuota. Quindi, nei giorni dal 7 al 22, il Potere del Libero Arbitrio di questa carta nella Posizione Torre guida sia la tartaruga gialla (Pacal Votan) nel Cammino dello Spirito che la tartaruga verde del Guerriero nel viaggio nel Labirinto del Guerriero.

Carta della Torre, Giorno 23: Nel giorno 23 di ogni Luna questa carta viene collocata nella Posizione Corona, e la Posizione Torre rimane vuota. Quindi, nei giorni dal 24 al 27, il Potere della Navigazione di questa carta nella Posizione Torre guida sia la tartaruga gialla (Pacal Votan) che la bianca (Bolon Ik) nel suo Cammino in Cielo.

Carta della Torre, Giorno 28: Nel giorno 28 di ogni Luna questa carta viene collocata nella Posizione Corona, e la Posizione Torre rimane vuota. Ciò segna la fine del viaggio di 28 giorni. Il giorno successivo inizia nuovamente il ciclo con la carta del Potere della Torre del giorno 1 in questa stessa Posizione Corona.

Giorno Fuori dal Tempo (25 luglio): Nel Giorno Fuori dal Tempo, tra l'ultimo giorno della Luna Cosmica e il primo giorno della Luna Magnetica, le posizioni Cuore, Torre e Corona rimangono vuote.

ALA GALATTICA, POSIZIONE QUOTIDIANA.- La carta per questa posizione viene scelta tra le **13 carte del Libro del Tempo Galattico**. I tredici numeri vengono mostrati nella notazione galattica punto/barra. L'uso della carta per questa posizione dipende dalla conoscenza del tono galattico del Kin quotidiano.

Disponi questa carta con il rovescio in alto nella posizione dell'Ala Galattica. Il rovescio di questa carta mostra i tredici toni dell'onda incantata, con ogni posizione tonale in risalto. Questo lato della carta fornisce il comando quotidiano dei tredici toni dell'onda incantata. Inoltre, sul lato dell'onda incantata di questa carta vengono mostrati i pulsar del tempo, indicati mediante delle linee rosse. I quattro pulsar del tempo definiscono le quattro dimensioni, che creano la geometria del tempo chiamata onda incantata. Studia le posizioni dei pulsar come una base quotidiana per far sincronizzare le relazioni del tempo nel corso del ciclo di tredici giorni dell'onda incantata. Anche la geometria pulsar definisce le relazioni delle tredici lune nel corso del ciclo annuale. La geometria pulsar annuale viene chiamata Onda Incantata del Servizio Planetario, ed è usata per forme e azioni di organizzazione sociale secondo il tempo quadridimensionale.

Ricorda: quando il tono galattico dell'onda incantata è lo stesso del tono della Tartaruga delle Tredici Lune, questa posizione rimane vuota. Se è così, usa il rovescio della carta della Tartaruga delle 13 Lune nella Posizione Cuore per il comando dell'onda incantata di quel giorno. Questo è un Giorno di Tartaruga Magica!

ALA SOLARE, POSIZIONE SETTIMANALE.- Scegli la carta per questa posizione tra le **4 carte del Libro della Forma Cosmica**. Questa carta rimane costante per i sette giorni di ogni settimana. Il lato frontale di questa carta indica in quale settimana stai giocando. Ogni Luna ha la stessa numerazione di giorni per le quattro settimane perfette. Ogni settimana è codificata da uno dei quattro colori: rosso, bianco, blu o giallo. Questi colori danno alla settimana il suo particolare comando cosmico: settimana 1, rosso: Inizia la Conoscenza; settimana 2, bianco: Raffina l'Umiltà; settimana 3, blu: Trasforma la Pazienza; e settimana 4, giallo: Matura il Potere. Leggi il rovescio della carta per sapere con uno sguardo che settimana è. Questo ti dà informazioni sul potere di profezia settimanale e una visione della narrazione del Manoscritto degli Amanti che avviene nei corrispondenti sette giorni della Posizione Corona.

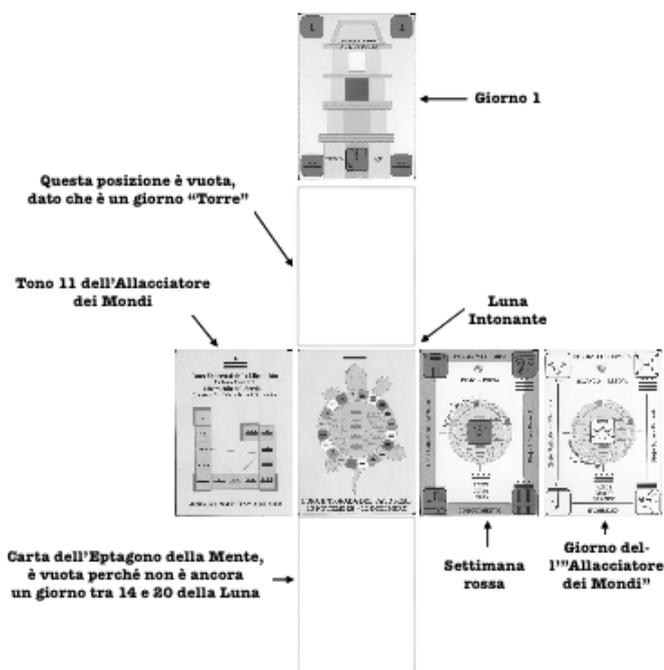
ALA SOLARE, POSIZIONE QUOTIDIANA.- Scegli la carta per questa posizione tra le **4 carte del Libro della Forma Cosmica**. Questa carta cambia quotidianamente secondo il Kin del giorno. I 20 glifi solari del Kin quotidiano sono divisi in quattro gruppi di colori di cinque glifi ognuno, quelli che sono indicati sul fronte delle carte del Libro della Forma Cosmica. I quattro glifi solari che governano gli anni solar-galattici, cioè gli anni della Luna Rossa, gli anni del Mago Bianco, gli anni della Tempesta Blu e gli anni del Seme Giallo, appaiono al centro del lato frontale delle carte della Forma Cosmica e non sono ordinati secondo le loro posizioni del flusso verticale (GK o SP). Ricorda che il glifo solare quotidiano è segnato dalla posizione della piramide verde posta in uno dei due flussi verticali della tavola da gioco del Telektonon.

ESEMPIO.- Se una data è codificata dall'Allacciatore dei Mondi Spettrale Bianco, la piramide verde del destino si troverà nella posizione sei del flusso verticale Galattico-Karmico. Troverai la notazione sei con il glifo solare dell'Allacciatore dei Mondi sul lato frontale della carta bianca del Libro della Forza Cosmica. Vedrai anche che il glifo dell'Allacciatore dei Mondi si trova accanto al flusso GK su questa carta bianca.

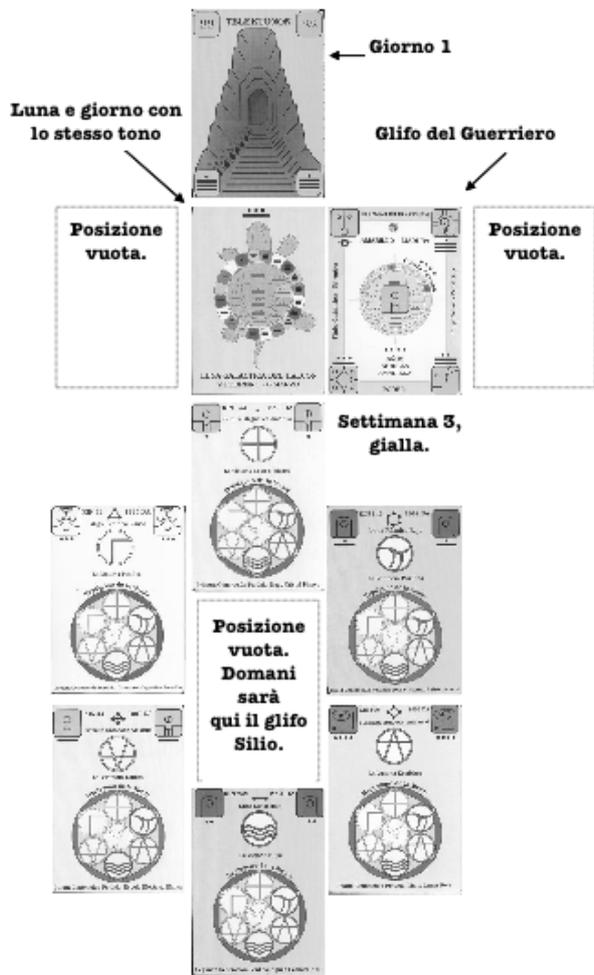
Nella metà superiore del lato posteriore di questa carta, troverai altre informazioni pertinenti rispetto ai cinque glifi di ognuna delle quattro famiglie di colore, incluso il loro potere, il loro flusso, il loro clan e la corrispondente posizione del corpo, e, inoltre, tra parentesi, il loro circuito. Il comando quotidiano della forma cosmica è creato dalla parola chiave della carta settimanale dell'Ala Solare accoppiata alla parola chiave della carta quotidiana dell'Ala Solare.

ESEMPIO.- Supponiamo che oggi sia il giorno 1 della Luna Intonante (tono 5), e l'identità galattica sia Allacciatore dei Mondi Spettrale Bianco. Il comando è la Conoscenza (settimana rossa uno) dell'Umiltà (glifo solare bianco). Quando il colore del Kin è lo stesso di quello del colore settimanale, allora duplichi la tua forma cosmica e usi solamente la carta settimanale dell'Ala Solare. Fai il riferimento incrociato del tono dell'onda incantata della tua Ala Galattica con la tua carta quotidiana dell'Ala Solare per determinare, oltretutto, il potere quadridimensionale e posizionare il glifo solare quotidiano. Di nuovo, secondo l'esempio dell'Allacciatore dei Mondi 11, vedrai che il glifo dell'Allacciatore dei Mondi sta percorrendo il tono 11 nella camera otto dell'onda incantata.

ESEMPIO.- Supponiamo che oggi sia una data codificata dall'Allacciatore dei Mondi Spettrale Bianco, e nel Sincronario sia il giorno 1 della Luna Intonante. Le carte si sistemano così:



ESEMPIO.- Il seguente diagramma mostra la disposizione delle carte per la data del 28 febbraio 2005. Questo giorno è codificato dal Guerriero Galattico Giallo, ed è il giorno 22 della Luna Galattica.



Capitolo 4

Giocando al Telektonon

4.1. Proposito del Gioco

Il proposito del gioco della profezia del Telektonon è aiutarci a comprendere di nuovo la struttura telepatica dell'ordine interplanetario. È importante comprendere che la telepatia è la base della Cultura Galattica. Dal punto di vista della Federazione Galattica – a cui possiamo riferirci semplicemente come l'Associazione degli Angeli Guardiani, il cui compito è quello di supervisionare il Protettorato di Arturo, e che ha anch'essa la responsabilità di trasmettere gli insegnamenti spirituali ai diversi umani nel corso della storia – lo stato della civilizzazione umana ha raggiunto un punto decisamente basso. La cultura contemporanea della Terra si trova in uno stato di grande degenerazione. Logicamente, gli insegnamenti che la Federazione Galattica permette di far ricevere sulla Terra, possono essere trasmessi solo una volta che gli esseri che li ricevono siano pronti per accoglierli integralmente. È questo il caso anche del Telektonon. Viene chiamato un "Programma Culturale della Federazione Galattica", perché la Federazione Galattica sente che abbiamo bisogno di una specie di grande Piano Marshall di Aiuto. Ricordiamo che dopo la Seconda Guerra Mondiale c'è stato un programma chiamato Piano Marshall di Aiuto destinato a fornire assistenza massiccia ai paesi che avevano sofferto di più durante la guerra. Ai giorni nostri, la Federazione Galattica vede che l'intera umanità sta soffrendo davvero per la guerra e le sue conseguenze. È per questo che la Federazione Galattica sta cercando dei mezzi per penetrare la cultura contemporanea della Terra con forme culturali che coinvolgano persone di livelli d'età molto diversi. Ciò affinché le strutture primarie di conoscenza e telepatia – che sono state addormentate dalla tirannia degli amnesiaci cosmici – possano venire nuovamente risvegliate. È questo il proposito fondamentale del Telektonon quando è inteso come un tipo di gioco, o un processo in movimento, che è in realtà molto più che un gioco a scacchi nel tempo.

4.2. Le avventure di Pacal Votan e Bolon Ik

La saggezza del Telektonon è profonda. Il momento della sua liberazione per il nostro tempo rappresenta un atto di insondabile compassione, di amore per l'umanità e di verità talmente profonda da essere davvero miracoloso. Com'è avvenuta questa profezia e questo piano di gioco della telepatia? La tomba e il tempio ordinato da Pacal Votan prima della sua morte nel 683 D.C. si trovano direttamente di fronte agli altrettanto unici Palazzo e Torre dei Venti nella leggendaria Palenque. Se ascoltassimo le pietre, quali segreti ci rivelerebbero? Cosa ci direbbero su Pacal Votan e sulla misteriosa persona commemorata a Palenque e conosciuta come Bolon Ik? Ascoltiamo le pietre. Esse hanno parlato e questa è la loro storia, il Manoscritto degli Amanti. Pacal Votan e Bolon Ik sono viaggiatori del tempo e armonizzatori planetari esperti. Non esistono dimensioni che siano a loro estranee. La loro alleanza di avanguardia come armonizzatori planetari ed esploratori dei lati occulti del tempo li ha resi meritevoli di rispetto e ammirazione in tutta la Federazione

Galattica. Nel cuore dell'alleanza tra Pacal Votan e Bolon Ik c'è il patto stretto tra loro di essere amanti. Innamorati l'uno dell'altra, ovunque si apre lo spettro selvaggio dell'avventura; l'ultima sfida di dominare il pianeta per gli amanti, viaggiatori del tempo, si sta ancora verificando. Il Pianeta Babilonico è il compito. Il pianeta in cui vivi è il tuo posto. La storia suona familiare: un altro pianeta perduto nello spazio, un pianeta dimenticato, un pianeta senza tempo. È successo due volte prima, su Marte e su Maldek – quest'ultimo distrutto, e lo conosciamo ora come la cintura di asteroidi. Succederà di nuovo, ma stavolta sulla Terra, sul pianeta successivo nella sequenza, conosciuto ora come il Pianeta Babilonico?

In questa missione, i nostri amanti si sono accordati di separarsi su due pianeti diversi dello stesso sistema stellare! Pacal Votan è sulla Terra, mentre Bolon Ik sta su Urano. Sono entrambi Maya Galattici. Sono esperti di telepatia e delle manifestazioni della mente. Per verificare le loro abilità e il loro amore al fine di dominare il pianeta più selvaggio e perduto di tutti, gli amanti accettano di separarsi per un periodo di tredici Baktun, meno un Katun, e niente più. Nelle rotazioni della Terra, la loro separazione dura circa 5,100 anni. Con meno di un Katun rimanente, Bolon Ik compare di fronte a Pacal Votan in una visione, e proclama:

“Tredici Baktun, sette anni,
la tua missione è compiuta;
la mia è appena cominciata.

La tua missione è stata quella di stabilire tredici Baktun;
la mia è quella di tessere la vita delle tredici lune.

Se tu mi desideri abbastanza da amare tutto di me, segui il sentiero che ti ho intessuto:

Telektonon

Sette anni, tredici lune, 28 giorni.

Tutto verrà ricordato.

Finalmente la Vittoria sul Pianeta Babilonico!

“Il reincontro del nostro amore per sempre”

4.3. Viaggio nel Labirinto del Guerriero e il Cubo della Legge

Secondo il Telektonon, la crisi planetaria attuale è davvero il punto culminante di una guerra interplanetaria del tempo, la Guerra dei Cieli. Questa Guerra dei Cieli è la responsabile del falso tempo imposto all'inizio della storia come Torre di Babele. Telektonon, la profezia del tempo, dimostra che il recupero del tempo perduto e del potere si ottiene nei giorni dal 7 al 22 di ogni luna di 28 giorni. Le sedici carte corrispondenti ai giorni dal 7 al 22 narrano la sconfitta della Torre di Babele, la pulizia del karma della Storia, e il reinstaurarsi del vero tempo come l'originale Cubo della Legge.

La tavola da gioco mostra graficamente le sedici posizioni del Viaggio dell'Intelligenza del Guerriero, così come il dimenticato Cubo della Legge nascosto dalla Torre di Babele. Il periodo di

sedici giorni di recupero telepatico del Cubo della Legge è noto come il Viaggio nel Labirinto del Guerriero. Il viaggio di 16 giorni del guerriero si trova nel cuore del Telektonon, il Gioco della Profezia. È in questo periodo di 16 giorni che la mente collettiva, la volontà e lo spirito di tutti coloro che giocano al Telektonon è sincronizzata simultaneamente e intensificata in una forza telepatica comune. Anche il Cubo della Legge si può intendere come la Marcia Sacra della Vittoria dei primi cinque Anni di Profezia. I quattro quarti di ognuno dei quattro anni della Marcia Sacra della Vittoria costituiscono le sedici posizioni del Cubo del Guerriero. La vittoria del quinto Anno di Profezia fa sorgere il Cubo dalla sua matrice bidimensionale alla sua forma olografica tridimensionale completa. Ciò dimostra per analogia la trasformazione della coscienza umana dalla sua schiavitù nel falso tempo 12:60 fino alla sua liberazione nel vero tempo 13:20.

4.4. Le Linee di Forza

Il gioco del Telektonon richiede, oltre alla conoscenza del movimento delle pedine e alla sistemazione delle carte, l'abilità della sincronometria, ossia la lettura delle linee di forza che si formano in base alla configurazione delle pedine sulla tavola. Ci sono linee di forza sia orizzontali che verticali. Queste linee di forza si devono visualizzare come se passassero da una parte all'altra della tavola.

L'essenza della sincronometria, il percorso del tempo telepatico, si raggiunge praticando le linee di forza. Si fa contemplando le posizioni relazionali tra le nove pedine che viaggiano sulla tavola del gioco. La tavola e i suoi circuiti rappresentano la mappa telepatica interplanetaria del tempo quadridimensionale del nostro sistema solare, Kinich-Ahau, e le sue orbite planetarie. Ognuna di queste pedine mobili riposa in una posizione che è una linea di forza telepatica. Ogni giorno osserva lo schema creato da qualsiasi o tutte le nove pedine mobili della tavola. Segui le linee. Cosa collegano queste linee? Creano delle intersezioni? Aggancia telepaticamente la tua mente ai punti di connessione e di intersezione. Permetti al tuo spirito di muoversi e, di conseguenza, alla tua volontà di entrare in azione. Ricorda i tuoi obiettivi chiave: vincere e trasformare i poteri abusivi e redimere i poteri abusati della Torre di Babele.

4.4.1 Linee di Forza Verticali

Le linee di forza verticali sono determinate dalla posizione inferiore e da quella superiore dei 28 giorni del Telektonon, il Tubo Parlante dello Spirito della Terra.

Posizioni quotidiane del Telektonon e Linee di Forza Verticali Corrispondenti [1-28] Torre dello Spirito (Torre di Babele) Flusso Galattico-Karmico, piano preconsco:

- 2-27 Potere telecosmico del nove, piano inconscio
- 3-26 Potere telecosmico del tredici, piano cosciente
- 4-25 Potere telecosmico del cinque, quinta forza del piano del cosciente continuo
- 5-24 Potere telecosmico del quattro, piano supercosciente della forma cosmica

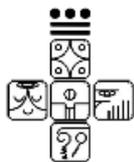
- 6-23 Torre di Navigazione (Torre della Profezia) Flusso Solar-Profetico, piano cosciente subliminale
- 7-22 Buddha - Nuova Gerusalemme
- 8-21 Cristo - Nuovo Cielo, Nuova Terra
- 9-20 Signori del Rosso e del Nero - Profezia 7
- 10-19 Maometto, Pacal Votan - Profezia 6
- 11-18 Quetzalcóatl - Profezia 5
- 12-17 Baktun 12 - Profezia 4 (Scala verso il Cielo)

4.4.2 Linee di Forza Orizzontali

Le linee di forza orizzontali sono determinate dalle coppie di orbite planetarie, che creano cinque circuiti (vedi sezione 2.7).

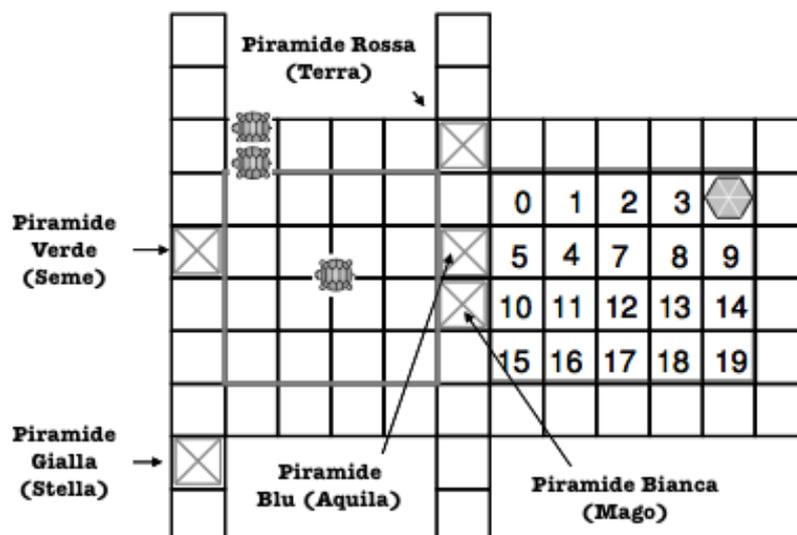
4.5. Esempio di Lettura del Telektonon

Il seguente è un esempio di lettura del Telektonon sviluppato da José Argüelles nel Seminario dei Maghi della Terra a Picarquín, Chile, nel 1999. Si consiglia al lettore di tenere a portata di mano la tavola, le pedine e le carte del Telektonon, per seguire attentamente la spiegazione.



La data in questione è il 13 novembre del 1999. Si tratta del **giorno Limi 27 della Luna Autoesistente** della Forma, nell'anno del Mago Risonante Bianco. L'identità galattica di questa data è **Seme Cosmico Giallo**, e il suo oracolo è mostrato nella figura affianco.

La configurazione della tavola del Telektonon per questa data di gioco (ad eccezione delle due piramidi calibratrici del tempo), viene mostrata nella figura successiva.



Dato che è il giorno 27, ci troviamo nella Cammino in Cielo. Le tartarughe bianca e gialla sono insieme, che camminano verso l'Uscita al Cielo, mentre la tartaruga verde, il Guerriero, si trova al centro dell'intersezione divina del Cubo della Legge.

La **piramide verde** si trova nella coordinata 4 (**Seme**) del flusso GK, e rappresenta la falsa spiritualità, nello specifico quella simbolizzata dal Vaticano. Questo ci fornisce un tema su cui meditare. Dobbiamo essere molto concentrati. Il potere Analogico si trova nella coordinata numero 15, l'**Aquila (piramide blu)**, che rappresenta il potere della visione. Trasformiamo la falsa spiritualità nella fioritura (Seme). Il potere Antipode lo possiamo localizzare tracciando una linea radiale che attraversa il centro del Cubo del Guerriero, e arrivando fino al **Mago (piramide bianca)** – che siamo noi. Poi vediamo che il potere Occulto è la **Terra** (numero di codice 17, nel flusso SP), dove si colloca la **piramide rossa**. Per cui abbiamo un'altra posizione qui, sulla linea Terra-Urano.

È molto interessante il fatto che, in termini di simbolismo, nell'Oracolo della Quinta Forza, la Terra si trovi sotto al Seme, e il Seme cresca sopra la Terra. Sappiamo che il potere Guida per oggi è la Stella (piramide gialla); quindi, abbiamo il Seme e la Stella nel Flusso Galattico-Karmico. Dall'altra parte, abbiamo la Terra, l'Aquila e il Mago nel Flusso Solar-Profetico. Per cui abbiamo l'atemporalità e la visione che neutralizzano telepaticamente la falsa spiritualità e la trasformano in fioritura. Nel Circuito della Memoria Alleata, abbiamo il potere dell'Arte, che sta anch'essa sostenendo questi poteri nella neutralizzazione del potere nella Torre di Babele, così come la Terra nel Circuito Biotelepatico, a cui appartiene anche Urano. Per cui sono questi i diversi poteri che si stanno congregando oggi, per aiutare la nostra focalizzazione telepatica a dissolvere i poteri abusivi della Torre di Babele.

Quando osserviamo i circuiti, vediamo che c'è la Stella nell'Istinto Galattico-Karmico, che si trova nel Circuito della Memoria Alleata. Poi, nel circuito biotelepatico abbiamo sia le due tartarughe nella posizione 27, che la piramide rossa (la Terra), per cui ci sono tre poteri nel tubo del Telektonon. Poi, nel Circuito di Esteriorizzazione dell'Intelligenza, il cristallo si trova nella posizione 4 del Seme nella Batteria di Ricarica. Nel Circuito di Interiorizzazione dell'Intelligenza, abbiamo la piramide gialla (Seme), la piramide bianca (Mago), e la piramide blu (Aquila). Per cui oggi abbiamo due poteri nella metà istintiva. Abbiamo di nuovo un numero di poteri molto maggiore nella metà telepatica: il cristallo, due piramidi nel flusso Solar-Profetico, un'altra piramide nel flusso Galattico-Karmico, e le due tartarughe. Quindi, oggi l'enfasi si trova sullo sviluppo dell'energia telepatica o del potere telepatico – cosa che ci consentirà di intraprendere il Volo Magico.

Naturalmente, oggi (nella tartaruga calibratrice del tempo inferiore) abbiamo la pietra nera nel giorno 27, e la pietra bianca si trova ancora nel tono 4 – perché ci troviamo ancora nella quarta Luna, la Luna Autoesistente. Sopra, la pietra nera sta nel 4 giallo, che è il Seme. Per cui abbiamo il 4 giallo del Seme nella tartaruga di sopra, il 4 del Seme nel flusso Galattico-Karmico, il 4 giallo del Seme nella Batteria di Ricarica, e il 4 giallo del Seme nel tono 4 della tartaruga in basso. Questo è

un potere autoesistente molto forte, che sta tutto dentro l'ordine sincronico, poiché significa che abbiamo raggiunto la forma del nostro potere autoesistente come Maghi della Terra.

In una linea di forza verticale, si può vedere il cristallo che collega il Quinto Anno di Profezia (posizione 18) con il Baktun 11, che è la profezia di Quetzalcoatl. Questo Baktun è il Baktun delle Guerre Sacre, per cui aspettiamoci di superare tutto questo. Bisogna prestare attenzione a tutti i dettagli e, poi, sentire come sono connessi. Quindi, cerca i punti sincronici in questi dettagli, come, ad esempio, tutti i quattro punti (glifo e tono 4) che si trovano nell'ordine telepatico. In questo modo possiamo vedere che l'ordine sincronico si manifesta nella lettura sincronometrica del giorno, Seme Cosmico Giallo.

È molto interessante notare che il Seme Cosmico Giallo ha lo stesso Oracolo della Quinta Forza del Seme Galattico Giallo che corrisponde al varo della Nave del Tempo Terra 2013. Questo vuol dire che sia il Seme Cosmico Giallo che il Seme Galattico Giallo sono guidati dalla Stella. In questo modo, hanno lo stesso oracolo e una stessa identità, per cui, per il potere radiosonico e sincronometrico, oggi possiamo unificarci con il varo della Nave del Tempo Terra. Questo perché la Terra Galattica e la Terra Cosmica fanno parte di uno stesso Pulsar Intonante, che è il Pulsar Intonante dei tre punti. In altre parole, il 3, l'8 e il 13 di qualsiasi Glifo avrà sempre lo stesso Oracolo.

Per qualsiasi Pulsar Intonante, ciò sarà vero per la stessa Famiglia. Ad esempio, 1, 6 e 11 avranno sempre il potere duplicato – è il Pulsar Intonante di un punto. Quindi la funzione dei Pulsar Intonanti ha una funzione unificata. Lo diciamo per focalizzarci sul proposito finale di tutto questo, che è il lancio della Nave del Tempo nel giorno Seme Galattico Giallo nel 2013. Inoltre, oggi è Kin 104, che è il numero di Arturo e frattale del grande ciclo di Hunab Ku di 104.000 anni. Questo argomento può essere studiato in una sezione del libro *Tredici Lune in Movimento*, intitolata “I Cicli Frattali del Tempo Radiale”. Così troviamo tutti i vari cicli: i cicli di sincronizzazione Solar-Lunare e i cicli di sincronizzazione Solar-Galattico. Il numero 11, in questo catalogo dei cicli Solar-Galattici si chiama “Coro di Arturo” o “Ottava Galattica”; quindi, vediamo che questo numero fa riferimento ai 104 anni Solar-Lunari, o alle 13 ottave lunari, etc. Ma il numero chiave qui è il 104, che corrisponde al numero 17 di questi cicli, l'intervallo Hunab Ku - che comprende 104.000 anni Solar-Lunari del Dreamspell, o 4 anni Pleiadiani. Ciò significa che un anno pleiadiano corrisponde a 26.000 anni lunar-solari. Ma il punto principale è che il 104 – che nella notazione Maya si scrive con una barra in alto e quattro punti sotto, quando lo rappresentiamo con numeri arabi, si scrive 5.4. Pertanto, qui abbiamo di nuovo la trasposizione del quinto e del quarto, che è la chiave per tutto il Protettorato di Arturo: come passiamo dal quarto al quinto - dal quarto mondo al quinto del centro?

Per cui questo giorno, in realtà, commemora il Seme Cosmico del Dominio di Arturo. Quando focalizziamo la nostra energia in questo giorno, stiamo facendo in modo che il Seme Cosmico del Dominio di Arturo si focalizzi verso la Quinta Forza della nostra forma in movimento. La Quinta Forza nella nostra forma in movimento è nelle Cinque Famiglie Terrestri. Ogni Famiglia Terrestre consta di quattro colori – 5.4. È questo il modo in cui iniziamo a lavorare con l'ordine sincronico, per leggere in qualsiasi aspetto di ogni lettura quotidiana tutte le diverse chiavi dell'ordine sincronico che sono già state disposte sulla mappa della nostra mente. Questo è un giorno molto di buon auspicio, in cui possiamo vedere come il Dominio di Arturo ha piantato il Seme della Quinta

Forza per muoversi attraverso il Telektonon. Inoltre, quando osserviamo la carta della Profezia per quest'anno, vediamo negli oracoli della Profezia quanti poteri sono presenti oggi. Abbiamo il Seme 4, il Giallo 4, di nuovo, alla pari c'è il Mago, poi la nostra Stella del Potere della Memoria Alleata compare due volte; ne abbiamo di nuovo quattro. Per cui oggi diciamo di aver raggiunto il potere autoesistente della Profezia. Questo è un momento eccellente per completare la Luna Autoesistente (domani). Il Seme è il potere della forma Autoesistente, è per questo che possiamo avere un piccolo Seme così condensato, così piccolo, e da lì veder crescere un albero. Tutto questo fa parte del processo di focalizzazione dell'energia del Dominio di Arturo, che si muove attraverso i flussi del Telektonon, che si muove attraverso i flussi del Circuito Biotelepatico di 28 giorni, creando la spada della luce che chiamiamo Telektonon.

Inoltre il potere del tono di oggi, che è il 13, il potere della presenza cosmica, rappresenta la Porta Cosmica. Il potere del 13 si sta presentando nel giorno 27. Così come leggiamo nella carta per il giorno 27, oggi è il potere del Bolontiku – la convocazione del Potere Inconscio del 9. Quando vediamo che abbiamo il Potere Inconscio del 9 e il tono galattico 13, riconosciamo che è il codice chiave nella consacrazione della tomba di Pacal Votan, 9.13.0.0.0. Per cui oggi è un buon giorno per andare telepaticamente alla sua tomba. Andiamo alla tomba! Molto bene, stiamo scendendo le scale. Ora arriviamo in fondo, cosa vediamo? Vediamo i Nove Guardiani della Tomba, che si stanno prendendo cura della tomba.

