

TELEKTONON



EL JUEGO DE PROFECÍA

UN PROGRAMA CULTURAL DE LA FEDERACIÓN GALÁCTICA



TELEKTONON

EL JUEGO DE PROFECÍA

Catálogo de las Partes del Juego

Un Manual de Instrucciones del Telektonon

Un Tablero de Juego del Telektonon

Una Caja Sarcófago de Pacal Votan

Contenido del Sarcófago:

52 Cartas del Juego

Un texto, "Telektonon de Pacal Votan, La Piedra Parlante de la Profecía".

Un bolso con 13 Piezas del Tablero de Juego

4 Piedras calibradoras del Tiempo: 2 negras y 2 blancas

1 Tortuga blanca: Bolon Ik

1 Tortuga amarilla: Pacal Votan

1 Tortuga verde: El Guerrero

5 Pirámides del Oráculo (1 verde, 1 roja, 1 blanca, 1 azul, 1 amarilla)

1 Cristal Batería de Recarga

Un Póster Mural, “Telektonon, Trece Lunas = 28 días: Telepatía Universal”.



TELEKTONON Manual de Instrucciones

La Tecnología de la Telepatía

Indice de Contenido

I. INTRODUCCIÓN: QUÉ ES EL TELEKTONON

1. TELEKTONON: LA ESPADA DE LUZ

2. TELEKTONON: TIEMPO Y TELEPATIA

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

4. TELEKTONON: LA INTERSECCIÓN MÓVIL DEL TIEMPO

5. TELEKTONON Y ENCANTAMIENTO DEL SUEÑO

6. TELEKTONON: DIVINA REVELACIÓN DEL TIEMPO

7. TELEKTONON: CAMPOS, FLUJOS Y CIRCUITOS

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



II. COMO ENTRAR Y JUGAR AL TELEKTONON

1. ENTRANDO AL TELEKRONON

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

3. EL TABLERO DE JUEGO DEL TELEKTONON:

La Práctica Telepática de la Sincronometría

Primer Nivel: Moviendo las Tres Tortugas

Segundo Nivel: Calibrando el Movimiento Diario

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

Cuarto Nivel: Juego del Oráculo de la Quinta Fuerza del Encantamiento del Sueño

Sincronometría, Practicando las Líneas de Fuerza

Índice de las Líneas Telepáticas de Fuerza

4. EL SARCÓFAGO DE PACAL VOTÁN

Los Trece Signos Claros Índice de los Trece Signos Claros

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

El Telektonon Cronómetro Diario Universal

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

[1\)Libro Perdido de las Siete Generaciones](#)

[2\)Libro del Tiempo Galáctico](#)

[3\)Libro de la Forma Cósmica](#)

[4\)Libro Telepático de la Redención de los Planetas Perdidos](#)

[El Esquema Diario de las Cartas](#)

[Índice de Instrucciones Especiales: Esquema de Cartas del cronómetro Diario Universal](#)

[POSICIÓN RAÍZ](#)

[POSICION CORAZÓN](#)

[POSICION CORONA](#)

[POSICION TORRE](#)

[ALA GALACTICA, POSICION DIARIA](#)

[ALA SOLAR, POSICION SEMANAL](#)

[ALA SOLAR, POSICION DIARIA](#)

[6. LOS ORACULOS DE LAS SIETE GENERACIONES Y LOS SIETE AÑOS DE PROFECÍA](#)

[Los Siete Sellos de Profecía](#)

[Reconstruyendo el Heptágono de la Mente](#)

[7. TELEKTONON: LA PIEDRA PARLANTE DE LA PROFECIA](#)



[GLOSARIO y TEMAS FINALES](#)

[Los Dieciocho Vinales y el Uayeb con sus Diecinueve Fechas Correlacionadas](#)

[La Ley de Bode confirma el Telektonon](#)

[Reconocimientos](#)



I. INTRODUCCIÓN: QUÉ ES EL TELEKTONON



1.TELEKTONON: LA ESPADA DE LUZ

Telektonon es la Espada de Luz, la tecnología de la telepatía revelada como el despliegue, día a día, del Calendario de Trece Lunas de 28 Días.En la forma de un juego, el Telektonon consiste en un tablero con trece piezas que se mueven, acompañadas por un conjunto de 52 cartas. Telektonon, "Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra", es el nombre del canal oracular que condujo en 1952 al descubrimiento de la Tumba de Pacal Votan en lo profundo del Templo de las Inscripciones, en Palenque, Chiapas, México. El propósito del Telektonon es vencer el poder del falso tiempo y restaurar el poder del verdadero tiempo. Puesto que la telepatía es una función del verdadero tiempo, jugar Telektonon es redescubrir la tecnología de la telepatía.Porque toda la humanidad está ahora viviendo y siguiendo el curso del falso tiempo, el Telektonon de trece lunas y el retorno de la telepatía es un antídoto universal para toda la humanidad. El Tiempo es una frecuencia.La frecuencia del verdadero tiempo es 13:20, trece lunas, 20 dedos de manos y pies.La frecuencia del falso tiempo es 12:60, un calendario de doce meses y la hora de 60 minutos. [Regresar](#)



2.TELEKTONON: TIEMPO Y TELEPATÍA

Así como el Telektonon, la profecía de Pacal Votan es una profecía viviente, así también el Telektonon, el juego de profecía,

es un sendero viviente de la telepatía. Telepatía es como nosotros dirigimos la sincronicidad. El falso tiempo 12:60 rechaza y niega la telepatía provocando que todos vivan de acuerdo al tiempo artificial de la máquina. El verdadero tiempo 13:20 afirma y promueve la telepatía para liberarnos a fin de vivir de acuerdo a los ciclos naturales de la Tierra, del Sistema Solar y de la Galaxia. Jugando Telektonon, tú: Ayudas a recuperar el tiempo y el conocimiento perdidos, luego de haber vivido por siglos e incluso milenios en el falso tiempo, Desarrollas los poderes de sincronización del tiempo real y de la telepatía. Descubres y aplicas estrategias del tiempo real para vencer los obstáculos del falso tiempo con telepatía. El tablero de juego y la baraja de 52 cartas son las herramientas usadas en una base diaria para alcanzar el objetivo de restituir el tiempo verdadero con telepatía. Las 52 cartas del juego consisten en cuatro "Libros de Sabiduría" los cuales dan una completa información de lo siguiente: Los siete años de profecía, 1993-2000, y los oráculos de las siete generaciones, los códigos anuales para vencer el falso tiempo. El ciclo de 28 días de las trece lunas da una completa información correlacionando los trece ciclos Baktun de la historia, los siete años de profecía, el "Libro de Revelaciones" y más: Los trece tonos lunar-galácticos y las cuatro cartas de las formas cósmicas proveen toda la información sobre las intersecciones del tiempo cuatridimensional, lo cual hace de la telepatía una realidad diaria para ti. El esquema diario de las cartas te instruye en la ciencia cuatridimensional de la cronometría, la medida del tiempo. El esquema de las cartas suplementa la acción diaria del tablero de juego del Telektonon. En el tablero de juego tu proyectas todas las intersecciones diarias del tiempo en una plantilla que demuestra que la telepatía es un orden interplanetaria de conocimiento. El armado diario del tablero de juego te instruye en la ciencia cuatridimensional de la sincronometría, la medida de la sincronicidad. La sincronicidad es cómo experimentamos la telepatía. El tiempo 12:60 es "falso" porque limita la mente y el consecuente estilo de vida a la tercera dimensión. El tiempo 13:20 es "verdadero" porque libera la mente y el consecuente estilo de vida hacia la cuarta dimensión. Mientras la tercera dimensión es física y conocible a los sentidos, la cuarta dimensión es telepática y conocible a la mente. Por medio del juego del Telektonon, nuestra realidad tridimensional es reorganizada por el conocimiento telepático, cuatridimensional. [Regresar](#)

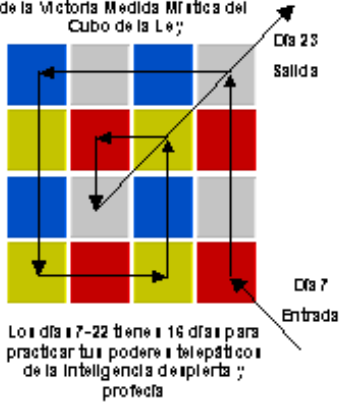


3. TELEKTONON: ÉL VIAJE EN EL LABERINTO DEL GUERRERO Y EL CUBO DE LA LEY

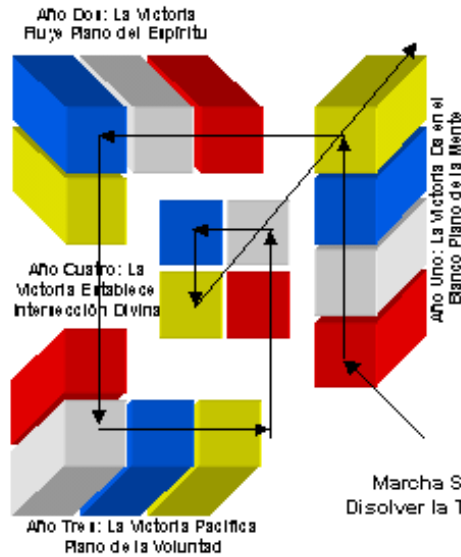
De acuerdo al Telektonon, la crisis planetaria actual es realmente el punto culminante de una guerra interplanetaria del tiempo, la Guerra de los Cielos. Esta Guerra de los Cielos es la responsable por el falso tiempo impuesto en el comienzo de la historia como la Torre de Babel. Telektonon, la profecía del tiempo, demuestra que la recuperación del tiempo perdido y del poder se consigue durante los días 7 al 22 de cada luna de 28 días. Las dieciséis cartas correspondientes a los días 7 al 22 narran la derrota de la Torre de Babel, la limpieza del Karma de la historia, y la restauración del verdadero tiempo como el original Cubo de la Ley. El tablero de juego muestra gráficamente las dieciséis posiciones del Viaje de la Inteligencia del Guerrero, así como el olvidado Cubo de la Ley ocultado por la Torre de Babel. El periodo de dieciséis días de recuperación telepática del Cubo de la Ley es conocido como el Viaje en el Laberinto del Guerrero. El viaje de 16 días del guerrero está en el corazón del Telektonon, el Juego de Profecía. Es durante este período de 16 días que la mente colectiva, la voluntad y el espíritu de todos los que juegan el Telektonon está simultáneamente sincronizada e intensificada en una fuerza telepática común. El Cubo de la Ley también puede entenderse como la Marcha Sagrada de la Victoria de los primeros cinco años de profecía. Los cuatro cuartos de cada uno de los primeros cuatro años de la Marcha Sagrada de la Victoria constituyen las dieciséis posiciones del Cubo del Guerrero. La victoria del quinto año de Profecía hace surgir al cubo desde su matriz bi-dimensional a su forma holográfica tridimensional completa, Esto demuestra por analogía la transformación de la consciencia humana desde su esclavitud en el falso tiempo 12:60 hasta su liberación en el verdadero tiempo 13:20.

Telektonon: Cubo de la Ley

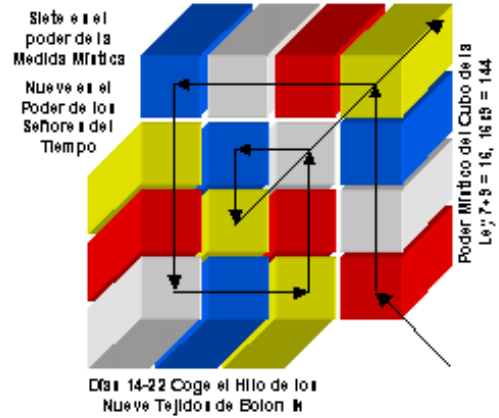
Viaje en el Laberinto del Guerrero de 16 días. Cinco años de la Marcha de la Victoria Medida Mítica del Cubo de la Ley.



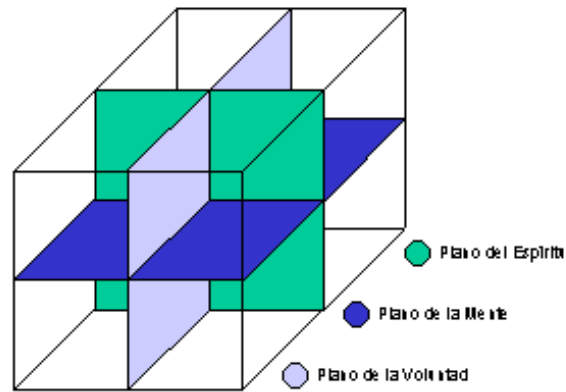
Marcha Sagrada de la Victoria de cinco Años para Disolver la Torre de Babel y Construir el Cubo de la Ley



Primero siete días Redimen Baktun 7-13



Marcha Sagrada de la Victoria de cinco Años para Disolver la Torre de Babel y Construir el Cubo de la Ley



[Regresar](#)



4. TELEKTONON: LA INTERSECCIÓN MÓVIL DEL TIEMPO

Hay dos ciclos del tiempo verdadero que crean una continua intersección telepática: El ciclo de 365 días de tiempo biotelepático tridimensional, y El ciclo de 260 días de tiempo interplanetaria cuatridimensional. El calendario de trece lunas de 28 días es la medida del ciclo de 365 días del tiempo biotelepático. Es la medida regular de 28 días que ha sido encubierta por el falso tiempo del calendario Gregoriano de doce meses. El ciclo de 260 días es la medida puramente cuatridimensional la cual correlaciona el tiempo de acuerdo a 20 frecuencias solares que se mueven en ciclos de trece días. El ciclo de 260 días sincroniza con el ciclo de 365 días precisamente cada 52 años. Estos dos ciclos crean la intersección móvil del tiempo. En el esquema de las cartas, el eje vertical corresponde al ciclo de 365 días y el eje horizontal corresponde al ciclo de 260 días, que codifica el ciclo de 365 días. En el tablero de juego, el tubo de 28 días y el Laberinto del Guerrero siguen la pista al movimiento del ciclo de 365 días. Los dos flujos verticales son usados para demostrar el movimiento del ciclo de 260 días. Estos dos ciclos son calibrados diariamente sobre las dos caparazones de tortuga al lado izquierdo del tablero. [Regresar](#)



5. TELEKTONON Y ENCANTAMIENTO DEL SUEÑO

Telektonon, el Juego de Profecía, es una aplicación especial del Encantamiento del Sueño, el Viaje de la Nave del Tiempo Tierra 2013. El Encantamiento del Sueño es la completa demostración de los códigos de la matriz radial del tiempo cuatridimensional. Estos códigos fueron conocidos por los antiguos Maya de América Central y su esencia fue formulada en el Tzolkin de 260 unidades o Calendario Sagrado. Los Maya fueron el único pueblo civilizado en los tiempos históricos que conocieron la naturaleza completa del verdadero tiempo cuatridimensional. A través del esfuerzo y los logros de Pacal Votan (631 - 683 D.A.) y las tradiciones proféticas que el originó, el conocimiento del tiempo no se perdió. El Telektonon se originó en los códigos cuatridimensionales del Encantamiento del Sueño, el cual es la completa revelación de las leyes del tiempo para la humanidad de los días actuales. Telektonon, la profecía de Pacal Votan, anuncia que sólo abandonando el falso

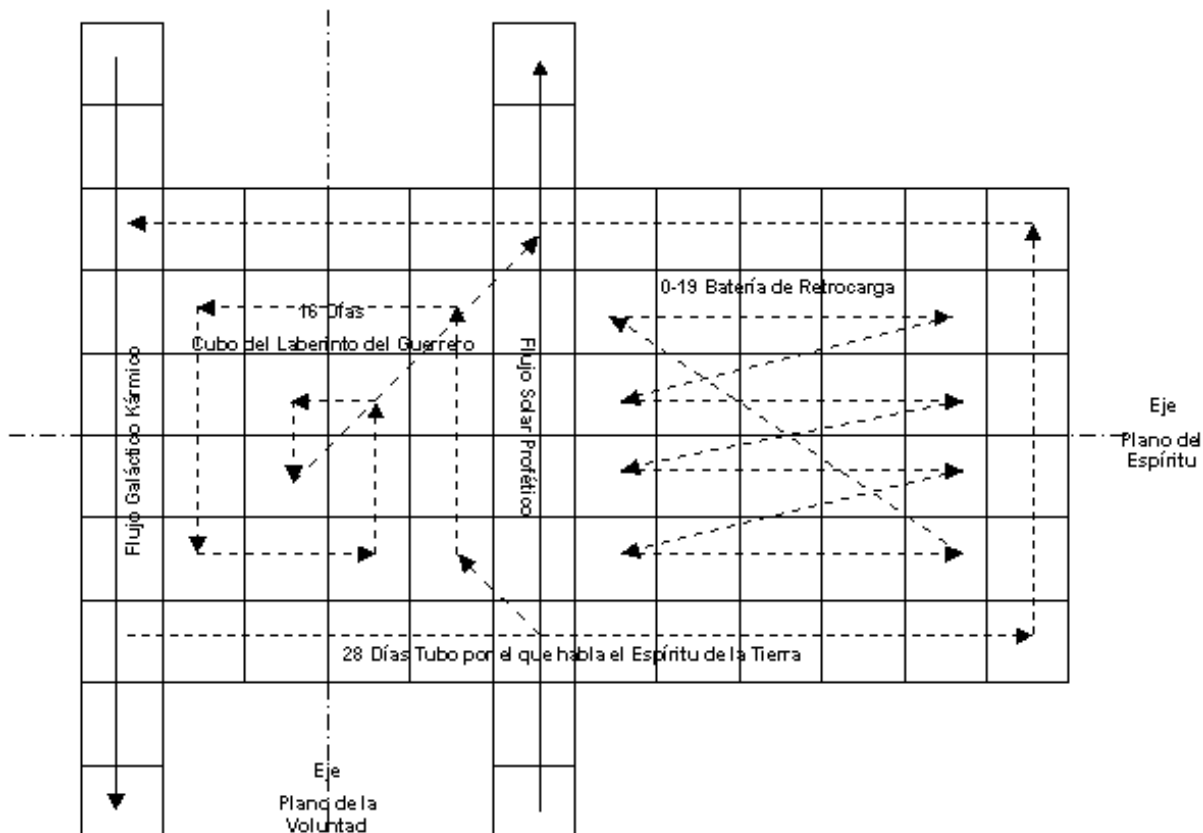
tiempo Gregoriano y adoptando el verdadero tiempo del Calendario de Trece Lunas, la humanidad evitará la destrucción de su biosfera planetaria. El juego del Telektonon es para ayudar a la humanidad en su propia salvación. Inevitablemente jugando el juego de profecía llegaremos a una exploración y a mayores aplicaciones del Encantamiento del Sueño. En los códigos 13:20 del Encantamiento del Sueño, 13 se refiere a los trece tonos galácticos y 20 a las veinte frecuencias solares, veinte tribus del tiempo y veinte dedos de manos y pies. En el Telektonon, los trece tonos galácticos codifican las trece lunas. Las 20 frecuencias solares codifican los dos flujos verticales: galáctico-kármico (0-9) y solar-profético (10-19), el cubo (1-16); y la batería de recarga (0-19). Nota: En el tablero del Telektonon, con la excepción de los números arábigos 1 a 28 del ciclo de 28 días, todos los números son presentados en la notación galáctica O- 19 punto- raya. (Ver Tema Final, Notación Galáctica). [Regresar](#)

6. TELEKTONON: DIVINA REVELACIÓN DEL TIEMPO

Telektonon, la profecía de Pacal Votan, es una revelación divina, la última que se ha recibido y divulgado antes del cierre del Gran Ciclo de 26.000 años en el año 2012. Esta revelación comenzó a ser recibida el 26 de Julio de 1993, Kin 144, Semilla Magnética Amarilla, el primer año de profecía. Telektonon, Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, conocimiento de la suprema ley del tiempo, es una revelación del Cubo de La Ley. El Tiempo tiene el poder de reducir montañas a polvo. La cuarta dimensión del tiempo es más grande e incluye las tres dimensiones del espacio. El Cubo de la Ley es la cosmología del tiempo. El Cubo de la Ley es auto existente y brota de su propia intersección. Esta intersección divina consiste en tres planos simultáneos: El plano de todo el fundamento de la mente. La mente es la raíz del tiempo que origina, mueve y disuelve todas las cosas. El plano del espíritu. El espíritu es la raíz de la telepatía. La Telepatía es el orden instantáneo de la mente como número. El plano de la voluntad. La voluntad resuena el orden y es la raíz de la estructura atómica, tanto molecular como celular (Ver el Diagrama del Cubo de la Ley: cubo holográfico del quinto año de la victoria). Desde la intersección divina, los tres planos de la mente, el espíritu y la voluntad crean el orden interno del Cubo de La Ley. En su forma profético, el Cubo de la Ley es también conocido como el Heptágono de la Mente. El Heptágono se refiere al poder formal del siete, los seis lados del cubo y su séptimo punto interno, la divina intersección. Codificados en el Heptágono de la Mente están los siete años de profecía. Tablero de Juego del Telektonon Mostrando los Movimientos del tubo de 28 días, del cubo de 16 días de los dos flujos verticales y de la batería de recarga. Telektonon, la suprema ley y la divina revelación del tiempo trasciende todas las leyes existentes basadas en la incompleta comprensión tridimensional. El Telektonon reemplaza la cacofonía del falso tiempo con el orden universal de telepatía que gobierna el universo.

Tablero de Juego del Telektonon

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



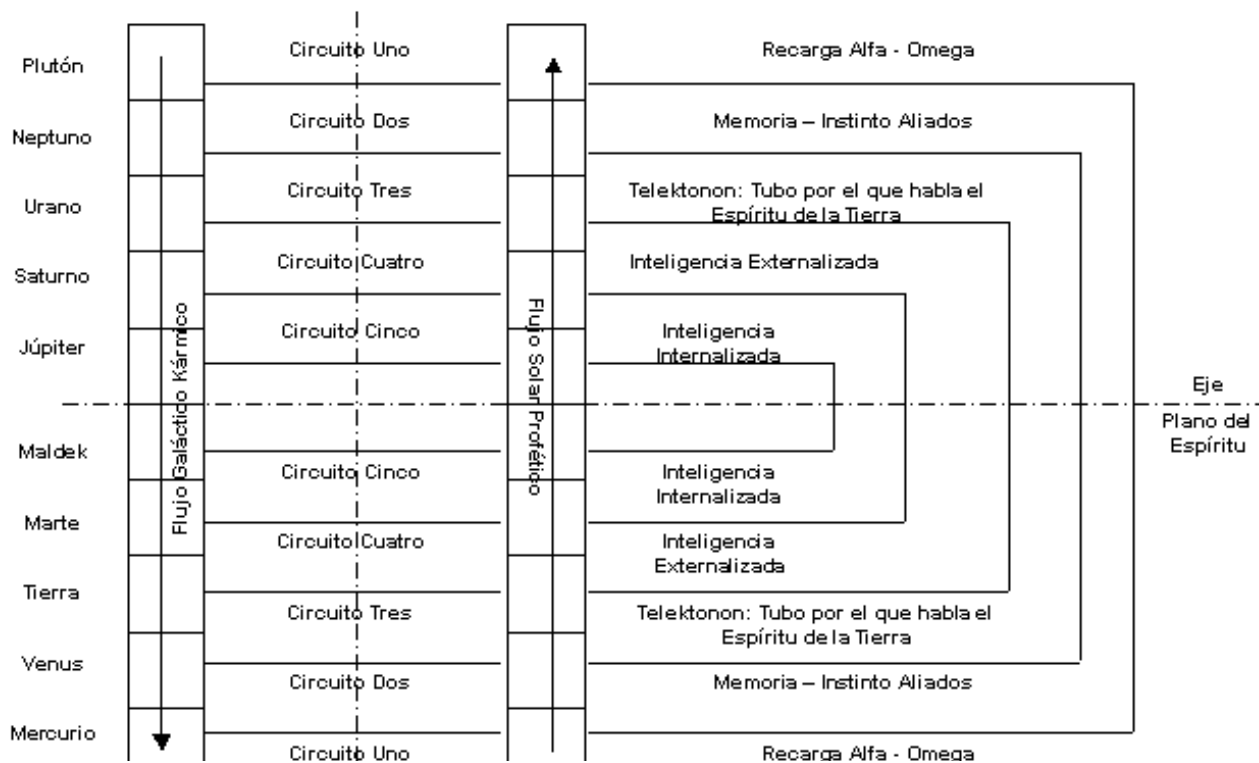


7. TELEKTONON: CAMPOS, FLUJOS Y CIRCUITOS

El Tablero del Telektonon es un mapa de nuestro sistema solar entendido desde el punto de vista de la cosmología de la telepatía. Este mapa divide el tablero en un grupo de campos, flujos y circuitos. La divina intersección de mente, espíritu y voluntad crea el vasto campo de telepatía. Esta intersección es infinita y simultánea dentro de todas las cosas. Como una respuesta al campo primario de telepatía está el campo secundario de la estructura atómica. La Telepatía precipita la estructura atómica. La estructura atómica resuena telepáticamente. La Telepatía y la estructura atómica son los dos campos universales. El plano de la mente está representado por el tablero del Telektonon en su totalidad. La intersección divina de los tres planos está en el preciso centro del Cubo del Guerrero. El plano del espíritu es un eje horizontal que separa el campo superior de telepatía del campo inferior de la estructura atómica. El plano de la voluntad es un eje vertical que divide el plano pre-consciente a la izquierda del plano consciente subliminal a la derecha. Consciencia es un fenómeno solar-galáctico. Las órbitas planetarias relacionadas entre sí mantienen poderes, los cuales, movidos por el tiempo, establecen intersecciones de consciencia telepáticamente activadas y coordinadas dentro de nosotros mismos. La interacción de la telepatía y estructura atómica, y los dos planos primarios de consciencia, crean cuatro sub-campos: 1)Telepático pre-consciente-memoria se involucro (superior izquierda) 2)Atómico pre-consciente-cuerpo se encarna (inferior izquierda) 3)Atómico subliminal consciente-instinto se involucro (inferior derecha) 4)Telepático subliminal consciente-sueños se desencarnan (superior derecha) La interacción de esos cuatro campos crea la galaxia, incluyendo nuestro sistema solar, como un vasto campo unificado de coordenadas conscientes. La interacción de estas coordenadas crea dos movimientos: uno galáctico-kármico, involucionado, y otro solar-profético, evolucionado. En el tablero, estos dos movimientos son representados por los dos flujos verticales de tiempo cuatridimensional (galáctico-kármico 0-9 y solar-profético 10- 19). En nuestro sistema solar los dos flujos están contenidos en las diez órbitas planetarias, relacionadas unas con otras. Hay diez poderes galáctico-kármicos de conversión que inician Y diez poderes solar-proféticos de sueño que completan. Estos 20 poderes representan las 20 frecuencias solares del ciclo de 260 días del tiempo cuatridimensional. Los 20 poderes están simétricamente pareados de acuerdo a las diez órbitas planetarias. Las diez órbitas pareadas entre sí crean los cinco circuitos, la red maestra de 140 unidades de tu tablero de juego. En el tablero de juego los cinco circuitos se llaman: circuito de recarga alfa-omega (Plutón y Mercurio); circuito de memoria-instinto aliados (Neptuno y Venus); circuito del Telektonon de 28 días (Urano y Tierra); circuito de inteligencia externalizada (Saturno y Marte); y circuito de inteligencia internalizada (Júpiter y Maldek).

Telektonon

Las Diez Órbitas Planetarias y los Cinco Circuitos de Telepatía



Eje
Plano de la
Voluntad

[Regresar](#)

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

Telektonon, Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, es el nombre dado al tercer circuito que conecta las órbitas octava y tercera (Urano y Tierra). El circuito Telektonon consiste en 28 unidades coordinadas o días, exactamente un quinto de las 140 coordenadas telepáticas del Telektonon de los cinco circuitos. Las órbitas tercera y octava del circuito del Telektonon crean el quinto perfecto. Siendo cinco órbitas separadas, cada una de las dos órbitas del Telektonon además tienen dos órbitas en cada lado de ellas. La tercera órbita planetaria, la Tierra, tiene el centro del campo resonante de la estructura atómica. La octava órbita planetaria, Urano, tiene el centro del campo primario de la telepatía. Juntas, la tercera y la octava órbita, teniendo ambas el centro de los campos atómico y telepático, constituyen el circuito del Telektonon alcanzando la trascendencia universal: el poder del Cielo en la Tierra, el florecimiento de la consciencia solar-galáctica. La biosfera del tercer planeta orbital, la Tierra, está destinada a registrar las 28 coordenadas del circuito del Telektonon como el ciclo de 28 días para ser conscientemente aceptado por la especie humana. Como la frecuencia colectiva de sincronización de la raza, el ciclo de 28 días es el instrumento mental para producir la telepatía universal entre las especies. Sin la aceptación consciente y colectiva del ciclo de 28 días, la especie humana vacilará en su voluntad y espíritu colectivos. Más que alcanzar la transición de la Biosfera a la Noosfera, los humanos terminarán su cielo evolutivo en una catástrofe biosférica. Presentado en este momento como revelación profética de la hasta ahora desconocida ley suprema del tiempo, el Telektonon, Trece Lunas de 28 Días, es un plan de emergencia de inteligencia galáctica. Por la perfección de su matemática radial codificada, la red maestra del Telektonon es más puramente perfecta y científica que ninguna cosa hasta ahora "descubierta" por la especie humana. Caminando el sendero de 28 días del Telektonon, el Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, tú estás conectando telepáticamente el planeta Tierra con Urano, lo cual crea el Cielo (Urano) en la Tierra, Pero para llegar a Urano, primero tienes la oportunidad de caminar a través de toda la historia humana. Todo esto es parte del Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra de 28 días. Estudia el diagrama del Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra, Telektonon de 28 días.

Telektonon 28 Días

Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra

Salida

Día 28	Caminata en el Cielo Días 24 - 27	Día 23	Día 22	Caminata del Espíritu Días 7 - 22	Día 17
Torre de Poder Torre del Espíritu de Bolon Ik	Días 23 - 27 la tortuga amarilla Pacal Votan y la tortuga blanca Bolon Ik caminan juntos en el Cielo	Torre de Poder Navegación Reunión de los Amantes		Días 7 - 22 tortuga amarilla Pacal Votan toma la Caminata del Espíritu mientras la Tortuga Verde, el Guerrero, toma el viaje del Laberinto en el Cubo de 16 días	Escalera al Cielo Días 13 - 16
Eje Plano de la Voluntad		Eje Plano del Espíritu			

Entrada

Día 1	Caminata en la Tierra Días 2 - 5	Día 6	Día 7	Caminata del Espíritu Días 7 - 22	Día 12
Torre de Poder Clama el Poder del 7	Días 1 - 6 tortuga amarilla Pacal Votan en la Tierra acompañado por la Tortuga blanca Bolon Ik en el Cielo Días 28 - 23	Torre de Poder Navegación Reunión de los Amantes		Días 1 - 13 = Baktún 1 - 13 3113 AC a 1993 DA (menos un Katún) Días 14 - 20 = Siete años de Profesía Días 21 - 22 = Trece años del Cielo en la Tierra Días 1 - 22 = 22 Capítulos del "Libro de Revelaciones"	

Días 23 –28 = Cosmología Celestial del Tiempo

Días 13 – 16 = Escalera al Cielo

Días 17 –28 = Cielo

[Regresar](#)

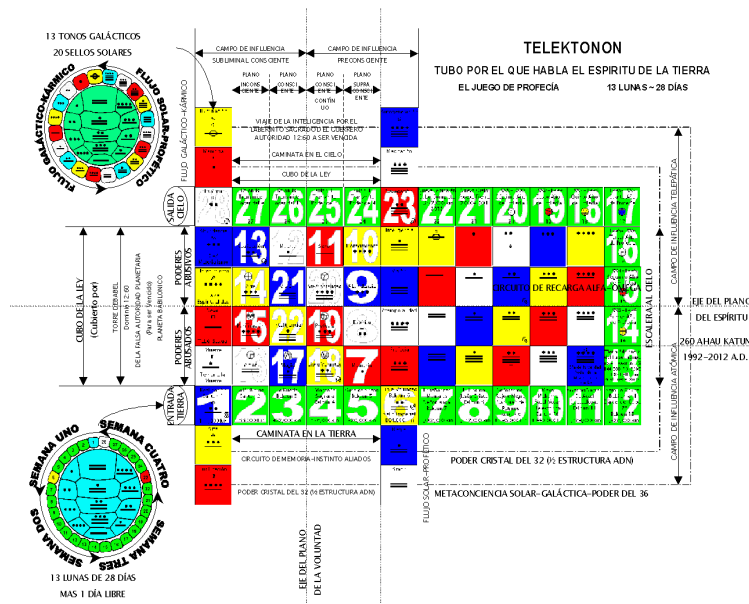


II. COMO ENTRAR Y JUGAR AL TELEKTONON



1. ENTRANDO AL TELEKTONON

Telektonon es el juego del tiempo. Para entrar al Telektonon, correlaciona tu fecha de entrada del Calendario Gregoriano en el Calendario Perpetuo de Trece Lunas. Ejemplo: 26 de Julio es siempre el día uno de la Luna Magnética: 15 de Noviembre es siempre el día uno de la Luna Entonada, etc. Recuerda, el día en que tu entras podría no ser el primer día de una Luna. Ya podrías estar en una posición avanzada en el tubo de 28 días. El punto es ¡SALTAR Y EMPEZAR DONDEQUIERA QUE ESTÉS EN EL TIEMPO! Podrás entrar al Telektonon y empezar a jugar en cualquiera de sus cuatro niveles progresivos: Primer Nivel: Moviendo las tres tortugas diariamente y leyendo las cartas de los 28 días del 'Libro Telepático de Redención de los Planetas Perdidos'. Segundo Nivel: Calibrando el movimiento diario, el Kin del día del Encantamiento del Sueño y el cristal batería de recarga. Tercer Nivel: Jugando todo lo anterior, además de formar el esquema completo de las cartas diariamente. Cuarto Nivel: Agregando el juego del oráculo de la quinta fuerza del Encantamiento del Sueño y leyendo los oráculos de las siete generaciones. El valor del juego será mayor si lo haces como una actividad de grupo, mientras puedas avanzar a tu propia velocidad. Hay secretos dentro del Juego de Profecía del Telektonon que te serán revelados únicamente si juegas. Recuerda: El Telektonon es una profecía viviente con objetivos y resultados en tiempo real.



[Regresar](#)



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

La sabiduría del Telektonon es profunda. ¡El momento de su liberación para nuestro tiempo representa un acto de insondable compasión, de amor por la humanidad y de verdad tan profunda que es realmente milagroso! ¿Cómo aconteció esta profecía y este plan de juego de telepatía La tumba y el templo ordenado por Pacal Votan antes de su muerte en el 683 DA. están situados directamente al frente de los igualmente únicos Palacio y torre de los Vientos en el legendario Palenque. Si escucháramos a las piedras, ¿qué secretos nos revelarían? ¿Qué nos dirían sobre Pacal Votan y sobre la misteriosa persona conmemorada en Palenque y conocida como Bolon Ik? Escuchemos a las piedras. Ellas han hablado y esta es su historia, el Manuscrito de los Amantes. Pacal Votan y Bolon Ik son viajeros del tiempo y armonizadores planetarias experimentados. No hay dimensiones que sean ajenas a ellos. Su alianza de vanguardia como armonizadores planetarias y exploradores de los lados ocultos del tiempo los ha hecho merecedores al respeto y admiración por toda la Federación Galáctica. En el corazón de la alianza entre Pacal Votan y Bolon Ik está el pacto que ellos han hecho de ser amantes. Enamorados uno del otro, en todas partes se abre el salvaje espectro de aventuras; el último desafío de dominar el planeta para los amantes, viajeros del tiempo, está todavía ocurriendo. El Planeta Babilónico es la tarea. El planeta en que tu vives es el lugar. La historia suena

familiar: otro planeta perdido en el espacio, un planeta olvidado, un planeta sin tiempo. Ha pasado dos veces antes, en Marte y Maldek, este último, destruido, conocido como el Cinturón de Asteroides. ¿Pasará esto nuevamente pero en la Tierra, el siguiente planeta en secuencia, ahora conocido como el Planeta Babilonia? En esta misión, nuestros amantes acuerdan separarse en dos planetas diferentes del mismo sistema estelar Pacal Votan está en la Tierra. Bolon Ik está en Urano. Ambos son Maya. Ellos son expertos en telepatía y manifestaciones de la mente. Para comprobar sus habilidades y su amor a fin de dominar al más salvaje y perdido de todos los planetas. los amantes acceden a separarse por un período de trece Baktunes de duración, menos un Katun, y nada más En los giros de la Tierra, su separación dura sobre S. 100 años. Con un Katun, o 20 años que quedan, Bolon Ik se aparece ante Pacal Votan en una visión, y proclama:

“Trece Baktunes, siete años, tu misión está cumplida; la mía apenas ha empezado.

Tu misión fue la de establecer trece Baktunes; la mía es tejer la vida de las trece lunas.

Si tú me deseas lo suficiente como para querer todo de mí, sigue el sendero que yo he tejido:

Telektonon siete años, trece lunas, 28 días.

Todo será recordado.

¡Por fin la Victoria sobre el Planeta Babilónico!

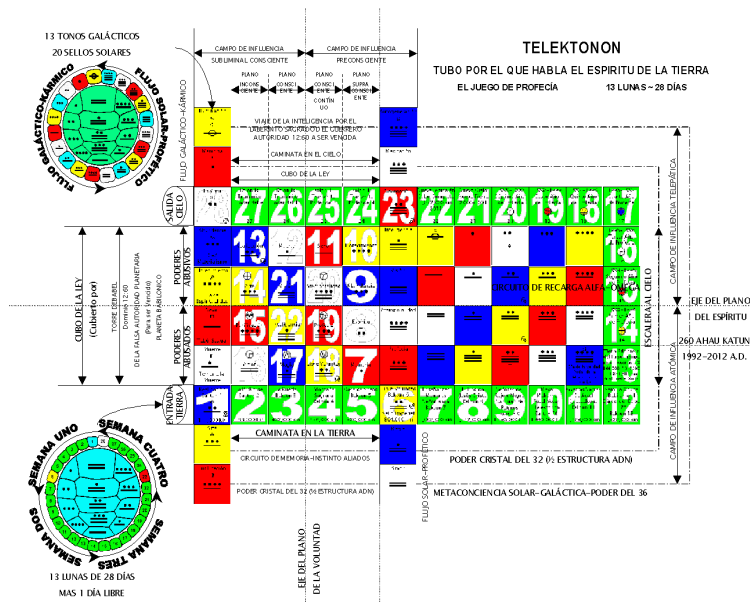
El reencuentro de nuestro amor por siempre” [Regresar](#)



3. EL TABLERO DE JUEGO DEL TELEKTONON

La Práctica Telepática de la Sincronometría El tablero del Telektonon es un mapa de la cosmología del tiempo. Esta cosmología informa la historia interplanetaria de nuestro sistema solar. Esta historia es un capítulo olvidado en la 'Guerra y Dominación de los Cielos'. Como el Telektonon, esta historia perdida es ahora una oportunidad para el Planeta Tierra. Los 28 días, el flujo del tiempo tri-dimensional delineado en verde, toma la forma de un tubo conectando la Tierra y Urano (Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra). Este tubo telepático es crítico para la restauración de memoria de los planetas perdidos y para disolver el falso orden del tiempo en el planeta Tierra, reemplazándolo por el verdadero orden del tiempo 13:20. Las dos columnas verticales indican las diez órbitas que contienen los flujos del tiempo cuatrí-dimensional 13:20. El flujo Galáctico-Kármico de la izquierda es complementado por el flujo Solar-Profético de la derecha. Contenido entre estos dos flujos, y entre Caminatas de la Tierra y del Cielo de los 28 días del Tubo del Telektonon, está el Laberinto del Guerrero de 16 Unidades. Los dieciséis días del viaje recorridos por la tortuga del guerrero cada luna, tienen el propósito de recobrar el conocimiento del Cubo de la Ley ¿Por qué? A través del ciclo de la historia, medido por los 13 Baktunes, el Cubo de la Ley fue progresivamente transformado por la Torre de Babel en el dominio 12:60 de la falsa autoridad planetaria. El Cubo de la Ley no puede ser recobrado hasta que la falsa autoridad de la Torre de Babel sea telepáticamente disuelta. Esta es la tarea de todo aquel que juegue el Telektonon, el juego del tiempo verdadero. La Torre de Babel es el nombre dado a las cuatro posiciones planetarias Galáctico-Kármicas entre el día 28 y el día 1 del Tubo del Telektonon. La usurpación 12:60 de los poderes de estas cuatro posiciones crea la condición conocida como Planeta Babilónico. Dos poderes son abusivos y dos poderes son abusados. Saturno y Júpiter, Galáctico-Kármicos, son los dos poderes abusivos del materialismo (G-7) y de la falsa n los dos poderes espiritualidad. Maldek y Marte sostiene abusados del tabú sexual y del temor a la muerte.

Con el fin de combatir telepáticamente la Torre de Babel, el Guerrero tiene disponibles los cuatro poderes complementarios de la Torre de Profecía (también conocida como la Torre de la Navegación): Marte y Maldek, Solar-Proféticos, con sus poderes de profecía y atemporalidad; y Júpiter y Saturno, Solar-Proféticos, con sus poderes de visión e inteligencia. Estos cuatro poderes son usados para redimir los poderes abusivos y para restaurar los poderes abusados de la Torre de Babel a su naturaleza espiritual original. Correspondiendo a la Torre de Profecía están los días 13 a 16 de los 28 días del Tubo del Telektonon, conocidos como la prohibida y visionaria 'Escalera al Cielo'. Cuando la tortuga verde del Guerrero entra al cubo y utiliza los poderes de la Torre de Profecía, la Escalera al Cielo está también siendo abierta. Encuentra los cuatro poderes de profecía dentro de sus posiciones en el cubo y ve cómo ellos rodean la intersección divina en el centro del Cubo de La Ley. Tomando en cuenta todos los movimientos y relaciones de los flujos del tablero del Telektonon, podrás comenzar a practicar tu habilidad como telépata sincronométrico. Un telépata sincronométrico es un Guerrero del Telektonon que intrépidamente usa la medida de la sincronicidad como La Espada de Luz para vencer y transformar los poderes del Planeta Babilónico. El propósito del juego en el tablero es crear un mapa telepático de estrategia. En la estrategia telepática, los poderes abusivos y abusados de la Torre de Babel son identificados, el Viaje de la Inteligencia en el Laberinto del Guerrero recobra el Cubo de la Ley, y la Escalera al Cielo de la Torre de Profecía es completada.



[Regresar](#)

Primer Nivel: Moviendo las Tres Tortugas El primer nivel del juego del Telektonon usa las tres tortugas: la tortuga amarilla Pacal Votan, la tortuga blanca Bolon Ik, y la tortuga verde el Guerrero. Pacal Votan y Bolon Ik han elegido a la tortuga para representar sus acciones a causa de la constancia de la tortuga en la Tierra y el recuerdo de las trece lunas que cada tortuga muestra sobre su caparazón. El movimiento de estas tres tortugas define la acción en el Tablero de acuerdo a tres fases, que son las mismas en cada luna:

Días 1-6 Caminata en la Tierra Días

7-22 Viaje en el Cubo del Guerrero

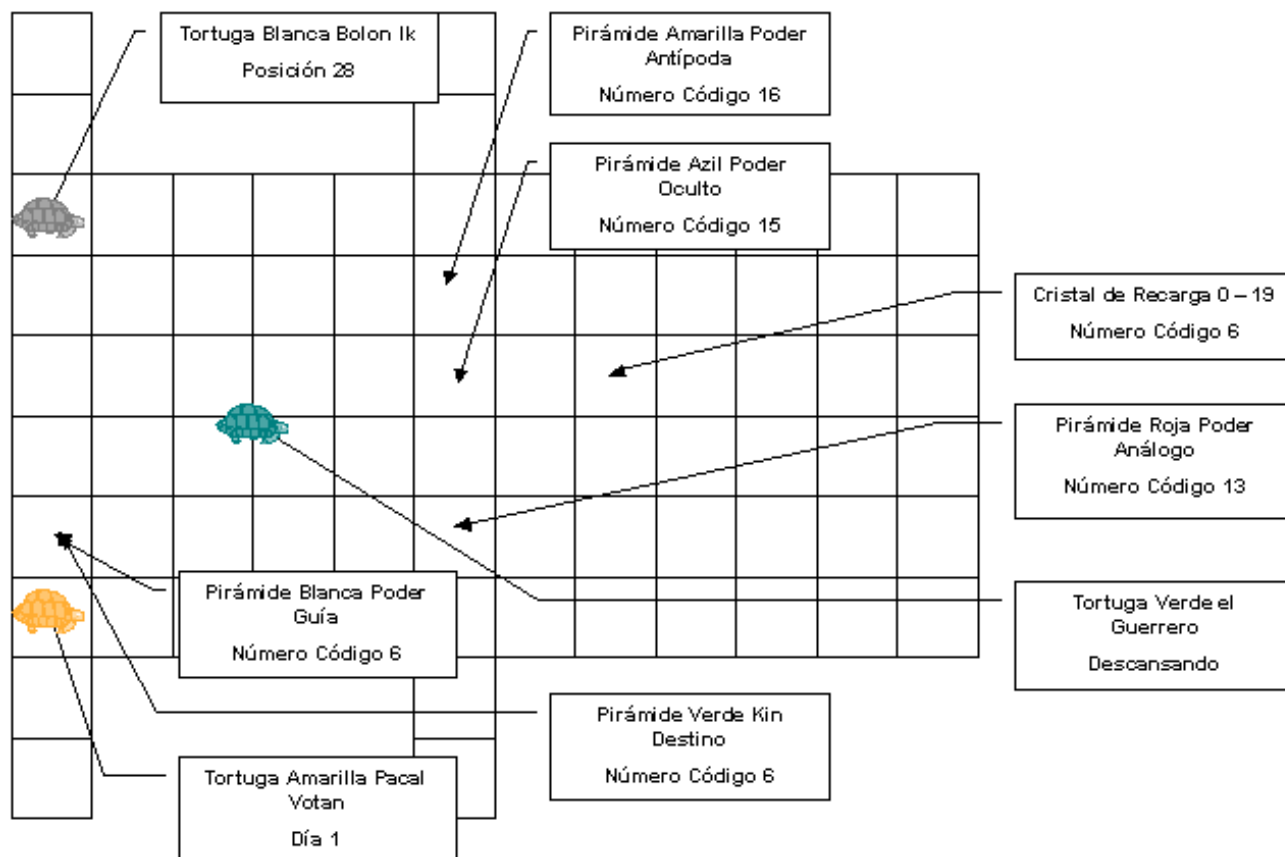
Días 23-28 Caminata en el Cielo

En el día uno la tortuga amarilla, Pacal Votan, entra en el tubo de 28 días. Durante los primeros seis días de cada luna la tortuga amarilla, Pacal Votan, se mueve diariamente acompañado en el Cielo, arriba, por la 'tortuga blanca, Bolon Ik. en sus posiciones 28 a 23. Mientras tanto, la tortuga verde, el Guerrero, descansa en la divina intersección, en el centro del Cubo del Guerrero. Durante el viaje en el Cubo del Guerrero, días 7 al 22, la tortuga verde, el Guerrero, se mueve diariamente desde la posición 1 a la 16 en el Cubo, mientras la tortuga amarilla, Pacal Votan, continúa moviéndose a través de las posiciones 7 a la 22 del tubo. La tortuga blanca, Bolon Ik, permanece fija en la posición 23, esperando y tejiendo las nueve visiones de profecía. Observa la correspondencia entre los números del cubo en el lado superior izquierdo en notación galáctica y los números de los días en la esquina inferior izquierda de cada posición. Por ejemplo: un punto en el cubo, día 7; dos puntos en el cubo, día 8; tres puntos en el cubo, día 9; etc. En el día 23, las tortugas Pacal Votan y Bolon Ik disfrutaron el primer día de su Reunión de Amantes, mientras la tortuga verde el Guerrero, se retira a la divina intersección en el centro del Cubo del Guerrero. Entre los días 24 y 28, la tortuga blanca, Bolon Ik, y la tortuga amarilla, Pacal Votan, recorren nuevamente la Caminata en el Cielo original. En el día 28, la tortuga amarilla, Pacal Votan, dice adiós a la tortuga blanca, Bolon Ik, en su Torre del Espíritu en el Cielo. En el primer día de cada luna, la tortuga amarilla, Pacal Votan, entra al Tubo por el que Habla el Espíritu de la Tierra para otro viaje de 28 días en la Tierra. Este primer nivel de juego en el tablero del Telektonon puede ser acompañado por una lectura diaria de las cartas correspondientes sacadas del 'Libro Telepático de Redención de los Planetas Perdidos' de 28 días. Además de las tres tortugas, hay otras diez piezas de juego que pueden ser movidas en el tablero del Telektonon. Las 13 piezas coordinan la sincronometría del tablero del Telektonon con la cronometría de las 52 cartas. Tablero de Juego del Telektonon Posiciones de las Piezas Ejemplo Fecha Día 1 Luna Entonada, Tercer Año de Profecía Enlazador de Mundos 11 Kin 206 (15 de Noviembre 1995 Gregoriano)

Tablero de Juego del Telektonon

Ejemplo Fecha Día 1 Luna Entonada Tercer Año de Profecía

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



[Regresar](#)

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

Moviendo las Cuatro Piedras Calibradoras del Tiempo

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

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

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

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

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

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

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

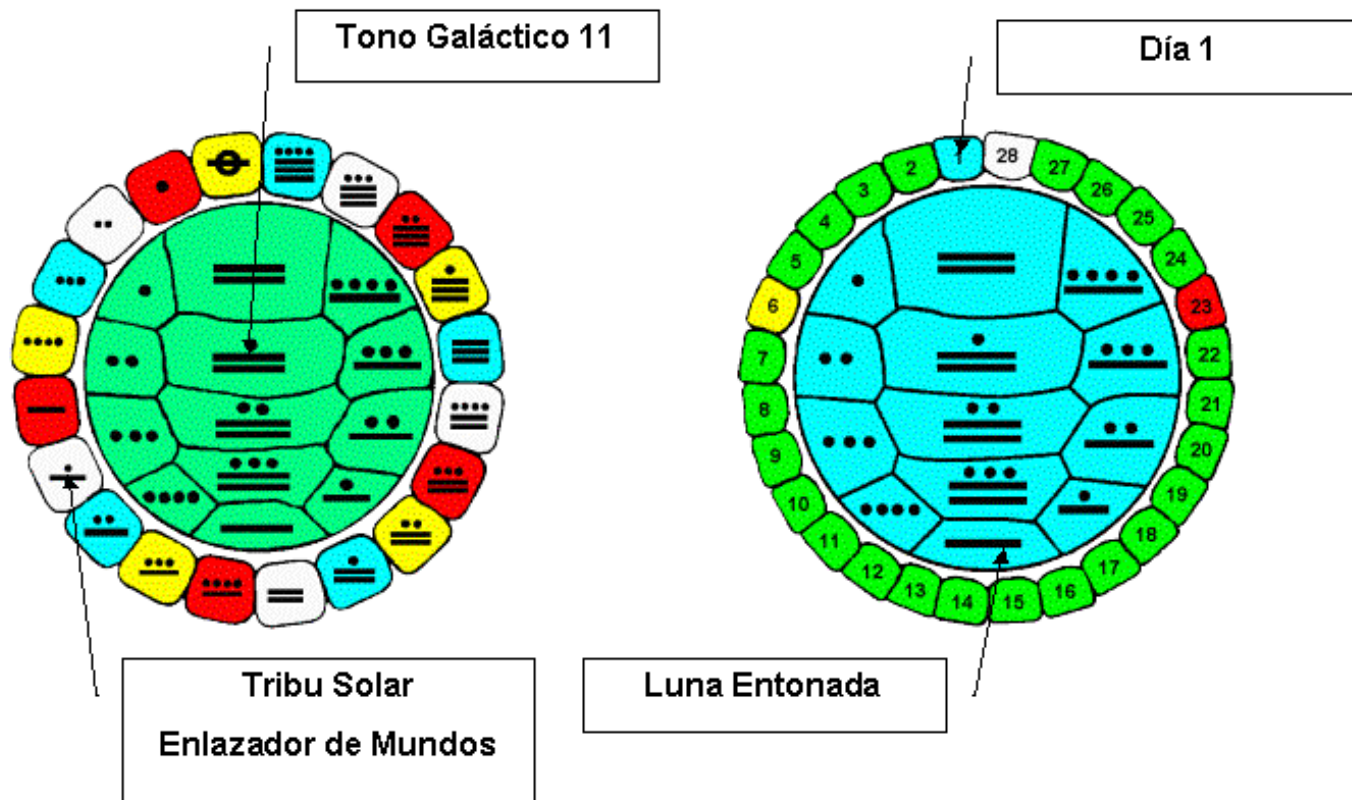
Pirámide del Destino (verde). Coloca esta pieza en la posición correspondiente al número de código 0 a 19 en uno de los dos flujos verticales. Esta posición siempre iguala el número de código de la posición de la piedra de los 20 sellos solares. Mueve esta pieza diariamente de acuerdo a la secuencia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

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

Tortugas Calibradoras del Tiempo

Las Cuatro Piedras Calibradoras:

Ejemplo Días 1 Luna Entonada – Enlazador de Mundos 11



[Regresar](#)

Tercer Nivel : Telektonon: El Juego de Cartas del Manuscrito de los Amantes. Ver Sección 5. [Regresar](#)

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

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

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

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

Rol de la pareja planetaria guía El guía para el Kin del Destino tiene siempre el mismo color del Kin del Destino. La ley para

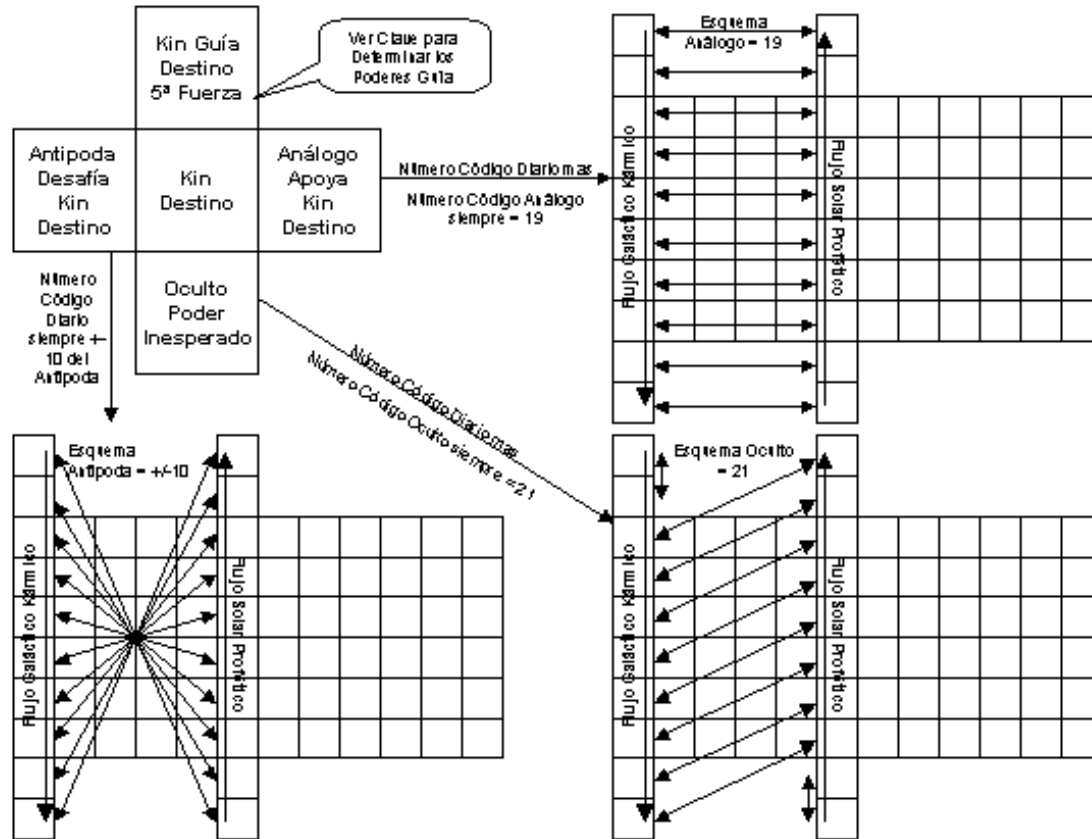
determinar los poderes guía del Oráculo Diario de la Quinta Fuerza está basada en los tonos galácticos en relación al número de código del Kin. El tono galáctico para el día siempre está en la carta de la onda encantada en la posición diaria del **ala galáctica**.

Guía para Determinar la Sincronometría de los Flujos del Oráculo

Guía del Oráculo de la Quinta Fuerza para Mover las cinco Pirámides en el Tablero y para Interpretar las Posiciones de los Cinco Kin del Oráculo de las Siete Generaciones.

Poder del Cubo de la Quinta Fuerza

Interpretando el Oráculo diario y los Oráculos de las Siete Generaciones



Todo Kin Diario tiene un poder Antípoda, Análogo y Oculto determinado por su número de código. En el Telektonon, las relaciones Antípoda, Análogo y Oculto son constantes, como se indica en los tres diagramas de flujo de arriba.

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

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

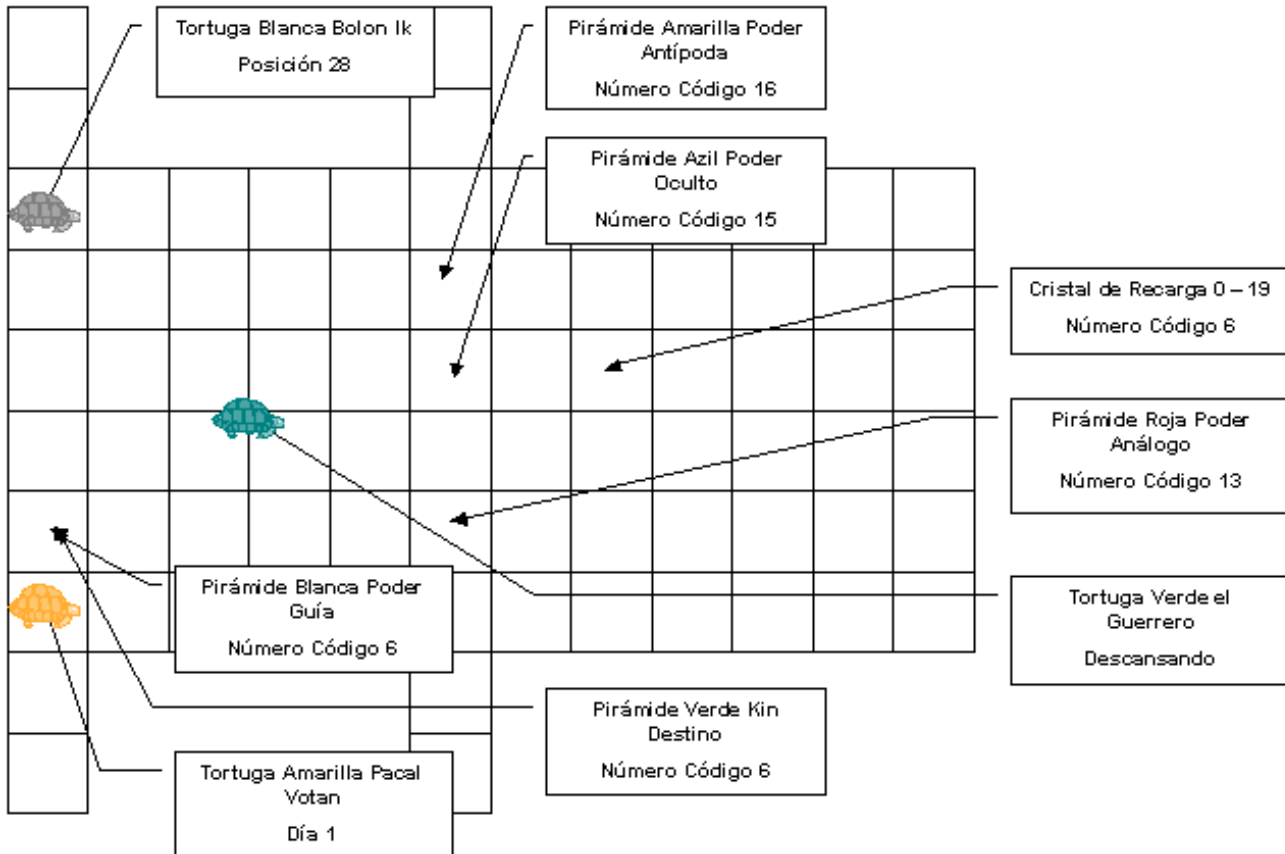
El patrón de movimiento diario de las cuatro pirámides de color es sincronizado por la pirámide verde del destino de acuerdo a la secuencia diaria del Kin de la siguiente forma: coloca la pirámide verde del destino sobre el Kin diario y luego coloca las otras cuatro pirámides en las posiciones de sus parejas planetarias para ese día; el color de la pirámide siempre debe igualar el color de la posición de las parejas planetarias en los dos flujos verticales. Por ejemplo, para Enlazador de Mundos 11, coloca la pirámide verde en la posición blanca del número de código 6 en el flujo galáctico-kármico: para ese Enlazador de Mundos 11, la pirámide roja estará en la posición roja 13 del flujo solar-profético (pareja análoga); la pirámide amarilla estará en la posición amarilla 16 del flujo solar-profético (pareja antípoda); la pirámide azul estará en la posición azul 15 del flujo solar profético (pareja oculta); y ya que el tono del Kin del Destino diario en este ejemplo es 11, la pirámide blanca estará ubicada al lado de la pirámide verde en la posición blanca 6 del flujo galáctico-kármico (pareja guía). Recuerda: de acuerdo con el Telektonon, la telepatía es un fenómeno interplanetaria. A medida que muevas las pirámides del oráculo diario de la quinta fuerza, estudia las relaciones planetarias y sus circuitos para cada día. Usa las cuatro cartas del 'Libro de la Forma

Cósmica" para familiarizarte con los sellos solares, y los números de código de los 20 Kin del Destino. De esta manera, día a día, paso a paso, estarás participando en la redención telepática de los planetas perdidos.

Tablero de Juego del Telektonon

Ejemplo Fecha Día 1 Luna Entonada Tercer Año de Profecía

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



[Regresar](#)

Sincronometría, Practicando las Líneas de Fuerza La esencia de la sincronometría, el camino del tiempo telepático, se alcanza practicando las líneas de fuerza. Esto se hace al contemplar las posiciones relacionases entre las nueve piezas que viajan sobre el tablero del juego. (Las primeras 4 piedras son calibradoras del tiempo). El tablero y sus circuitos representan el mapa telepático interplanetaria del tiempo cuatri-dimensional de nuestro sistema solar, Kinich-Ahau y sus órbitas planetarias. Cada una de estas piezas móviles descansa en una posición que es una línea de fuerza telepática. Cada día observa el patrón creado por cualquiera o por todas las nueve piezas móviles del tablero. Sigue las líneas ¿,Qué conectan esas líneas? ¿Crean intersecciones? Enlaza tu mente telepáticamente a los puntos de conexión e intersecciones. Permite a tu espíritu moverse y a tu voluntad, por consiguiente, entrar en acción. **Recuerda tus objetivos claves: vencer y transformar los poderes abusivos y redimir los poderes abusados de la Torre de Babel.** [Regresar](#)

Índice de las Líneas Telepáticas de Fuerza

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

[1-28] Torre del Espíritu (Torre de Babel) Flujo Galáctico-Kármico, plano preconsciente

2-27 Poder telecósmico del nueve, plano inconsciente

3-26 Poder telecósmico del trece, plano consciente

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

5-24 Poder telecósmico del cuatro, plano supraconsciente de la forma cósmica

6-23 Torre de la Navegación (Torre de Profecía) Flujo Solar-Profético, plano consciente subliminal

7-22 Buda - Nueva Jerusalén

8-21 Cristo - Nuevo Cielo, Nueva Tierra

9-20 Señores de Rojo y Negro - Profecía 7

10-19 Mahoma, Pacal Votan - Profecía 6

11-18 Quetzalcoatl - Profecía 5

12-17 Baktun 12 - Profecía 4 (Escalera al Cielo)

Líneas de Fuerza Horizontales Las líneas de fuerza horizontales están determinadas por los pares de órbitas planetarias que crean los cinco circuitos. Los Cinco Circuitos Interplanetarias y los 20 Poderes Planetarias

Circuito 1 Plutón - Mercurio Circuito de Recarga Alfa - Omega 36 Unidades - Metaconsciencia Solar-Galáctica Notación Galáctica, números de código 0, 19, 9. 10 Iluminación, autogeneración, purificación y amor.

Circuito 2 Neptuno - Venus Circuito de la Memoria Instintiva Aliada 32 Unidades - Poder Cristal, n estructura del ADN. Notación galáctica, números de código 1. 18, 8, 11. Memoria, meditación, arte y magia

Circuito 3 Urano - Tierra Circuito Biotelepático del Telektonon 28 Unidades - Tubo por que el que Habla el Espíritu de la Tierra Notación galáctica, números de código 2, 17, 7, 12. Espíritu, navegación, realización y libre voluntad

Circuito 4 Saturno - Marte Circuito de la Inteligencia Externalizada 24 Unidades - Poderes telepáticos que dan en el blanco. Notación galáctica, números de código 3. 16, 6, 13. Abundancia, inteligencia, muerte y profecía

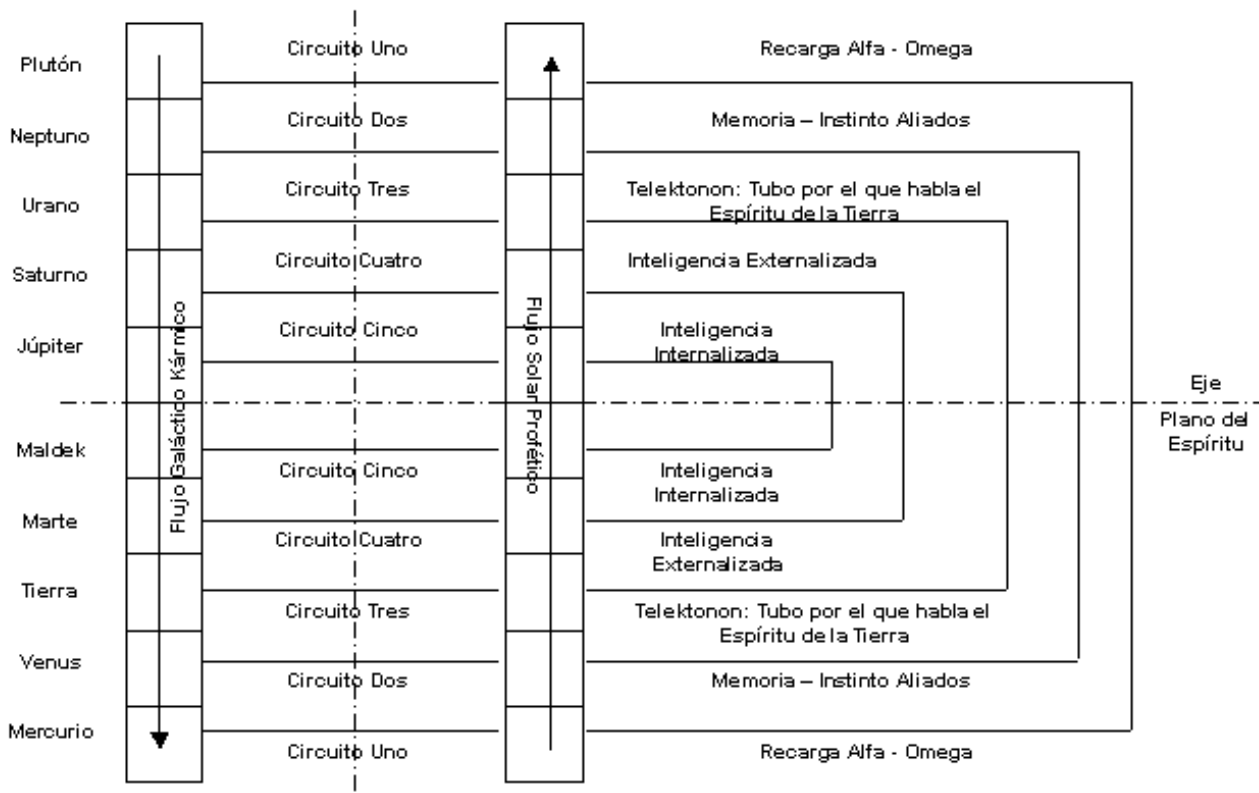
Circuito 5 Júpiter - Maldek Circuito de la Inteligencia Internalizada 20 Unidades - Poderes telepáticos que dan en el blanco. Notación galáctica, números de código 4, 15, 5, 14. Florecimiento, visión, sexo y atemporalidad.

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

I

Telektonon

Las Diez Órbitas Planetarias y los Cinco Circuitos de Telepatía





4. EL SARCÓFAGO DE PACAL VOTAN

Los Trece Signos Claros Descubre tú mismo la tumba de Pacal Votan, en el interior del Templo de la Ley, de nueve historias, conocido en nuestros días como el Templo de las Inscripciones de Palenque, Chiapas, Mé3deo. La tumba de Pacal Votan es comparable sólo con las cámaras del Rey y la Reina de la Gran Pirámide en Giza, Egipto. Dedicada en el año 692 DA, la tumba de Pacal Votan fue descubierta y abierta exactamente 1260 años después, en 1952. Ahora tú puedes abrir el sarcófago y descubrir los 'Cuatro Libros de Sabiduría" de Pacaj Votan, las 52 cartas de juego del Manuscrito de los Amantes. La cubierta de la caja del sarcófago muestra la 'Piedra Parlante de Profecía": Pacal Votan reposando sobre el Telektonon, la Madre de todas las Profecías, mientras contempla el místico árbol de sabiduría de su Kuxan Suum, uniendo el Cielo con la Tierra. A lo largo del borde de la cubierta de la caja del sarcófago están los trece Signos Claros para ser leídos desde la firma galáctica de Pacal Votan, Sol 8, hasta el 'Tesoro Escondido del Mago de la Sabiduría de la Muerte", en Enlazador de Mundos 13. Haz coincidir los sellos con sus planetas correspondientes (por ejemplo Sol - Plutón), ayuda a Pacal Votan a redimir a los dos planetas con poderes abusados.

Índice de los Trece Signos Claros

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

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

Kin 20 Kin 87 Pacal Votan completa el Tesoro Escondido del Mago de la Sabiduría de la Muerte.

Kin 26 Kin 106

Kin 30 Kin 132

Kin 40 Kin 176

Kin 57 Kin 211

Kin 58 Kin 245