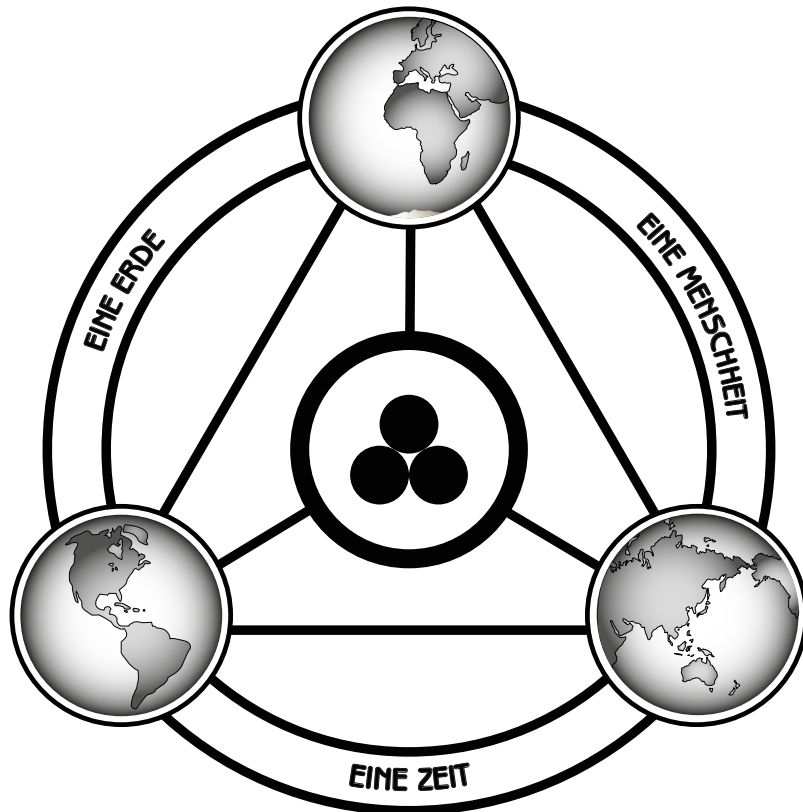


7:7:7:7

Praktische Dreizehn-Monde-Kalender-Zeitmagie (als Begleitung zum 28-Tage-Radialmatrix-Spielplan)



© 2002. Foundation for the Law of Time.

Für weitere Informationen:
Foundation for the Law of Time
PO Box 513
Brightwood, Oregon 97011

www.tortuga.com
foundation@tortuga.com

7:7:7:7 Praktische Dreizehn-Monde-Kalender-Zeitmagie

(als Begleitung zum 28-Tage-Radialmatrix-Spielplan)

Dein Dreizehn-Monde-Kalender ist ein Magischer Spielplan! Der Schlüssel sind die neuen Namen der Wochentage. Jeder der neuen Namen steht für ein Radialplasma. Ein Radialplasma ist ein elektrisch geladenes Teilchen mit telepathischen Verbindungseigenschaften.

Die Sieben Radialplasmen

	DALI – gelb
	SELI – rot
	GAMMA – weiß
	KALI – blau
	ALPHA – gelb
	LIMI – rot
	SILIO – weiß

Jedes Plasma wird durch ein Siegel und eine von vier Farben dargestellt: **Rot, Weiß, Blau, Gelb.**

Alle sieben Tage ergeben sieben Plasmen eine Woche. Bei jedem Mond gibt es vier Wochen, 28 Tage, 28 Plasmakarten zum (Aus)Spielen.

Jede Woche ist auch eine von vier Farben:

Rot. Erste Woche.

Weiß. Zweite Woche.

Blau. Dritte Woche.

Gelb. Vierte Woche.

Rot und Weiß, Blau und Gelb sind Analoge Farben.

Rot und Blau, Gelb und Weiß sind Antipodale Farben.

Rot und Gelb, Blau und Weiß sind Okkulte Farben.

Da es sich bei den Plasmen um elektrisch geladene Teilchen handelt, verändert sich ihre Ladung je nach der Farbe der Woche.

Rote Analoge Woche:

Analoge Ladungstage 1-3-5-7, Okkulte Ladungstage 2-4-6

Analoge Ladungen in einer Analogen Woche sind doppelt positiv.

Okkulte Ladungen in einer Analogen Woche sind verborgene Schätze.

Weiß Antipodale Woche:

Tage 8-14, alle Antipodale Ladungen

Antipodale Ladungen, Gelbe und Weiße Plasmen 1-3-5-7, doppelte Herausforderung.

Antipodale Ladungen, Rote und Blaue Plasmen 2-4-6, veränderte Herausforderung.

Blaue Okkulte Woche:

Tage 15-21, Okkulte Ladungsplasmen, 1-3-5-7, Analoge Plasmen 2-4-6.

Okkulte Ladungen in einer Okkulten Woche – finde Deine verborgenen Kräfte.

Analoge Ladungen in einer Okkulten Woche – enthülle Deine verborgenen Schätze.

Gelbe Vereintes-Feld-Woche:

Tage 22-28, alle Ladungen des Vereintes-Feldes.

Plasmen 1-3-5-7 Vereinende Kräfte;

Plasmen 2-4-6 Bindende Kräfte.

Plasma-Tagesfarben sind konstant;

Wochenfarben sind konstant.

Rote Woche: Rote Tage 2 und 6 sind bedeutend.

Weiß Woche: Tage 10 und 14 sind bedeutend.

Blaue Woche: Tag 18 ist bedeutend.

Gelbe Woche: Tage 22 und 26 sind bedeutend.

Die vier Ladungen sind: Analoge, Antipodale, Okkulte und Vereintes-Feld-Ladung

Analog	bedeutet miteinander einhergehen.
Antipodal	bedeutet Herausforderung.
Okkult	bedeutet verborgene Kraft.
Vereintes Feld	bedeutet alle zusammen.

Eines von 260 KIN chiffriert jeden Tag; jedes KIN entspricht außerdem einer der vier Farben. Jedes Jahr passen die KIN-Farben einer Woche perfekt mit den konstanten Tagesfarben überein:

Gelbe Samenjahre:	erste Woche.
Rote Mondjahre:	zweite Woche.
Weiß Magierjahre:	dritte Woche.
Blaue Sturmjahre:	vierte Woche.

Entdecke an allen anderen Wochentagen eines jeden Jahres die Plasma-KIN-Verbindungen – Analog, Antipodal, Okkult oder Vereintes Feld, verändert durch die Farbe der Woche. Spüre die angereicherten Qualitäten der neuen Zeit – ein Plasma, ein KIN – eine neue Ladung!

7:7:7:7 – 28 Praktische Zeitmagie-Plasmakarten – Warum und Wie

Die sieben Radialplasmen ermöglichen, eine neue Realität zu erschaffen, jeden Tag, jede Woche, jeden Mond, jedes Jahr. Und dies kannst Du nur realisieren, wenn Du dem Dreizehn-Monde-/28-Tage-Kalender folgst. Dieser Kalender ist ein Instrument, das Dir hilft, Deine Liebe und Dein Licht auf eine perfekt harmonische Weise zu fokussieren. Die praktische Zeitmagie der Dreizehn-Monde-/28-Tage-Plasmakarten auszuspielen ist so ziemlich der Königsweg, wie Du Deine Liebe und Dein Licht fokussieren kannst, um eine neue Realität zu erschaffen.

Stell Dir den Dreizehn-Monde-Kalender (den in Deinen Händen) als das vor, was er ist – ein Hologramm vollkommener Harmonie vor. Erlerne, wie Du dieses Hologramm nutzen kannst, um Deine Intention auf das Errichten einer neuen Welt zu fokussieren. Eine neue Welt, in der Telepathie sowohl die effizienteste Art des Kommunizierens als auch des spirituellen Errichtens einer neuen Realität ist. Eine neue Realität, in der Liebe und Harmonie der einzige Weg sind!

Die ersten drei Plasmen jeder Woche erzeugen ein Sinnesquantum. Ein Sinnesquantum ist der Baustein, um etwas in Deiner Vorstellung zu verwirklichen. Das vierte Plasma jeder Woche dient dazu, die ersten drei und die letzten drei Plasmen zu einem Zeit-Atom zu katalysieren. Ein telepathisches Zeit-Atom ist das imaginäre Konstrukt, um Dein Transportmittel der Zeitreise zu erschaffen. Denke daran, Telepathie ist schneller als Lichtgeschwindigkeit!

Die letzten drei Plasmen jeder Woche erzeugen ein telepathisches Quantum. Ein telepathisches Quantum, das durch das katalytische Plasma mit einem Sinnesquantum verbunden ist, ergibt ein telepathisches Zeit-Atom – eine Sinneswahrnehmung plus eine telepathische Gedankenform ergibt ein Zeit-Atom.

Vier Zeit-Atome pro 28-Tage-Mond sind im Zentrum der Erde als ein Master-Zeit-Molekül gespeichert.

Beim Erschaffen dieses Zeit-Moleküls, Mond für Mond, funktioniert es wie ein telepathisches Sparkonto, das Dein Zeitreise-Guthaben speichert. Wenn Du bereit bist, kannst Du Dich zum Zeit-Molekül im Zentrum der Erde begeben: Du kannst Dein telepathisches Zeitreise-Guthaben nehmen und es verwenden, um Dein telepathisches Zeitreise-Transportmittel vorzubereiten. Doch zuerst musst Du erlernen, wie die 28 Plasmakarten ausgespielt werden, eine jeden Tag, sieben jede Woche, 28 jeden Mond. Sie werden auf verschiedene Weise ausgespielt und das liegt daran, dass jede Karte eine Speichereinheit ist, auf der bereits eine Reihe an Informationsebenen kodiert ist.

Lies pro Tag eine Karte. Erschaffe eine Woche aus sieben Plasmen. Erschaffe die vier Typen jedes Plasmas. Erzeuge und folge den Zweifachladungen. Meistere die sieben Chakren Deines Lichtkörpers auf vier verschiedene Weisen. Entdecke die Planeten in Deinen Chakren. Sende Deinen Lichtkörper zum Zentrum der Erde. Heile Deinen Planeten. Hilf mit, den Regenbogenkörper Deines Planeten zu erschaffen... Zeitreise von den vier Türmen zu Uranus und zum Zentrum der Erde. Werde ein galaktischer Maya. Lerne, den Zyklus in einem Zustand von Frieden, Liebe und Harmonie zu schließen...

Erforsche nun jeden Tag die tagesentsprechende Plasmakarte zusammen mit dem Radialmatrix-Spielplan und dem Informationsleitfaden für die 28 Speichereinheitskarten. Verwende das Verzeichnis, um Dein Verständnis zu vertiefen. Du bist nun in das Trainingsprogramm des 7:7:7:7-Zeitreise-Flugs eingetreten. Es wird Dich weiter und ferner bringen, als Du Dir ausmalen kannst! Vorstellungskraft – sie ist schneller als Lichtgeschwindigkeit!

7:7:7:7 – 28 Plasma-Spielkarten – Informationsverzeichnisse, um Deine Karten mit einem Tages-Basis-Würfelcode zu lesen

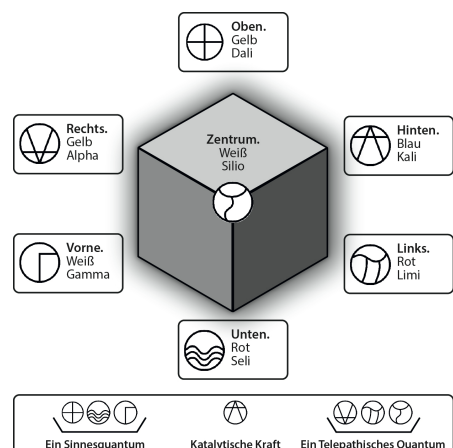
Sechs Tage einer Woche ergeben sechs Seiten eines Würfels. Der siebte Tag wird zum magischen Zentrum des Würfels. Sechs Radialplasmen kodieren je eine von sechs Seiten des Würfels. Jeden Tag legst Du eine Seite des Würfels nach oben. Dann, am siebten Tag, gehst Du ins Innere des Würfels und legst das siebte Siegel in Dein Herzzentrum. Werde zu einem Radialplasma-Würfel, vier Mal pro Mond! Denke daran, ein Würfel ist eine perfekte Form der Schöpfung. Dich selbst ins Innere eines Plasma-Würfels zu begeben unterstützt dabei, die Deine eigene Form und das eigene Wesen zu vervollkommen.

Hier ist der Würfelcode:

Oben, Gelb DALI + **Unten**, Rot SELI + **Vorne**, Weiß GAMMA
= Ein Sinnesquantum vollständig

Hinten, Blau KALI = Katalytische Kraft

Rechts, Gelb ALPHA + **Links**, Rot LIMI + **Zentrum**, Weiß SILIO
= Ein Telepathisches Quantum vollständig



Pro Mond gibt es vier Würfel:

Roter Analoger Würfel	Erste Woche
Weißer Antipodenwürfel	Zweite Woche
Blauer Okkultur Würfel	Dritte Woche
Gelber Vereintes-Feld-Würfel	Vierte Woche

Ein Würfel entspricht einem miteinander verbundenen Sinnesquantum und Telepathischen Quantum. Das ist alles, was notwendig ist, um ein Zeit-Atom zu erzeugen. Ein Zeit-Atom ist die Art und Weise der Erde, Zeit zu aktivieren und zu speichern. Wenn Du jeden Mond die vier verschiedenen Arten der Sinnesquanten und die vier verschiedenen Arten der Telepathischen Quanten erschaffst, fungierst Du wirklich als eine Zelle des mentalen Feldes beziehungsweise der Noosphäre der Erde. Stelle Dir Tausende von Menschen vor, die jede Woche eines jeden Mondes die noosphärischen Quanten aktivieren! So erwacht das mentale Feld der Erde zum Bewusstsein!

Zeit-Atome und Master-Zeit-Molekül

Wenn Du die Rückseite der Karten 7, 14, 21 und 28 erforschst, wirst Du im Mittelpunkt des umgedrehten Telepathischen Zeit-Dreiecks die Zeit-Atome finden. Du erkennst, dass jedes Zeit-Atom sieben Punkte hat, die den sieben Radialplasmen entsprechen. Am siebten Tag jeder Woche, wenn Du beendet hast, Dich selbst ins Innere des Plasmawürfels zu begeben, visualisiere das entsprechende Zeit-Atom als eine Struktur des Äthers, die Durch Dich Durchfließt und die den oberen Boden und zwei Seiten des Würfels miteinander verbindet. Sobald Du das visualisiert hast, sende das Zeit-Atom zum Zentrum der Erde.

Jedes Zeit-Atom, das Du zum Zentrum der Erde schickst, ist eine Speichereinheit Deines Zeitguthabens. Im Zentrum der Erde bilden sie jeden Monat ein Master-Zeit-Molekül. Es ist ebendieses Master-Zeit-Molekül, das die Informationen der vier Zeit-Atome integriert, so dass Du zum passenden zukünftigen Zeitpunkt zum Zentrum der Erde gehen und Dein gespeichertes Zeitguthaben abrufen kannst – letzteres nun in ein Master-Zeit-Molekül integriert, das dann benutzt werden wird, um der „Motor“ Deines Zeitreise-Transportmittels zu sein. Um dies zu ermöglichen ist es erforderlich, den nächsthöheren Kurs über das Gesetz der Zeit, die sogenannten „260 Postulate“ oder „Dynamik der Zeit“, zu absolvieren

Tag 7. Rotes Analoges Zeit-Atom.

Tag 14. Weißes AntipodenZeit-Atom.

Tag 21. Blaues Okkultes Zeit-Atom.

Tag 28. Gelbes Vereintes-Feld-Zeit-Atom.

Wenn Du das Zeit-Atom des Vereinten Feldes am 28. Tag zum Zentrum der Erde schickst, dann gehst Du mit ihm, und Du kannst dort sehen, wie das Zeit-Molekül aufgebaut ist.

Auf der Nordpolarachse befindet sich das Rote Analoge Zeit-Atom. Auf der Südpolarachse befindet sich das Blaue Okkulte Zeit-Atom. Senkrecht zu diesen und einander gegenüberliegend wie zwei Schaufelräder eines Dampfschiffes befinden sich das Weiße Antipoden- und das Gelbe Zeit-Atom des Vereinten Feldes. Während das rote und das blaue Zeit-Atom die Polarachse im Zentrum der Erde halten, erhalten das weiße und das gelbe die Gravitationsebene der Erde aufrecht.

Auf diese Weise in ein Master-Zeit-Molekül umgewandelt, helfen die Plasmen der viertdimensionalen Zeit die Erde zu stabilisieren und fungieren zeitgleich als die Universelle Speicherbank von Zeitguthaben. Es können zwar nun nur Einzahlungen auf Dein Konto vorgenommen werden, aber es fallen Zinsen an. Irgendwann nach dem Beginn des Jahres des Gelben Kosmischen Samens, 2005-06, wird es eine Mitteilung bezüglich Abhebungen geben.

	—	=	≡
•	÷	≡	≡
••	≡	≡	≡
•••	≡	≡	≡
••••	≡	≡	≡

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

Punkt-Balken-Code-Tabelle

Falls du noch nichts darüber gelernt hast - der Punkt-Balken-Code ist leicht zu erlernen. Die Punkte werden in einer horizontalen Linie notiert: Ein Punkt entspricht eins, zwei Punkte entspricht zwei, drei Punkte entspricht drei und vier Punkte entspricht vier. Fünf ist ein Balken. Zehn ist zwei Balken. Fünfzehn ist drei Balken. Sechs wird dann als ein Balken mit einem Punkt darüber notiert, sieben als ein Balken mit zwei Punkten darüber, und so weiter. Elf ist dann zwei Balken mit einem Punkt; sechzehn drei Balken mit einem Punkt. Neunzehn wird mit drei Balken (15) mit vier Punkten (4) notiert. Die Position 20 wird mit einem galaktischen Null-Zeichen mit einem Punkt darüber notiert. 21 entspricht einem Punkt darüber (= 20) mit einem Punkt darunter (= 1); 25 entspricht einem Punkt darüber mit einem Balken darunter...

Mondwert-Tabelle

Jede der vier Wochen pro Mond hat einen unterschiedlichen „Mondwert“. Der „Mondwert“ basiert auf dem Prinzip der fraktalen Zeitkomprimierung.

Jede Form oder Zahl, die zu einem Faktor für größere oder kleinere Äquivalenzen ihrer selbst wird und dabei immer konstant bleibt, ist ein Fraktal. Der neue Kalender basiert auf vier perfekten Sieben-Tage-Wochen pro Mond. Das bedeutet, dass jede Woche aus sieben Tagen ein komprimiertes Zeitfraktal sein könnte, das auf der Potenz von sieben basiert, also eine fraktale Zeitkomprimierung: Eine Sieben-Tage-Woche kann einfach nur sieben Tage sein, oder sie könnte ein Zyklus von sieben Monden sein, von sieben Jahren, oder sogar von sieben Katuns – ein Zyklus von 20 Jahren. Genauso verhält es sich mit dem 7:7::7:7.

Der Mondwert weist darauf hin, wie viele Monde in einem Tag komprimiert sind.

Das geheime 7:7::7:7-Spiel basiert auf vier Gruppen von Zyklen fraktaler Zeitkomprimierung, die sich alle auf die Maya-Prophezeiung und das Beenden des Zyklus, 2012-13, beziehen. Hier sind die vier Zyklen fraktaler Zeitkomprimierung, die den Dreizehn-Monde-Kalender kodieren, zusammen mit den entsprechenden Mondwerten:

Woche Eins: Woche der Sieben Katun des Buches der Sieben Generationen.

Die Prophezeiung der Dreizehn Monde wird definiert.

Zyklus der fraktalen Zeitkomprimierung: AD 692-830 (Daten Long Count 9.13.0.0.0 - 10.0.0.0.0)

Die Letzten Sieben Katuns von Neun Baktun, dem Großen Zyklus der Geschichte, 3113 v.Chr. - 2012 n.Chr.

Faktor der fraktalen Zeitkomprimierung: Ein Tag = ein Katun (abgerundet auf 20 Jahre x 13 Monde pro Jahr) = 260 Monde.

Mondwert: 260

Woche Zwei: Zeit der Prophezeiung der Dreizehn Monde

Zyklus der fraktalen Zeitkomprimierung: Die Sieben Jahre der Prophezeiung, 1993-2000

Faktor der fraktalen Zeitkomprimierung: Ein Tag = ein Jahr = 13 Monde.

Mondwert: 13

Woche Drei: Zeit der Erfüllung der Prophezeiung der Dreizehn Monde

Zyklus der fraktalen Zeitkomprimierung: Die Sieben Jahre des Geheimnisses des Steins, 2004-2011

Faktor der fraktalen Zeitkomprimierung: Ein Tag = ein Jahr = 13 Monde.

Mondwert: 13

Woche Vier: Den Zyklus beenden.

Zyklus der fraktalen Zeitkomprimierung: Die Sieben Letzten Monde der Dreizehn Baktun der Prophezeiung, 2012, sowie Die Sieben Geheimnisvollen Monde zum Start des Zeitschiffs Erde, 2013.

Faktor der fraktalen Zeitkomprimierung: Ein Tag = ein doppelter Mond = 1 Mond verdoppelt.

Mondwert: 1 Geheimner Mond Wert: 1

Auf der Rückseite einer jeden Karte für die vierte Woche steht der zusätzliche Geheime Mondwert. Durch die fraktale Zeitkomprimierung entspricht jeder Tag von Woche Vier einem Mond vor dem Ende des Zyklus und einem Mond nach dem Ende des Zyklus. (Siehe auch Radion-Tabelle)

Du wirst feststellen, dass der Mondwert durch seinen eigenen Wert nach und nach steigt. Wenn Du Dir Karte Zwei anschaust, wirst Du feststellen, dass der Mondwert nicht 260 beträgt, sondern zweimal so viel, 520, bis Du zur letzten Karte für diese Woche kommst, auf der der Mondwert 1820 beträgt, oder 260×7 . Das Gleiche gilt ebenfalls für die anderen Wochen. Die Wochen Zwei und Drei erhöhen ihren Mondwert um 13 Monde pro Tag, während Woche Vier lediglich um einen Mond pro Tag + einem Geheimen Mond pro Tag erhöht. Du solltest den Mondwert von jedem der Plasmen in ihren vier Variationen erforschen und Du wirst einige interessante Zahlenmagien finden.

Du fragst Dich vielleicht: Was ist der Wert eines Mondwertes? Die wöchentlich angesammelten Mondwerte ist Dein Zeitreise-Guthaben. Dieses Guthaben wird in die vier wöchentlichen Zeit-Atome geladen, die dann im Zentrum der Erde gespeichert werden. Alle vier Wochen sammelst Du Zeitreise-Guthaben von 2016 Mondwerten an – das entspricht 288×7 oder 144×14 . 144 ist eine magische Zahl und bekannt als die „Naturwelle des Lichtes“. Wenn 144 zu 288 verdoppelt wird, bezieht sich dies auf das bipolare Licht des Nordpols und des Südpols. Das bedeutet, dass Dein Zeitreise-Guthaben pro Mond das Äquivalent der 7 bipolaren Pulsationen der Naturwelle des Lichts sind. Es sind diese Pulsationen, die notwendig sind, um Dein Zeitreise-Transportmittel „anzutreiben“ – wenn Du bereit bist! (Siehe: Radionwert)

KIN-Code

Jede Woche wird durch einen „KIN-Code“ kodiert, der in der unteren rechten Ecke auf der Vorderseite jeder Karte steht. Der Geheimnisvolle Mondwert steht hingegen in der unteren rechten Ecke auf der Rückseite auf den Karten der Woche Vier. Der KIN-Code wird durch den wöchentlichen Mondwert bestimmt, indem er sich jede Woche aufsummiert und dem KIN dieser Zahl entspricht. (Siehe: Mondwert-Tabelle)

Woche Eins:	Mondwert 260, KIN-Code = KIN 260, Gelbe Kosmische Sonne (Höchste KIN-Zahl, daher beginnt Woche zwei wieder von Neuem mit 260 KIN-Einheiten).
Woche Zwei:	Mondwert 13, KIN-Code = KIN 13, Roter Kosmischer Himmelswanderer
Woche Drei:	Mondwert 13 plus Woche Zwei 13 = 26, KIN-Code = KIN 26, Weißer Kosmischer Weltenüberbrücker
Woche Vier:	Mondwert 1 plus Woche Drei aufsummierter Mondwert 26 = 27, KIN-Code = KIN 27, Blaue Magnetische Hand
Woche Vier:	Geheimer Mondwert 1 plus Woche Vier aufsummierter Mondwert 27 = 28, KIN-Code = KIN 28, Gelber Lunarer Stern

Planeten-Verzeichnis:

Jede Karte wird durch einen Planeten kodiert, der auf der Vorderseite der Karte durch ein Sechseck und eine Farbe dargestellt wird, in deren Mitte sich das Plasmasiegel mit ebensolcher Farbe befindet. Es ist das Verhältnis der Farbe des Planeten und der Farbe des Siegels, das die Plasmaladung für jede Karte bestimmt. (Siehe Farbcode) Die Planeten werden entweder durch ein GK (Galaktischer-Karmischer Energiefluss zur Sonne hin) oder ein SP (Solarer-Prophetischer Energiefluss von der Sonne weg) gekennzeichnet. Es gibt zehn Planeten, einschließlich des Asteroidengürtels, *Maldek*, der zerstörte Planet. Jeder Planet hat zwei Farben, eine für den Galaktischen-Karmischen Fluss und eine für den Solaren-Prophetischen Fluss. Beachte, dass Tag 1 die Galaktische Karmische Erde ist, denn dort befindest Du Dich und somit startest Du dort die 28-tägige Reise. Folge den Karten jeden Tag und Du folgst den Wellen. Beachte, dass Dich nach Tag 6, Solare Prophetische Erde, Tag 7 zum Galaktischen Karmischen Neptun führt. Die Tage 7 bis 28 folgen dann den Wellen der Planeten und enden an Tag 28 beim Galaktischen Karmischen Uranus. (Siehe „Turmkarten“ für weitere Informationen). Beachte ebenso, dass für jeden Planeten die Farbenpaare alle analog sind.

Galaktischer Karmischer Fluss

Pluto - gelber Tag 26, ALPHA
Neptun - roter Tag 7, 27, SILIO, LIMI
Uranus - weißer Tag 8, 28, DALI, SILIO
Saturn - blauer Tag 9, SELI
Jupiter - gelber Tag 10, GAMMA
Maldek - roter Tag 11, KALI
Mars - weißer Tag 12, ALPHA
Erde - blauer Tag 1, 13, DALI, LIMI
Venus - gelber Tag 2, 14, SELI, SILIO
Merkur - roter Tag 3, 15, GAMMA, DALI

Solarer Prophetischer Fluss

Pluto - blauer Tag 25, KALI
Neptun - weißer Tag 24, GAMMA
Uranus - roter Tag 23, SELI
Saturn - gelber Tag 22, DALI
Jupiter - blauer Tag 21, SILIO
Maldek - weißer Tag 20
Mars - roter Tag 19
Erde - gelber Tag 6, 18
Venus - blauer Tag 5, 17
Merkur - weißer Tag 4, 16

Das ALPHA- und OMEGA-Zeichen auf vier der Planetensiegel (zwei für Pluto und zwei für Merkur) geben an, dass diese eine der beiden Wellen, GK oder SP, entweder beginnen oder abschließen.

Plasma-Verzeichnis:

Es gibt sieben Radialplasma-Typen. Aber jeder Typ hat auch vier Ladungen – analog, antipodal, okkult und Ladung des vereinten Feldes, so dass es eigentlich 28 Variationen der sieben verschiedenen Radialplasma-Typen gibt. Beachte, dass die Plasma-Typen 2, 4 und 6 ihre Ladungen in den Analogen und Okkulten Wochen tauschen. Das heißt, in der Analogen Woche haben die Plasma-Typen 2, 4 und 6 eine okkulte Ladung, und in der Okkulten Woche haben ebendiese Plasma-Typen eine Analoge Ladung.

Nimm zur Kenntnis, dass die Farben der ersten drei Plasma-Typen „Primär“ genannt werden, während die Farben der letzten drei Typen (5, 6 und 7) als „Chromatisch“ bezeichnet werden. Da die ersten drei Plasma-Typen ein Sinnesquantum bilden, ist das Sinnesquantum „Primär“, während die letzten drei Typen, die ein telepathisches Quantum bilden, „Chromatisch“ genannt werden. Das bedeutet, dass ein telepathisches Quantum in Bezug auf ein Sinnesquantum (das eine Primäre Erfahrung ist) einer Chromatischen Erfahrung entspricht, mit anderen Worten, einer Erfahrung von gesättigter Intensität. Da das Blau weder einer Sinnes- noch einer telepathischen Funktion entspricht, wird es als katalytisch bezeichnet.

Jeder Plasma-Typ erzeugt ein Radion, welches die einfettende Eigenschaft des Plasmas ist. Das Radion ist durch bestimmte Eigenschaften und eine „Aktion“ geprägt. Wärme und Licht sind die Merkmale der Sinnesradionen, während die telepathischen Radionen durch subatomare Eigenschaften gekennzeichnet sind, die eine Ursphäre definieren, von der unsere Erde ein besonders hoch entwickeltes Beispiel darstellt. Denk mal darüber nach: Ist unsere Erde eine telepathische Gedankenform irgendeiner Art?!!

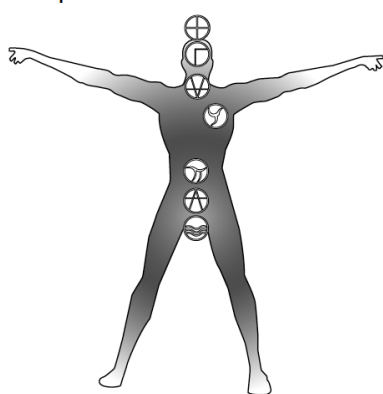
Plasma-Typ	Radion-Merkmale	Aktion
1. Primär Gelb DALI	Thermisch (wärmeerzeugend)	Zielsetzen
2. Primär Rot SELI	Leuchtend (lichterzeugend)	Fließen
3. Primär Weiß GAMMA	Leuchtend-Thermisch (licht- und wärmeerzeugend)	Beruhigen
<i>Auch „Gemeinsame Kraft“ genannt, weil nun die Sinneswahrnehmung als gebündelte Energie das Nervensystem kann.</i>		
4. Katalytisch Blau KALI	Leuchtend-Thermisch Thermisch-Leuchtend (komplexe licht-katalysierende Wärmewechselwirkung)	Etablieren
5. Chromatisch Gelb ALPHA	Doppelt-verstärktes Elektron, Südpol	Loslassen
6. Chromatisch Rot LIMI	Mentales Elektron, Nordpol	Reinigen
7. Chromatisch Weiß SILIO	Mentales Elektron Neutron, Zentrum der Erde	Entladen

Plasma-Selbsterzeugung, Karten 14-20

Auf den Täglichen Plasmakarten 14-20 wirst Du ein kleines Plasmasiegel neben dem Hauptplasmasiegel der Karte bemerken. Du wirst auch bemerken, dass die kleinen Siegel mit einem DALI auf der Karte SILIO 14 beginnen und die Folge bis zum kleinen SILIO auf der Karte LIMI 20 fortsetzen. Damit soll gezeigt werden, dass die Plasmen selbsterzeugend sind. Der Prozess der Selbsterzeugung beginnt mit SILIO, dem siebten Plasma, welches am 14. Tag DALI erzeugt, das erste Plasma. Weshalb? Wenn die ersten 14 Tage mit ihren radialen Gegenspielern gepaart werden (siehe unten: Partizipatorische Telepathische Zeitwissenschaft), schließt der 14. Tag die Grundreihenfolge der 28-Tage-Radialmatrix. Deshalb beginnt die Selbstgenerierung der sieben Plasmen mit dem 14. Tag – zweifache Potenz von sieben – und setzt sich bis zu LIMI 20 fort, welche den höchsten Wert des 20er-Zählsystems darstellt. Auf diese Weise erzeugt jedes Plasma das Plasma, das ihm nachfolgend ist. Das einzige Plasma, das auf das letzte folgen kann, ist das erste, deshalb beginnt der Prozess mit SILIO.

Tag 14 Weiß SILIO erzeugt Gelb DALI. Antipodale Farberzeugung; Tag 15 Gelb DALI erzeugt Rot SELI. Okkulte Farberzeugung; Tag 16 Rot SELI erzeugt Weiß GAMMA. Analoge Farberzeugung; Tag 17 Weiß GAMMA erzeugt Blau KALI. Okkulte Farberzeugung; Tag 18 Blau KALI erzeugt Gelb ALPHA. Analoge Farberzeugung; Tag 19 Gelb ALPHA erzeugt Rot LIMI. Okkulte Farberzeugung; Tag 20 Rot LIMI erzeugt Weiß SILIO. Analoge Farberzeugung.

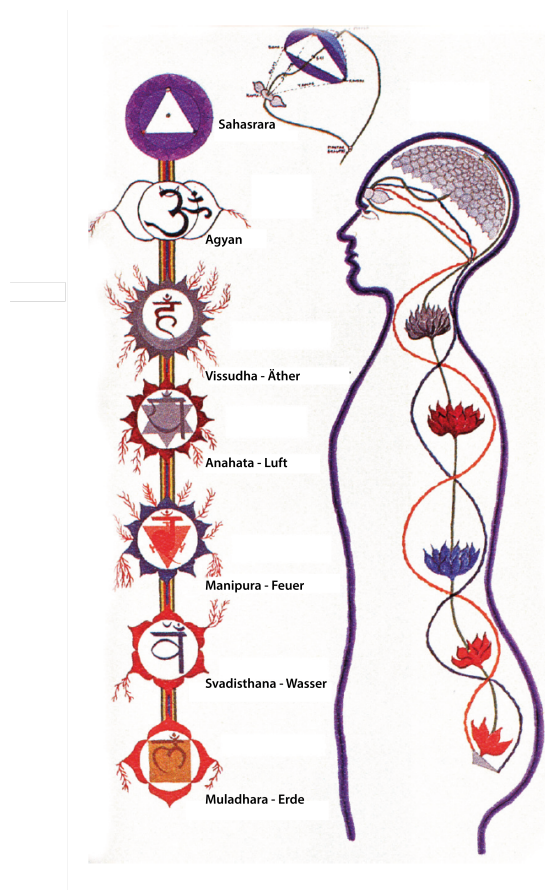
Die einzige Antipodale Farberzeugung findet an Tag 14 statt, dem letzten Tag der Weißen Antipodalen Woche. Nach dem Gesetz der Selbstgenerierung können nur Antipoden – Gegensätze – den Prozess der Selbstgenerierung beginnen, und es ist die letzte, die die erste erzeugen muss. Dies zeigt auch, dass die sieben Plasmen nach dem Gesetz der siebten Ordnung funktionieren, in der das erste, das ALPHA, mit dem siebten, dem OMEGA, gepaart ist, wodurch das KALI geschaffen wird als die enorme vierte Kraft, die das Zentrum hält, Hierin liegt die Prämisse des Grundverhältnisses des Gesetzes der Zeit 4:7::7:13.



Plasma-Chakra-Übereinstimmungen

So wie es sieben Typen von Plasmen gibt – Radialplasmen genannt, weil sie ihre Merkmale ausstrahlen – so gibt es traditionell sieben Chakren – fünf grundlegende und zwei sogenannte esoterische, das Dritte Auge und das Geheime Zentrum. Die traditionellen Hindu-Namen werden zusammen angegeben mit ihrer Lage im Körper und dem Typ des Radialplasmas, der das jeweilige Chakra bestimmt. Stell Dir jedes Chakra als die Speichereinheit vor für das jeweilige Plasma, das es kodiert. Beachte, dass die Plasmen die Chakren strahlenförmig versiegeln, beginnend bei der Krone, dann zur Wurzel gehend, dann wieder hoch zum Dritten Auge, weiter zum Zentrum gehend, bis die Bewegung das Herz mit dem siebten Plasma-Typ erreicht. Denke daran: Jedes Chakra ist viermal mit den vier verschiedenen Ladungen jedes Plasma-Typs kodiert. Erforsche das Planeten-Verzeichnis und finde heraus, welche Planeten in welchem Deiner Chakren vertreten sind. Du bist das Universum!

Name des Chakras	Körperliches Zentrum	Radialplasma-Typ
Sahasrara	Krone	Primär Gelb DALI
Muladhara	Wurzel	Primär Rot SELI
Agyan	Drittes Auge (zwischen den Augenbrauen)	Primär Weiß GAMMA
Svadhithana	Geheimes Zentrum (zwischen der Wurzel und dem Bauchnabel)	Katalytisch Blau KALI
Visuddha	Hals	Chromatisch Gelb ALPHA
Manipura	Solarplexus	Chromatisch Rot LIMI
Anahata	Herz	Chromatisch Weiß SILIO



Plasma-Chakra-Affirmationen

Auf der Vorderseite jeder Karte befindet sich eine Affirmation. Die gleiche Affirmation kodiert den gleichen Plasma-Typ durch jede seiner vier Ladungen. Nimm jeden Tag die Plasmakarte des jeweiligen Tages und während Du das Siegel auf das entsprechende Chakra legst, sprich die Affirmation wiederholt zu Dir selbst. Dies stellt sicher, dass das Radion telepathisch aktiviert und innerhalb des Chakrazentrums Deines Ätherkörpers bzw. viertdimensionalen Holons gespeichert wird. Die gleichen sieben Plasma-Typen in ihren 28 Variationen kodieren Dein Chakrasystem - so wie sie das Master-Zeit-Molekül im Zentrum der Erde kodieren. Ebendies wird die Entwicklung Deiner Telepathie, Deinen Dienst an der Erde und Dein zukünftiges Zeitreisen erleichtern.

Die Affirmationen werden von dem berühmten buddhistischen Yogi und mystischen Meister Padmasambhava abgeleitet, sind aber an die Merkmale von jedem der sieben Plasma-Typen angepasst. Die Affirmationen beziehen sich auf meditative Prozesse und Konzentration zur Stärkung des Holons bzw. Ätherkörpers. Padmasambhava bedeutet „der Lotosgeborene“ und auf ihn wird auf den Kali-Karten verwiesen. „Lotosgeboren“ zu sein bedeutet, reinen Charakters zu sein. Buddha bedeutet „der Erleuchtete“ bzw. „erleuchteter Verstand“ und erscheint auf den SILIO-Karten.

Quantum-Typen:

- Woche Eins:** Rotes Analoges Sinnesquantum, Tage 1-3
- Woche Zwei:** Weißes Antipodales-Sinnesquantum, Tage 8-10
- Woche Drei:** Blaues Okkultes Sinnesquantum, Tage 15-17
- Woche Vier:** Gelbes Vereintes-Feld-Sinnesquantum, Tage 22-24
- Woche Eins:** Blaues Okkultes Katalytisches KALI, Tag 4
- Woche Zwei:** Blaues Antipodales-Katalytisches KALI, Tag 11
- Woche Drei:** Blaues Analoges Katalytisches KALI, Tag 18
- Woche Vier:** Blaues Vereintes-Feld-Katalytisches KALI, Tag 25
- Woche Eins:** Rotes Analoges Telepathisches Quantum, Tage 5-7
- Woche Zwei:** Weißes Antipodales-Telepathisches Quantum, Tage 12-14
- Woche Drei:** Blaues Okkultes Telepathisches Quantum, Tage 19-21
- Woche Vier:** Gelbes Vereintes-Feld-Telepathisches Quantum, Tage 26-28

Tabelle der Quantum-Typen

Es gibt zwei Quantum-Typen, Sinnes- und Telepathisches Quantum. Jeder Typ hat vier Variationen, gemäß der Farbe und Art der Woche. Diese Quanten sind Erdenquanten. Erdenerfahrung und Erdenzeit sind „langsamer“ als menschliche Erfahrung und menschliches Zeitempfinden. Du empfindest Du für die Erde durch das Kultivieren der wöchentlichen Quanten. Deshalb dauert es für jedes Quantum drei Tage, bis es gebildet ist, und einen Tag für das Katalytische KALI, um eine Verbindung herzustellen zwischen den beiden Quanten, damit sie in das wöchentliche Zeit-Atom umgewandelt werden können.

Das Sinnesquantum, die ersten drei Tage jeder Woche, wird durch ein Dreieck, dessen Spitze nach oben zeigt, dargestellt. Die Karten zeigen die Lage der drei Plasmen an jedem der Winkel des Dreiecks. Das Telepathische Quantum ist ein umgedrehtes Dreieck, bei dem die Spitze nach unten zeigt, und gleichermaßen sind die drei Plasmen an jedem der drei Winkel. Das Sinnesquantum zeigt nach oben, weil die Empfindung entfacht und aufwärtssteigt. Das Telepathische Quantum zeigt nach unten, weil es von oben durchdringt. Das KALI wird durch ein kleines blaues Rautenmuster dargestellt, das unabhängig von der Farbe der Woche konstant bleibt. Das Kali-Plasma katalysiert die drei vorherigen Plasmen und stellt die Verbindung zum telepathischen Quantum her.

Radion-Tabelle:

Woche Eins:	Radionwert = 260
Woche Zwei:	Radionwert = 273 = Mondwert 13 plus Woche Eins Radionwert 260 = 273
Woche Drei:	Radionwert = 286 = Mondwert 13 plus Radionwert Woche Zwei 273 = 286
Woche Vier:	Radionwert = 287 = Mondwert 1 plus Radionwert Woche Drei 286 = 287 Woche Vier Geheimnisvoller Mond Radionwert 287 = 288, Harmonie des Bipolaren Lichts

Radion-Tabelle

Radion bezieht sich auf die Art telepathischen ‚Gleitmittels‘, das von jedem der sieben verschiedenen Typen von Radialplasma freigesetzt wird. Ohne Radion als sein Treibstoff wird Dein Zeitreise-Transportmittel nirgendwohin gehen, ganz gleich, wie viele gespeichertes Mondwert-Zeitreise-Guthaben Du haben wirst! Der Radionwert wird durch den wöchentlichen Mondwert bestimmt,

bleibt aber für jeden der sieben Tage der jeweiligen Woche konstant. Während sich der Mondwert alle sieben Tage erhöht, erhöht sich das Radion wöchentlich, bis es zur bipolaren Harmonie des Lichts wird. Der Gesamt-Radionwert für einen Mond beträgt 288 = ein Siebtel des aufsummierten 2016 Mondwert-Zeitreise-Guthabens oder ein Faktor von sieben Zeitreise-Guthaben für eine Einheit Treibstoff. Es ist das Radion, das das Transportmittel für die Zeitreise antreibt. Es ist das Mondwert-Zeitreise-Guthaben, das den telepathischen Radius bestimmt, in dem das Zeitreise-Transportmittel reisen kann. Weitere Informationen werden folgen, sobald du Dein dreijähriges 7:7::7:7-Flugtrainingsprogramm abgeschlossen hast. Für den Moment genügt es zu wissen, dass der Gesamt-Radionwert jeden Mond im Zentrum des Master-Zeit-Moleküls gespeichert wird. Ein 28-Tage-Mond entspricht einer Speichereinheit der bipolaren Harmonie des Lichts der Erde.

Tabelle der Turmkarten

Es gibt vier „Turmkarten“, die durch einen Turm in der oberen rechten Ecke der Karten 1, 6, 23 und 28 gekennzeichnet sind. Über jedem Turm steht eine galaktische Notationsnummer. Diese beziehen sich auf das KIN des Planeten, der die jeweilige Karte kodiert (Siehe Planeten-Verzeichnis). Turmkarte 1, wenn du in den 28-Tage-Zyklus eintrittst, ist der Grundstein des Turms des Geistes, und Turmkarte 28, der Turm des Geistes besteht, wenn du den Zyklus verlässt. Die anderen beiden Turmkarten, 6 und 23, betonen die sechzehntägige Reise des

Turmkarte Tag 1 Galaktische Notations-Codenummer 7
= Hand, GK Erde Grundstein Geistesturm

Turmkarte Tag 6 Galaktische Notations-Codenummer 12
= Mensch, SP Erde Grundstein Turm

Navigationsturmkarte Tag 23 Galaktische Notations-Codenummer 17
= Erde, SP Uranus Navigationsturm

Turmkarte Tag 28 Galaktische Notations-Codenummer 2
= Wind, GK Uranus Geistesturm

Würfels, die zwischen den Tagen 7 und 22 stattfindet. Turmkarte 6, Grundstein des Turms der Navigation, bereitet Dich für die Reise des Würfels vor, während Dich Turmkarte 23 (der Turm der Navigation) am anderen Ende der Reise erwartet. 16 Tage der Reise des Würfels sind 4×4 , was ein perfektes Quadrat bestimmt, die Basis eines jeden Würfels. Um mehr über die Reise des Würfels zu lernen, ist es erforderlich, dass Du ein „Telekonon Spiel der Prophezeiung“ findest. Beachte, dass die Turmkarten 1 und 6 kodiert sind durch das KIN, das den Planeten Erde repräsentiert, während die Turmkarten 23 und 28 durch das KIN kodiert sind, das Uranus repräsentiert. Es ist die Reise des Würfels, die auch den Umsprung in der Planetenfolge von SP Erde Tag 6 zu GK Neptun Tag 7 erklärt. GK Neptun wird durch KIN 1 repräsentiert, den Roten Drachen, dessen Kraft die Geburt ist. Somit bietet die Reise des Würfels die Möglichkeit, auf einer Reise auf geheimnisvolle Weise wiedergeboren zu werden, bei der du die Erde verlässt (Tag 6) und letztlich in den Himmel eintrittst (Uranus, Tag 23).

UR-Erdentabelle

Es gibt sieben UR-Erdenkarten, die vier Turmkarten, plus die Karten für die Tage 8, 13 und 18. Wenn Du die Planetencodes für diese Karten erforschst, wirst Du sehen, dass es sich bei diesen entweder um Erde oder Uranus handelt. Uranus wird als elektromagnetischer Zwilling der Erde betrachtet. Der Abstand zwischen ihren Umlaufbahnen repräsentiert das perfekte Fünftel – Erdenumlaufbahn 3, Uranusumlaufbahn 8. UR bedeutet Universelle Erinnerung oder Universelle Erkenntnis. Jede der UR-Erden bezieht sich auf einen anderen Aspekt der Erde. Die Summe dieser Aspekte ist die Erschaffung einer mehrwertigen, multidimensionalen Vision der Erde. Letztendlich ist das Ziel des 28-Tage-Zyklus des Dreizehn-Monde-Kalenders, uns Menschen wieder in Einklang mit der Erde zu bringen und durch unser breites Wissen Universell zu Erkennen, dass die Erde der lebende Körper Universeller Erinnerung ist.

UR-Erde 1, Tag 1, Äußere UR-Erde (GK Erde) DALI Woche Eins
UR-Erde 2, Tag 6, Solare UR-Erde (SP Erde) LIMI Woche Eins
UR-Erde 3, Tag 8, Lunare UR-Erde (GK Uranus) DALI Woche Zwei
UR-Erde 4, Tag 13, Nacht-UR-Erde (GK Erde) LIMI Woche Zwei
UR-Erde 5, Tag 18, Tages-UR-Erde (SP Erde) KALI Woche Drei
UR-Erde 6, Tag 23, Innere UR-Erde (SP Uranus) SELI Woche Vier
UR-Erde 7, Tag 28, Himmels-UR-Erde (GK Uranus) SILIO Woche Vier

Farbcode

Der 28-Tage-Zyklus folgt einem Vier-Farben-Code: Rot (Woche Eins), Weiß (Woche Zwei), Blau (Woche Drei) und Gelb (Woche Vier). Dieses Farbschema kodiert auch die sieben Plasmen und die zehn Planeten sowie die 20 KIN, die den 260-Tage-Zyklus der viertdimensionalen harmonischen Matrix kodieren und die buchstäblich die Erfahrung der Zeit beleben. Die Farben haben eine feste Anzahl an Beziehungen zueinander, die wie folgt beschrieben werden:

Farbcode:

Analoge Farben: Rot-Weiß, Blau-Gelb

Gegenseitig unterstützend

Antipodale Farben: Rot-Blau, Weiß-Gelb

Herausforderung gebend

Okkulte Farben: Rot-Gelb, Weiß-Blau

Verborgene Kraft

Partizipatorisch Telepathische Zeitwissenschaft

Dein 28-Tage-Kalender ist eine Radialmatrix, bei der zwei sternstrahlenförmig einander gegenüberliegende Zahlen immer $29 - 28 + 1$ ergeben. Diese Radialmatrix ergibt zwei Sätze von sieben Zweifach-Plasmaladungen. Erforsche zwei Karten pro Tag. Schaue, welche Zeit-Zahlenmagie Du auf diese Weise entdecken kannst. Erkenne, wie die Zweifachladungen entweder Weiß-Gelbe oder rein Rote und rein Blaue Plasmaladungen sind. Beobachte, wie sich der Zyklus umkehrt, sobald du Tag 15 erreichst.

Sieben Äußere Zweifachladungen – Äußere Rote und Gelbe Wochen

DALI 1 + SILIO 28 = DALI-SILIO 29, SELI 2 + LIMI 27 = SELI-LIMI 29, GAMMA 3 + ALPHA 26 = GAMMA-ALPHA 29

KALI 4 + KALI 25 = KALI-KALI 29, ALPHA 5 + GAMMA 24 = ALPHA-GAMMA 29, LIMI 6 + SELI 23 = LIMI-SELI 29

SILIO 7 + DALI 22 = SILIO-DALI 29

Äußere Ladung Radionwert $547 + 1 = 548$

Sieben Innere Zweifachladungen – Innere Blaue und Weiße Wochen

DALI 8 + SILIO 21 = DALI-SILIO 29, SELI 9 + LIMI 20 = SELI-LIMI 29, GAMMA 10 + ALPHA 19 = GAMMA-ALPHA 29

KALI 11 + KALI 18 = KALI-KALI 29, ALPHA 12 + GAMMA 17 = ALPHA-GAMMA 29, LIMI 13 + SELI 16 = LIMI-SELI 29

SILIO 14 + DALI 15 = SILIO-DALI 29

Innere Ladung Radionwert $559 (13 \times 43)$

In den letzten beiden Wochen kehren sich die Ladungen um:

DALI 15 + SILIO 14 = 29, SELI 16 + LIMI 13 = 29, etc.

Radialgesamtsumme $29 \times 28 = 812$ oder $116 (29 \times 4) \times 7$

Herzlichen Glückwunsch!

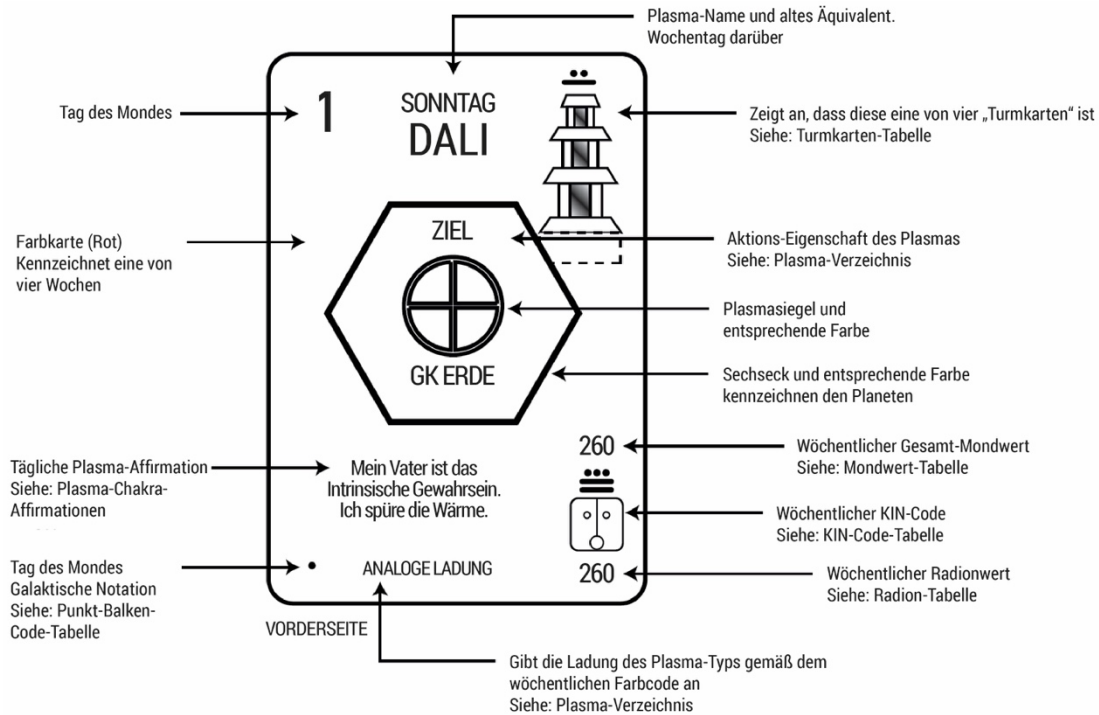
Du bist nun vollständig dem dreijährigen Partizipatorisch-Telepathischen-Zeitwissenschafts-Flugtrainingsprogramm beigetreten.

Bleib dran! Zeitreise ist nur eine Frage der Zeit –
jedenfalls, wenn man in der richtigen Dreizehn-Monde-/28-Tage-Zeit ist!

7:7:7:7 ist mehr als eine Zählung von Tagen,
es ist Zeitwissenschaft und eine Prophezeiung der Erde für Dich,
um Tag für Tag zu spielen und zu lernen!

28 Karten – 28 Speichereinheiten

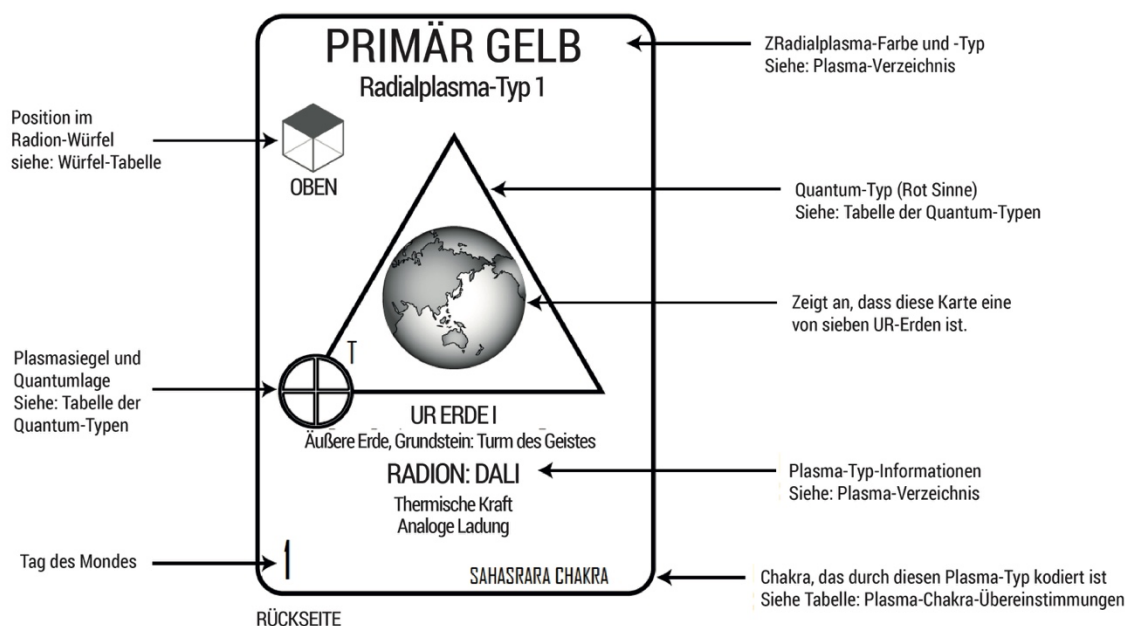
Katalog und Informationsverzeichnis, die Dir das tägliche Lesen und Spielen erleichtern



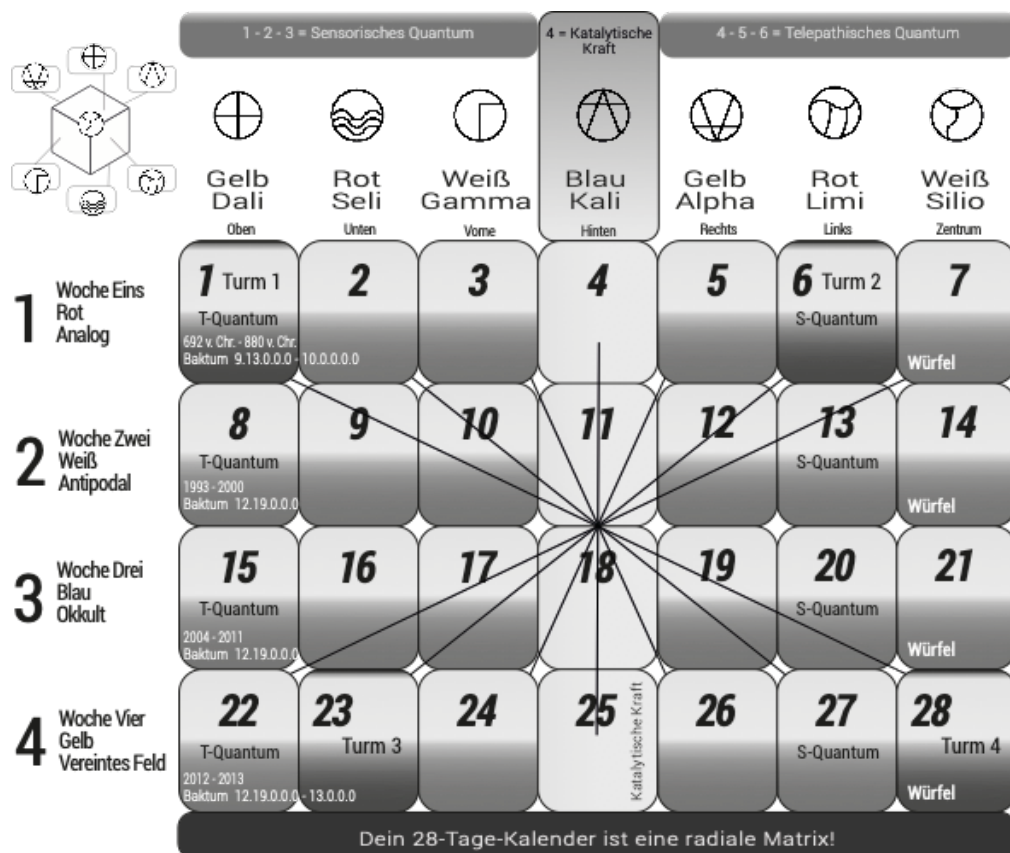
Jede der 28 Plasmakarten stellt eine Informationsspeichereinheit dar.

Die Vorderseite ist die Plasma-Siegel-Seite;

Die Rückseite ist die Plasma-Quantum-Informationsseite.



28 Karten zum Spielen – Sieben Radialplasma-Typen – Vier Wochen – 28 Plasmatage



Sieben Äußere Zweifachladungen – Rot und Gelb

DALI 1 + SILIO 28 = DALI-SILIO 29
 SELI 2 + LIMI 27 = SELI-LIMI 29
 GAMMA 3 + ALPHA 26 = GAMMA-ALPHA 29
 KALI 4 + KALI 25 = KALI-KALI 29
 ALPHA 5 + GAMMA 24 = ALPHA-GAMMA 29
 LIMI 6 + SELI 23 = LIMI-SELI 29
 SILIO 7 + DALI 22 = SILIO-DALI 29

Sieben Innere Zweifachladungen – Blau und Weiß

DALI 8 + SILIO 21 = DALI-SILIO 29
 SELI 9 + LIMI 20 = SELI-LIMI 29
 GAMMA 10 + ALPHA 19 = GAMMA-ALPHA 29
 KALI 11 + KALI 18 = KALI-KALI 29
 ALPHA 12 + GAMMA 17 = ALPHA-GAMMA 29
 LIMI 13 + SELI 16 = LIMI-SELI 29
 SILIO 14 + DALI 15 = SILIO-DALI 29

In den zweiten zwei Wochen kehren sich die Ladungen um:
 DALI 15 + SILIO 14 = 29, SELI 16 + LIMI 13 = 29, etc.
 Radialgesamtsumme: $29 \times 28 = 812$ oder $116 (29 \times 4) \times 7$

Alle 28 Tage erschaffen:

4 Würfel
 4 Sinnesquanten
 4 Telepathische Quanten
 4 Zeit-Atome

1 Master-Zeit-Molekül

Jeder Plasma-Typ kodiert:

1 von 7 Chakren
 1 von 10 Planeten, entweder G-K oder S-P
 1 von 4 Ladungen: Analog, Antipodal, Okkult oder Vereintes-Feld

Radionwert:

Woche 1 = 260
 Woche 2 = 272
 Woche 3 = 286
 Woche 4 = 287 - 288

Äußere Ladung Radionwert: $547 + 1 = 548$
 Innere Ladung Radionwert: $559 (13 \times 43)$