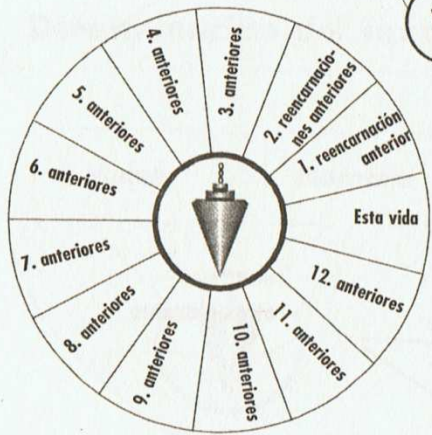


Reencarnación

Tomando como base la tabla de la derecha, determinad la fecha exacta de la reencarnación (empezad por abajo).

Consultad esta tabla para saber qué reencarnación del pasado es importante para vosotros.

Encarnaciones pasadas:



Encarnaciones futuras:

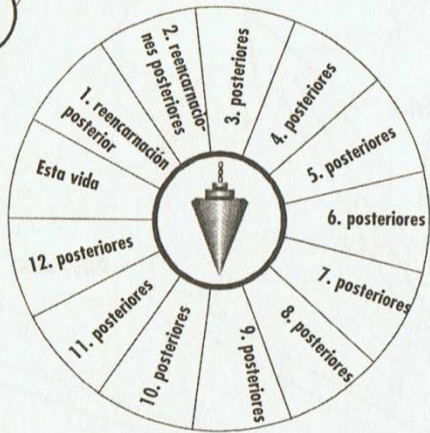


Tabla de control



Día

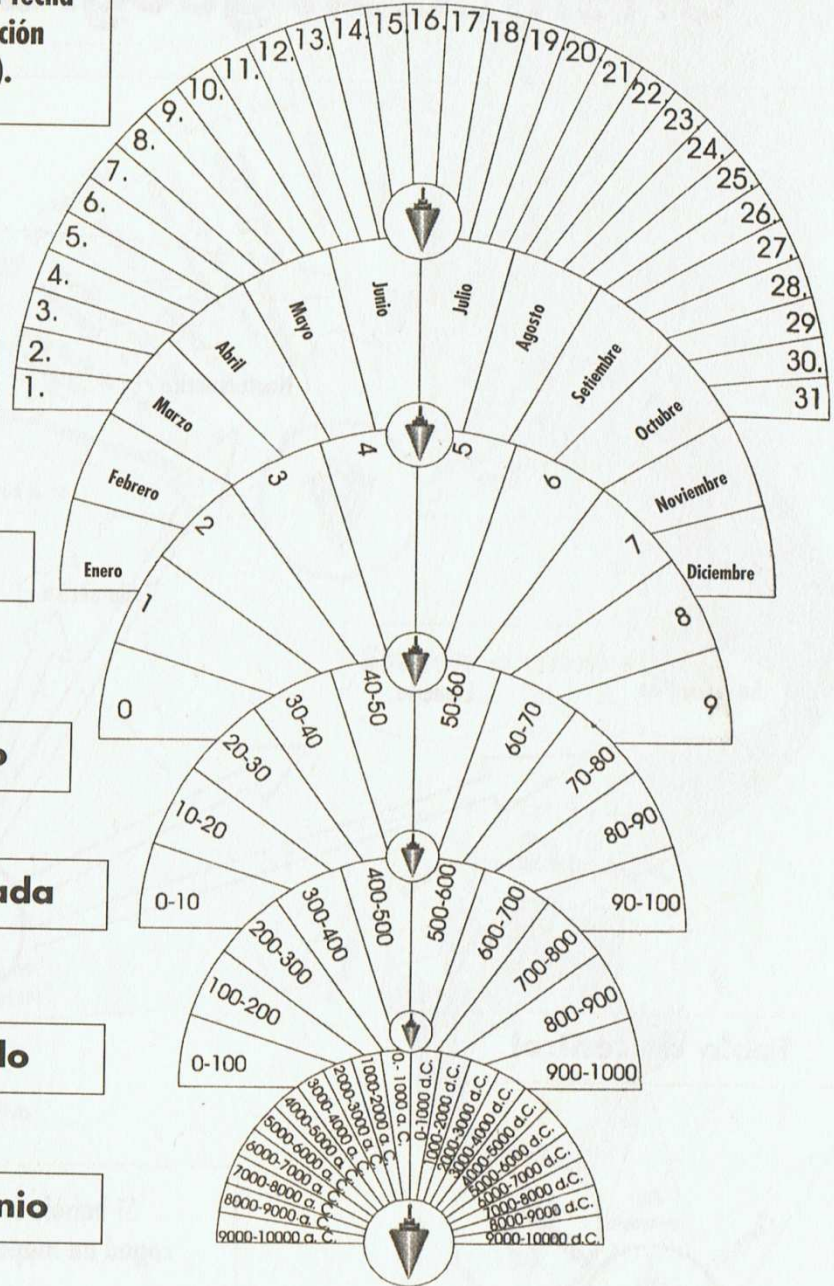
Mes

Año

Década

Siglo

Milenio



Orientación geográfica de la reencarnación

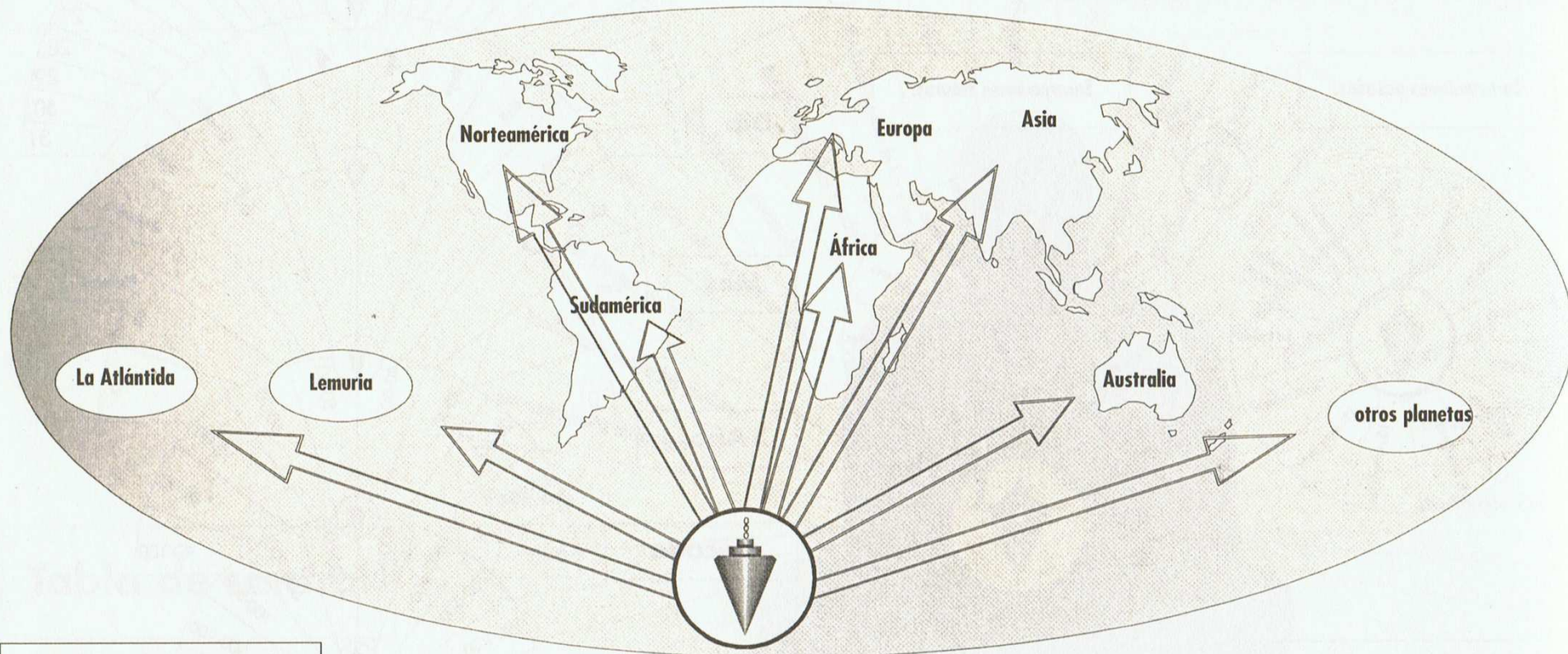


Tabla de control



Si habéis localizado vuestro continente,
coged un mapa y determinad el lugar exacto.

Condiciones de vida de la reencarnación

Para conocer el nombre y los años de vida de vuestra reencarnación, utilizad la tabla alfabética y numérica de la pág. 17

Determinación del sexo:

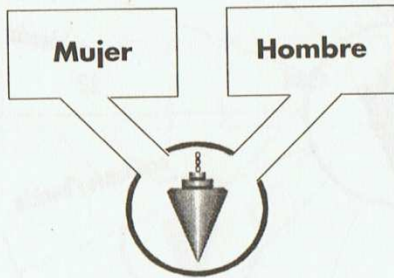
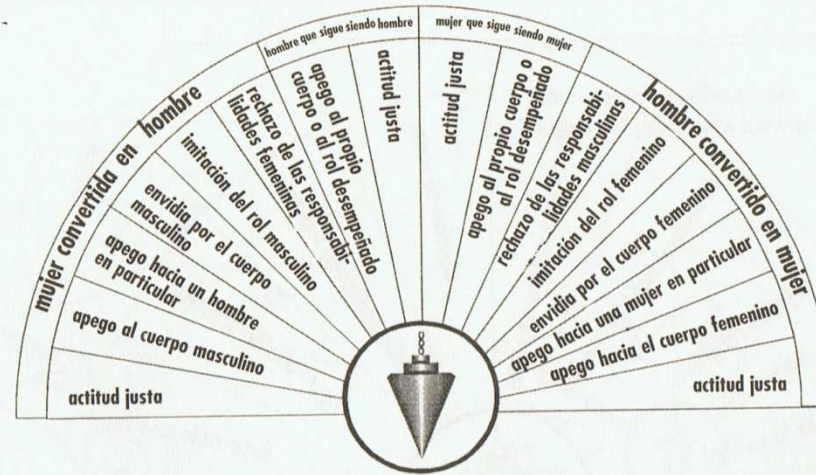


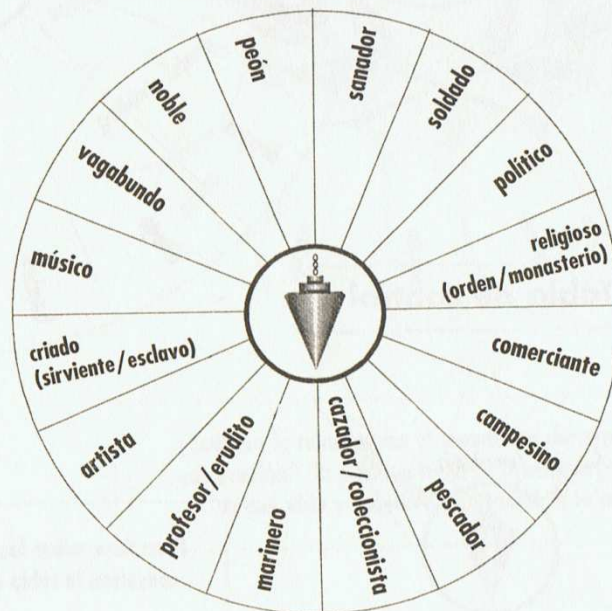
Tabla de control



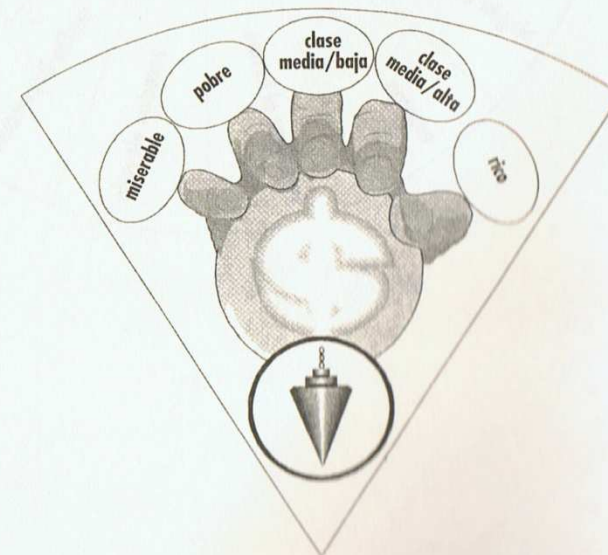
Cambio de sexo con respecto a la anterior reencarnación y posible causa.



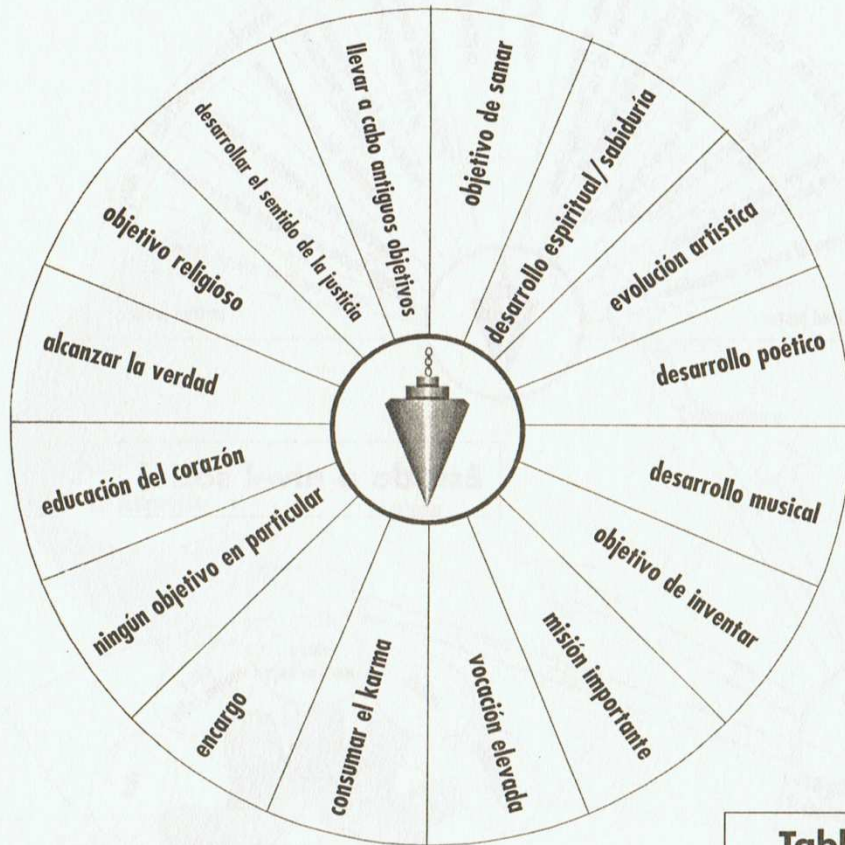
Profesión:



Estado o nivel social



Objetivo de la vida durante la reencarnación



Circunstancias de la muerte de la respectiva encarnación

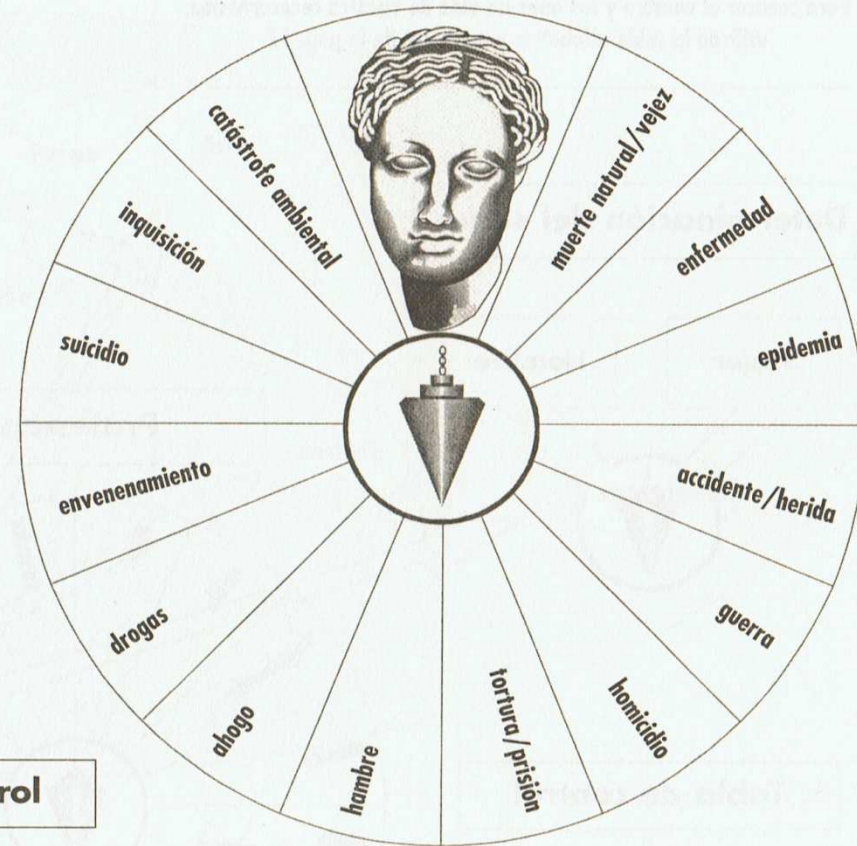


Tabla de control



Para determinar los órganos heridos con resultado mortal, consultad la tabla de los órganos en las páginas 35/36.

Reencarnación del compañero

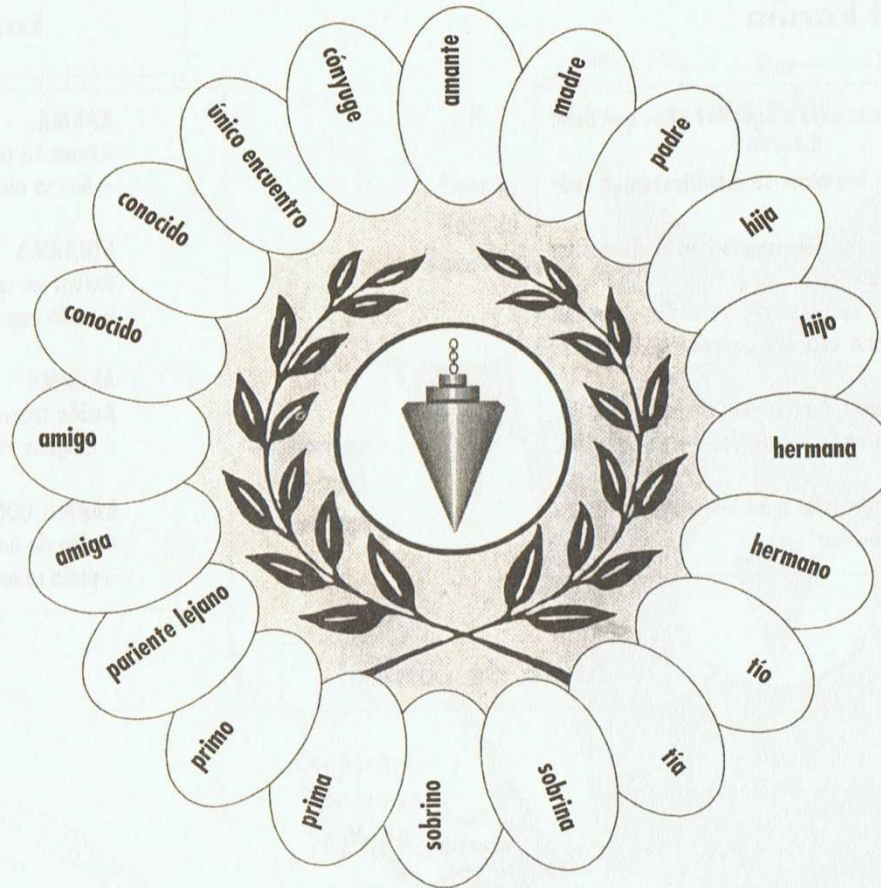
Ante todo, preguntad si la persona que os interesa posee una relación "kármica" con vosotros. En caso afirmativo, preguntad si esta relación se halla destinada a durar por varias reencarnaciones.

SI

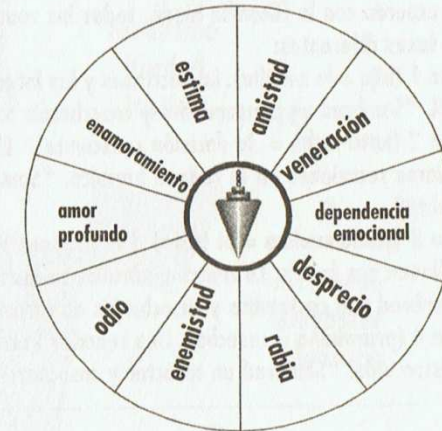
NO



Tabla de control



¿Qué vínculos sentimentales existen con el compañero kármico?



¿Cuál era la relación con el compañero durante la anterior reencarnación? (la primera tabla de la reencarnación os indica en qué vida y cuándo encontrasteis a la persona).

RUNAS

Runas de los vikingos

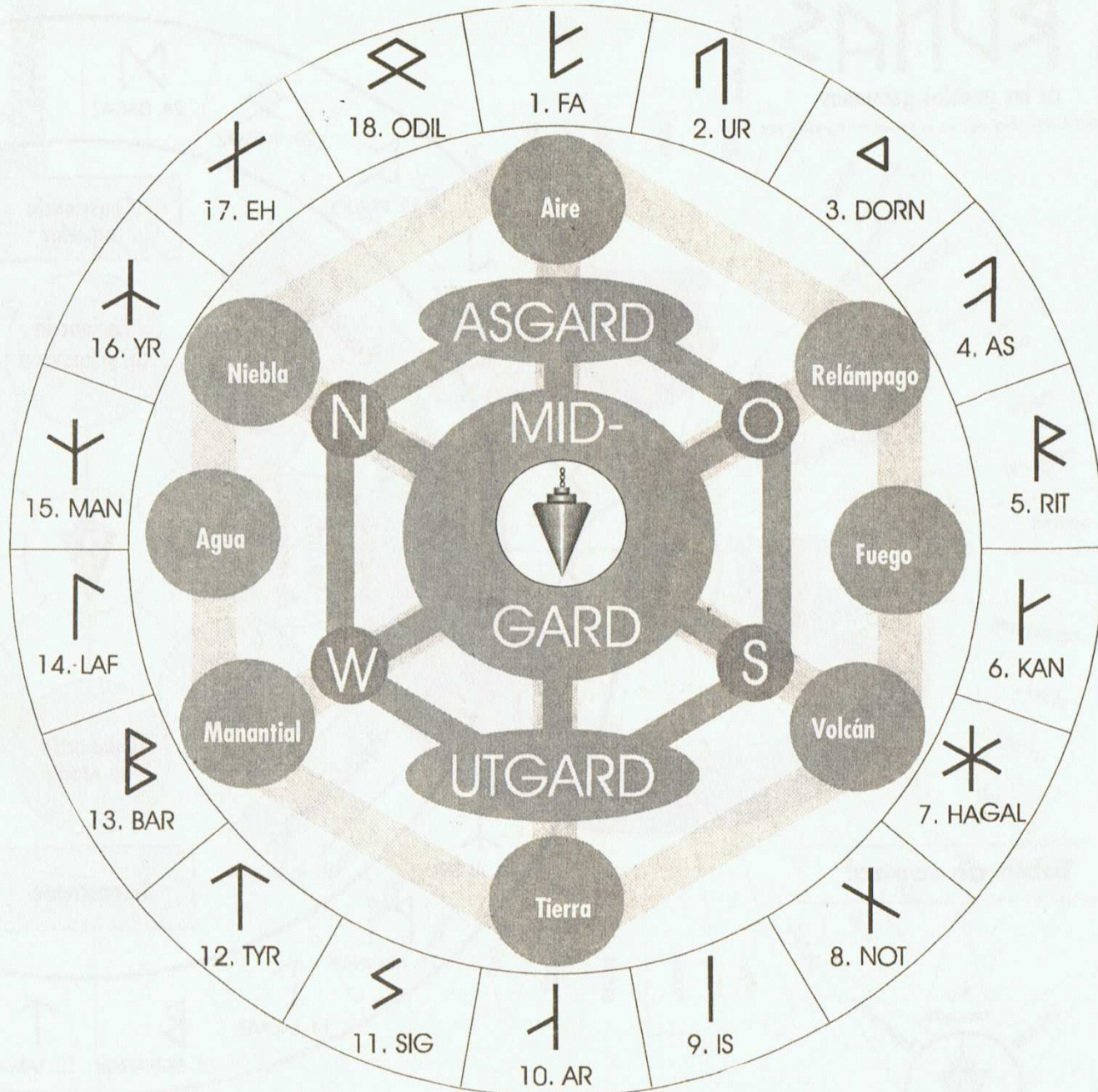


Tabla de control



EBT72<1n>A|P&G|HT|*||T|t-x|PTP|P|P|s|B|t|R-y|P|J
RUNAS
 de los pueblos germanos
 s|B|B|T|2|<1|n|>A|P&G|HT|*||T|t-x|PTP|P|P|s|B|t|R-y|P|J

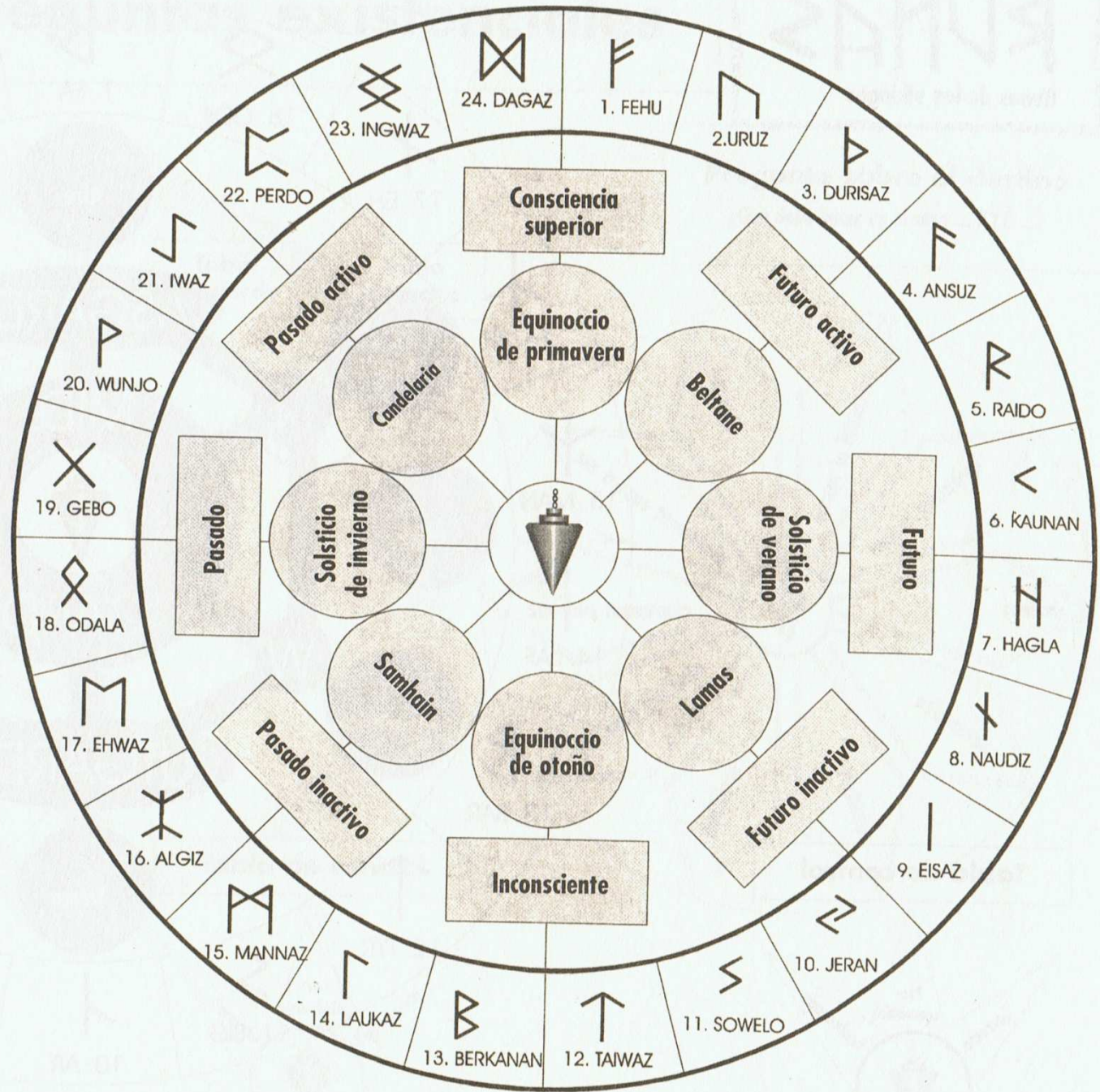


Tabla de control



La rueda de la medicina

Animales Totémicos

Tabla de control

