

Le 29/11/2020

Traduction Française :

(EN) Stellar Navigation 2 - Part 3: Extraterrestrial Ship Technology – Swaruu of Erra (01/10/2019)

Navigation Stellaire 2 – Partie 3 – Swaruu de Erra

Le points importants de la Partie 2 :

- Le mouvement pour former une onde stationnaire ou pour former un nœud (matière) est un flux ou courant dans l'Ether et ce courant est la Gravité.
- La Gravité ne provient pas de la masse et de la matière, la Gravité est ce qui forme la masse et la matière et elle lui est directement proportionnelle.
- Le Rayon Tracteur peut projeter et manipuler à volonté n'importe quelle forme au sol ou dans un champ de fréquence. C'est vraiment de la création de matière à partir d'énergie.
- On peut décrire cette fonction du Rayon Tracteur comme une imprimante 3D perfectionnée qui travaille à partir d'énergie-fréquence.
- On peut également insérer une situation dynamique ou une séquence d'évènements dans une autre matrice de fréquences, connue sous le nom de l'extérieur ou le monde réel.
- Les champs magnétiques sont étroitement liés aux champs de gravité, étant essentiellement la même chose.
- Il n'y a pas de matière, il n'y a qu'une soupe complexe d'énergie-fréquence qui forme tout. Si cette soupe est comprise et modifiée en utilisant de la technologie, vous pouvez virtuellement faire n'importe quoi avec et en elle.

Pour poursuivre avec les informations contenues dans Navigation Stellaire 1, je ne décrirai pas à nouveau la nature des cartes, mais je continuerai à partir de là.

Puisque tout est fréquence et que toutes les fréquences manifestent la matière en utilisant des ondes stationnaires et des nœuds résultant de leurs harmoniques, un vaisseau spatial utilise la même méthode d'insertion dans un nouveau lieu appelé destination, que celle que nous utilisons pour manifester un objet solide grâce à notre Rayon Tracteur. Il s'agit d'observer et de comprendre mathématiquement, non seulement la fréquence exacte de la destination, mais aussi ses harmoniques de fréquence. Pour qu'un vaisseau spatial se manifeste à sa destination, ce que nous devons faire est d'égaliser la fréquence de la matière dont notre vaisseau est composé de même que ses harmoniques de fréquence avec celles de la destination de sorte que sa matrice énergétique et tous ses composants l'acceptent comme faisant partie de ses harmoniques. Cette acceptation équivaut à ce qu'il soit inséré dans la destination, le vaisseau se manifeste alors à destination.

Un vaisseau au repos à son point de départ aura une fréquence spécifique et sera en harmonie énergétique avec son environnement. Au moment où le vaisseau modifie sa fréquence et ses harmoniques et les change pour celles de la destination à l'aide de la carte de fréquences, ou carte de fréquences stellaires, il cesse d'être énergétiquement compatible avec son lieu d'origine et devient compatible avec sa destination.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=9914QYRENHI>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

C'est le saut énergie-fréquence que nous appelons saut quantique, vol supra-lumineux, vol en distorsion (Warp) ou hyper-espace. Il s'agit, en effet, d'un saut d'un lieu d'origine de la matière dans l'éther et de l'éther vers un autre lieu de destination de la matière.

Comme je l'ai décrit dans la navigation stellaire 1, nous pouvons percevoir ou comprendre notre carte stellaire de fréquences en remplaçant des lieux et des objets tels que les planètes et les systèmes stellaires par leurs valeurs numériques d'énergie-fréquence. Comme je l'ai expliqué précédemment, les objets de grande masse obtiennent une valeur de fréquence numérique élevée et les petits objets une valeur de fréquence numérique faible. Des lieux apparemment vides comme l'espace profond ne reçoivent pas une fréquence équivalente à zéro mais une nomenclature de basse fréquence - énergie parce que cet espace n'est pas tout à fait vide. C'est un milieu dans lequel sont transmises les ondes gravitationnelles qui formeront des objets lorsqu'ils auront pu une former une harmonique correcte et stable.

Venez avec moi ... accompagnez-moi aux niveaux d'ingénierie d'un vaisseau spatial !

Chaque race a ses vaisseaux, ses astuces et ses façons de les fabriquer et de les monter ou de les réaliser. Je connais le fonctionnement et les variantes utilisées par plusieurs races ou espèces interstellaires mais je vais me concentrer sur celles de Taygéta non seulement parce que ce sont les miennes, et que c'est ce que j'ai ici avec moi, mais aussi parce que ce sont parmi des plus avancées. Toutes les races n'utilisent pas les mêmes moteurs ou les mêmes méthodes.

Un vaisseau Taygétien utilise trois façons de se déplacer. Deux sont considérées comme des modes de propulsion et la troisième est une manifestation basée sur la manipulation des fréquences des pièces du vaisseau lui-même.

La première est bien connue de tous les initiés au sujet des OVNI :

1.- Manipulation gravitationnelle

La seconde est un système action-réaction, comme celui d'un jet ou d'une fusée.

2.- Jet ou fusée à plasma électromagnétique de haute énergie

Le troisième est le plus intéressant et est celui qui favorise le vol à des vitesses supérieures à la lumière (Et il n'est pas considéré comme une propulsion comme les deux premiers modes)

3.- Immersion totale du vaisseau lui-même dans un tore à haute fréquence d'énergie contrôlée précisément à partir d'un ordinateur, manipulation de l'Ether.

Manipulation gravitationnelle

Qu'est-ce que la gravité ?

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=9914QYRENHI>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

La gravité n'est rien d'autre qu'un flux d'énergie dans un milieu énergétique potentiel appelé éther qui obéit à une fréquence spécifique. Elle n'est pas facilement mesurable à partir d'un plan existentiel à basse fréquence, comme le plan 3D de la Terre et ce qui peut en être perçu ne sont que ses effets comme ce qui attire des objets grands ou petits. La gravité est donc le flux magnétique de fréquence spécifique.

Comme c'est une fréquence magnétique spécifique, elle sera spécifique à chaque endroit particulier puisque la dynamique de l'interaction énergétique entre les objets, les planètes, les soleils, les lunes par exemple, spécifique à chaque endroit est unique. La gravité est directement couplée à la fréquence de transformation de l'énergie potentielle en un objet solide avec masse, ce qui fait que la quantité de gravité qu'un objet reçoit est directement proportionnelle à sa masse.

Donc, pour manipuler la gravité ou pour générer une gravité artificielle, il faut d'abord détecter la fréquence de base du flux gravitationnel de ce point ou de cette région et d'y créer un flux électromagnétique de valeur opposée qui le neutralise en utilisant le principe de la fréquence destructive.

Si le flux gravitationnel d'un lieu est de 7,83 Hz, nous devons alors générer le contraire, soit -7,83 Hz, ce qui équivaut à l'apesanteur (0Hz) ou au potentiel de gravité annulé. Si vous avez une fréquence de 7,83 Hz et que vous générez -7,84 Hz, vous avez un pourcentage de gravité de +0,01 par rapport à la fréquence de base gravitationnelle à annuler, ce qui équivaut à ce que votre objet ou vaisseau monte lentement. Si votre base est de 7,83Hz mais que vous générez -7,82Hz alors votre vaisseau descend lentement. Il vous suffit de manipuler les fréquences que vos moteurs génèrent pour manœuvrer votre vaisseau ou pour annuler la gravité d'un lieu.

Pour cela, nous pouvons utiliser des instruments précis tels que des interféromètres magnétiques ou alors, nous faisons passer un courant électrique spécifique et stable connu à travers une série de bobines supraconductrices qui **ont ensemble** une autre bobine supraconductrice isolée par un moyen non conducteur d'environ 30 nanomètres. Le saut quantique de chaque électron entre les deux bobines supraconductrices sera directement affecté par la présence de champs magnétiques de haute énergie équivalents à la gravité. Les différences de flux d'électrons entre les deux pôles de l'interféromètre dues à la présence et à l'influence de la gravité sur leurs électrons déterminent par ordinateur la fréquence gravitationnelle à laquelle le capteur est exposé.

L'ordinateur effectuera les calculs nécessaires et agira sur un algorithme de contrôle des moteurs qui, à son tour, changera ou ajustera leur fréquence de sortie selon les instructions et la nécessité de chaque moment.

Générateurs gravitationnels

Ils sont très similaires aux générateurs de base du Rayon Tracteur, ils sont essentiellement les mêmes mais en plus grand. Ils sont placés aux endroits clés d'un vaisseau et le long de sa coque et tous fonctionnent de façon imbriquée car ils coopèrent les uns avec les autres pour donner un effet global qui enveloppe tout le vaisseau.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=9914QYRENHI>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Cependant, contrairement au tore à immersion totale supra-lumineux que nous verrons plus tard, ces petits générateurs gravitationnels peuvent modifier les valeurs du flux électromagnétique gravitationnel à un ou plusieurs endroits ou zones spécifiques d'un vaisseau.

Comme je l'ai décrit ci-dessus, un générateur gravitationnel peut annuler l'effet de la gravité ou le manipuler uniquement en jouant avec ses fréquences de sortie. Ainsi, si tous les générateurs sont équilibrés, le vaisseau reste en vol statique. Mais si nous modifions la valeur des générateurs avant de sorte que la gravité terrestre affecte davantage le nez du vaisseau et non la queue, nous le ferons pencher vers l'avant. Nous modifions les valeurs d'une aile et le vaisseau s'incline de ce côté. Les générateurs gravitationnels fonctionnent ou agissent comme des gouvernes telles que les ailerons et les volets dans un avion traditionnel.

Les générateurs gravitationnels peuvent modifier leurs valeurs dans l'ensemble de sorte qu'un vaisseau se déplace dans la direction souhaitée, créant ainsi un gradient gravitationnel devant lui. Le vaisseau tombe littéralement dans la direction voulue.

J'ai quelques images schématiques, elles proviennent de votre web mais elles peuvent servir. Elles sont téléchargées à partir de sites web de la Terre, tout ne s'applique pas à nos vaisseaux.

Alors que les générateurs gravitationnels se trouvent partout dans toute la coque d'un grand vaisseau, leur nombre est généralement réduit dans les vaisseaux plus petits. Pour illustrer ceci, on peut parler de la nécessité d'utiliser en tant que distribution de base dans les vaisseaux triangulaires ou le soi-disant TR-3, trois générateurs gravitationnels situés chacun dans un coin. Si ce système de propulsion est silencieux et permet des vitesses élevées, il ne suffit pas, à lui seul, à permettre au vaisseau d'atteindre des vitesses proches de celle de la lumière, et encore moins de la dépasser.

Un générateur gravitationnel est presque le même, est fondamentalement le même, que celui utilisé pour le Tractor Beam. Dans sa configuration la plus courante, il est constitué de plusieurs couches de sphères rotatives imbriquées les unes dans les autres. Chaque sphère est constituée d'un composé ou d'un matériau non conducteur mais très résistant aux températures élevées et est entièrement remplie d'un liquide métallique sous haute pression en alliage spécial. L'équivalent terrestre le plus proche est le Mercure enrichi ou Mercure rouge. Ce dernier est également utilisé comme tel dans certains modèles de vaisseaux.

Les sphères tournent en sens inverse les unes par rapports à la suivante à une vitesse comprise entre 10 000 et 100 000 rotation par minute (RPM), les différences de vitesse entre chacune des sphères et leur relation avec les autres provoquent un changement interne de la fréquence de sortie gravitationnelle.

Il faut se rappeler que la gravité n'est rien d'autre que du magnétisme à très haute fréquence.

Ce qui est présent dans ces schémas sont des choses très fondamentales concernant les moteurs gravitationnels. Beaucoup de ces choses sont connues sur Terre. C'est même connu de la population normale, mais ils ne les appliquent pas. Je ne doute pas que cela ait été transmis en partie par d'autres races. Et aussi par les Starseeds le transmettent.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=9914QYRENHI>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Celles-ci sont faites par moi, elles sont faites pour le vol supra-lumineux. Ce n'est pas sur le web, c'est moi qui les ai faites. J'ai utilisé des toroïdes trouvés sur le web, un vaisseau de science-fiction et avec Photoshop je les ai ajoutés pour illustrer le toroïde dans lequel un vaisseau est enveloppé pour le vol supra-lumineux.

Voici le vaisseau de l'Alcyone vu d'un télescope. Ce sont de vraies photos, mais avec un contraste accru :

Le vaisseau Dieslientiplex (Image bien connue) :

Vaisseau royal draconien :

Un vaisseau poursuivant une fusée :

Un de nos vaisseaux :

Robert : Sont-ils dorés ou est-ce un effet de la photographie ?

Swaruu : On ne voit que les points chauds du vaisseau, là où le soleil le frappe.

Un cargo Taygétien :

Vaisseau de croisière lourd Centauri :

D'autres vaisseaux Taygédiens :

Les Taygédiens ont également des vaisseaux Cimenterre de classe « b » et Cimenterre « a » Les « a » sont des intercepteurs, et les « b » sont des vaisseaux d'assaut. La différence est que les vaisseaux d'assaut sont plus lourds. Le Cimenterre « b » arrive sur un site et fait descendre les membres de notre équipe, les véhicules, l'équipement, etc. Les cimenterres « a » sont rapides, légers, conçus pour atteindre d'autres vaisseaux de chasse. Le Cimenterre mesure 60 +3 mètres avec deux réacteurs, donne 2,5 à 3 TEV de puissance. Le « b » peut avoir un équipage de 7 + 1 ; les « a » n'ont que deux membres d'équipage, bien qu'ils puissent en transporter plus.

Très bien. J'ai déjà décrit sommairement le vol des supresseurs magnétiques. Résumé des supresseurs de gravité. Ses capteurs, principalement du type interféromètre, localisent les fréquences magnétiques-gravitationnelles précises de l'endroit où vole le vaisseau. Ensuite, les informations sont transmises à l'ordinateur de bord, qui donne les instructions aux différents générateurs situés sur la coque du vaisseau, à savoir qu'il les active plus ou moins selon la manœuvre à effectuer.

Les générateurs vont modifier la fréquence de sortie exacte de leur magnétisme haute énergie et haute fréquence (gravité) en modifiant la vitesse, ou la différence de vitesse entre les sphères remplies de liquide supraconducteur. Ce liquide n'est pas connu sur Terre car il est spécial et de haute technologie mais son équivalent le plus proche sur Terre est le Mercure enrichi ou Mercure rouge (qui est encore utilisé dans certains vaisseaux non terrestres). Et cette différence de vitesse est modifiée avec ou à l'aide des paramètres et des instructions de l'ordinateur.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=9914QYRENHI>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Les sphères des générateurs de gravité elles-mêmes sont faites d'un matériau composite non métallique qui est très résistant aux forces dynamiques ainsi qu'aux températures élevées. Et sur le plan électromagnétique, leurs propriétés sont neutres, ne jouant que le rôle de récipients pour liquide. Electromagnétiquement, c'est comme s'il ne s'agissait que de sphères de liquide supraconducteur tournant à des vitesses différentes et opposées.

Le moyen de propulsion pour rotation des sphères des générateurs est électrique, puisque ces mêmes sphères agissent comme un cadre de "moteur électrique", ce qui rend inutile l'installation de moteurs externes supplémentaires qui entraînent le mécanisme et la vitesse de rotation typique oscille entre les 10 000 et 200 000 tours/minute (RPM).

Ces moteurs peuvent à eux seuls entraîner un vaisseau à une vitesse proche de 50 000 km/sec (une bonne partie de la vitesse de la lumière) ou pratiquement le sixième de la vitesse de la lumière et ce système est encore considéré comme une propulsion, soit la propulsion gravitationnelle.

La force ou l'ampérage (à défaut d'avoir un terme plus approprié) des moteurs est directement proportionnelle à la masse totale du vaisseau, ce qui est un facteur fondamental pour la taille, la distribution et la consommation d'énergie des supresseurs de gravité de chaque vaisseau.

Le nombre minimum de compensateurs de gravité dans un vaisseau est de 3. Moins que cela, il n'y a aucun moyen de bien contrôler le vaisseau et cela donne des résultats chaotiques comme celui de Die Glocke Nazi qui n'en avait qu'un qui ne contrôlait pas ses fréquences de sortie.

Robert : Avec ces moteurs, la forme du vaisseau a-t-il de l'importance ? Il n'a pas besoin d'être aérodynamique, n'est-ce pas ?

Swaruu : Cela n'a pas d'importance. Mais, oui, il faut d'abord comprendre à quoi il servira parce que, si le vaisseau entre dans l'atmosphère, il a quand même besoin d'un peu d'aérodynamisme. Bien qu'à proprement parler, le tore électromagnétique enveloppant un vaisseau serait ce qui lui donnerait sa forme aérodynamique et non la coque. Malgré tout, les vaisseaux très avancés comme le Classe SUZY de Taygéta sont structurellement aérodynamiques.

Dans le cas d'un vol supra-lumineux ou dans le cas d'un jet à plasma ou d'une propulsion gravitationnelle également, les 3 façons, si un vaisseau est enveloppé dans son tore électromagnétique, avec un changement de densité par rapport à l'extérieur (différence de densité entre le vaisseau et son environnement) ... la forme de la coque devient sans importance, ce qui permet de faire voler sans problèmes à des vitesses énormes un vaisseau cubique ou un vaisseau en brique.

Sur base de ce qui précède, dans les vaisseaux discoïdaux, la raison pour laquelle de nombreux vaisseaux, en particulier les petits, ont une forme discoïdale est qu'elle est la plus appropriée pour promouvoir le flux dynamique des ondes gravitationnelles qui sont générées par ses petits moteurs de puissance relativement faible. Ce courant gravitationnel dynamique est appelé Flux dans un vaisseau. Pour les vaisseaux de plus grande puissance, la forme discoïdale ne présente pas d'avantage.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=9914QYRENHI>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Robert : Je pensais que la plupart des vaisseaux étaient discoïdaux. Mais quand j'ai vu une image de la forme approximative de Suzy, j'ai réalisé que tous ne sont pas discoïdaux ou que ce ne devait pas être nécessaire.

Swaruu : Ce qui se passe, c'est que les formes discoïdales sont celles que l'on voit le plus fréquemment, en parlant des formes positives (ce qui n'est plus le cas maintenant puisque toutes les formes abondent) parce que les vaisseaux discoïdaux sont ceux utilisés pour le transport de base. Ils sont comme les voitures pour de nombreuses races, ils sont partout et tout le monde en a un ou plusieurs. Cela dit, la forme la plus courante pour un vaisseau interstellaire est... Dites-moi quelle est, selon vous, la forme la plus courante ?

Robert : La forme sphérique. Le toroïde, sinon il n'aurait pas de forme car il se manifeste simplement.

Gosia : Sphérique oui. Ou cette forme typique de Meier.

Swaruu : Non.

Robert : Qu'est-ce que c'est ?

Swaruu : La forme de l'astéroïde. Ce n'est pas une blague. Je suis très sérieuse.

Gosia : Mais fait exprès comme ça? Pour ressembler à des astéroïdes ?

Swaruu : Une race capture un astéroïde avec la bonne composition, généralement métallique, ils le creusent, ils y mettent les moteurs à l'arrière, la cabine à l'avant et voilà, ils ont leur vaisseau. Ils économisent l'installation de la coque et de cette façon, ils ont non seulement une protection contre les impacts dans l'espace mais aussi un bon camouflage. Il faut préciser qu'il s'agit d'une solution de faible technicité utilisée par des milliers et des milliers de civilisations qui font à peine leurs premiers pas dans l'espace interstellaire.

Robert : Oumuaoumua ou quel que soit son nom, Image 26

Swaruu : Pour une race en développement, il est très cher de fabriquer une coque polymorphe en titane de 2 kilomètres de long, comme celle-ci. Ils utilisent alors des astéroïdes parce qu'ils sont "gratuits" et que dans l'espace, la forme n'a aucune importance.

Bien que cette forme soit commune, et parfaitement viable, ce truc Oumauma, nous ne trouvons aucun sens ici à ce qu'ils disent, car il n'y a pas qu'un seul vaisseau ici, il y en a des milliers en transit interplanétaire et interstellaire. Comme je l'ai déjà dit, décrire ou se faire demander ce qu'est Oumauma, c'est comme s'ils vous disaient ou vous demandaient si votre rue vous avez vu un "étrange" objet métallique avec des portes sur les côtés et qui roule sur un cadre à 4 roues.

Il y a tellement de vaisseaux/voitures qu'il est impossible de savoir sur lequel ils ont épinglé ce nom « Oumauma » ou comment ça s'écrit. Pour nous, ce n'est donc qu'un autre mensonge de la NASA. Ne voient-ils qu'un seul vaisseau d'environ 100 mètres de long (assez petit) et ignorent-ils les 357 000 autres qui passent dans la région chaque jour ? C'est uniquement pour que les humains pensent que la

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=9914QYRENHI>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

NASA est capable de détecter tout ce qui passe par le système solaire. Il y a un autre problème ici. De nombreux vaisseaux ne se déplacent pas dans une densité observable en 3D, ce qui complique encore plus les choses.

Gosia : En théorie, aucun ne devrait être vu puisqu'ils sont supposés être en 5D, n'est-ce pas ?

Robert : Mais, je comprends qu'en entrant dans l'atmosphère sous les ceintures de Van Allen, cela change la situation.

Swaruu : Oui, on peut en voir beaucoup parce que ce qu'on peut percevoir en 3D (y compris le spectre de la lumière visible) n'est que la partie du spectre électromagnétique de ce que le vaisseau émet et non pas le vaisseau lui-même. C'est en partie pour cette raison que vous ne pouvez pas reconnaître beaucoup de vaisseaux parmi ceux que j'ai envoyé ici. Et ce problème s'applique aussi bien aux planètes qu'aux soleils lointains. Ils ne voient que la partie 3D de ce qui est à l'extérieur et pas l'ensemble de ce qui est à l'extérieur, autrement dit, ils voient uniquement les composantes 3D des objets qui sont dans d'autres densités puisqu'une densité plus élevée comme 5D comprend 60% de 3D.

Je termine la section des moteurs à impulsion gravitationnelle.

Dans la prochaine partie, nous verrons : Propulsion par jet de plasma électromagnétique de haute énergie.

Traduction par AnnC de l'Alliance française interstellaire.

Depuis 2008 l'équipe des Taygetiens a contacté des centaines de personnes sur Terre pour le programme officiel « premier contact ». Le programme n'est plus d'application depuis, cependant Swaruu et l'équipe Taygetienne ont continué le contact avec nous, Robert et Gosia, passant beaucoup de courant, spirituel, métaphysique, historique, scientifique, et technologique.

Les informations ne sont pas canalisées. Elles sont directement écrites utilisant les technologies terrestres via internet.

C'est la première fois de l'histoire qu'une race extraterrestre partage directement de telles et énormes quantités d'informations. Extraterrestre

C'est le moment pour nous de se réveiller et d'en apprendre plus sur la réalité qui nous entoure !

Les principaux contacts :



Swaruu de Erra (Yazhi Swaruu) est une jeune femme de l'étoile Taygeta dans les Pléiades et vient d'une de ses 4 planètes – Erra.

Elle est pilote de chasse, experte en ligne de temps (timelines), et guide spirituel pour nous tous aussi bien que l'équipe des Taygetiens elle-même.



Anéeka de Temmer est une jeune femme de l'étoile Taygeta dans les Pléiades et vient d'une de ses 4 planètes – Temmer.

Elle est arrivée en orbite terrestre en avril 2016, son rôle dans le groupe est chef des analystes terrestre autant que pour les données spatiales. De plus, et parmi d'autres tâches, sa spécialité est portée sur les « ordinateurs » holographiques à bord.

**les images sont illustratives uniquement*

Visitez les chaînes pour voir toutes les vidéos :

Despejando Enigmas (Robert – Espagnol) :

<https://www.youtube.com/channel/UChOGxLFJKNKm91za6r3pjAA>

Agencia Cosmica (Gosia – Espagnol) :

<https://www.youtube.com/channel/UCYjj30Cp0U9coWALouInCbg>

Red Agartha (Robert – Espagnol) :

<https://www.youtube.com/channel/UCwNit481qrGklhyNttKuLDQ>

Cosmic Agency (Anglais) :

<https://www.youtube.com/channel/UC2MMhSGDuf9kKXPvXfgOr9w>

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=9914QYRENHI>

Vidéo Esprit Libre (FR) :