

ПОДРОБНЕЕ О 3D-МАТРИЦЕ: СООБЩЕНИЕ ОТ ВНЕЗЕМНОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ ПЛЕЯДЕАНЦЕВ (ТАЙГЕТА) (5)

Опубликовано 6 октября 2018 Cosmic Agency, Гоша

Гоша: Привет, Сваруу, привет, Анека! Как приятно сегодня поговорить с вами обоими.

Сваруу: Привет, Гоша. Приятно снова быть здесь с тобой.

Анека: Как дела, Гоша? Спасибо за приглашение.

Гоша: Конечно! Я слышала, что ты была экспертом в программировании 3D-матрицы. Хотелось бы узнать о ней больше. Пожалуйста ... твоими словами: как она работает? Ты можешь быть настолько конкретна, насколько хочешь.

Анека: Хорошо. Отсюда мы видим карту частот. Компьютер превратит их в видимые объекты, такие как пейзаж, дерево, здание. Эти частоты также являются событиями, а не только твердыми объектами. Компьютер поместит все это перед тобой, в данном случае передо мной, в виде интерактивной голограммы.

Я могу перемещать предметы руками или мысленно. Я представляю себе здание, и компьютер изображает его на голограмме, а потом манипулирует им. Это физическая часть. Следующим шагом будет просмотр событий как частоты. По мнению многих, именно здесь он становится агрессивным.

Гоша: Ты сказала: «Отсюда мы видим карту частот». Я не поняла этого, прости. Где эта карта частот? На твоём компьютере?

Анека: Она на моем компьютере. Она будет на экране или будет проецироваться на меня передо мной в виде интерактивной голограммы здесь, на этом корабле.

Гоша: Хорошо, сделаем паузу на секунду. У меня есть сомнения, пожалуйста. Ты хочешь сказать, что на Земле нет объектов? Ни деревьев ... ни гор, ничего? Потому что из того, что я поняла, Земля уже здесь ... в своем 5D состоянии ... это просто наше восприятие ее заблокировано в 3D. Итак, мы видим эти деревья и горы более ограниченно, не так ли?

Анека: Да, но есть то, что вы бы назвали реальными объектами в 5D, и наложенными нереальными объектами в 3D. Это те, которые мы можем изменить. Мы также можем изменить 5D, но не с помощью этой технологии, которая по нашим стандартам довольно устаревшая и старая.

Гоша: Ок, отлично. Можешь ли ты указать, какие объекты также являются реальными объектами в 5D ... и какие из них наложенные? Я имею в виду ... настоящая ли природа? Горы ... реки и т.д. Потому что я так чувствую!

Анека: Да, природа в основном настоящая. Искусственные города нет или по большей части не реальны. Но для каждой области это отличается.

Гоша: Искусственные города. Ты имеешь в виду, что некоторые города полностью наложены?

Анека: Все они являются искусственными 3D, но некоторые имеют более старые элементы. Те места больше 4D. Я имею в виду такие места, как замки и старые дома ... места с привидениями и аномальными вещами.

Это зависит от каждого города. Некоторые больше, чем другие, но все они, я бы сказала, более чем на 50% 3D-Матрица.

Гоша: А если перейти на 5D ... они исчезнут?

Анека: В основном да.

Гоша: Если это произойдет ... что останется на Земле? Никаких построек? Города? Только природа вот так внезапно?

Сваруу: В некоторых случаях да, просто природа, в других частично город, только некоторые элементы останутся. Это также рассматривается как жизнь в другой параллельной реальности или временной линии.

Гоша: Все мы проснувшись в 5D ... где мы будем жить? Все наши дома исчезнут? Мы просто проснёмся однажды в лесу? И что потом?

Сваруу: Ваши дома, а также любые другие места, в которых вы нуждаетесь, останутся в силу того простого факта, что их проявляют сами люди. Так что их дома никуда не денутся. Только эти ужасные правительственные здания и банки, например. Те вещи, которые никто не хочет, существуют как навязанные Матрицей за пределами реальных потребностей и желаний населения реальных людей.

Гоша: О, да? Там будут пустые места? В центре города? Произойдет ли это постепенно или внезапно? Переход в 5D? Я имею в виду ... однажды мы просто проснёмся, и все правительственные здания исчезнут? Не будет ли это слишком странно?

Сваруу: В некоторых случаях да, просто исчезнет, оставаясь в виде «эффекта Манделы», как воспоминание, что там что-то было. В других случаях, больше похоже на то, что зданиям будет дано другое предназначение или они будут снесены, чтобы пространство использовалось для чего-то другого.

Гоша: И пирамиды тоже 3D? Нет, я так не думаю, не так ли? Они были раньше.

Анека: Во всем есть что-то от 3D, но давай предположим, что, как вы можете представить, они относятся к структурам с «меньшим 3D», чем другие.

Сваруу: Что реально? В любом случае это все в твоей голове. Все, что делает эта технология, - это побуждает вас увидеть что-то своими ограниченными 5-ю чувствами. Твой опыт реален, больше ничего нет. Даже объекты 5D не реальны. Они тоже Матрица, Матрица более высокого уровня, но это Матрица.

Гоша: Но вставленные 3D объекты менее реальны, чем объекты 5D, не так ли?

Сваруу: По твоему опыту они не менее реальны. Только с нашей точки зрения отсюда из 5D.

Гоша: Ок. Итак, какие еще объекты вы обычно вставляете? А еще ... вы вставляете события? Потому что это связано с тем, что я читала о так называемых голографических вставках, сделанных Зетой Ретикули. И так называемые интерференции восприятия (перцептуальные интерференции).... я думаю, это очень похоже на это.

Анека: Верно. Вставляем объект и события. Оттуда ты, как сказала Свару, воспринимаешь их все как реальность, а отсюда, поскольку мы находимся в другой плотности, мы можем видеть и отличать 3D-объекты от 5D-объектов и даже манипулировать 3D-объектами.

Гоша: Хорошо, ты можешь уточнить, Анека, пожалуйста? Какие объекты и события вставлены?

Анека: Например, мы можем увидеть важного человека. И под важным мы не подразумеваем знаменитостей или кого-то, кого там считают важным. Мы имеем в виду кого-то, кто играет здесь ключевую роль, даже если он или она библиотекарь. Представь, что у этого человека плохой день, он входит в негативную спираль, которая в конечном итоге приведет к ограблению и убийству этого человека. Вставим в матрицу что-нибудь простое. Этот человек может спускаться в лифте по пути к выходу в конце дня и всего в нескольких минутах от ограбления / убийства. Оказавшись в лифте, мы можем вызвать электрическую проблему, из-за которой он задержится всего на 1 минуту, поэтому он больше не будет совпадать с ограблением.

Гоша: Удивительно. И мы здесь думаем, что это какая-то космическая судьба.

Анека: Но мы можем вставлять предметы, например, гвоздь в шину автомобиля, заставляя ее останавливаться из-за спуска. Или даже дерево или здание, где его не было. Помнишь эффект Манделы? Это не временные линии, которые меняются, это вещи, физические объекты, которые перемещаются, вызывая изменение в восприятии людей. Но иногда они помнят, что все было иначе!

Гоша: Круто! Ты можешь вставить билет для путешествия по всему миру? Просто шучу!

Анека: Билета недостаточно. Также необходимо вставить причину и следствие этого. Откуда взялся этот билет, иначе это не сработает, поскольку ты не сможешь воспользоваться билетом, если он не зарегистрирован в базе данных авиакомпании для места.

Гоша: Хорошо, это была всего лишь шутка. Поэтому иногда вы вставляете детали событий ... Например, спущенное колесо или что-то в этом роде ... чтобы какое-то событие не произошло. У нас здесь иногда случаются серии подобных событий ... которые кажутся «случайными». Когда мы узнаем, что это вставка в 3D матрицу или когда это Высшее Я, изменяющее реальность ... проявляемую?

Анека: И то и другое, Гоша, или только ты. Это зависит от каждого конкретного события.

Сваруу: Вы намного могущественнее, чем вы думаете. Только программирование Матрицы заставляет вас думать, что вы не могущественны или что являетесь жертвами. Вам даже не нужны лунные машины, чтобы изменять место, вашего намерения достаточно, и я говорю это очень серьезно. Эта идея о том, что вы беспомощны, это то что поддерживает 3D- матрицу и рептилий.

Гоша: Отлично, я поняла! Итак, резюмируя эту часть: матрица основана на восприятии. Блокировка осведомленности людей о вещах и вставках.

Анека: Верно!

Сваруу: Верно! Все дело в восприятии. Там ничего нет. Только воздействие чего-то на ваши чувства.

Гоша: Ну природа здесь, как мы подтвердили выше? Она существует в 5D.

Сваруу: Да, но они обе являются лишь восприятием. Одна «естественная», другая искусственная.

Здесь ты можешь видеть больше цветов, и можешь слышать другие звуки, которые делают музыку намного богаче. Предметы и природа более яркие и законченные. Ты можешь чувствовать энергию, чувствовать людей вокруг себя, чувствовать деревья, животных. Вот почему существует телепатия. В 3D ты ограничена. Это как часть программы, а не ее полная версия, как тестовый прогон. Но поскольку люди видят это 3D как все, что они знают, они не могут представить себе иначе. Но это еще не все. И это тоже физическая составляющая, но полностью загруженная, а не с ограниченными возможностями, так сказать.

Гоша: Превосходно! Тогда я понимаю, как реализация 3D-Матрицы работает с интерференциями восприятия и вставками графики и событий. Но теперь ... ограничения, такие как незнание, кем мы являемся ... отсутствие воспоминаний о других жизнях. Это тоже запрограммировано 3D Матрицей? Или это было впоследствии частью рептильных манипуляций? Или, может быть, это часть Исходной Матрицы?

Сваруу: Это все вышеперечисленное. И это не для всех одно и то же. Большинство входят с потерей памяти, другие - нет. Это происходит в основном из-за уровня энергии или уровня сознания каждого человека, когда он входит. Чем выше и более развитый человек, тем лучше он может преодолевать деструктивные частотные интерференции Матрицы, хотя это не всегда так. Деструктивная интерференция Матрицы ограничивает, какие частоты доступны сознанию. Кроме того, существует фактор контроля над разумом, который помогает людям оставаться в состоянии забвения.

Кроме того, отчасти забвение является частью Исходной Матрицы с самого начала. Причина, по которой ты забываешь, состоит в том, что, если ты вспомнишь, это уже будет не то же самое.

Воплощение на Земле похоже на самый продвинутый уровень видео игры.

«Кошмарный» уровень, как говорится. Предполагается, что если ты забудешь, кто ты, это будет более драматично, ты отнесешься ко всему гораздо серьезнее, чем если бы ты знала, что в конце дня ты просто «выйдешь из кинотеатра», потому что все было симуляцией. Хотя, как я уже сказала, все является симуляцией, а то, что ты испытываешь там - нет. С точки зрения изнутри 3D, это реальность и опыт.

С твоей точки зрения все реально. В психике человечества глубоко укоренилось мнение, что истина только одна, а не несколько, особенно если они противоречат друг другу. Более чем одна вещь, хотя и противоречащая, может быть правдой. Итак, реальность - это симуляция, и все ложная голограмма, и это также реальность, и ее нужно воспринимать как таковую, потому что опыт реален, а поскольку все есть опыт ... все реально для тебя. Это было бы не так реально, если бы ты все время помнила, что находишься в симуляции. Как и во многих других случаях, это сложная тема, на которую нелегко ответить, поскольку она вызвана рядом факторов, которые взаимодействуют на разных уровнях в зависимости от индивидуума.

Гоша: По той же причине, что мы не помним, откуда пришли ... Я говорю о звездных семенах ... Потому что, возможно, это очень помогло бы вспомнить эту часть. Восстановить нашу «идентичность». Я говорю о тех, кто чувствует себя не отсюда. Но я понимаю, что 3D - это игра.

Сваруу: В этом суть игры. Но я должна также сказать, что уровень «амнезии» зависит от решения каждого человека, потому что есть много людей, которые вошли со всей полной памятью о том, кто они есть, и другие люди с памятью наполовину и все варианты между ними.

Гоша: Это соглашение, заключенное ранее с самими собой?

Сваруу: Да. Либо с эфирного уровня напрямую, либо из какой-нибудь иммерсионной камеры на корабле или установке в другой части мира.

Гоша: Хорошо, спасибо Сваруу! И связанные с этим ... другие вещи, такие как старение, линейное время и многое другое ... Это не часть 3D, верно? Это была манипуляция рептилий, да? Я пытаюсь очень хорошо понять, что относится к 3D моделированию, а что появилось позже и является более поздней манипуляцией рептильной матрицы.

Сваруу: Старение является частью Матрицы с самого начала, но не старение так быстро, я имею в виду, что вы живете там максимум на 10% от того сколько живем мы здесь, это является следствием ментального контроля рептильного взлома, да. Но, в отличие от того, что многие говорят основываясь на Шумерских табличках, взлом осуществляется ментальным путем, как ментальный контроль, а не био-генетически. Да, есть генетические изменения, но они все равно происходят повсюду, и само сознание людей также переписывает свою собственную генетику.

Гоша: Тогда все во Вселенной стареет ... только не так быстро, как мы видим отсюда, да?

Сваруу: Да, но «здесь» в дополнение к старению в 10 раз медленнее с ожидаемой продолжительностью жизни 950 лет, поскольку время гибкое, здесь вы буквально не умираете от старости. Теоретически можно продолжать всегда.

Гоша: Как рептилианцы взломали Матрицу на Луне, если они тоже застряли здесь, на 3D-Земле? Получили ли они помощь от своих рептильных семей вне дома?

Сваруу: Гоша, потому что, как я только что сказала выше, Матрица может управляться снизу также как и вы это делаете. Вот как рептилии управляли ей просто потому, что знали, как она работает.

Это то, что я хочу вернуть людям Земли. Хотя я знаю, что многое из этого уже используется с Законом Притяжения, который в значительной степени верен, но отсутствуют ключевые элементы, которые есть только у нас, а именно временные линии и манипуляции с ними, и мы можем поговорить об этом позже, если хочешь. Позже да, чужеземные негативные Рептилии им помогли.

Анека: Точно так же, как мы видим объект, мы видим события по частотам. Если частота низкая или соответствует отрицательному событию, мы искусственно изменим частоту этой области, чтобы она больше не соответствовала рассматриваемому отрицательному событию. И мы можем изменить эту частоту, потому что у нас есть доступ к интерфейсу системы управления Матрицей, которая находится на Луне. Матрица - это даже не проекция. Ее можно индивидуально изменить и / или сфокусировать куда пожелаешь. Все делается передачей электромагнитных волн точной длины волны (частоты), необходимой для изменения ситуации в районе или цели.

Гоша: Невероятно. Анека, ты сказала что-то совершенно новое и интересное для меня. Я повторяю: «Если частота низкая или соответствует отрицательному событию, мы искусственно изменим частоту этой области, чтобы она больше не соответствовала рассматриваемому отрицательному событию». Ты имеешь в виду, что если в какой-то области есть низкая частота, я полагаю, это относится к коллективной частоте, и она соответствует негативному событию, которое может там проявиться ... вы изменяете частоту, чтобы она не проявлялась. Правильно ли я поняла? Анека, не могла бы ты рассказать об этом поподробнее, пожалуйста?

Анека: Не только вещи или объекты являются частотами, которые представляют собой колебания их атомов или их молекул, и это связано с частотой Шумана Земли, которая является средним значением всех частот внутри нее, но также и события являются частотами.

Эти частоты неоднородны на Земле, скажем, на поверхности Земли, где вы находитесь.

По самым разным причинам участки поверхности меняют частоту. Как и события, которые происходят в области или преднамеренное манипулирование областью с использованием технологий HAARP или GUEN. Давай пока просто поговорим о том, что происходит естественным образом.

Если люди создали очень негативную среду в какой-либо области, скажем, на площади города, тогда эта область становится совпадающей по частоте с еще более серьезным негативным событием. Представь, что ты видишь всю поверхность планеты, изображенную перед тобой на большой голограмме. Эта голограмма, она у меня здесь, и я могу обойти ее или войти в нее по своему желанию, она прямо позади меня, но сейчас выключена.

По цветам я могу видеть, как распределяются частоты того, что передается в 3D формате. Накладывается на поверхность Земли, как слой сверху или фильтр. Когда я вижу, что место сильно ухудшается, оно начинает становиться желтым, а затем красным, как цветовой код. Предположим, что Нью-Йорк становится красным, а затем, вручную манипулируя голограммой или используя мысленный интерфейс, который я использую чаще всего, я обращаю свое внимание на Нью-Йорк. Голограмма делает город большим. Я вижу Манхэттен, а затем вижу частотную карту Матрицы 3D над Манхэттеном, не более того. И я вижу, что в Time Square очень низкая частота (например).

Это означает, что она имеет частоту, которая совпадает с частотой крупной аварии / атаки / вооруженного нападения / серьезной операции ложного флага и т.д. Компьютер фильтрует это для меня и интерпретирует данные. Теперь с этими данными я могу зафиксировать свое внимание или указать на этот конкретный район Манхэттена с помощью своих инструментов, а затем искусственно повысить частоту этого места и больше ничего. Что сделает его несовместимым с теми негативными событиями, которые я перечислила выше.

Но у меня нет неограниченной энергии, потому что Матрица слаба, и работают только с 4 из первых 12 реакторов, с которыми она была разработана, поэтому передача энергии или повышение частоты в одной области приведет к общему снижению или в другом месте, поэтому это довольно сложная работа - управлять ресурсами.

Гоша: И часто ли вы это делаете?

Анека: Все время как говорится 24/7. В настоящий момент в этом помогает Ли'Лэй'Ла. Обычно это моя работа. Эта технология несовершенна и очень стара, хотя я знаю, что вам она может показаться очень продвинутой. Для нас она старая и сложная в управлении, к тому же она уже дает сбой.

Гоша: Ничего себе, все это супер потрясающе. Тогда спасибо!

Анека: Вовсе нет, и не нужно нас благодарить, это меньшее, что мы можем сделать.

Гоша: Теперь ... вопрос, который зададут многие ... например, что случилось с мировыми войнами? Вы еще не были здесь, верно? Это изменение частоты и подъемы, которые вы начали делать относительно недавно, да? (С другой стороны, я понимаю, что не все можно так изменить).

Анека: Мы прибыли в 52-м. С тех пор 3-ю мировую войну останавливали больше раз, чем я помню. Потому что они настаивают на том, чтобы начать ее.

Гоша: Свару рассказала мне об этом. Спасибо! Как вы думаете, мы можем научиться изменять частоты? Если мы сможем научиться менять частоту мест отсюда с помощью нашего сознания или, может быть, с помощью некоторых практик!

Сваруу: Да, потому что вам не нужна такая машина, чтобы делать это, с восприятием и личным сознанием у вас имеется достаточно. Матрица предназначена для чтения намерений тех, кто находится там внизу, и их проявления. Поэтому, изменяя Матрицу, вы делаете это постоянно.

Гоша: С этой положительной нотой мы можем закончить! Уже пора! Спасибо Сваруу и Анеке!

Сваруу: Спасибо, Гоша. До завтра.

Анека: Спасибо, что пригласила меня, до следующего раза!

<https://swaruu.org/transcripts/mas-sobre-matrix-3d-mensaje-y-contacto-extraterrestre-de-pleyades-taygeta-5>

<https://www.youtube.com/watch?v=i0r2dk8eGtY>