

Kapsuły zanurzeniowe, część 1: Zaawansowana technologia pozaziemska – Anéeka z Temmer (Tajgeta – Plejady)

Autor: Kosmiczna Agencja, Gosia
Opublikowano: 16 stycznia 2021 r.

Yazhi: Temat zanurzania (*immersion*) obejmuje dokładne informacje i należy do najbardziej zaawansowanych tematów jakie do tej pory poruszaliśmy. Co więcej, temat ten ma wiele wspólnego z ogromną liczbą innych, już opublikowanych tematów, takich jak: mechanika manifestacji, drukowanie z użyciem promienia ściąającego, mapowanie gwiazdne, porwania, wcielenia, życie po śmierci, Matrix 3D czy nieprawdziwi ludzie. Wszystkie one mieszczą się w tym temacie, uzupełniając go złożonymi i kompletnymi informacjami, które wzajemnie się potwierdzają.

Robert: Jakie gałęzie nauki zajmują się technologią zanurzania? I w jakim stopniu jest w to zaangażowana świadomość?

Anéeka: Stosowana tu nauka to obliczenia holograficzne. Ale zanurzenie jest wykorzystywane do niezliczonych celów, począwszy od rozrywki, komunikacji, telekonferencji, symulacji hipotetycznych scenariuszy, rekonstrukcji scenariuszy rzeczywistych wydarzeń, wszelkiego rodzaju szkoleń, takich jak dla pilotów, a nawet szkoleń zawodowych, takich jak spawanie, sztuka, czy też zastosowanie terapeutyczne do leczenia zaburzeń pourazowych i przezwyciężania fobii.

Jeśli chodzi o wykorzystanie technologii zanurzania w pracy, świadomość osoby można przenieść z jej ciała do innego, podczas gdy oryginalne ciało zasypia i jest w stanie zawieszenia, gdzie podmiot używa dowolnego awatara, tak jak własnego ciała:

- 1) W celach wyłącznie rozrywkowych, ponieważ awatar istnieje tylko w komputerze.
- 2) Prawdziwy awatar wykorzystywany lub zarządzany jako pusty biologiczny klon, wcześniej zbudowany i dostrojony pod względem częstotliwości do danej osoby.

Synchronizacja częstotliwości

Każda osoba posiada własną częstotliwość, która jest odzwierciedleniem jej myśli oraz tego, jaka jest dana osoba i co nagromadziła w swoim życiu i poprzednich życiach. Wszystko jest energią elektromagnetyczną. W przypadku organizmu biologicznego jest to to, co nazywane jest subtelną energią, ale sama w sobie stanowi jedynie bardzo wysoką częstotliwość i w porównaniu z tym, co emituje generator lub silnik elektryczny (nie mówimy tu o turbinach plazmowych) jest bardzo silna. Nie chodzi więc o to, że są to „subtelne” energie, ale o to, że są one po prostu w innej częstotliwości czy grupie wyższych częstotliwości. Energia biologiczna czy duchowa również nie jest tak słaba, wręcz przeciwnie, wykracza zasięgiem oddziaływania nawet duże generatory i ma wysoką częstotliwość. To jest powszechnie błędna interpretacja.

Jeśli chodzi o ciało fizyczno-materialne, składa się ono ze złożonej sieci neuronowej w ciągłej ewolucji i formowaniu, podlega ciągłej zmianie. To w jaki sposób neurony są połączone, jakie tworzą grupy, które z nich się aktywują i w jakim momencie i w jakich warunkach, wpływa na wytwarzane przez nie własne pole energetyczne, ponieważ neurony są elektryczne, tworzą elektrochemiczną depolaryzację opartą na złożonych grupach i typach substancji neuroprzekaźnikowych, które modulują ilość i rodzaj wyładowania elektrycznego, które wpływa na następnego neuron a ten na następnego, tworząc w ten sposób reakcję łańcuchową, która wyjaśnia transmisję bodźca przez mózg lub sieć

nerwową w ciele.

Sposób, w jaki neurony łączą się i jak jeden neuron jest podatny na bodziec drugiego, dzieje się za pomocą mechanizmu chemiczno-elektrycznego, w którym neuron przemieszcza ładunek elektryczny z mitochondriów w jądrze przez akson w kierunku dendrytów, gdzie uwalniane są neuroprzekaźniki, które zostaną zinterpretowane przez receptory w następnym neuronie, które zareagują na bodziec kolejnym wyładowaniem elektrycznym.

Dynamika energetyczna między neuronami, mówimy o milionach neuronów komunikujących się ze sobą biochemicznie, generuje wynikową częstotliwość elektromagnetyczną, która jest specyficzna dla danej osoby.

Jest to nie tylko określona częstotliwość, ale ponieważ neurony cały czas zmieniają się, tworząc nowe sieci i kontakty między sobą, zmieniają również wynikową częstotliwość ciała fizycznego, która tworzy określoną częstotliwość czasową, czyli w określonej czasoprzestrzeni rzeczne ciało fizyczne utrzymuje bardzo dokładną i określoną częstotliwość.

Jest to energetyczna lokalizacja, czyli adres.

Tak więc komputer z technologią zanurzania może symulować odpowiedni całkowity lub częściowy sygnał mózgu konkretnej osoby, a nawet grupy określonych neuronów, powiedzmy, kory wzrokowej lub słuchowej, zapewniając w ten sposób optymalne połączenie umysł-komputer o najwyższej efektywności.

Innymi słowy, komputer może dać każdej osobie bodziec audiowizualny, a nawet dotykowy lub węchowy. Jest to używane w muzyce, na przykład, gdy komputer może sprawić, że osoba będzie słuchać muzyki bezpośrednio w mózgu, bez użycia słuchu na zewnątrz, bez zewnętrznych głośników.

To samo dzieje się z technologiami komunikacyjnymi opartymi na przekazywaniu obrazów bezpośrednio do mózgu osoby, która widzi je tak, jak swoimi oczami.

Tego rodzaju technologia, stosowana już w realnym świecie, jest wykorzystywana na Tajgocie i w innych cywilizacjach jako narzędzia terapii lub zastępczo w przypadku głuchoty lub ślepoty jednostki. Zanurzenie w kapsule medycznej daje to o wiele więcej korzyści dla wspomnianej jednostki niż cokolwiek innego.

Tego rodzaju technologie mają praktycznie nieograniczone zastosowania. Innym sposobem wykorzystania tej technologii jest generowanie obrazów video przez komputer w umyśle pilota, które pozwalają mu widzieć we wszystkich kierunkach w pełnej sferze 360° wokół jego statku. Daje mu to przewagę nad mniej zaawansowanymi technologicznie przeciwnikami i wspiera inne systemy na tym samym statku.

Warto również wspomnieć o aplikacji audio do komunikatów komputerowo-umysłowych w ogólnej komunikacji. Tam, gdzie osoba musi tylko pomyśleć o instrukcjach, które chce dać komputerowi, a komputer automatycznie odczyta jej myśli. To jest sztuczna telepatia. W przypadku rozrywki z wykorzystaniem zanurzania, całkowita stymulacja zmysłów jednostki jest wykorzystywana, gdy podawana jest sekwencja, którą umysł danej osoby zinterpretuje jako doświadczenie.

Innymi słowy, określona grupa neuronów będzie miała swoją dokładną sekwencję depolaryzacji i bardzo specyficzną dynamikę elektrochemiczną dla każdego konkretnego bodźca. Na przykład, każda nuta Do, Re, Mi, Fa... tworzy precyzyjne wyładowanie energii elektrycznej w mózgu w określonym ośrodku nerwowym. Tak więc, narzucając mu pasującą częstotliwość przez komputer, wytworzy ten sam bodziec neuronowy, który otrzymałby, gdyby na przykład słuchał prawdziwych dźwięków Do, Re, Mi z fortepianu. Każda grupa neuronów ma swoją lokalizację energetyczną, specyficzną dla każdej osoby – indywidualną i niepowtarzalną. Tak więc komputer wysyła sygnały w określonej kolejności, w której wywołuje pożądany bodziec w dokładnej kombinacji, która razem stworzy doznanie audiowizualne wszystkich zmysłów, które będą równoważne pod względem doświadczenia z rzeczywistym wydarzeniem.

Możesz stworzyć i wysłać sygnał bezpośrednio do mózgu, energetycznie odtworzony, scenę spaceru po plaży, słuchania szumu morza, z zapachem morza, bryzą, odczuciem piasku między palcami stóp i dla mózgu będzie to nie do odróżnienia od prawdziwego doświadczenia.

To, samo w sobie jest podstawą każdego rodzaju zanurzenia, w jakimkolwiek celu. Kombinacje i zastosowania tej technologii są nieograniczone i stale ewoluują.

Gosia: Wow Aneeko, to dużo więcej niż sobie wyobrażałam! Mam teraz wiele pytań.

Anéeka: Wiem, że u was to nie istnieje, ale tutaj jest to powszechne i jest stosowane na codzień. Temat jest bardzo obszerny, ale mogę dać z siebie wszystko.

Gosia: Tak... Chciałabym pogłębić temat samej mechaniki zanurzania 3D. W rzeczywistości sformułowałabym pytanie tak:

Wyjaśniłaś ogólnie funkcję zanurzania, ale dla ludzi, którzy jeszcze nie wiedzą, ta technologia jest również stosowana do „wchodzenia” w doświadczenie ziemskie, prawda? Jest wiele gwiazdnych podróżników, którzy są w 3D i którzy wkroczyli tutaj dzięki tej technologii. Wyglądają i czują się jak ludzie, ale naprawdę wyświetlają obrazy ze swoich kamer zanurzeniowych. Czy mogłabyś wyjaśnić, jak dokładnie to się robi? Krok po kroku.

Anéeka: Tak. Wszystkie zanurzenia, w tym również te, opierają się na tej samej zasadzie opisanej powyżej. Dzieje się to za pomocą bardzo czułych interferometrów, które identyfikują i mapują mózg danej osoby i określają, które sygnały częstotliwości są niezbędne do wytworzenia pożądanych bodźców, które wytworzą doznanie. Każda grupa neuronów będzie miała częstotliwość energetyczną identyczną z mapą częstotliwości gwiazd.

Tak samo jest ze statkiem kosmicznym w hiperprzestrzeni. Nie ma odległości, tylko energetyczne lokalizacje w polu, które jest eterem. Tak więc sygnał zgodny przechodzący przez hiperprzestrzeń z technologią transmisji poprzez miony może w równym stopniu przekazać sygnał z komputera kapsuły zanurzeniowej w mieście Tol'ka na Temmer do dowolnego miejsca we Wszechświecie.

Energetyczny sygnał kapsuły, który jest wysyłany przez ciągłe miony, będzie oddziaływał tylko na mózg, który jest zgodny z sygnałem, bez względu na to, gdzie się znajduje.

Innymi słowy, z punktu widzenia tych sygnałów grawitacyjno-mionowych nie ma odległości i nie ma znaczenia, czy dana osoba znajduje się w zanurzeniu tuż przy kapsule, czy w odległości 440 lat świetlnych. Ponieważ nie ma znaczenia, że statek przeskoczy z dowolnego punktu znanego i zmapowanego Wszechświata do innego.

Mam nadzieję, że odpowiedziałam na pytanie. Muszę też krok po kroku opisać sprzęt. Nic nie jest transmitowane przez radio lub mikrofały, ale przez sygnały grawitacyjno-mionowe. Wyjaśnijmy coś. Koncepcja sztucznego Matrixa 3D wciąż jest poprawna, ale nie jest niczym wyjątkowym, ponieważ jest fałszywa. Innymi słowy, wszystko to Matrix. Wszystko, co jest tworem mentalnym i nazywane jest światem materialnym. O dowolnej gęstości. 3D jest postrzegane jako coś, co jest bardzo materialne i nie bardzo duchowe. A kiedy wznosimy się w gęstości, wszystko postrzega się bardziej jako energię, więc wszystko materializuje się szybciej. A z kolei komponent materialny się rozrzedza, co nazwalibyśmy Matrixem i stopniowo staje się coraz większą energią potencjalną, czyli świadomością. Innymi słowy, ze stałego materialnego świata, w miarę wchodzenia do wyższych gęstości, stała materia stopniowo rozrzedza się w kierunku jedynie świadomości energetycznej.

Więc wszystko jest Matrixem. Wszystko podlega tym samym przyczynom istnienia, tej samej formacji czy manifestacji świadomości. To, co dzieje się konkretnie w 3D, to to, że ten bardzo specyficzny zakres częstotliwości, które są na Ziemi, lub które ją tworzą, są kontrolowane przez to, co nazwalibyście bardzo zaawansowaną technologią. Bardzo zaawansowaną.

Na przykład, jak powiedziałam 3 lata temu... mogę postawić budynek. Jak? Ponieważ możemy tworzyć materię z energii. Bo tak jak wyjaśniliśmy wcześniej, tutaj cywilizacje z naszej strony są klasyfikowane na 3 główne grupy (jest ich więcej, ale to inny temat):

1. Cywilizacje zdolne do czerpania energii z materii w sposób nuklearny (energia atomowa jak na Ziemi).
2. Cywilizacje, które mogą czerpać energię z materii (energia jądrowa), a dodatkowo mogą pobierać energię i przekształcać ją w materię (jak Tajgeta).
3. Cywilizacje przedindustrialne lub prymitywne, które nie potrafią dokonać żadnej z tych dwóch rzeczy.

Punkt numer dwa jest niezwykle ważny, ponieważ czerpanie energii z materii jest stosunkowo łatwe. Wytwarzanie materii z energii jest niezwykle złożone i wymaga połączenia wielu nauk i wiedzy, takich jak zastosowanie komputerów o gigantycznych możliwościach w porównaniu z ziemskimi oraz stworzenie maszyn zdolnych do drukowania matrycy energetycznej na podstawie instrukcji podanych przez ten potężny komputer. Aby to osiągnąć, wymagana wiedza jest rozległa i bardzo zaawansowana. Tak więc fakt, że możemy kontrolować to, co dzieje się na Ziemi jak grę video, wskazuje tylko, że technologicznie kontrolujemy ten obszar. Poza tym, reszta Wszechświata podlega tym samym zasadom Matrixa Energetycznego.

Więc wszystko jest matrycą liczbową. Można to nawet przedstawić cyfrowo, tak jak komputery na Ziemi i tak jest również w przypadku komputerów księżycowych, jak powiedziałam 3 lata temu, są one cyfrowe.

Wszystko jest lokalizacją energetyczną, wszelka istniejąca materia ma wartość grawitacyjną, a grawitacja jest uwagą lub przepływem twórczej uwagi, która wdrukowuje punkt formacji czy koncentracji energii, aż utworzy coś precyzyjnego i rozpoznawalnego

jako namacalna materia.

Ale wszystko to częstotliwości i wszystko jest energią, zsynchronizowane i uporządkowane z niezwykłą precyzją i niezwykłą złożonością. Dokładność ta jest podyktowana częstotliwościami harmonicznymi. Można to przedstawić za pomocą wartości liczbowych. Te wartości liczbowe to Matrix.

Zmieniając wartości liczbowe reprezentujące dynamikę energetyczną, modyfikujesz namacalną, materialną rzeczywistość. Dlatego nazywamy to Matrixem. Ale tutaj w 5D jest więcej Matrixa, co jest iluzoryczne, ponieważ nie ma gęstości, jak już wyjaśniła Yázhí. To tylko sposób na pojęcie tego, co niezrozumiałe.

Więc nie ma znaczenia, gdzie jesteśmy, tutaj czy na Ziemi. Reguły energetyczne ulegną zmianie, ale zasadniczo pozostanie to samo: energetyczny i liczbowy Matrix. Więc jedyną różnicą w stosunku do Ziemi jest to, że tworzący ją Matrix Energetyczny jest sztucznie kontrolowany.

Wracając do zanurzania.

Oznacza to, że możesz „zanurzyć” się w praktycznie dowolnym obiekcie, niezależnie od gęstości, w dowolnym miejscu we Wszechświecie. Lokalizacja nie ma znaczenia.

Wystarczy wspomnieć w tym temacie, to że stosujemy termin „zanurzenie” tylko na Ziemi, ale dzieje się to wszędzie i na wszystkich zaawansowanych planetach, o stopniu zaawansowania, który pozwala manipulować i tworzyć materię z energii.

Odpowiadając na pytanie Gosi z innego dnia: jakie mózgi są przygotowane do zanurzenia, te z 3D przed połączeniem osoby z 5D, czy też mózgi ludzi 3D powstające obecnie, jeśli są tworzone sztucznie...

Obydwa rodzaje.

Człowieka można stworzyć, drukując bezpośrednio komputerem tylko jego energetyczną i dynamiczną matrycę częstotliwości, ich harmoniczne, które można porównać do słupa od latarni (przy okazji, to definicja nieprawdziwych, pustych ludzi z Matrixa bez duszy).

Albo możesz wziąć osobę, która została stworzona w sposób „naturalny”, tylko z twórczej świadomości, ze Źródła, jednak rezultat jest ten sam. Taki człowiek jest osobą fizyczną, ciałem z organami wewnątrz, nie do odróżnienia od innych.

Należy wspomnieć, że nie tylko ludzie, budynki, słupy, drzewa, mogą i są tworzone w skomplikowany sposób przez holograficzny komputer o dużej mocy, ale także ze złożonej dynamiki, którą reprezentowałyby tam złożoną sekwencję zdarzeń. Technologia ta została już wcześniej szczegółowo opisana przez Swaruu.

Tak więc sygnał przechodzi z komory czy kapsuły zanurzeniowej do odbiornika, którego dynamika energii harmonicznego odpowiada częstotliwości sygnału emitowanego przez kapsułę. Sygnał ten pochodzi lub jest odczytywany z aktywności neuronalnej i jej elektrochemiczno-magnetycznej dynamiki, którą wykrywają czujniki typu interferometr, które nie różnią się tak bardzo od tych używanych do kierowania statkiem kosmicznym. Innymi słowy, to urządzenie odczytuje i tworzy dokładną mapę wszystkich ruchów

elektrochemiczno-magnetycznych zachodzących w mózgu i przekazuje je do innego mózgu odbierającego.

Pierwotny mózg sam w sobie jest kolejnym odbiornikiem, który dekoduje i interpretuje sygnał z duszy jednostki. Jak powiedzieliśmy wcześniej, dusza nie jest w ciele, lecz działa poprzez ciało.

Kapsuła zanurzeniowa wykrywa fale mózgowy, dynamikę elektrochemiczno-magnetyczną i przekazuje je za pomocą technologii transmisji grawitacji mionowej do innego mózgu, który jest gotowy na odbiór sygnału.

W tym samym czasie kapsuła wprowadza oryginalne ciało w stan zawieszenia (*stasis*) i izoluje, za pomocą precyzyjnych bodźców w punktach mózgu, informacje pochodzące z jego zmysłów. Innymi słowy, oryginalne ciało pozostaje jedynie pojemnikiem na „pierwotny” mózg, który łączy się ze Źródłem i kieruje informacje elektro-chemiczno-magnetyczno-sensoryczne do innego przygotowanego ciała, gdzie doświadczenie życiowe tego ciała jest przekazywane do oryginału, a stamtąd do Źródła. Brzmi to jak długa droga, ale jest to bardzo bezpośrednie, sygnał nie jest tracony, a połączenie z kapsułą jest bardzo mocne.

Aby to osiągnąć, konieczne jest posiadanie innego ciała, awatara, które częstotliwościowo odpowiada ciału pierwotnego umysłu, duszy, która je nosi.

Albo to ciało jest tworzone i umieszczane w Matrixie, aby później było „zamieszkane” przez kogoś innego w zanurzeniu, albo ciało, które ma podobne, ale nie takie same częstotliwości, jest brane i modyfikowane, aby móc w sposób zadowalający odbierać sygnał.

Ta modyfikacja jest tym, co robią szaraki, ogrodnicy. Jest to główny powód uprowadzeń, które robią cały czas. Dlatego matka przygotowuje się do tego, by móc utrzymać częstotliwość nowego życia z częstotliwością inną niż jej własna.

Dlatego dorośli są uprowadzani, aby móc zmienić swoją częstotliwość, z powodu umów życiowych, takich jak „Walk-ins” (wchodzących w ciało), gdzie osoba zamieszkuje ciało tylko do pewnego wieku lub daty, a następnie zostaje całkowicie zastąpiona przez inną osobę. Ta druga przychodząca osoba czyli Walk-In, jak mówią po angielsku, nadal będzie miała dostęp do wspomnień ciała fizycznego, które zamieszkuje, ale nie będzie tą samą osobą lub duszą, którą była wcześniej. On lub ona też nie będzie nosić karmy pierwszej osoby.

Zmiana ta zwykle następuje po lub w trakcie zdarzenia, wielokrotnie wcześniej zaprogramowanego, takiego jak traumatyczne przeżycie typu wypadek. Ale niekoniecznie.

Gosia: Dziękuję. To wyjaśnienie jest bardzo dobre i kompletne!

Tłumaczenie: Marcin Szaumkessel

Korekta: Aleksander Berdowicz

Źródło: <https://www.swaruu.org/transcripts/immersion-pods-1-advanced-extraterrestrial-technology-aneeka-of-temmer-taygeta-pleiades>
<https://www.youtube.com/watch?v=8N0vdToCICc>