

Immersion Pods 1 - Advanced Extraterrestrial Technology - Anéeka of Temmer (Taygeta - Pleiades)

Author Cosmic Agency Gosia Published 16 Jan 2021

<https://swaruu.org/transcripts/immersion-pods-1-advanced-extraterrestrial-technology-aneeka-of-temmer-taygeta-pleiades>

Nedsänkning för livserfarenhet på planeter m.m. - Avancerad Utomjordisk Teknologi

Yazhi: Ämnet nedsänkning innefattar en omfattande summering av avancerad information och kan sägas vara bland de mest komplexa vi förmedlat till er.

Det berör ett oräkneligt antal områden vi tidigare informerat om:

- mekaniken kring manifestering,
- formering med hjälp av traktor strålen,
- kartläggning av rymden (stellar mapping),
- bortförande,
- inkarnation,
- livet efter döden,
- 3D Matrix,
- falska människor.

Allt som innefattas i detta komplexa ämne backas upp med komplett information och stödjer vad som sagts i alla tidigare presentationer.

Robert: Vilka vetenskaper innefattas i nedsänkings teknologin? Och på vilken nivå involveras medvetande?

Anéeka: Vetenskapen inom nedsänkningsteknologin är baserad på holografisk datahantering. Men nedsänkningstekniken används på ett oräkneligt antal sätt:

- kan vara för underhållning,
- kommunikation,
- telekonferens,
- simulering av hypotetiska scenarier av verkliga händelser,
- träning av olika slag,
- träning exempelvis för piloter,
- även professionell träning som svetsning,
- eller konst.

Terapi mot posttraumatiska störningar för att komma över fobier är ett annat område.

Nedsänkning används exempelvis för visst arbete och i så fall flyttas medvetandet från en persons kropp till en annan, under tiden som **den ursprungliga personen** faller in i sömn. Under den tiden används istället en Avatar av något slag som om det var denna persons kropp.

Exempelvis för:

1. Underhållning kan Avataren existera inne i en dator
2. Användning av en fysisk Avatar kan ske genom styrning av en tom biologisk klon som byggts i förväg och anpassats i frekvens till den ursprungliga

Frekvens synkronisering

Varje person har en egen frekvens som genereras av hur denne tänker, vad personen är och vad personen har samlat på sig i sitt liv och i tidigare liv.

Allt är elektromagnetisk energi.

Den biologiska organismen har vad som kan benämnas hårfin energi. I själva verket handlar det bara om energi med mycket hög frekvens och jämfört med vad en generator eller elektrisk motor sänder ut är den stark men dock inte jämförbar med en plasma turbin.

Det är inte frågan om att denna "hårfina" energi är svag, utan helt enkelt om energi i ett annat frekvensområde eller grupp av högre frekvenser. Den biologiska eller själens energi är inte svag, tvärtom, den överskrider omfattningen och influensen även av stora generatorer. Den biologiska organismens höga frekvens leder till en vanlig missolkning att vad som är hårfint felaktigt associeras med att vara svag.

Angående den fysiskt-materiella kroppen som byggs upp av ett komplext nätverk av nervceller i konstant utveckling, formering och förändring. I denna kropp aktiveras hur nervceller är anslutna, de grupper som formeras och vilka av dem som aktiveras i vilka moment under vilka förhållanden de genererar sina egna energifält.

Eftersom nervcellerna är elektriska, skapar de en elektrokemisk av-polarisering baserad på komplexa grupper och typer av nervcellernas utsändning av substanser, vilka modellerar mängden och typen av elektrisk urladdning som påverkar nästa nervcell och denna nästa etc. Således formas en kedjereaktion som förklarar transmissionen av ett stimuli antingen genom hjärnan eller ett nätverk av nerver i kroppen.

Hur nervceller sammankopplar, hur en nervcell är mottaglig för stimulering från en annan är en kemisk-elektrisk mekanism var nervcellen förflyttar en elektrisk laddning från mitokondrier (cellens kraftverk) i kärnan genom axon (nervtråd) mot dendriter (huvuddel av nervcellen) var nervcellens sändare frigör vad som kommer att tolkas av receptorer (detektor av signal till cell) i nästa nervcell. Den sistnämnda nervcellen kommer att reagera på stimuli med en annan elektrisk urladdning.

Den energiska dynamiken mellan nervceller, vi talar om miljoner av nervceller som kommunicerar med varandra biokemiskt, genererar en resulterande elektromagnetisk frekvens vilken är specifik för varje individ.

Varje person har inte bara en specifik frekvens. På grund av att nervcellerna varierar hela tiden, skapas nya nätverk och kontakter dem emellan vilket även ändrar den resulterande frekvensen av den fysiska kroppen. Resultatet är att det skapas en specifik temporär mycket exakt frekvens i en specifik i punkt i rum-tiden för nämnda fysiska kropp.

Den specifika frekvens som varje individ har utgör en effektiv lokalisering - en adress (i Ether fältet)

På så vis kan en dator i kombination med nedsänkings teknologi emulera motsvarande alla och eller specifika signaler i en hjärna från en specifik person eller en grupp av specifika nervceller hos personen. Till exempel i den visuella delen av hjärnan eller i hörselbarken. I det fallet kan en ansluten dator styra hjärnan med maximal effektivitet.

Med andra ord datorn kan ge vilken individ som helst en audio-visuell eller känsel eller lukt stimulans i form av upplevelse. Det används exempelvis i musik, där datorn kan få en individ att lyssna till musik direkt inne i hjärnan utan externt ljud och utan högtalare.

Samma sak händer med kommunikationsteknologier vilka transferer bilder direkt till hjärnan var en person kan se dessa bilder som om de skulle ses med dennes ögon.

Denna typ av teknologi finns redan använd i reella applikationer och brukas på Taygeta och av andra civilisationer. De fungerar som ett instrument för terapi eller för att ersätta öron, ögon om dövhet eller blindhet om det inträffar för en individ. Tekniken används i huvudsak innan individen har möjlighet att föras in för återställning genom nedsänkning i en medicinsk bädd.

Denna typ av teknologier har praktiskt taget obegränsade användningsområden. Ett annan applikation är användningen av dator-sinne videos för en pilot vilket ger honom möjlighet att samtidigt se i alla riktningar, i en full 360 graders sfär omkring en strids farkost. Det ger honom en fördel mot mindre teknologiskt avancerade motståndare, förutom övriga avancerade system på hans farkost.

Det är även värt att nämna en ljudapplikation för generell kommunikation mellan dator och hjärna. I den applikationen behöver personen enbart tänka på de instruktioner som han eller hon vill ge till datorn och den kommer att läsa personens tankar automatiskt. Vi talar i det fallet om artificiell telepati.

Vid användning av tekniken för underhållning är det möjligt att stimulera en individs samtliga känselspröt. Resultatet av den sekvens datorn skriver in i personens hjärna kommer han eller hon tolka som en verklig erfarenhet.

Med andra ord, en specifik grupp av nervceller kommer att få sin exakta av-polarisering (tappa sin polaritet) sekvens och mycket specifika elektro-kemiska dynamik för varje specifikt stimuli. Till exempel, varje musiknot Do, Re, Mi, Fa... skapar en precis elektrisk energi urladdning i hjärnan vid ett specifikt center av nervceller. Genom att föra in en matchande frekvens i denna grupp av nervceller med en dator genererar den samma stimulans av dessa nervceller som om personen lyssnade till verklig Do, Re, Mi, Fa exempelvis från pianotangenter.

Varje grupp av nervceller får ett unikt (frekvens) kraftfält lokaliserat för varje individ, oåterkalleligt och unikt.

När datorn sänder signaler i en exakt sekvens, ger de önskad stimuli i en specifik sekvens och med en exakt kombination som sammantaget kommer att skapa en upplevelse av ljud och bild där alla övriga känselspröt är involverade. Effekten blir liktydigt med en verklig upplevelse.

Du kan skapa och skicka signaler direkt till hjärnan som energiskt återskapar en scen där du vandrar på en sandstrand och lyssnar på vågorna och känner doften av sjön, brisen sensationen av sand mellan dina tår. För hjärnan är det omöjligt att särskilja från en verklig upplevelse.

I sig är detta basen för alla typer av nedsänkning oberoende av vad det gäller. Kombinationen och användandet av denna teknologi är ändlös och utvecklas konstant.

Gosia: Wow Anéeka, det här innehöll mycket mer än jag föreställt mig! Nu har jag många frågor.

Anéeka: Naturligtvis finns inte denna teknik på Jorden men är vanlig här. Den används varje dag. Området är mycket omfattande men jag kan ge er all information som ni vill veta.

Gosia: Ja... Jag vill att du fördjupar informationen kring nedsänkning inom 3D och önskar formulera frågorna enligt följande:

- Du har förklarat nedsänkningens funktionen generellt men för personer som inte ännu känner till att denna teknologi även används av personer för att "komma ner" på Jorden och leva ett liv här som stjärnfrö för att få en erfarenhet, är det så?
- Det finns många stjärnfrön som kommit in för att erfara liv i Jordens 3D Matrix med hjälp av denna teknologi. De ser ut och känner sig som människor fast de är i verkligheten projicerande från sina nedsänkningens kameror. Skulle du kunna förklara hur detta görs exakt? Steg för steg.

Anéeka: Ja. Jag kan börja med att fastslå att all nedsänkning inklusive de du nämner är baserad på samma princip som jag beskrivit ovan.

Detektering genom högkänsliga interferometrar (används för att öka upplösning för bestämning positionen av energivågor m.m.) används för kartläggning av individens hjärna. På så vis kan den bestämma vilka frekvens signaler den behöver för att skapa önskad upplevelse.

Varje grupp av nervcellers energiska frekvenser kartläggs för respektive personen. Det kan sägas vara identisk med kartläggning av stjärnornas frekvenser i rymden.

Det motsvaras av hur rymdskepp navigerar i Hyperrymden (Ethern). Där existerar inga distanser i Ether fältet, enbart energi-lokaliteter. En samstämmig signal passerar genom hyperrymden med hjälp av en transmissions teknologi av muoner vilka sänder signalen från datorn som är kopplad till nedsänkings boxen i exempelvis staden Tol'ka på Termmer (Taygeta, Pleiades). Det kan för övrigt ske likvärdigt till vilken plats som helst i Universum.

Nedsänkings-Boxens signaler genereras kontinuerligt via muoner vilka kommer att påverka en hjärna anpassad till den signalen oberoende var den finns. Sedd utifrån muon gravitations signalens transmission av information existerar inga distanser och det spelar ingen roll om en nedsänkt person är strax intill boxen eller 440 ljusår från den (avstånd Jorden - Plejaderna). På liknande sätt spelar det inte någon roll för ett rymdskepp som kan hoppa från vilken punkt som helst till en annan i det kända och kartlagda Universum.

Hoppas jag har besvarat frågorna.

Jag kommer nu stegvis även beskriva hårdvaran. Observera att inget sänds via radio eller mikrovågor, utan signaleras via Muon-Gravitation.

Något jag behöver förklara ytterligare är det konstgjorda 3D Matrix konceptet. Det är det Matrix som fortfarande opererar på Jorden och jag kan nämna att det inte är något som är helt igen falskt.

Av den anledningen vill jag förtydliga att allt utgörs av ett Matrix som innefattas av det mentala skapandet av vad som kallas den materiella världen. Det gäller vilken så kallad densitet som helst. Se bara 3D som något som speglar notoriskt på det materiella och tvivlande på det spirituella.

Allt eftersom vi går upp i högre densitet blir allt mer av energin och materialiseringar successivt snabbare. Det innebär att det materiella, vad vi kan kalla Matrix, blir mer utspädd och utgörs successivt mer och mer av potentiell energi och liktydigt med medvetande.

Med andra ord, från den solida materiella världen, spåds solid materia gradvis ut enbart mot energi-medvetande allt eftersom vi successivt går upp i högre densiteter.

Således är allt Matrix. Allt lyder under samma principiella grund för sin existens, samma formering eller manifestering av ett medvetande. Vad som händer speciellt i 3D är de mycket speciella frekvensintervall som existerar på Jorden eller vad som gör Jorden speciell är att den är starkt kontrollerad med vad du skulle kunna säga mycket hög teknologi. Mycket avancerad.

För 3 år sedan nämnde jag att vi... kan placera in en byggnad på Jorden. Hur? Eftersom vi kan skapa materia från energi som tidigare förklarats.

Vi klassificerar civilisationer på tre grundläggande sätt (det finns fler med det kan tas upp i ett annat ämne):

1. Civilisationer som har förmåga att ta ut energi från materia som kärnbränsle
2. Civilisation som kan få ut energi från materia (kärnenergi) och motsatt använda den energin för att skapa materia (som Taygeta)

3. Förindustriella eller primitiva civilisationer som inte kan göra något av dessa två saker

Punkt 2 är extremt viktig men förmågan att ta ut energi från materia är relativt enkelt (1).

Skapandet av materia från energi (2) är extremt komplext och kräver kunskap om sambandet mellan många olika vetenskapliga discipliner och en sammantagen kunskap inkluderande datorapplikationer med enorm kapacitet i jämförelse med dem på Jorden. Dessutom krävs skapandet av en teknologi som har förmåga att printa en energi matrix från instruktioner givna av dessa kraftfulla datorer. För att nå detta krävs en omfattande och mycket avancerad kunskap.

Det faktum att vi kan kontrollera vad som händer på Jorden såsom ett videospel är en indikation att vi teknologiskt kontrollerar det området. Bortsett från oss kan jag nämna att även återstoden av Universum bygger på samma principer som kan definieras som Energi Matrix.

Allt utgörs således av ett Matrix nummer. Det kan även representeras digitalt som med datorerna på Jorden och detta är även fallet med "datorerna på månen" vilka är digitala som jag sa för 3 år sedan.

Allt handlar om lokala (frekvens) kraftcentra där all materia som existerar har ett gravitations värde. Gravitationen utgör ett fokus eller flöde av kreativ uppmärksamhet som printar en punkt av formering eller koncentration av energi tills det formas någonting precis och igenkännligt i form av hård materia.

Det grundläggande är att allt är frekvenser och allt är energi, vilket synkroniseras och ordnas med extrem precision och ytterst hög komplexitet. Noggrannheten styrs av frekvens harmonierna. Och detta kan representeras med de numeriska värden som utgörs av Matrix.

Genom att ändra de numeriska värdena som representerar kraft-dynamiken modifierar du vad som är tydligt observerbart eller den materiella verkligheten. Det är därför vi kallar det Matrix. Dock finns även mer av Matrix här i 5D vilket kan vara förvirrande eftersom det inte finns några densiteter som Yazhi redan förklarar. Det är bara en benämning för att förstå det obegripliga.

Således spelar det ingen roll var vi är, här eller på Jorden.

De kraftfulla energierna kommer att förändras men kvarstår väsentligen desamma:

- En kraftfull och numerisk Matrix. Där den enda skillnaden på Jorden är att den energi Matrix som innefattas på den planeten är artificiellt kontrollerad.

Låt oss återgå till nedsänkningar.

Det betyder att du kan sänka ner dig själv (exempelvis leva liv) i vilken del av Universum som helst oberoende av densitet. Det spelar ingen roll.

I denna beskrivning använder vi eller har använt terminologin "nedsänkning" till Jorden men det händer överallt på alla avancerade planeter och är en del i den utveckling som redan manipulerar och skapar materia från energi.

Om jag skulle svara dig Gosia på din fråga från häromdan beträffande vilka vilka hjärnor förbereds för nedsänkning:

- Befintlig 3D personen före anslutning av en 5D person?

eller

- Om anpassade sådana hjärnor skapas momentant och om de formas artificiellt?

Mitt svar är båda.

En person kan skapas genom printning enbart via kraften och dynamiken av Matrix frekvensernas harmonier direkt från en dator. Det kan ske på liknande sätt som om (den skapade personen) endast skulle utgöra en gatlykta. Dessa personer kan sägas vara definitionen av falska tomma Matrix personer utan själ. Swaruu har tidigare beskrivit hur dessa falska personer är skapade och finns på Jorden.

Alternativt kan du välja en person som har blivit skapad, enligt vad vi skulle kalla på "naturligt" sätt, enbart genom kreativt medvetande från Ursprungskällan. Fast resultatet är detsamma, en fysisk person, en kropp med organ inom sig omöjlig att skilja från andra.

Jag kan även nämna att det inte bara är personer som skapas. Även byggnader, gatlyktor, träd kan formas och sker genom att de blir utarbetade i detalj från en hög-energi holografisk dator.

Dessutom innefattas även möjligheten att arrangera komplexa dynamiska sekvenser av evenemang i sådana sammanhang. Denna teknologi har beskrivits i detalj av Swaruu tidigare.

Det innebär att signalen går från nedsänkings rummet eller nedsänkings boxen till mottagaren som har den (frekvens) harmoni energi dynamik som korresponderar mot den frekvens signal som har som skickas ut från boxen. Inkommande signalinformation läses av från nervcellernas aktivitet och dess elektro-kemiska-magnetiska dynamik som känsl detektor, typ interferometer detekterar. Processen är inte olik den som används för att guida rymdskepp färder i rymden som nämnts ovan.

Med andra ord, enheten läser och gör en precis karta av alla elektro-kemiska-magnetiska förändringar som sker inom en hjärna och sänder det till en annan mottagande hjärna.

Den ursprungliga hjärnan, vilken i sig själv är en annan mottagare, avkodar och tolkar signalen från sin själ. Vi har sagt det tidigare, en själ är inte en kropp men opererar genom en kropp.

Från nedsänkings boxen detekteras hjärnvågorna och de elektrokemiskt-magnetiska dynamikerna och återsänder dem via muon-gravitations transmissions teknologi till en annan hjärna som är redo att motta signalen.

Samtidigt sätter nedsänkings boxen den ursprungliga kroppen i stasis eller med förhindrad rörlighet under isolation. Med precis stimuli av punkter i hjärnan kommer informationen från dess känslspröt.

Med andra ord, den ursprungliga kroppen kvarstår endast som en container för en "ursprunglig" hjärna som är ansluten med Ursprungskällan och lägger om de elektrokemiska-magnetiska-känsl informationen till en annan förberedd kropp, vars livs erfarenheter från den kroppen sänds till den ursprungliga och därifrån till Ursprungskällan.

Allt detta låter som mycket omläggning, men det är mycket direkt, signalen förloras inte, anslutningen till boxen är mycket stark.

För att detta skall vara möjligt är det nödvändigt att kunna nyttja en annan kropp, en Avatar som korresponderar i frekvens med den av det ursprungliga sinnet från själen eller själen som kommer att användas för det.

Antingen är denna andra kropp:

- Artificiellt skapad och införd i Matrix för att senare kunna bli "bebodd" av någon annan som via nedsänkning använder den.

Eller

- En befintlig kropp som har liknande men inte samma frekvenser vilken kommer att användas efter modifiering för att denna skall kunna ta emot signalerna (till och från ursprungliga) på lämpligt sätt.

Denna modifikation är vad de små grå, trädgårdsmästarna (little grays, gardeners) gör. Det är den huvudsakliga anledningen till den bortförsl som upprepande sker. En kommande mor förbereds på det sättet för att kunna hålla en frekvens av ett nytt kommande liv med en frekvens skild från hennes egen.

De är orsaken till att vuxna blir bortförda på det sättet för att de skall ha möjlighet att ändra sin frekvens på grund av ett skapat livskontrakt med en annan person som avses komma in som (Walk In) i en annans kropp. I det fallet kommer en helt annan person (själ) in för att ta en annans kropp i besittning vid en viss ålder eller datum.

Den andra, inkommande personen eller Walk In, som de säger på Engelska, kommer fortfarande ha tillgång till minnena av den fysiska personen som den kommer att leva i, även om det inte är samma person eller själ som fanns i den kroppen tidigare. Han eller hon kommer inte heller att bära den första personens karma.

Denna förändring händer vanligtvis efter eller under en händelse, ofta förprogrammerad att ske i samband med något traumatiskt, typ olycka. Men inte nödvändigtvis.

Gosia: Tack så mycket. Det var en mycket bra och komplett förklaring.