

Potopni moduli 1 - Napredna nezemeljska tehnologija - Anéeka iz Temmerja (Taygeta - Pleiades)

<https://www.youtube.com/watch?v=8N0vdToCICc>

Avtor:
Cosmic Agency, Gosia

Objavljeno:
[16. januar, 2021](#)

Potopni moduli 1 - Napredna nezemeljska tehnologija - Anéeka iz Temmerja (Taygeta - Pleiades)

Yazhi: Tema potopitve vključuje natančne informacije. Je napredna ali eden izmed najbolj naprednih tem, ki ste jih dobili. In se povezuje z nešteti drugimi že objavljenimi temami. Mehanika manifestacije, tiskanje z vlečnim žarkom, zvezdno kartiranje, ugrabitve, inkarnacije, življenje po smrti, 3D Matrica, lažni ljudje. Vse se združujejo v to temo, ki jo podpirajo kompleksne in popolne informacije, ki podpirajo tisto, kar je bilo povedano v vseh prejšnjih.

Robert: Katere veje znanosti so vključene v tehnologijo potapljanja? In v kolikšni meri je vključena zavest?

Anéeka: Veda, ki se pri tem uporablja, je holografsko računalništvo. Toda potopitve se uporabljajo za nešteto namenov, pa naj gre za zabavo, komunikacije, telekonference, simulacijo hipotetičnih scenarijev, rekonstrukcijo scenarijev resničnih dogodkov, usposabljanje vseh vrst, na primer pilotov, celo strokovno usposabljanje, kot je varjenje, ali umetnost. Terapevtska uporaba kot zdravljenje postravmatskih motenj, premagovanje fobij.

Kar zadeva potopitve v delo, se lahko zavest osebe premakne tako, da se preusmeri iz njenega telesa v drugo, medtem ko izvirnik zaspi v suspenziji, kjer subjekt uporablja avatar katere koli vrste, kot da je to njegovo telo.

1.) Samo kot zabava, saj ta avatar obstaja samo v računalniku.

2.) Pravi avatar kot uporaba ali upravljanje praznega biološkega klona, ki je bil predhodno zgrajen in v smislu svojih frekvenc uglasen z zadevnim subjektom.

Frekvenčna sinhronizacija

Vsaka oseba ima svojo lastno frekvenco, ki je nit njenih misli, tega, kakšna je oseba in tega, kar se je sčasoma nabralo v njenem življenju in v prejšnjih življenjih.

Vse je elektromagnetna energija. V primeru biološkega organizma je to tisto, čemur pravijo subtilna energija, vendar je sama po sebi le zelo visoka frekvenca in je v primerjavi s tem, kar oddaja generator ali elektromotor (da ne rečemo plazemska turbina), zelo velika in močna. Torej ne gre za to, da so to "subtilne" energije ampak, da so preprosto v drugi frekvenci ali skupini višjih frekvenc. Tudi biološka ali dušna energija ni tako šibka, nasprotno, presega območje vpliva celo velikih generatorjev, je visoke frekvence. To je pogosta napačna interpretacija.

Kar zadeva fizično-materialno telo, je sestavljeno iz kompleksne nevrnske mreže, ki se nenehno razvija in oblikuje, spreminja. Kako so nevroni povezani, njihove skupine, ki jih tvorijo in kateri od njih se sprožijo in v katerem trenutku, pod kakšnimi pogoji, ustvarja lastno energijsko polje, saj so nevroni električni, ustvarjajo elektrokemično depolarizacijo na podlagi kompleksnih skupin in vrst neurotransmiterskih snovi, ki modulirajo količino in vrsto električnega praznjenja, ki vpliva na naslednji nevron in ta na naslednjega, s čimer nastane verižna reakcija, ki pojasni prenos dražljaja bodisi skozi možgane ali živčno omrežje v telesu.

Kako se nevroni povezujejo, kako je en nevron dovzeten za dražljaj drugega, je kemično-električni mehanizem, pri katerem nevron premakne električni naboj iz mitohondrijev v jedru prek aksona proti dendritom, kjer se sprostijo neurotransmiterji, ki jih interpretirajo receptorji v naslednjem nevronu, ta pa se na dražljaj odzove z novo električno razelektritvijo.

Energijska dinamika med nevroni, govorimo o milijonih nevronov, ki med seboj biokemično komunicirajo, ustvarja posledično elektromagnetno frekvenco, ki je značilna za posameznika.

Ne samo, da je to specifična frekvenca, ker se nevroni ves čas spreminjajo, ustvarjajo nove mreže in medsebojne stike, spreminjajo tudi nastalo frekvenco fizičnega telesa, ki ustvarja specifično časovno frekvenco, kar pomeni, da v določeni točki v prostor-času omenjeno fizično telo vzdržuje ali ohranja zelo natančno in specifično frekvenco.

Gre za energijsko lokacijo - naslov.

Tako lahko računalnik s tehnologijo potopitve posnema ustrezen celotni ali delni signal možganov določene osebe ali celo skupine določenih nevronov, recimo tistih iz vidne ali slušne skorje, s čimer je vmesnik um-računalnik maksimalno učinkovit.

Z drugimi besedami, računalnik lahko vsakemu posamezniku posreduje avdio-vizualni ali celo taktilni ali vonjalni dražljaj. To se na primer uporablja v glasbi, kjer lahko računalnik posamezniku omogoči poslušanje glasbe neposredno v možganih, brez zunanjih zvočnikov.

Enako se dogaja pri komunikacijskih tehnologijah, ki temeljijo na prenosu slik neposredno v možgane osebe, ki jih lahko vidi, kot bi jih videla s svojimi očmi.

Tovrstne tehnologije, ki se že uporabljajo v resničnem svetu, se na Taygeti in drugih civilizacijah uporabljajo kot instrumenti za terapijo ali nadomestilo v primeru gluhotе ali slepote posameznika. To bolj kot karkoli drugega medtem, ko gre omenjeni posameznik v popravilo s potopitvijo v medicinski modul.

Te vrste tehnologij so praktično neomejeno uporabne. Drug način je uporaba računalniških miselnih videoposnetkov pilota, ki mu omogoča, da v vseh smereh vidi celotno 360-stopinjsko sfero okoli svojega bojnega plovila. To mu daje prednost pred tehnološko manj razvitimi nasprotniki in to v podporo drugim sistemom na isti ladji.

Omeniti velja tudi zvočno aplikacijo za sporočila računalniškega uma za splošne komunikacije. Pri tem mora oseba le misliti na navodila, ki jih želi dati računalniku in ta bo samodejno prebral njene misli. To je umetna telepatija.

Za zabavno uporabo v smislu potopitve se uporablja popolna stimulacija posameznikovih čutov, pri čemer se natisne zaporedje, ki si ga um osebe razlaga kot izkušnjo.

Z drugimi besedami, določena skupina nevronov bo imela natančno zaporedje depolarizacije in zelo specifično elektrokemično dinamiko za vsak posamezen dražljaj. Na primer, vsaka nota, Do, Re, Mi, Fa ... ustvari natančno električno-energijsko razelektritev v možganih v določenem nevronske centru. Tako bo računalnik z vsiljevanjem ustrezne frekvence ustvaril enak nevronske dražljaj, kot bi ga prejel, če bi na primer poslušal prave tipke Do, Re, E klavirja.

Vsaka skupina nevronov ima svojo energetsko lokalizacijo, ki je značilna za vsakega posameznika - individualna, neponovljiva in edinstvena. Računalnik torej pošilja signale v točno določenem zaporedju, kjer povzročijo želeni dražljaj v točno določenem zaporedju in s točno določeno kombinacijo, ki bo skupaj ustvarila avdiovizualno izkušnjo in vseh čutil, ki bo po izkušnji enakovredna resničnemu dogodku.

Lahko ustvarite in pošljete signal neposredno v možgane energetsko poustvarjen, prizor hoje po plaži s poslušanjem morja, z vonjem po morju, vetričem, občutkom peska med prsti, in za možgane bo to nerazločljivo od resnične izkušnje.

To je že samo po sebi osnova za vse vrste potopitve, ne glede na namen. Kombinacije in uporabe te tehnologije so neskončne in se nenehno razvijajo.

Gosia: Wow Anéeka, veliko več, kot sem si predstavljala! Zdaj imam veliko vprašanj.

Anéeka: Vem, da to tam ne obstaja, pri nas pa je to običajno. Uporablja se vsak dan. Tema je zelo obsežna, vendar lahko podam vse.

Gosia: Ja... Rada bi zelo poglobila 3D mehaniko potopitve. Pravzaprav bi vprašanje oblikovala takole:

Razložila si delovanje potopitev na splošno, toda za ljudi, ki tega še ne vedo, se ta tehnologija uporablja tudi za "vstop" v zemeljsko izkušnjo, kajne? Obstaja veliko zvezdnih semen, ki so v 3D in ki so vstopila s to tehnologijo. Izgledajo in se počutijo kot ljudje, vendar v resnici projicirajo iz svojih potopnih kamer. Ali lahko razložiš, kako točno se to izvaja? Korak za korakom.

Anéeka: Da. Čeprav vse potopitve, vključno s temi, temeljijo na istem načelu, ki je opisano zgoraj. Zaznavanje s pomočjo zelo občutljivih interferometrov, ki kartirajo posameznikove možgane in določajo, kateri frekvenčni signali so potrebni za ustvarjanje želenih dražljajev, ki bodo ustvarili izkušnjo. Vsaka skupina nevronov bo imela energijsko frekvenco, ki je enaka frekvenčnemu zvezdnemu zemljevidu.

To je enako kot pri vesoljski ladji v hiper-prostoru. Ni razdalj, so le energijske lokalizacije v polju, ki je eter. Tako lahko konkordanten (vzporeden op.p.) signal, posredovan skozi hiperprostor s tehnologijo prenosa z muoni, enako posreduje signal iz računalnika potopnega modula v mestu Tol'ka v Temmerju v katerikoli kraj v vesolju.

Energetsko se signal iz modula pošilja z neprekinjenimi muoni in bo vplival le na možgane, ki so skladni s signalom, ne glede na to, kje se nahajajo. Z drugimi besedami, z vidika teh muonsko-gravitacijskih signalov ni razdalj in ni pomembno, ali je oseba v potopitvi tik ob podu ali 440 svetlobnih let stran. Tako kot za ladjo ni pomembno, da skoči iz katere koli točke v znanem in kartiranem vesolju v drugo.

Upam, da sem odgovorila na vprašanje. Korak za korakom moram opisati tudi strojno opremo. Nič se ne prenaša z radijskimi ali mikrovalovnimi valovi, temveč z muonskimi in gravitacijskimi signali.

Nekaj za razjasnitev. Koncept 3D umetne matrice. Še vedno je pravilen, vendar ne tako, kot da je nekaj, kar je edinstveno v tem, da je napačno. Z drugimi besedami, vse je Matrica. Vse, kar je mentalna tvorba, imenovana materialni svet. Ne glede na gostoto. Na 3D glejte samo kot na nekaj, kar je zelo notorično materialno in dvomljivo duhovno. In ko se dvigujemo v gostotah, postaja vse bolj energijsko, zato se vse materializira hitreje. Toda materialni del se redči, kar bi imenovali Matrica in postopoma postaja vse bolj potencialna energija in to je zavest.

Z drugimi besedami, od trdnega materialnega sveta se trdna snov postopoma razredči in preide v samo energijsko zavest, ko se dvigujemo v višje gostote.

Tako je vse Matrica. Vse se podreja istim razlogom za obstoj, istemu oblikovanju ali manifestaciji zavesti. Kar se dogaja posebej v 3D, je to, da je to zelo specifično območje frekvenc, ki so na Zemlji

ali, ki sestavljajo Zemljo, zelo nadzorovano s tehnologijo, ki bi ji rekli zelo visoka tehnologija. Zelo napredna.

Tako na primer, kot sem povedala pred tremi leti... Lahko vstavim stavbo. Kako? Ker lahko iz energije ustvarimo snov. Ker, kot smo že razložili, civilizacije tukaj na naši strani razvrščamo na 3 glavne načine (obstaja še več, vendar bi bila to druga tema).

1.) Civilizacije, ki so sposobne črpati energijo iz snovi na jedrski način (atomska energija kot na Zemlji).

2.) Civilizacije, ki lahko črpajo energijo iz materije (jedska energija), poleg tega pa lahko vzamejo energijo in jo spreminjajo v materijo (kot Taygeta).

3.) Predindustrijske ali primitivne civilizacije, ki ne zmorejo nobene od teh dveh stvari.

Točka številka dve je izredno pomembna, saj je črpanje energije iz materije razmeroma enostavno. Ustvarjanje materije iz energije je izjemno zapleteno in zahteva združitev številnih znanosti in znanj skupaj, kot je uporaba računalnikov z gigantskimi zmogljivostmi v primerjavi z zmogljivostmi Zemlje in ustvarjanje strojev, ki so sposobni natisniti energijsko matrico iz navodil, ki jih je dal ta zmogljivi računalnik. Da bi to dosegli, je potrebno obsežno in zelo napredno znanje.

Zato dejstvo, da lahko dogajanje na Zemlji nadzorujemo kot videoigro, kaže le na to, da tehnološko obvladujemo to področje. Razen tega tudi za preostali del vesolja veljajo enaka načela energetske matrice.

Vse je torej matrika števil. Lahko jo celo predstavimo digitalno, kot pri računalnikih na Zemlji in tako je tudi pri lunarnih računalnikih, kot sem povedala pred tremi leti, so digitalni.

Vse je energijska lokalizacija, vsa obstoječa materija ima vrednost gravitacije, gravitacija pa je pozornost ali tok ustvarjalne pozornosti, ki odtisne točko nastajanja ali koncentracije energije, dokler ne oblikuje nečesa natančnega in prepoznavnega kot trda materija.

Toda vse so frekvence in vse je energija, sinhronizirana in urejena z izjemno natančnostjo in izjemno kompleksnostjo. Natančnost narekujejo harmonične frekvence. In to je mogoče predstaviti s številčnimi vrednostmi. Te številčne vrednosti so Matrica.

S spreminjanjem številčnih vrednosti, ki predstavljajo energijsko dinamiko, spreminjate otipljivo ali materialno resničnost. Zato ji pravimo Matrica. Toda tu, v 5D, je še več Matrice, ki je iluzorna, saj ni gostot, kot je pojasnila že Yázhí. To je le način razumevanja nerazumljivega.

Zato ni pomembno, kje smo, tukaj ali na Zemlji. Energetska pravila se bodo spremenila, vendar v bistvu ostaja enako: energetska in številčna Matrica. Edina razlika z Zemljo je torej v tem, da je energijska matrica, ki jo sestavlja, umetno nadzorovana.

Če se vrnemo k potopitvam.

To pomeni, da se lahko potopite v praktično kateri koli del, ne glede na gostoto in lokacijo v vesolju. To ni pomembno.

Le da v tej temi to uporabljamo oziroma uporabljamo izraze "potopitev" le za Zemljo, vendar se to dogaja povsod in na vseh naprednih planetih, na stopnji napredka, ki že manipulira z materijo in jo ustvarja iz energije.

Če odgovorim na tvoje vprašanje, ki si ga imela Gosia iz drugega dne: kateri možgani se pripravijo na potopitev, 3D možgani, preden se poveže 5D oseba, ali če se taki možgani, 3D osebe, naredijo v trenutku, če so umetno ustvarjeni ...

Oboje.

Osebo lahko ustvarite tako, da neposredno z računalnikom natisnete samo energijsko in dinamično matrico frekvenc in njihovih harmonij, kot da bi šlo za svetilko (mimogrede, definicija lažnih praznih ljudi iz Matrice brez duše).

Lahko pa vzamete osebo, ki je bila ustvarjena, kar bi imenovali "naravno", samo iz ustvarjalne zavesti, iz Vira, vendar je rezultat enak. Gre za fizično osebo, telo s svojimi notranjimi organi, ki se ne razlikuje od drugih.

Omeniti je treba, da iz visokozmogljivega holografskega računalnika lahko na prefinjen način nastanejo in so ustvarjeni ne le ljudje, stavbe, drogovi, drevesa, temveč tudi kompleksna dinamika, ki bi jo tam predstavljalo zapleteno zaporedje dogodkov. To tehnologijo je že prej podrobno opisala Swaruu.

Signal gre torej iz potopne komore ali potopnega modula do sprejemnika, ki ima harmonično dinamiko energije, ki ustreza frekvenci signala, ki ga oddaja modul. Ta signal prihaja ali se bere iz nevronske aktivnosti in njene elektrokemično-magnetne dinamike, ki jo zaznavajo senzorji interferometričnega tipa, ki se ne razlikujejo toliko od tistih, ki se uporabljajo za vodenje vesoljskih plovil.

Z drugimi besedami, ta naprava prebere in naredi natančen zemljevid vseh elektrokemično-magnetnih gibanj, ki se dogajajo v možganih in ga posreduje drugim možganom, ki ga sprejemajo.

Izvirni možgani so sami po sebi še en sprejemnik, ki dekodira in interpretira signal iz posameznikove duše. Kot smo že povedali, duša ni v telesu, temveč deluje prek telesa.

Potopni modul zaznava možganske valove in elektrokemično-magnetno dinamiko ter jih prek muonsko-gravitacijske tehnologije prenosa ponovno prenaša v druge možgane, ki so pripravljeni sprejeti signal.

Hkrati modul prvotno telo spravi v stazo ali suspendirano animacijo in z natančnimi dražljaji na točkah v možganih izolira informacije, ki prihajajo iz njegovih čutil. Z drugimi besedami, izvirno telo ostane le kot posoda za "izvirne" možgane, ki se povežejo z Virom in elektrokemično-magnetno-čutne informacije preusmerijo v drugo pripravljeno telo, od koder se življenjske izkušnje tega telesa prenesejo v izvirno telo, od tam pa v Vir. Sliši se kot veliko odklonov, vendar je zelo neposredno, signal se ne izgubi, povezava z modulom je zelo močna.

Da bi to dosegli, je potrebno imeti drugo avatarsko telo, ki se po frekvencah ujema s frekvencami prvotnega uma, duše, ki ga bo nosila.

To telo se bodisi ustvari in vstavi v Matrico, da bi ga pozneje "naselil" nekdo drug v potopitvi, bodisi se vzame telo, ki ima podobne, vendar ne enake frekvence in se ga spremeni, da lahko zadovoljivo sprejema signal.

To modifikacijo opravljajo mali sivi, vrtnarji. To je glavni razlog za ugrabitve, ki jih izvajajo ves čas. Zato se mati pripravi na to, da lahko vzdržuje frekvenco novega življenja s frekvenco, ki se razlikuje od njene lastne.

Zato ugrabljajo odrasle, da bi lahko spremenili svojo frekvenco, zaradi življenjskih pogodb, kot je Walk-Ins, kjer oseba naseljuje telo le do določene starosti ali datuma, nato pa jo nadomesti povsem druga oseba. Ta druga prihajajoča oseba ali Walk-In, kot pravijo v angleščini, bo še vedno imela dostop do spominov fizičnega telesa, ki ga naseljuje, vendar ne bo ista oseba ali duša, kot je bila prej. Prav tako ne bo nosila karme prve osebe.

Ta sprememba se običajno zgodi po ali med dogodkom, velikokrat vnaprej programiranim, kot je travmatična izkušnja tipa nesreča. Vendar ni nujno.

Gosia: Hvala. Razlaga je zelo dobra in popolna!