

## ROG3 EL PENSAR NEGATIVO O MENTE ATSIUD

**ENVICETIO** DEL TEXTO:2° EDICIÓN IMPRESA DEL QUINTO CONSTA CONTEXTO: TERCERA CÁMARA FUENTE GRABACIÓN:1975/??/?? LUGAR DE GRABACIÓN:NO TRANSCRIPCIÓN FECHA DE AUDIO: AUDIO AJUSTA TOTALMENTE A LA DURACIÓN:1:19 CORRELACIÓN TEXTO/ QUIETA.Zip) CALIDAD DE AUDICIÓN:REGULAR audiosQE/F063=EL-PENSAR-NEGATIVO-O-MENTE-AUDIO:[DESCARGAR](http://www.gnosis2002.com/ (1:19) NÚMERO DE FRAGMENTO: F063 FUENTE EN (2019): LA GRANDEZA DEL PENSAR NEGATIVO EDICIÓN DEL QUINTO EVANGELIO DE A.G.E.A.C. LA 1º EDICIÓN DEL 5º EVANGELIO TÍTULO EN LA 2º FRAGMENTO DE TRANSCRIPCIÓN INEXISTENTE EN F063 EL PENSAR NEGATIVO O MENTE QUIETA



https://granhalcon.github.io/circulo-solar/

que ellas reciben, come lo que ellas comen, bebe lo que ellas beben. >FA<

## F063 EL PENSAR NEGATIVO O MENTE QUIETA

FRAGMENTO DE TRANSCRIPCIÓN INEXISTENTE EN LA 1ª EDICIÓN DEL 5º EVANGELIO

TÍTULO EN LA 2ª EDICIÓN DEL QUINTO EVANGELIO DE A.G.E.A.C. (2019):

LA GRANDEZA DEL PENSAR NEGATIVO (1:19)

NÚMERO DE FRAGMENTO: F063

FUENTE EN AUDIO: DESCARGAR

CALIDAD DE AUDICIÓN: REGULAR

DURACIÓN:1:19

CORRELACIÓN TEXTO/AUDIO:AUDIO AJUSTA TOTALMENTE A LA TRANSCRIPCIÓN

FECHA DE GRABACIÓN:1975/??/??

LUGAR DE GRABACIÓN:NO CONSTA

CONTEXTO:TERCERA CÁMARA

FUENTE DEL TEXTO:2ª EDICIÓN IMPRESA DEL QUINTO EVANGELIO

>IA< El pensar negativo es la forma más elevada de pensar.

El pensar positivo conduce al error.

Entiendo por pensar positivo, proyectar. Entiendo por pensar negativo, no proyectar, mente quieta.

Cuando la mente está quieta, cuando la mente está en silencio, recibe información cósmica. Eso es lo que cuenta, lo importante. Uno necesita estar a tono con todos los seres tricerebrados que pueblan los distintos mundos del espacio infinito. Los habitantes de la Tierra son los únicos que no están a tono con todas las otras criaturas tricerebradas de los mundos del espacio.

Todos nosotros debemos ponernos a tono con la galaxia. Cuando uno está a tono con todas las otras familias tricerebradas del infinito cosmos, recibe lo