



F063 EL PENSAR NEGATIVO O MENTE QUIETA

F063 EL PENSAR NEGATIVO O MENTE QUIETA FRAGMENTO DE TRANSCRIPCIÓN INEXISTENTE EN LA 1º EDICIÓN DEL 5º EVANGELIO TÍTULO EN LA 2º 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](http://www.gnosis2002.com/ audiosQE/F063=EL-PENSAR-NEGATIVO-O-MENTE-QUIETA.zip) 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:2° EDICIÓN IMPRESA DEL OUINTO **EVANGELIO**



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

• • •

F063 EL PENSAR NEGATIVO O MENTE QUIETA

FRAGMENTO DE TRANSCRIPCIÓN INEXISTENTE EN LA 1º 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 que ellas reciben, come lo que ellas comen, bebe lo que ellas beben. >FA<