

NAVEGACIÓN ESTELAR IV SALTO AL HIPERESPACIO - ATHENA SWARUU

Published 5 April 2022 by Despejando Enigmas, Robert

Robert: Hola Athena. Si, sabemos que una nave es lo mismo que un portal en corto.

Swaruu X (Athena): Si, como calcetín, todo a la inversa pero mismo principio.

Robert: Porque cuando cruzas un portal no hay tiempo SIT?

Swaruu X (Athena): El manejo de una nave, es decir la navegación no Hyper Espacio, o sea navegación tradicional por desplazamiento, aumenta la longitud del tiempo de viaje, o SIT.

También pasa que ese mismo manejo-navegación que es desplazamiento, y no brinco de frecuencias (Hyper Espacio), es artificial en el sentido que no sería necesario para el viaje técnicamente hablando. Es decir, en vez de dar un brinco directo desde Temmer a la Tierra, una nave primero debe desplazarse fuera del espacio alrededor, cerca de Temmer a espacio interplanetario, en donde tomará velocidad por desplazamiento Plasma Jet para luego hacer el salto al Hyper Espacio. Desplazamiento técnicamente innecesario pero que se hace por normas de convivencia, y para evitar accidentes ya que el llegar a un lugar de golpe con una nave grande puede causar un choque contra otra estacionada.

Ese es un punto, pero hay otro, por las mismas normas de navegación una nave usualmente no programará el salto de frecuencias (Hyper Espacio) desde el punto de salida directo al punto de destino, sino que se desplazará como "horuga" por falta de mejor palabra. Es decir la computadora u ordenador de navegación no impondrá un salto drástico entre Temmer y la Tierra (como lo haría un portal), sino que hará una secuencia progresiva, sutil, de puntos en un mapa de frecuencias.

Como ejemplo, siendo que les he explicado que desde el lado del 'Eter' o del lado que ve un ordenador de navegación, todo el mapa es numérico con valores de frecuencias que representan masa por suma de gravedad de lo que esté entre el punto de

inicio y el de destino.

Entonces como ejemplo numerico: Si Temmer tiene un valor simple de 10 y la Tierra de 100: (sin valores de superioridad de valor, solo es un ejemplo usando dos números), un portal saltará del valor de frecuencia 10 a uno de 100 en su núcleo, haciendo inmediato el salto de Temmer a la Tierra.

Mientras que una nave irá modificando su frecuencia con sus motores de forma secuencial según su mapa: 10, luego impondrá 11, y cuando se cumpla, impondrá 12, luego 13, 14, 15, 16... 97, 99, 100. Como si fuera una rueda de automóvil que gira pisando todo el camino desde el inicio al final.

Esto se hace por otras razones también, de nuevo nada que ver con lo técnicamente posible.

Se dará un tiempo SIT de esa forma artificial no por el tiempo SIT mismo sino para dar un tiempo percepción psicológicamente sana para la tripulación, también en el aspecto de poder tener la opción de desviar la nave en cualquier punto del viaje, como una súbita desviación a Cyndriel, cosa que pasa todo el tiempo ya que está directamente en el paso-camino entre la Tierra y Taygeta.

Otro punto sobre esta progresión paso a paso de desplazamiento dentro del Hyper Espacio es que esta maniobra que les acabo de describir es usada en naves grandes, de gran 'calado' como Toleka que pesa alrededor de 20 millones de toneladas métricas, y no en naves pequeñas como de caza o de transporte pequeñas o privadas.

La razón es que 20 millones de toneladas de metal son difíciles de convertir con una simple inmersión dentro de un toroide energético que le cambia su frecuencia por acción de sus motores controlados por la información de su ordenador de navegación.

Esto porque se necesita una cantidad enorme de energía para cambiar la frecuencia

de tanto metal, lo que demanda un estrés enorme para sus motores, y aún así una nave grande tendrá o sufrirá un fenómeno de necedad molecular (por falta de mejor traducción).

Es decir que un objeto de gran masa tenderá a cambiar de frecuencia desde la parte del casco hacia el interior al ser inmerso en su toroide de sus motores, con un rezago temporal importante entre las piezas exteriores y las interiores de una nave de gran masa.

Es decir que el casco exterior cambiará su frecuencia primero y luego ese cambio se irá dando hacia el interior modificando primero las cosas y objetos de su interior que sean de menor masa, como muebles de madera o cortinas, personas... y lo último que se modificará sería la estructura interna grande de la nave como su 'espina' dorsal y demás estructuras metálicas que le dan rigidez.

Es decir, por que una nave es de gran masa no podrán sus motores modificar toda su frecuencia de golpe porque la cantidad de energía que necesitarían sería enorme y excedería su misma potencia de salida nominal.

Claro que esto es una variable que cambia de nave en nave dependiendo de sus especificaciones técnicas, siendo que este fenómeno de "necedad molecular" se da más en naves mayores y se da menos y menos entre más pequeña o de menor masa tenga una nave espacial.

Entonces las naves de caza como una Suzy o una Scimitar si podrán dar saltos inmediatos sin tiempo SIT mientras que una nave grande si tendrá que maniobrar con tiempo SIT. Esto también se observa claramente porque entre más grande es una nave más tarda en desplazarse entre el punto de salida y su destino, dando una ilusión de que la nave grande es mas lenta que una nave de caza pequeña.

Esta progresión numérica dentro de un mapa de frecuencias que el ordenador impone a los motores que a su vez impondrán sobre la frecuencia total estructural de una nave es necesaria para darle un 'tiempo'

relativo a la misma nave para que todas las moléculas de una nave de gran calado se vayan modificando o alterando su frecuencia de manera paulatina con esto asegurando que todas estén al unisono.

Es decir, el tiempo SIT les dará a todas las moléculas de una gran nave 'tiempo' de adaptación a su nueva frecuencia vibración existencial de forma progresiva, como desplazando su frecuencia hacia la final paso a paso.

Este fenómeno de "necedad molecular" si no se calcula bien, puede ocasionar accidentes fatales, porque si los motores de una nave no son capaces de desplazar la frecuencia de todas sus moléculas a la vez, como en un salto directo sin tiempo SIT, y como expliqué arriba una nave grande cambiará primero la frecuencia de sus componentes más expuestos al campo electromagnético como lo sería el casco y luego hacia a dentro por las partes de menor masa y por ultimo las partes internas de gran masa, si sus motores no son capaces de imponer el cambio de frecuencia en toda la nave a la vez y completamente: Lo que llegará al destino será una masa amorfa de partes de nave y de su interior, todo incompleto porque esa nave dejó en el punto de salida la mitad de sus interiores y todo lo que no tuvo el 'tiempo' de adaptar sus moléculas a la nueva frecuencia. Con consecuencias fatales.

Entonces esta maniobra de mover la frecuencia de una nave de forma progresiva y paulatina por darle 'tiempo' de adaptación a todas sus moléculas es por seguridad también. Simplemente resulta más cómodo y conveniente que un salto directo como de nave de caza, que si brincan de golpe de lugar en lugar inclusive como maniobra de combate aéreo.

Con todo esto recordando que un motor de nave no solo proporciona un efecto 'Jet' de acción reacción <--- ---> de desplazamiento del punto 'A' al punto 'B' tradicional, sino que ese mismo motor al ser de plasma electromagnético es un modulador de frecuencias que trabaja de manera comparativamente similar a la unidad de sintonización de un radio FM.

En donde el cambio entre las relaciones internas entre los componentes del mismo motor modulará la frecuencia exacta de salida del plasma electromagnético que el mismo motor emite. Con el efecto toroide

que es el crear un punto de involución electromagnética hacia el emisor o núcleo del motor para ser reciclado hacia afuera de nuevo.

Es decir, el motor en modo Hyper Espacio sacará un Plasma Jet de alta energía de frecuencia controlada como 'jet' hacia atrás de la nave a manera tradicional, pero ese mismo plasma electromagnético de alta energía, por sus mismas propiedades de frecuencia, girará alrededor de la nave creando un capullo electromagnético a su alrededor, para luego entrar por el casco adelante de la nave y moverse de nuevo hacia atrás a los núcleos de los motores de donde salió en primer lugar.

Este desplazamiento en la nave se da de dos maneras principales: por el casco interno y externo de la misma nave ya que es conductor, y por una serie de gigantescos cables superconductores en el centro de la nave adentro que moverán la energía de los motores hacia atrás a ser reciclados.

Y el resto de la nave cambiará su frecuencias 'existencial' a lo que el ordenador de navegación dicte y aplique usando los motores modulados por ella usando el principio de Frecuencia Dominante que dicta que cuando hay varias frecuencias energéticas éstas tenderán a igualarse a la media de todas, el promedio de frecuencia sumado de todas, siendo que si hay una más fuerte, predominará cambiando a las demás a volverse más de lo mismo.

Un portal impone esa frecuencia electromagnética sobre lo que entre en su vórtice que viene siendo el punto de 'núcleo' del toroide energético que la máquina del portal esta fabricando. Pero no tiene que mover toda su estructura al nuevo punto, o punto de llegada, sino que solo debe cambiar la frecuencia de lo que entre a su núcleo que es la puerta misma, generalmente redonda, entonces no tiene que tener, o usar, tanta energía como una nave espacial que debe no solo desplazar su interior y su carga útil sino que debe desplazarse a si misma.

También cabe mencionar que los portales también difieren en potencia y capacidad de la misma manera en que las naves difieren también.

Y por esto se da el tiempo SIT de una nave cuando en un portal, por lo menos aparentemente, no se da tiempo SIT. Espero que

se entienda mi explicación.

(Enseñando el video donde se ve un tipo de viaje de Hyper Espacio)

Gosia: Gracias. Así se experimenta?

Swaruu X (Athena): Ese efecto es VERDADERO. Si, y es sorprendentemente bueno.

Lo que se ve afuera no es el espacio exterior de la nave al dar el salto (excepto al inicio cuando aún esta en vuelo normal). Lo que se ve como un túnel es el vórtice de entrada del mismo toroide que producen los motores de la nave. No es externo, es la misma nave produciendo ese efecto visual.

Es la energía de sus motores regresando hacia ser reciclado por los mismos motores.

1.

Se que ya lo conocen pero vale la pena usarlo de nuevo (imagen arriba). Es la parte de entrada de la energía en este esquema.

El cono de entrada a la derecha de la imagen enfrente de la nave.

Robert: Si. Y da ese efecto de tunel. Es el extremo del toroide, si. Se entiende mucho mejor todo ahora. Gracias. Con sonido y todo?

Swaruu X (Athena): El sonido depende de cada nave, pero si se escucha un incremento muy fuerte en el Jet de salida y sonido de turbinas aumentando RPM. Si, es impresionante el sonido y nunca te cansas de escucharlo. La impresión del poder que demuestran esos motores es enorme. El sonido obviamente lo escuchas por que pasa por el interior de la nave y no por el espacio. Y el túnel es luminoso porque es el mismo plasma que emitieron los motores.

Gosia: Gracias. Me imagino que me encantaría ese sonido, porque me encanta también el sonido de despliegue del avión. Me entusiasma.

Robert: Y a mí. Gracias.

Swaruu X (Athena): Por eso se ve así afuera pero lo que se ve es el capullo que envuelve a la nave, no el espacio exterior. Y las rallas pasando al inicio del salto también se ven. Se piensa erróneamente que son estrellas, no lo son. Son descargas estáticas o arcos eléctricos entre el toroide energético y el casco de la nave.

Robert: Creo que lo explico DK y Anéeka, sí.

Gosia: Y cómo afecta a los animales?

Swaruu X (Athena): Si están acostumbrados no les afecta, pero si no lo están sí se asustan. Además si son motores grandes también habrá un poco de vibración, aunque eso demuestra un mal 'tuning' de mantenimiento, pero depende de cada nave.

Sí, se escuchan mucho los motores grandes en Toleka específicamente. Un rugido exterior con un distintivo como 'crack' o chasquido de motor cohete.