

Le 02/12/2020

Traduction Française :

(EN) Frequency Mapping-Unknown Regions of Space (Stellar Navigation part 7 - Swaruu (14/01/2020))

## Navigation Stellaire 2 – Partie 7 – Cartographie fréquentielle – Régions inconnues de l'espace – Swaruu de Erra

Points importants de Navigation Stellaire 2 – Part 6

- D'un endroit, l'Ether, vous pouvez arriver partout dans le monde physique, y compris à ce même endroit du monde physique à différents moments dans le temps.
- Si un endroit est d'une certaine fréquence, en adoptant cette fréquence, il devient lui-même cette fréquence, indistinctement.
- Pris isolément, le temps est figé. Ce n'est qu'à l'instant où il est en présence d'une conscience (qui est une fréquence en soi) que la scène commence à s'animer en une séquence d'évènements.
- Tous les instants qui ont jamais existés dans l'univers à chaque nano-seconde continuent d'exister en tant que fréquence à l'intérieur d'un champ qui est infini et inclus tout.
- Cela signifie qu'il n'est pas problématique pour un vaisseau de voyager d'un point A à un point B ni de voyager d'une date à une autre. C'est pareil que ce soit dans l'espace ou dans le temps. Cela s'appelle le vol supra-lumineux.
- Dès le moment où il y a perception de séparation du tout, en tant que fragment holographique du tout, il y a perception de la différence entre ce qu'on est et ce qu'on n'est pas. C'est la base de la perception de l'animation du temps, du point de vue particulier de la conscience-observateur.
- La vitesse du temps dépend de la quantité de données que la conscience peut traiter ; plus elle traite de données, plus le temps perçu est rapide.
- De par sa nature-même de contenir tout et absolument tout, l'Ether doit inclure les consciences et leurs perceptions d'être limitées, d'être ou de ne pas être quelque chose de plus.
- Cela fait partie de la tâche des humains, et uniquement d'eux individuellement et collectivement, de devenir capable de percevoir ce qui existe déjà dans la 5D sur terre.

Manifestation de fréquences et cartographie stellaire.

J'ai dit précédemment qu'un vaisseau à propulsion par jet de plasma peut atteindre environ 100 000 km/seconde, ce qui correspond à environ 1/3 de la vitesse de la lumière. Notez que qu'il s'agit ici de propulsion et que, même ainsi, cela reste une vitesse considérable. Il existe sur terre certains principes connus dans les lois de la masse et de l'accélération qui sont valables ; entre autres, la loi selon laquelle un objet acquérant de grandes vitesses augmente sa masse, induisant le besoin d'augmenter exponentiellement l'énergie nécessaire pour continuer à accélérer.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=JcJ6L6eN6Bs>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Ainsi, en atteignant la vitesse de la lumière, un objet aurait une masse équivalente à une singularité, c'est-à-dire une masse pratiquement infinie. Par conséquent, les moteurs devraient eux aussi produire une poussée infinie.

Si la masse d'un vaisseau augmentait, le vaisseau fonctionnant avec des réacteurs nucléaires (et non des réacteurs à point zéro), la masse du réacteur et l'élément fournissant l'énergie étant de l'uranium enrichi ou de la matière de fusion nucléaire - antimatière ..., cette augmentation de la masse affecterait également la capacité même de l'élément propulseur à fournir l'énergie équivalente nécessaire pour poursuivre l'accélération.

Me suivez-vous jusqu'à présent ?

Bien que cette augmentation de la masse de l'élément propulsif à l'intérieur du réacteur n'affecte pas et ne s'applique pas aux réacteurs à énergie du point zéro par dépolarisation des toroïdes de quartz-mercabas, comme ceux utilisés par les vaisseaux de Taygeta, ce problème d'accumulation de masse, et donc d'accumulation de traînée, ne nous affecte pas (bien que techniquement il le devrait) car la quantité d'énergie produite par un réacteur à point zéro n'est pas affectée par l'augmentation de masse causé par la vitesse accumulée.

Un réacteur nucléaire ionisant par désintégration de métaux lourds à base d'uranium fournit plus d'énergie quand sa masse augmente avec la vitesse. Plus la masse dans le cœur du réacteur ionisant est importante, plus le rayonnement est important et, plus le rayonnement est important, plus l'énergie fournie est importante.

Mais un réacteur à point zéro ne donne pas plus d'énergie lorsque sa vitesse augmente. Sa production d'énergie reste stable puisque ladite énergie ne provient d'aucun élément lié à la masse comme le serait l'énergie produite par désintégration atomique.

Le réacteur ionisant utilise la désintégration atomique des éléments du noyau qui sont radioactifs, comme l'uranium enrichi.

Un réacteur à point zéro ne dépend d'aucun objet dans le noyau qui lui donnerait de l'énergie puisqu'il utilise d'autres principes, plus complexes mais, à terme, plus stables.

En clair :

Un réacteur nucléaire augmente effectivement sa puissance à mesure qu'il accélère par le fait qu'il accumule de la masse (bien qu'il y ait là d'autres problèmes ; ce n'est pas aussi simple que ça). Un réacteur Point Zéro n'augmente PAS sa puissance en augmentant la masse du vaisseau au fur et à mesure que sa vitesse augmente. Donc, un vaisseau qui dépend d'un réacteur à point zéro, est affecté par sa propre accumulation causant de plus en plus de traînée à mesure qu'il accélère, cela limite sa vitesse et sa puissance d'accélération en mode de propulsion par jet.

Cependant, nous utilisons une astuce pour ne pas être affectés par l'augmentation de la masse, une technique propre aux vaisseaux. Lorsqu'un vaisseau augmente sa vitesse, donc sa masse-traînée, le tore de plongée du même vaisseau sert également de bouclier pour se protéger contre les matériaux

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=JcJ6L6eN6Bs>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

involontaires, les pierres et les débris spatiaux, des algorithmes contrôlés par l'ordinateur du vaisseau vont réduire la masse du navire lui-même, le rendant plus léger. Grâce à cette stratégie ou manœuvre, un vaisseau peut continuer à accélérer jusqu'à au moins 1/3 de la vitesse de la lumière soit 100 000 km/sec.

Ces vitesses sont utiles pour les vols interplanétaires mais elles sont trop lentes pour les voyages interstellaires. À cette vitesse, il faudrait encore 146,6666 années à un vaisseau pour parcourir les 440 années-lumière entre Taygeta et Terre. Comme nous l'avons déjà expliqué, c'est pour cette raison que nous sautons dans l'Ether.

C'est aussi le cas si certains scientifiques affirment que 100 000 km/sec est trop rapide pour être atteint en utilisant uniquement la propulsion action-réaction et ils auront raison. Le simple fait de modifier la densité du vaisseau permet de résoudre ce problème.

Sur un vol supra-lumineux, un vaisseau peut se rendre directement du point d'origine à la destination, ou il peut choisir de le faire par étapes. Sur une carte de fréquences, disons de Taygeta à la Terre, les fréquences de base de chaque point entre Taygeta et la Terre sont connues. Si vous voulez arriver à un point intermédiaire, vous devez seulement programmer le saut vers ce point et non pas indiquer tout le chemin vers la Terre. Vous pouvez aussi effectuer une série de sauts, où un vaisseau peut changer le vecteur de mouvement, en voyant le vol supra-lumineux du point de vue d'une carte traditionnelle de distances et de positions.

Sauter vers des points préprogrammés est la seule façon de dessiner une trajectoire de vecteurs de mouvement pour un vaisseau qui se déplace dans l'éther, où il n'y a ni temps, ni distances, ni positions cartographiques.

À moins que vous ne vouliez vous arrêter à d'autres endroits ou planètes sur le chemin entre Taygeta et la Terre, ce n'est pas très pratique si vous voulez seulement aller du point A au point B. Et, logiquement, cela est valable pour tout point A et tout point B, pas seulement de Taygeta à la Terre. Mais cela pourrait servir un but qui serait de cartographier les fréquences de l'espace interstellaire afin d'améliorer les détails des cartes de fréquences existantes et de créer de nouvelles cartes de sites inexplorés.

Un vaisseau s'arrêtera momentanément dans l'espace profond et vide, prendra lecture de la valeur de gravité et des fréquences de l'éther à ce point, l'enregistrera dans la mémoire de l'ordinateur et se rendra au point suivant. De cette façon, nous pouvons superposer les fréquences spécifiques de chaque point sur une carte de distance traditionnelle avec leurs points de fréquence éther respectifs.

Maintenant, non seulement cela peut être fait, mais en comprenant le flux gravitationnel ou d'éther (la même chose) dans l'espace profond, vous pouvez mathématiquement savoir ce qui se passerait au point inexploré.

Par exemple, en regardant ceci :

$2+2=4$ ,  $4+2=6$ ,  $6+2=8$  / 1320 signifie quoi, dans ce contexte ?

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=JcJ6L6eN6Bs>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

**Dhor K'áal'él** : Et ce n'est que l'espace d'un seul plan. Il manque ici l'ajout des plans temporels qui sont superposés à celui décrit par Swaruu.

**Gosia** : Je ne sais pas, Swaruu. Je ne sais pas ce que cela signifie.

**Swaruu** :  $2+2=4$ ,  $4+2=6$ ,  $6+2=8$  <--- C'est l'espace connu.

1320 <--- C'est l'inconnu, sans cartes.

Mais nous savons que la dynamique mathématique de l'éther à cet endroit est issue de la somme précédente plus 2 <---, alors si  $2+2=4$ ,  $4+2=6$ ,  $6+2=8$  est la dynamique des mathématiques des harmoniques de fréquence de l'éther d'un endroit connu adjacent à celui qui est inconnu, nous pouvons en conclure que la fréquence de l'éther 1320 a dans son espace immédiat 1318 puis 1322. <--- Le vaisseau n'a pas effectué de relevés à 1318 ou 1322, mais mathématiquement nous savons qu'ils sont là <----.

Bien que ce soient des nombres d'une simplicité irritante, et que ceux des vraies fréquences soient des nombres avec 18 zéros, interagissant avec des formules mathématiques extrêmement complexes qui reflètent l'interaction mathématique des harmoniques de fréquence du flux éther-gravitationnel d'un lieu, ils obéissent au même principe. Mathématiquement, vous pouvez connaître, à partir des lectures d'un lieu, sa relation avec le suivant. Elle tendra à être cohérente avec les mêmes principes mathématiques. Vous pouvez ainsi prévoir une carte des fréquences stellaires, sans qu'il soit nécessaire qu'un vaisseau n'effectue les relevés à chaque endroit.

**Gosia** : Si  $2 + 2 = 4$ ,  $4 + 2 = 6$ ,  $6 + 2 = 8$ , alors  $1320 + 2 = 1322$  et le précédent est  $1318 + 2 = 1320$ . Est-ce que je m'explique bien ?

**Swaruu** : En connaissant la dynamique mathématique de l'espace connu, vous pouvez connaître la dynamique mathématique de l'espace inconnu.

L'éther est à la fois l'espace connu et l'espace inconnu. L'éther est la gravité, ou la gravité est un flux ou un courant dans l'éther, comme un courant océanique est une partie de la mer.

En tant que tel, vous n'avez rien de semblable sur terre, mais il s'agit d'une navigation stellaire d'un seul niveau, assez facile. Comme l'a dit Káal'el, il faudrait aussi y ajouter des couches temporelles, ce qui augmenterait la complexité des algorithmes mathématiques.

**Dhor K'áal'él** : Oui, si je peux juste ajouter quelque chose. Comme l'explique Swaruu, non seulement il vous manque les éléments temporaires du passé, du présent et du futur mais, dans l'exemple de la série, les fréquences de flux de l'éther sont fixes, alors que dans l'espace réel elles sont variables. Je veux dire qu'elles n'obéissent pas à des facteurs fixes comme 1320, mais sont dans une progression de fréquences numériques, se déplaçant dans ce qui est perçu par la conscience du vaisseau, comme le temps.

**Swaruu** : Oui, même si cela ajouterait encore plus de complexité. Et c'est pourquoi il s'agit d'un harmonique à fréquence unique <----. Parce que ce n'est pas une fréquence fixe mais une séquence

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=JcJ6L6eN6Bs>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

mathématiquement parfaite qui produit ou forme ce qui est perçu comme un lieu. C'est de la musique. En d'autres termes, la musique est une séquence de fréquences parfaitement imbriquées, avec des relations entre chaque note ou groupe de notes qui composent la musique. C'est la même chose pour l'Ether. <---

Les harmoniques de fréquences sont ou se développent de manière parfaitement calculable. Cela crée une soupe de fréquences où chaque harmonique crée des ondes stationnaires, qui à leurs tours forment les objets que nous voyons à chaque endroit.

Et le "tempo" de la musique, le rythme, la durée de chaque note, par rapport à ceux joués par les autres instruments, forment une soupe auditive d'ondes sonores à l'intérieur de la salle de concert, qui ne sont rien d'autre que des ondes sonores. Avec l'intervention d'une conscience, on leur donne un sens - le concert lui-même en tant qu'art, comme musique, comme quelque chose de beau.

La soupe d'ondes sonores à l'intérieur de la salle de concert serait l'équivalent des flux gravitationnels à l'intérieur de l'éther. Ce n'est qu'avec l'intervention et l'interprétation d'une conscience qu'elle peut être interprétée comme un concert / ou un lieu matériel. Les soleils, les planètes, la civilisation et tout le reste ne sont que des flux gravitationnels, mais la conscience les interprète et les convertit en quelque chose qui a un sens.

Au fait, 432, qui s'additionne à 9 <--- est une fréquence harmonique qui est constructive car elle favorise la formation d'ondes stationnaires selon les fréquences de l'esprit ou de la conscience. Elle les encourage, c'est pourquoi on en ajoute neuf.

Si ce n'est pas une séquence parfaite mathématiquement exacte (musique), l'onde stationnaire s'effondre, désintégrant la matière pour la renvoyer à l'éther.

Donc, pour créer une musique plus complexe, partir d'une simple flûte pour arriver à un concert complet, les algorithmes mathématiques qui régissent les ondes sonores sont ajoutés, le tout parfaitement imbriqué pour créer un concert complet et complexe. De la même manière, les ondes stationnaires, dont la complexité et les harmoniques augmentent, créent également des choses de plus en plus complexes telles que des systèmes solaires, des planètes, des constellations.

Si vous voulez cartographier une zone plus petite comme un système solaire, vous pouvez déplacer le vaisseau avec des moteurs à réaction à gravité ou à plasma tout en prenant des mesures de la valeur de la gravité avec l'ordinateur. Mais cela ne s'applique qu'à des zones plus petites, car pour les zones interstellaires ou des constellations entières, la vitesse d'un moteur gravitationnel ou à jet de plasma est trop faible que pour pouvoir réaliser une carte des étoiles dans un laps de temps acceptable pour l'équipage du vaisseau (temps SIT, ou mesuré de l'intérieur du vaisseau tel que perçu par l'équipage).

On a donc recours à un saut, à vitesse supra-lumineuse, d'un point calculé à un autre. Bien que cela laisse des espaces de "saut" sans mesures, il suffit d'avoir les lectures de débit et les valeurs de gravité entre les points mesurés pour que l'ordinateur remplisse les espaces avec les valeurs correctes, étant donné que nous connaissons les algorithmes qui régissent les harmoniques de fréquence de ces zones.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=JcJ6L6eN6Bs>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

**Robert** : Et d'une manière ou d'une autre, vous ne pouvez pas accéder à l'éther et obtenir toutes ces coordonnées sans beaucoup d'efforts ?

**Swaruu** : Vous avez besoin d'une référence, la référence est la lecture de la gravité. Directement, il est possible de connecter la conscience avec le Tout, avec la Source, en théorie oui. C'est juste que les données nécessaires pour guider les vaisseaux dans l'espace profond sans exploration nécessitent des nombres et des valeurs de mesure de l'ordre de billions de billions de données. Avec la conscience de l'esprit, nous ne pouvons pas gérer ces chiffres.

Laisser à l'ordinateur le soin de les calculer, à sa manière, c'est aussi accéder à la source, car l'ordinateur quantique du vaisseau est conçu pour accéder à l'éther pour ses propres calculs. Calculer les probabilités dans un champ quantique, où le champ quantique se réfère à l'éther et aux lignes de temps engagées ou associées à la conscience qui observe tout cela, dans notre cas la conscience de l'ordinateur .... qui émule ou augmente la gamme de puissance de celui qui pilote le vaisseau (une conscience dans le corps biologique).

**Gosia** : Et à quelle distance avez-vous cartographié l'espace ? Où n'êtes-vous PAS encore allés pour cartographier ?

**Swaruu** : Il n'est pas possible de tout cartographier. Ce sont plutôt des couloirs dans l'espace qui peuvent être utilisés, comme un réseau, où l'on peut dire que l'on connaît bien certains coins de l'espace très fréquentés. En théorie, la Voie lactée et la M33, en partie d'autres galaxies.

Des zones peuvent être explorées en utilisant uniquement des algorithmes mathématiques, en les comparant avec ce que nous avons déjà. Lorsque l'on explore d'autres galaxies, bien que cela soit possible et ait déjà été fait, on ne sait pas grand-chose de ces voyages à ces "distances", même en sachant que tout est à la même "distance" si vu depuis l'éther, étant donné que depuis l'éther, tout est accessible à la même vitesse. Mais en pratique, le problème est que des vaisseaux partent pour explorer et ne reviennent pas.

**Robert** : Et tout cela se complique lorsque vous changez de ligne de temps. C'est-à-dire, aurions-nous une carte des étoiles pour chaque ligne temporelle ? Et pour chaque densité ?

**Swaruu** : C'est un autre problème. Et pourquoi les vaisseaux ne reviennent pas ? Les variables sont trop nombreuses quand on entre dans les lignes temporelles.

Je ne sais pas comment décrire la manipulation temporelle avec les vaisseaux sans d'abord entrer dans la gigantesque question de ce qu'est le temps. Entrons maintenant dans le sujet du temps.

Points les plus importants :

- Lors d'un vol supra-lumineux, un vaisseau peut voyager directement de son point d'origine à son point de destination ou il peut faire des étapes.
- Le but en serait de cartographier l'espace de fréquence afin d'améliorer le détail des cartes existantes et pour créer de nouvelles cartes de sites inexplorés.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=JcJ6L6eN6Bs>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

- En comprenant la gravité ou le flux éthérique (ce qui est la même chose) dans l'espace profond, vous pouvez, mathématiquement, savoir ce qui se passe en un point inexploré. Connaissant la dynamique mathématique de l'espace connu, vous pouvez connaître la dynamique mathématique de l'espace inconnu.
- Le flux de fréquences sont figés de l'éther alors qu'ils sont variables dans l'espace réels. C'est la raison pour laquelle on parle d'harmonique de fréquence.
- La soupe d'ondes sonores qu'on trouve dans une salle de concert serait l'équivalent du flux gravitationnel à l'intérieur de l'éther. Ce n'est qu'avec l'intervention et l'interprétation d'une conscience qu'il peut être interprété comme un concert/ou un endroit matériel.
- 432, additionné de 9 est une harmonique de fréquence constructive.
- Laisser l'ordinateur calculer, d'une certaine façon, c'est également accéder à la source car l'ordinateur quantique du vaisseau est conçu pour accéder à l'éther.

\*NOTE : Il faudra 1320 ans et non 1,32 mais c'est sans compter les accélérations et décélérations qui, à 1G, ajouteraient 117,9 jours à ce trajet pour accélérer à 1G et pour décélérer également à 1G, il faudrait 117,9 jours supplémentaires ( $9,81 \text{ m/s}^2 = \text{accél } 1\text{G}$ ). Ils doivent être ajoutés pour obtenir le temps total.

1 173,3334 années de voyage de différence entre 146,6666 et 1320, mais il ne faut que 146,6666 années à un vaisseau pour parcourir les 440 années-lumière à une vitesse de 100 000 km/seconde par le facteur de dilatation temporelle par rapport au vaisseau, étant donné le facteur de dilatation temporelle à  $1/3$  de la vitesse de la lumière.

Traduction par AnnC de l'Alliance française interstellaire.

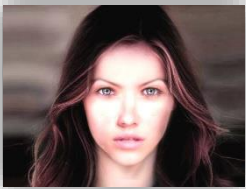
Depuis 2008 l'équipe des Taygetiens a contacté des centaines de personnes sur Terre pour le programme officiel « premier contact ». Le programme n'est plus d'application depuis, cependant Swaruu et l'équipe Taygetienne ont continué le contact avec nous, Robert et Gosia, passant beaucoup de courant, spirituel, métaphysique, historique, scientifique, et technologique.

Les informations ne sont pas canalisées. Elles sont directement écrites utilisant les technologies terrestres via internet.

C'est la première fois de l'histoire qu'une race extraterrestre partage directement de telles et énormes quantités d'informations. Extraterrestre

**C'est le moment pour nous de se réveiller et d'en apprendre plus sur la réalité qui nous entoure !**

**Les principaux contacts :**



**Swaruu de Erra (Yazhi Swaruu)** est une jeune femme de l'étoile Taygeta dans les Pléiades et vient d'une de ses 4 planètes – Erra.

Elle est pilote de chasse, experte en ligne de temps (timelines), et guide spirituel pour nous tous aussi bien que l'équipe des Taygetiens elle-même.



**Anéeka de Temmer** est une jeune femme de l'étoile Taygeta dans les Pléiades et vient d'une de ses 4 planètes – Temmer.

Elle est arrivée en orbite terrestre en avril 2016, son rôle dans le groupe est chef des analystes terrestre autant que pour les données spatiales. De plus, et parmi d'autres tâches, sa spécialité est portée sur les « ordinateurs » holographiques à bord.

*\*les images sont illustratives uniquement*

**Visitez les chaînes pour voir toutes les vidéos :**

**Despejando Enigmas ( Robert – Espagnol ) :**

<https://www.youtube.com/channel/UChOGxLFJKNKm91za6r3pjAA>

**Agencia Cosmica (Gosia – Espagnol) :**

<https://www.youtube.com/channel/UCYjj30Cp0U9coWALouInCbg>

**Red Agartha (Robert – Espagnol) :**

<https://www.youtube.com/channel/UCwNit481qrGklhyNttKuLDQ>

**Cosmic Agency (Anglais) :**

<https://www.youtube.com/channel/UC2MMhSGDuf9kKXPvXfgOr9w>

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) :

<https://www.youtube.com/watch?v=JcJ6L6eN6Bs>

Vidéo Esprit Libre (FR) :