

Le 05/12/2020

Traduction Française :

(EN) Extraterrestrial Technology: Spacecraft Take Off Procedure (26/02/2020)

Navigation Stellaire 2 – Partie 10 : Procédures de décollage et de vol – Dhor Káal'él

Dhor Káal'él : La première chose que je fais est d'inspecter l'extérieur du vaisseau, en examinant les endroits spécifiques que je connais déjà : je cherche un panneau ouvert, quelque chose qui n'est pas à sa place, un animal coincé dans un trou et des déchets autour des ouvertures et à l'intérieur les puits de train d'atterrissage. Je recherche des fuites hydrauliques, des trappes non sécurisées et j'enlève les couvercles et les étiquettes "Remove before flight". Exactement comme vous le feriez avec un avion terrestre. Aucun tuyau de service ne pend ? Rien n'est attaché à l'appareil ? Pas de fils d'alimentation électrique externes ? Rien ? Donc le vaisseau est prêt et autonome.

Une fois l'appareil sécurisé... je me dirige vers la rampe devant le vaisseau et je regarde les pistons hydrauliques de chaque côté, les actionneurs, je recherche tout ce qui pourrait s'y coincer lors de la fermeture et toute fuite éventuelle. Je remonte la rampe (pas d'escaliers) et je me retrouve dans la soute principale. Je regarde autour de moi pour voir si tout y est sécurisé. Pour notre exemple, on va considérer qu'il est vide, sans cargaison.

Soit j'énonce l'ordre en pensée, soit j'appuie sur un gros bouton rouge à l'avant de la cale à l'intérieur pour soulever la rampe et j'attends pour m'assurer qu'elle soit bien en place. Cela prend quelques secondes et la rampe se met en place avec un bruit de pompe, suivi d'un bruit sourd et le bouton rouge s'allume en vert.

Puis, je traverse un passage étroit de 5 mètres à l'avant du vaisseau ; de chaque côté de ce passage se trouvent les portes d'accès à l'unité centrale de l'ordinateur principal (CPU) du vaisseau. Les portes sont transparentes légèrement fumées. La lumière et les systèmes brillent à l'intérieur. Le cerveau est activé. J'arrive à une petite porte qui s'ouvre d'un côté (à gauche) et j'entre dans le cockpit.

Il y a là, au niveau supérieur, un demi-cercle avec deux sièges d'un côté, deux de l'autre près des fenêtres (maintenant recouvertes, couleur titane). Puis, une marche plus bas, il y a le siège principal au centre et une console. Vous entrez dans le cockpit, le plancher est en forme de 1/3 de cercle. Il a la forme d'une lune avec les pointes vers l'avant et la porte au centre.

Je descends et il y a 3 autres sièges (il y en a 7 au total). Un au centre, et deux autres à l'avant, côte à côte. Devant chacun d'eux, il y a une grande console incurvée, de couleur gris métal. Je m'assieds dans celui du centre. Vous pouvez vous asseoir où vous voulez. Je vous recommande les deux sièges avant de chaque côté du siège principal du pilote.

Maintenant, quand je volerai seul, je déplacerai mon siège central vers l'avant jusqu'à l'avant du cockpit, laissant les deux sièges avant derrière moi. Avec vous deux là, je peux être devant et vous

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) : <https://www.youtube.com/watch?v=uf63g9-JXyl>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

derrière moi. Ou bien, on peut avoir trois sièges côte à côte, ou bien vous deux devant et moi au milieu derrière. Les sièges sont déplaçables.

Gosia : Nous sommes tous côte à côte. Sauf si Dale n'est pas d'accord.

Dhor Káal'él : D'accord. Alors on s'attache. Les sièges font cela pour vous. Vous n'avez pas à le faire. Ce sont des ceintures de sécurité à 5 points. Mais elles sortent du siège et vous attachent automatiquement. Mais au centre, il y a un gros bouton noir. Vous appuyez dessus et il désactive le système. La fenêtre avant fait tout le tour de haut en bas et sur le plancher, ce qui signifie que le plancher au niveau de l'avant du cockpit (pas celui du haut) est transparent. Sur les côtés où se trouvent les 4 sièges arrière, il y a plus de fenêtres

Maintenant, nous sommes à l'intérieur et tout est éteint. La verrière du cockpit (la verrière est la partie transparente) est éteinte, ce qui signifie qu'elle est opaque. Elle a l'air grise et terne. On ne voit pas l'extérieur.

Les lumières proviennent de la marche de niveau au sol et des fentes d'éclairage sur tout le plafond et sur la console à l'arrière. Nous sommes maintenant assis.

Il ne me reste plus qu'à dire « All and Start » (« Tous les systèmes démarrent »). Et l'ordinateur va démarrer. Ou je peux appuyer sur le gros bouton noir situé dans le coin gauche et supérieur de ma console (commande manuelle).

Gosia : C'est excitant !

<https://tenor.com/view/marywar-gataflautica-plane-excited-excitement-gif-12197423>

C'est généralement moi dans l'avion pendant le décollage

Dhor Káal'él : Belle charrette à bœuf Gosia ! (Désolé)

Gosia : Hahahahahahaha

Dhor Káal'él : Je plaisante, je ne compare pas. J'aime la vieille technologie, les machines volantes aussi.

Gosia : Mieux ?

<https://tenor.com/view/destroy-all-humans-ufo-spaceship-gif-14299732>

Dhor Káal'él : Hahaha. C'est mieux ! Dommage que ceux-là n'utilisent que la suppression de la gravité. Nous considérons que c'est une technologie arriérée.

Ok. Les systèmes sont en ligne Les trois consoles principales s'allument et donnent des lectures de base ! Une seconde... Prêt. Devant chaque console, un écran apparaît, il est translucide, ce n'est qu'un hologramme. Et la verrière deviendra transparente.

Dale : Avez-vous mis en place une interface télépathique à ce stade ?

Dhor Káal'él : Non, elle a été mise en place au moment où j'ai démarré les systèmes en pensant "All and Start". Quand vous êtes en mode manuel, vous pouvez aussi, à tout moment, demander l'interface à volonté. Devant la verrière, vous verrez apparaître l'instrumentation de base. Vous pouvez maintenant

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) : <https://www.youtube.com/watch?v=uf63g9-JXyl>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

voir l'extérieur, le hangar et tout ce qui se trouve devant le vaisseau. Sous la verrière, vous pouvez voir le quadruple canon à plasma sous vous. Dans le cas du modèle TPT-155 Suzy 1, vous pouvez voir la bouche du canon Gatling GAU-7.

Vous demandez une vérification des systèmes et cela prendra quelques secondes, moins de 5 sec. Tous les systèmes nominaux apparaîtront, et en audio et sur l'écran devant vous. Ensuite, soit vous le demandez mentalement, soit vous le faites manuellement : vous vérifiez les systèmes pour les moteurs et les générateurs de gravité. Tous les systèmes nominaux s'affichent - tout va bien. Ensuite, vous dites les mots magiques, ou vous les pensez ou vous appuyez sur le joli bouton rouge au centre de la console. Le bouton indique : « Démarrage du moteur ».

Comme ceci, une seconde...

<https://www.youtube.com/watch?v=2A-xT4UThdA>

Mise en route de la turbine hélicoptère. Ecoutez. C'est pareil mais en plus grand ! Beaucoup plus grand ! Et ensuite, au tour du second. Il démarre et rattrape le premier. Ils font rarement la même chose ensemble. Ils ne commencent pas toujours dans le même ordre, l'un puis l'autre et la fois suivante l'autre puis le premier. C'est à vous, le pilote, de les écouter au cas où il y aurait un problème. Vous sentez vos moteurs. Vous les connaissez bien. Ils font partie de vous.

Puis, quand ils sont tous les deux à une vitesse suffisante, le rugissement éclate derrière chacun d'eux comme deux grandes explosions. Le niveau de plasma a été atteint. Et avec sa poussée ! Ensuite, vous demandez l'autorisation de décoller au cas où elle serait nécessaire.

Lorsque vous avez l'autorisation, vous réglez les inhibiteurs d'inertie comme vous le souhaitez. Habituellement sur 97% à 98%, ça permet de sentir venir l'accélération. Mais vous pouvez programmer les accélérateurs et les inhibiteurs pour qu'ils soient sur 100% dans le reste du vaisseau et sur 97% dans le cockpit seul. Ainsi, les personnes à l'arrière du vaisseau seront à l'aise pour boire leur thé. Pendant que vous, à l'avant, accélérez et profitez de vos manœuvres ! Amortisseurs d'inertie à 100% = cela signifie que vous ne sentez pas le mouvement. 97% = vous ressentez 3% de l'accélération. Réglé à 0% vous serez aplatis au plafond!!! De la gelée! 97% c'est suffisant !

Un vaisseau de classe Suzy peut accélérer de plus de 1000 G de force en volant dans l'atmosphère : mille fois la gravité terrestre pendant qu'il est dans l'atmosphère. Même chose pour un virage à 90° ou pire. Dans un avion de chasse, un pilote humain peut prendre une force maximale de 10 ou 11 G pendant 3 secondes. Dans un chasseur F-15 par exemple.

Nous avons donc l'autorisation. Ensuite, sur la console à gauche, sous le bouton "Systems On", vous réglez la suppression de la gravité sur 0 (Not inertia Dampeners). Ensuite, devant vous, l'hologramme indiquera que le vaisseau est en vol stationnaire et qu'il n'y a pas de pression sur le train. Ensuite, toujours à gauche, sous les commandes de suppression de la gravité, il y a 3 boutons rectangulaires lumineux. En blanc.

Pour les vaisseaux de Taygeta, blanc = vert (généralement) Rouge = rouge pour référence.

Touchez les 3 boutons et ils s'allumeront en vert (le vert indique un bon mouvement vers le haut).

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) : <https://www.youtube.com/watch?v=uf63g9-JXyl>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Puis Rouge pendant un moment et puis éteint...Indicateur : Le train d'atterrissage s'est rétracté dans les puits.

(Description du mode manuel ici, pour l'exemple. Tout ce que je dis peut n'être que pensé et le vaisseau obéira)

Je prends mon joystick avec la main droite et mon collectif avec la gauche (comme dans un hélicoptère). Et je pousse doucement la manette vers l'avant. Le vaisseau avance lentement. Le collectif est constitué des commandes de gaz et d'autres boutons, principalement le contrôle de la puissance du moteur.

Nous supposons que le vaisseau se trouve dans un hangar couvert avec des sorties latérales. Notre vaisseau glisse sur le pont sur une distance d'environ 3 mètres. Le « pont » signifie le plancher en langage de pilote. Nous atteignons l'extrémité du hangar et nous voyons un espace vide tout autour (comme pour le décollage à partir d'un vaisseau plus grand). Un peu d'électricité statique est visible à l'extérieur autour de la coque alors que nous traversons les différentes couches du champ de force qui entourent et protègent le vaisseau-mère ou la zone de hangar.

Gosia : Ce moment de "saut" dans l'espace doit être incroyable.

Dhor Káal'él : C'est comme si vous alliez "tomber". On dirait bien que c'est le bord d'un précipice ! Alors nous sommes dans l'espace maintenant, nous nous déplaçons uniquement avec les générateurs de gravité.

Je déplace le joystick d'un côté et nous nous déplaçons le long du grand vaisseau-mère. Nous voyons sa grande coque grise. Nous sommes maintenant dans l'espace. Dans cet exemple, nous sortons très lentement dans l'espace. Nous nous déplaçons comme si nous étions à 60 km/h. Lentement pour un vaisseau. Nous sommes donc à côté de notre vaisseau-mère. Nous pouvons voir les fenêtres, parfois les gens à l'intérieur. Puis ça se termine et nous sommes seuls. Le vaisseau-mère est derrière nous.

Nous déplaçons le nez de notre vaisseau vers la destination (ce n'est pas nécessaire mais nous le faisons de toute façon). Dites : Aldebaran distance 65.4 LY (Light Year). Nous commençons à avancer plus vite à mesure que je monte le collectif. Nous arrivons maintenant à Mack 1 et nous nous déplaçons à des vitesses hyper-soniques. Nous ressentons l'accélération. Puis nous déplaçons la puissance vers les turbines principales. Nous les sentons s'animer. Et nous sentons un coup et une accélération, ainsi qu'un grand rugissement et des craquements du plasma à l'extérieur. Nous nous déplaçons maintenant de plus en plus vite.

Le vaisseau va maintenant commencer à modifier sa densité et la votre à l'intérieur pour compenser la masse supplémentaire due à l'accélération. Habituellement, lorsque nous atteignons 40 000 Km/sec. nous passons alors à ce que vous appelleriez "Throttle up" (accélérateur). Et ayant programmé la destination uniquement en pensée, tous les calculs sont faits par l'IA du vaisseau. Elle sait ce qu'elle fait (tous les vaisseaux sont des « elle »). Nous fermons le tore. Nous sautons dans l'hyperespace. On a l'impression d'être dans un vol statique et, à l'extérieur, on ne voit aucune étoile. Nous nous déplaçons beaucoup trop vite ! Tout ce que vous voyez, ce sont des traînées de lumière qui se déplacent vers l'arrière... ce ne sont pas des étoiles, ce sont des décharges statiques entre le tore et la coque du vaisseau. C'est parfaitement doux.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) : <https://www.youtube.com/watch?v=uf63g9-JXyl>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Le grondement des moteurs s'est arrêté pour n'être plus qu'un murmure ou un flux d'air sortant d'un tuyau métallique. Vous vous déplacez maintenant à une vitesse incroyable. Pour Aldebaran 65.4 LY en classe Suzy, la dernière fois, il a fallu 25 min de temps SIT. Le SIT est le temps interne du vaisseau. Vous pouvez maintenant quitter votre siège.

Dale : Mais il n'y a pas de son dans l'espace, n'est-ce pas ?

Dhor Káal'él : Le son provient uniquement du vaisseau lui-même. Ce que vous entendez est transmis à travers. Aucun son ne provient de l'extérieur. Et quand on est dans l'espace... Vous ne pouvez rien voir de l'extérieur. C'est tout noir. Seules les décharges et les traînées à l'extérieur sont agréables parce qu'elles vous donnent une certaine sensation de vitesse... elles ne viennent pas non plus de l'extérieur mais forment le tore.

Dale : Les turbines sont des compresseurs à grande vitesse ... ?

Dhor Káal'él : Pas de compresseur. Ce ne sont pas des turbines à réaction. Seulement des entraînements magnétiques ioniques à plasma.

Dale : Les turbines agissent pour comprimer le flux de plasma car il est magnétiquement confiné ... ? Une fois que l'on dépasse la puissance de la turbine, on fait entrer un tore magnétique et c'est un entraînement à fréquence. C'est ce que vous utilisez pour l'hyperespace ?

Dhor Káal'él : Dans ce cas, oui. Un tore. Les moteurs sont ceux qui génèrent le tore. Le plasma est contrôlé en fréquence.

Dale : Ils agissent donc pour produire du plasma qui est ensuite confiné au tore. Et cela va générer votre hyperespace.

Dhor Káal'él : La sortie du flux vers l'arrière s'enroulera vers l'avant du vaisseau et reviendra avec un effet de chenille. Le plasma s'écoule vers l'arrière...

Dale : Est-ce qu'il enveloppe le vaisseau ? Comme une bulle ?

Dhor Káal'él : Oui. Puis, comme il est magnétique, il s'écoule vers l'avant du vaisseau en utilisant la coque elle-même et ferme le tore. Comme la fréquence de sortie des moteurs est contrôlée avec précision, la fréquence exacte à l'intérieur du vaisseau et celle du tore sont déjà celles de la destination.

Dale : "C'est un système très élégant. Le matériau polymorphe contrôle le champ autour du vaisseau ?

Dhor Káal'él : Le vaisseau est fait de métal polymorphe, contrôlé par ordinateur. Un mot ici... Nous n'utilisons plus le nom WARP Speed pour cela, comme nous l'avons peut-être fait dans le passé, car c'est inexact. WARP signifie « tordre l'espace-temps », comme l'a dit Einstein, pour créer un trou de ver. Il n'y a pas de temps ni d'espace à plier. Il y a une modulation de fréquence et une manipulation de contrôle. Il n'y a pas de distorsion. Cette technologie de fréquence est au-delà de la technologie Warp. Nous l'appelons « Vol Supralumineux » ou simplement « Hyper Drive » ou encore « Saut dans l'Ether ».

Et elle est toujours générée par des turbines qui tournent et font des bruits de jet, mais elles sont bien au-dessus et plus avancées que les entraînements par gravité qui ne sont utilisés que pour ou comme les gouvernes d'un avion.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) : <https://www.youtube.com/watch?v=uf63g9-JXyl>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Gosia : Les vaisseaux utilisent-ils du carburant ?

Dhor Káal'él : Ces vaisseaux sont au point zéro. Aucun carburant n'est nécessaire. Il n'est jamais nécessaire de les ravitailler ni de les recharger. Leur autonomie est illimitée.

Nous n'avons pas besoin d'utiliser des trous de vers, nous n'avons pas besoin de portails solaires, nous n'avons besoin de rien. Le vaisseau lui-même crée son propre trou de ver si vous voulez (pas de trou de ver non plus, nous sommes au-delà de cela). Nous ne dépendons pas de routes de transit d'aucune sorte comme le font d'autres races moins avancées. Cela va au-delà de la technologie Warp.

En hyper-vitesse, vous pouvez vous promener, prendre un thé, manger des biscuits (nous en avons), chatter, quitter le pont tranquillement, jouez à un jeu. Et l'ordinateur vous dira, en audio, quelque chose comme (traduction en langage humain) :

«Maintenant écoutez, maintenant écoutez : Seuil de destination atteint. Seuil de destination atteint. Le vaisseau décélère et retourne en mode d'impulsion. ».

Vous courez alors vers vos sièges et vous vous attachez à nouveau.

Vous entendrez alors une nette décélération de la turbine. Elle vous indique le temps de décélération. C'est le temps SIT. C'est difficile à décrire car nous n'utilisons pas de secondes ou de minutes. Les humains sont la seule espèce qui a inventé une façon de mesurer quelque chose qui n'existe pas. Mais il transmet l'idée comme en référence à ce que vous avez vécu depuis le début du saut jusqu'à la fin. Comme en vous disant que le vaisseau sortira de l'hyper vitesse en 2 % du temps total de SIT vécu jusqu'à présent. Est-ce que cela a un sens jusqu'à présent ?

Gosia : Oui, parfaitement logique. Je vous remercie.

Dale : Tous les pilotes finissent par ne faire qu'un avec leur vaisseau.

Dhor Káal'él : C'est exact... parfaitement juste.

Dale : Si je venais avec vous sur le vaisseau, si j'y montais, le vaisseau me reconnaîtrait-il ?

Dhor Káal'él : Il le ferait. Le vaisseau reconnaîtrait votre fréquence et votre ADN. Vous n'avez pas besoin d'une identification ici. Mais chaque vaisseau a des réglages sûrs. Par exemple, Suzy est tellement coincée dans ses réglages que seul Swaruu peut l'opérer ou même y entrer ! Dans un sens très réel, Suzy est une extension de Swaruu. Son IA est une extension de l'esprit de Swaruu. Mais... un grand vaisseau comme celui-ci est plus tranquille. Et vous pourrez pénétrer et faire actionner le vaisseau.

Ok, donc c'est comme ça. C'est la procédure de décollage et de vol. Nous avons atteint notre destination.

Gosia : Merci Káal'él! C'était assez excitant, on peut sentir ta passion pour le vol quand tu décris tout ça. Merci beaucoup pour tous les détails !

Dale : Merci mon frère, c'était très exaltant d'être là avec toi, je me souviens de certains moments. Merci pour ton temps.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) : <https://www.youtube.com/watch?v=uf63g9-JXyl>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Dhor Káal'él : Merci à vous deux pour le vôtre. Je suis fatigué maintenant, mais j'aime être ici avec vous ! À demain.

Traduction par AnnC de l'Alliance française interstellaire.

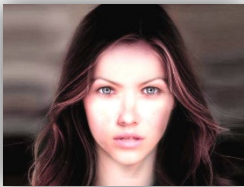
Depuis 2008 l'équipe des Vetiens a contacté des centaines de personnes sur Terre pour le programme officiel « premier contact ». Le programme n'est plus d'application depuis, cependant Swaruu et l'équipe Taygetienne ont continué le contact avec nous, Robert et Gosia, passant beaucoup de courant, spirituel,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

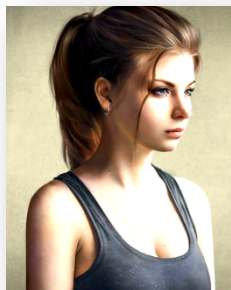
C'est le moment pour nous de se réveiller et d'en apprendre plus sur la réalité qui nous entoure !

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>

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) : <https://www.youtube.com/watch?v=uf63g9-JXyl>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Agencia Cosmica (Gosia – Espagnol) :

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

Red Agatha (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=uf63g9-JXyl>

Vidéo Esprit Libre (FR) :