

TITEL:Stellare Navigation 4 (1) **Navegación Estelar 4 (Parte 1) - Tiempo SIT**

YouTube-Tags:

Ofaatu,Rolf Hofmann, *Sophia Swaruu*, Despejando
Enigmas,CosmicAgency,Pleiadian Knowlede

Beschreibung Deutsch:

Stellare Navigation 4 (1)
SIT Zeit- Raumschiffe im Hyperraum

In dieser Folge erfahren wir mehr darüber, warum SIT (Ships'Internal Time) produziert wird und was Molecular Necessity ist, die Methode, mit der große Schiffe wie Toлека in den Hyperraum springen.

Stellare Navigation 4 (1)
SIT Zeit - Raumschiffe im Hyperraum

Athena Swaruu

Autor
Cosmic Agency
Gosia
veröffentlicht
22.07.2022

Original Text: <https://www.swaruu.org/transcripts/navegacion-estelar-4-parte-1-tiempo-sit-naves-espaciales-en-hiper-espacio-athena-swaruu>

Original Video : <https://youtu.be/oSK28XSXDe8>

Übersetztes Video (Deutsch):

Ursprünglich auf Englisch - 2. April 2022

Robert: Hallo Tina. Wenn wir wissen, dass kurz gesagt, ein Schiff dasselbe ist wie ein Portal, und ein Schiff eine SIT-Zeit hat, warum gibt es dann keine SIT-Zeit, wenn du ein Portal durchquerst? Ich denke nur nach.

Swaruu X (Athena): Ja, wie bei einer Socke, nur umgekehrt, aber das gleiche Prinzip.

Das Manövrieren eines Schiffes, d.h. die Nicht-Hyperspace-Navigation, also die traditionelle Reise durch Schubantrieb, erhöht die Länge der Reisezeit, oder SIT.

Es kommt auch vor, dass diese Steuerungsnavigation, bei der es sich um Verschiebung und nicht um Frequenzsprünge (Hyper Space) handelt, künstlich ist, in dem Sinne, dass sie technisch gesehen für die Reise nicht notwendig wäre. Das heißt, anstatt direkt von Temmer zur Erde zu springen, muss ein Schiff zuerst aus dem Raum um Temmer in den interplanetaren Raum fliegen, wo es durch Plasma-Jet-Verschiebung an Geschwindigkeit gewinnt, und dann den Sprung in den

Hyperraum machen. Diese Verschiebung ist technisch gesehen unnötig, aber sie erfolgt im Interesse der Koexistenz und um Unfälle zu vermeiden, denn wenn ein großes Schiff plötzlich an einem Ort ankommt, kann es zu einem Zusammenstoß mit einem anderen geparkten Schiff kommen.

Das ist ein Punkt, aber es gibt noch einen anderen. Nach den gleichen Regeln der Navigation wird ein Schiff normalerweise nicht den Frequenzsprung (Hyper Space) vom Abfahrtsort direkt zum Zielort programmieren, sondern sich in Ermangelung eines besseren Wortes als "Horuga" bewegen. Das bedeutet, dass der Computer oder Navigationscomputer keinen drastischen Sprung zwischen Temmer und der Erde vollzieht (wie es ein Portal tun würde), sondern eine progressive, subtile Abfolge von Punkten auf einer Frequenzkarte vornimmt.

Als Beispiel habe ich dir erklärt, dass von der "Ätherseite" oder der Seite, die ein Navigationscomputer sieht, die gesamte Karte numerisch ist, mit Frequenzwerten, die die Masse pro Schwerkraftsumme dessen darstellen, was sich zwischen dem Startpunkt und dem Zielpunkt befindet. Also ein Zahlenbeispiel:

Wenn Temmer einen einfachen Wert von 10 und die Erde einen Wert von 100 hat (keine realen Werte, nur ein Beispiel mit zwei Zahlen), springt ein Portal von einem Frequenzwert von 10 auf einen Wert von 100 in seinem Kern, so dass der Sprung von Temmer zur Erde sofort erfolgt.

Während ein Schiff seine Frequenz mit seinen Motoren der Reihe nach entsprechend seiner Karte ändert: 10, dann wird es 11 anfahren, und wenn dies erfolgt ist, wird es 12 anfahren, dann 13, 14, 15, 16... 97, 99, 100.... 97, 99, 100. Als wäre es ein Autorad, das sich von Anfang bis zum Ende dreht, indem es den ganzen Weg fährt. Das geschieht auch aus anderen Gründen, die wiederum nichts mit den technischen Möglichkeiten zu tun haben.

Die SIT-Zeit wird auf diese Weise nicht für die SIT-Zeit selbst erzeugt, sondern um der Besatzung eine psychologisch gesunde Wahrnehmungszeit zu geben, auch unter dem Aspekt, dass sie die Möglichkeit haben, das Schiff an jedem Punkt der Reise umzuleiten, wie z.B. eine plötzliche Umleitung nach Cyndriel, was ständig geschieht, da es direkt auf dem Passagepfad zwischen Erde und Taygeta liegt.

Ein weiterer Punkt zu diesem Etappenweisen Fortschreiten der Reise im Hyperraum ist, dass dieses Manöver, das ich gerade beschrieben habe, bei großem "Tiefgang" von Schiffen wie der Toлека angewendet wird, die etwa 20 Millionen Tonnen wiegt, und nicht auf kleineren Schiffen wie Jägern oder privaten Transportschiffen.

Der Grund dafür ist, dass es schwierig ist, 20 Millionen Tonnen Metall mit einem einzigen Vorgang in einen energetisches Toroid umzuwandeln, das seine Frequenz durch die Wirkung seiner Triebwerke ändert, die durch Informationen aus seinem Navigationscomputer gesteuert werden.

Das liegt daran, dass es eine enorme Menge an Energie bedarf, um die Frequenz von so viel Metall zu ändern, was eine enorme Belastung für die Motoren darstellt. Und selbst dann wird ein großes Schiff unter dem Phänomen der molekularen Verdummung (in Ermangelung einer besseren Übersetzung) leiden. Das heißt, dass ein Objekt mit großer Masse dazu neigt, mit einer erheblichen Zeitverzögerung zwischen den äußeren und inneren Teilen eines Schiffs mit großer Masse. die Frequenz vom Rumpfteil zum Innenraum zu ändern, wenn es in den Toroid seiner

Triebwerke eingetaucht wird.

Das heißt, die äußere Hülle wird ihre Frequenz zuerst ändern und dann wird diese Änderung auf das Innere übertragen, wobei zuerst die Dinge und Objekte im Inneren verändert werden, die eine geringere Masse haben, wie z. B. Holzmöbel oder Vorhänge, Menschen... und das letzte, was verändert wird, ist die innere Struktur des Schiffes, wie z. B. die "Wirbelsäule" und andere metallische Strukturen, die ihm Steifigkeit verleihen.

Weil ein Schiff eine große Masse hat, können seine Motoren ihre Frequenz nicht auf einmal ändern, weil die Energiemenge, die sie dafür benötigen würden, enorm wäre und ihre Nennleistung übersteigen würde.

Natürlich ist dies variabel, das sich von Raumschiff zu Raumschiff je nach ihren technischen Spezifikationen ändert, wobei dieses Phänomen der "molekularen Dummheit" bei größeren Raumschiffen stärker auftritt und immer schwächer je kleiner oder masseärmer ein Raumschiff ist.

So können Kampfschiffe wie eine Suzy oder eine Scimitar sofort und ohne SIT-Zeit springen, während ein größeres Schiff mit SIT-Zeit manövrieren muss. Das ist auch deutlich zu sehen, denn je größer ein Schiff ist, desto länger braucht es für die Strecke zwischen Abfahrts- und Zielort, was den Eindruck erweckt, dass das größere Schiff langsamer ist als ein kleineres Kampfschiff.

Diese numerische Progression innerhalb einer Frequenzkarte, die der Computer den Motoren vorgibt, die wiederum die gesamte strukturelle Frequenz eines Schiffes beeinflussen, ist notwendig, um dem Schiff selbst eine relative "Zeit" zu geben, so dass alle Moleküle eines großen Schiffes allmählich ihre Frequenz ändern und so sicherstellen, dass sie alle im Einklang sind. Das heißt, dass die SIT-Zeit allen Molekülen eines großen Schiffes "Zeit" gibt, sich schrittweise an ihre neue existenzielle Schwingungsfrequenz anzupassen, so als ob sie ihre Frequenz Schritt für Schritt in Richtung der endgültigen Frequenz verschieben würden.

Dieses Phänomen der "molekularen Dummheit" kann, wenn es nicht gut kalkuliert ist, tödliche Unfälle verursachen, denn wenn die Motoren eines Schiffes nicht in der Lage sind, die Frequenz aller Moleküle gleichzeitig zu verändern, wie bei einem direkten Sprung ohne SIT-Zeit (und wie ich oben erklärt habe, wird ein großes Raumschiff die Frequenz zuerst an den Komponenten ändern, die dem elektromagnetischen Feld am stärksten ausgesetzt sind, wie z.B. die Hülle und dann nach innen durch die Teile mit geringerer Masse und schließlich die internen Teile mit hoher Masse), wenn die Triebwerke nicht in der Lage sind, die Frequenzänderung dem gesamten Raumschiff auf einmal und vollständig aufzuerlegen: Was am Zielort ankommt, ist eine amorphe Masse aus Teilen des Schiffes und seines Innenraums, die alle unvollständig sind, weil das Schiff am Abfahrtsort die Hälfte seines Innenraums zurückgelassen hat und alles, was nicht die "Zeit" hatte, seine Moleküle an die neue Frequenz anzupassen. Mit fatalen Folgen.

Das Manöver, die Frequenz eines Schiffes schrittweise und allmählich zu verändern, um allen Molekülen "Zeit" zu geben, sich anzupassen, dient also auch der Sicherheit. Es ist einfach bequemer und komfortabler als ein direkter Sprung wie in einem Kampfjet, der, wenn er plötzlich von Ort zu Ort springt, was sogar als Kampfmanöver dient.

Bei alledem sollte man nicht vergessen, dass ein Schiffsmotor nicht nur einen "Jet"-

Effekt der Aktionsreaktion der Verschiebung von Punkt "A" zu dem traditionellen Punkt "B" bewirkt, sondern dass derselbe Motor, der aus elektromagnetischem Plasma besteht, ein Frequenzmodulator ist, der vergleichsweise ähnlich wie die Abstimmereinheit eines FM-Radios funktioniert. Durch die Veränderung der internen Beziehungen zwischen den Komponenten des Motors selbst wird die genaue Ausgangsfrequenz des elektromagnetischen Plasmas moduliert, das der Motor selbst aussendet. Mit dem Toroid-Effekt, der einen Punkt der elektromagnetischen Rückwärtsbewegung zum Emitter oder Kern des Motors hin erzeugt, um dann wieder nach außen zurückgeführt zu werden.

Das heißt, dass das Triebwerk im Hyperraummodus ein hochenergetisches, frequenzgesteuertes Strahlplasma auf herkömmliche Weise rückwärts aus dem Schiff herausschleudert, aber dasselbe hochenergetische elektromagnetische Plasma wird aufgrund seiner eigenen Frequenzeigenschaften um das Schiff kreisen und einen elektromagnetischen Kokon um sich herum bilden, der dann in den vorderen Rumpf des Schiffes eindringt und sich rückwärts in die Triebwerkskerne bewegt, aus denen es ursprünglich herauskam.

Diese Verschiebung im Schiff geschieht auf zwei Wegen: durch die innere und äußere Hülle des Schiffes, da sie leitfähig ist, und durch eine Reihe gigantischer supraleitender Drähte in der Mitte des Schiffes, die die Energie von den Motoren nach hinten leiten, um wiederverwertet zu werden.

Und der Rest des Schiffes wird seine "existentielle" Frequenz so ändern, wie es der Navigationscomputer vorschreibt und mit Hilfe der von ihm modulierten Triebwerke anwendet, und zwar nach dem Prinzip der dominanten Frequenz, das besagt, dass, wenn es mehrere energetische Frequenzen gibt, diese dazu neigen, sich dem Durchschnitt aller anzugleichen.

Ein Portal überträgt diese elektromagnetische Frequenz auf alles, was in den Wirbel eintritt, der den "Kernpunkt" des energetischen Toroids bildet, den die Portalmaschine erzeugt. Aber es muss nicht seine gesamte Struktur zum neuen Punkt oder Ankunftsort bewegen, sondern nur die Frequenz dessen ändern, was in sein Herzstück, das Tor selbst, eintritt, das normalerweise rund ist.

Es ist auch erwähnenswert, dass sich die Portale in ihrer Leistung und Kapazität unterscheiden, genauso wie sich auch die Schiffe unterscheiden. Das ist der Grund, warum die SIT-Zeit eines Schiffes angegeben wird, während ein Portal, zumindest anscheinend, keine SIT-Zeit erzeugt. Ich hoffe, meine Erklärung wird verstanden.

Robert: Wow. Vielen Dank! Sehr interessantes Zeug. Es geht nicht alles "gleichzeitig" von einem Ort zum anderen.

Gosia: Wow, ja, danke schön. Was für eine Antwort!

Swaruu X (Athena): Ahh, da ist noch mehr. Schau dir das an (zeigt ein Video). Millennium Falcon Hyperdrive Effekt.

Dieser Effekt ist ECHT. Und er ist erstaunlich gut. Was du draußen siehst, ist nicht der Außenraum des Schiffes, wenn es springt (außer am Anfang, wenn es sich noch im normalen Flug befindet). Was du als Tunnel siehst, ist der Eingangswirbel desselben Toroids, den die Triebwerke des Schiffes erzeugen. Es kommt nicht von

außen, sondern das Schiff selbst erzeugt diesen visuellen Effekt. Es ist die Energie aus den Motoren, die von den Motoren recycelt wird.

Ich weiß, dass du es schon kennst, aber es lohnt sich, es noch einmal zu sagen. Das ist in diesem Schema der Teil der Energiezufuhr. Der Eingangskegel auf der rechten Seite des Bildes vor dem Schiff.

Das Geräusch hängt vom jeweiligen Schiff ab, aber du kannst einen sehr starken Anstieg des Ausgangsstrahls und das Geräusch der Turbinen hören, die ihre Drehzahl erhöhen. Der Sound ist beeindruckend und man wird nicht müde, ihm zuzuhören. Der Eindruck von der Kraft dieser Motoren ist enorm. Das Geräusch wird offensichtlich gehört, weil es durch das Innere des Schiffes und nicht durch den Raum dringt. Und der Tunnel leuchtet, weil es das gleiche Plasma ist, das die Triebwerke ausstrahlen. Deshalb sieht es von außen auch so aus, aber was du siehst, ist der Kokon, der das Schiff umgibt, und nicht der Weltraum.

Und die Streifen, die am Anfang des Sprungs erscheinen, sind auch sichtbar. Sie werden fälschlicherweise für Sterne gehalten, das sind sie aber nicht. Dabei handelt es sich um statische Entladungen oder elektrische Lichtbögen zwischen dem energetischen Toroid und dem Schiffsrumpf.

Gosia: Danke, dass du das alles erklärt hast, Athena. Es ist sehr detailliert und beeindruckend.

Swaruu X (Athena): gern geschehen. Ich kann noch viel mehr sagen. Ich bin noch nicht fertig damit, die numerische Natur der Realität zu erklären und wie sie sich auf die Karten auswirkt. Ich möchte die numerische Matrix aufschlüsseln, aber das ein ander Mal.

Übersetzung:
Rolf Hofmann

alle übersetzten Texte (Deutsch) und Videos: <https://www.ofaatu.eu/swaruu-org/>
Deutsch synchronisierte Videos auf den OFAATU-Kanälen:

☆ YouTube: <https://www.youtube.com/c/RolfHofmannOfaatu>

☆ zensierte Videos auf Odysee : <https://odysee.com/@ofaatu>