

Translation English - Swedish

7 June 2022

Pleiadian Message: Stellar Navigation (Time Travel, Stellar Maps and MORE)

Author, Cosmic Agency, Gosia, Published Feb 03 2019

<https://swaruu.org/transcripts/pleiadian-message-stellar-navigation-time-travel-stellar-maps-and-more>

Navigation bland Stjärnorna, Stjärnkartor, Tidsresor m.m.

Förord

Det finns ingen materia, det finns bara ideer. Fysisk materia är bara en illusion skapad av manifestationen av en avsikt hos ett kreativt medvetande. Varje ursprunglig subatomär partikel som i sin tur kommer att bilda allt mer komplexa strukturer är bara en nod från en stående våg som har sitt ursprung från övertonen av en frekvens. Denna överton genereras av uppmärksamheten eller koncentrationen av uppmärksamheten av medvetandet.

Från det allra minsta och enklaste till det största och mest komplexa, allt är produkten av ett omfattande medvetande, som fragmenterad på ett holografiskt sätt, förmår skapa en punkt av uppmärksamhet av allt.

Det finns ingen tid eftersom allt är och allt händer samtidigt. Det är bara framskridandet av uppmärksamheten hos ett medvetande som animerar det statiska vilket resulterar i en illusion av förfluten tid.

På samma sätt är tiden inte bara en illusion, avstånd och separation är även illusion. Det finns inget här och det finns ingen där. Det är bara iden av att ha en separat punkt av uppmärksamhet som ger upphov till illusionen av separation och därav illusionen av avstånd.

Materia som sådan existerar inte, den utgör bara uppfattningen av ett medvetande som skapar den. Dess fasthet är bara en hägring och uppfattas endast som sådan från ett perspektiv av uppmärksamhet och inte från en annan. Från en mental frekvens är något fysiskt solitt men från en annan mental frekvens är det inte det.

En mental frekvens är inget annat än ett existentiellt plan. Det är en idé och en idé är en frekvens. Hela Universum utgörs av en stor illusorisk Matris. En omfattande idé föreställd både individuellt och kollektivt av oräkneliga miljarder av holografiska fragment av helheten, av det stora totala medvetandet, den så kallade Ursprungliga Källan. Universum är en idé föreställd av den Ursprungliga Källan.

Ett objekt är en nod eller punkt och varje punkt eller nod av en frekvens inom ett fält av potentiell energi upprätthålls av dess egna överton av en frekvens och det är inget annat än den uppmärksamhet den hade på den platsen, eller punkten var det kreativa medvetande antingen är individuellt eller kollektivt.

Även om det i sig aldrig existerar ett rent individuellt medvetande, eftersom det alltid är resultatet av summan av mer, från andra medvetanden. Vad vi precis kallar individuellt medvetande, vårt begrepp om jag, vårt begrepp om Ego formas av flera fragment av medveten uppmärksamhet av oss själva och av de idéer som andra medvetanden har om oss själva.

Det är även resultatet av de medvetanden som är satta i skilda plan från oss, både från högre plan var vi är skuggan av något annat, något mer komplext tolkat från ett enklare existentiellt plan, såväl som vi är resultatet av konjunktionen av individuellt medvetande på lägre plan, skulle vi kunna tolka det som att vi är summan av den mängd små medvetanden som kommer från perceptionen av våra individuella celler, eftersom de påverkar oss i vårt sätt att känna och i vårt sätt att tolka vad vi kallar den yttre världen. Detta sker på väldigt komplexa sätt men det enklaste exemplet skulle vara att vi mår bra om våra kroppar är i ordning. Fast om vi har en uppsättning celler som inte mår bra av någon anledning, kommer inte vi heller att må bra. Ja celler som skenbart är utanför men påverkar vår uppfattning om omvärlden.

Varje gång vi fantiserar och föreställer oss något, utgör det en projektion mot framtiden eftersom det är den fiktiva idén som vägleder oss mot vad vi ska göra härnäst. Utan fantasi skulle det inte finnas någon framtid. Fantasi är att nå de mer avancerade existentiella planen där det vi föreställer redan finns, oberoende hur komplicerat och omöjligt det än kan verka vid en första anblick.

Du kan inte leva i nuet strängt taget, som många andliga mästare ber dig om, eftersom det Nu som uppfattas av vårt medvetande alltid är resultatet av något redan i det förflutna.

Att verkligen leva i nuet innebär att tänka i Alfa, vilket är det kreativa medvetandetillståndet. Ha full fantasifull medvetenhet av en plan för framtiden är viktigt men inte lika betydelsefullt som att kunna leva i ett fantasifullt kreativt tillstånd, i Alpha, för att lyckas etablera vårt medvetande att fungera bara några ögonblick före vad vi upplever som nu. Vi skulle även kunna definiera det att leva i Alfa medvetandetillstånd är som att leva intuitivt.

Stjärnavigering

Första delen

Även om vår uppfattning av verkligheten som individer med illusoriskt fysiska kroppar dikterar för oss en form av empirisk erfarenhet att det finns ett här och ett där. Den uppfattningen leder oss till att vi bara kan tillämpa navigering och resande i ett Rymdskepp Sub- Luminart, vilket betyder under ljusets hastighet.

Vid denna form av navigering eller färd genom rymden mellan två platser kan du använda en traditionell stjärnkarta som stjärnbilderna visar. I det fallet var stjärnorna och planeterna mäts i avstånd mellan dem på traditionellt sätt som av er på Jorden i form av astronomiska enheter (AU), vilket är medelvärdet avstånd mellan Jorden och Solen samt för längre avstånd använda ljusår som det avstånd som ljuset färdas på ett år.

Dessa former av navigering och avståndsberäkningar representerar endast ett tolkningsbegrepp från den 3:e dimensionens synvinkel vilket är var Jorden befinner sig just nu. Även om UA, eller Astronomical Units, är användbara för korta avstånd så kommer ljusår inte att vara användbart beroende på den variabla faktor som gäller för Tid. På långa interstellära avstånd är AU värdelösa eftersom de utgör ett mycket kort värde för avstånd i rymden.

Eftersom ljusets hastighet är en variabel faktor kommer resultatet av avstånds beräkningen endast att vara relativt den plats, omständigheter och medvetande av individuell eller kollektiv mätning. Även om beräkningarna skulle ske på ett helt automatiskt sätt blir resultaten alltid varierande. Mätningen av stora avstånd per ljusår används bara på referens liknande sätt men är långt ifrån perfekt.

Vi kan bara mäta ljusets hastighet inom den plats eller parametrar som är kända för oss och i vår omedelbara omgivning, utan att veta vilka verkliga värden det kommer att ha på andra platser eller omständigheter. Eftersom det är så kan vi bara uppskatta eller göra en ungefärlig beräkning av hur ljus kommer att bete sig inom ramen för vår tidigare erfarenhet när vi passerar dessa platser. Detta leder till behovet av att skapa en ungefärlig karta eller plan för uppskattning av ljushastighetens värden beroende på varje plats, vanligtvis per kvadrant eller uppsättning i frekventerade konstellationer. Dock kommer det alltid att vara en approximation hur exakta mätinstrumenten än är.

Eftersom ljusets totala hastighet är varierande är det inte en tillförlitlig metod för att beskriva stora avstånd och som jag sa tidigare används det bara som referens här för er förståelse. Jag kommer att använda termerna Sub-Luminar (Lägre hastighet än ljusets) och Supra-Luminar (Högre hastighet än ljuset).

Så som synonymt med Supra-Luminar flygningen kommer jag även använda termen Warp senare, var 1 (en) "Warp" kan sägas motsvara 1 (en) ljus faktor. Jag använder det bara som anpassat namn för att ni skall förstå bättre eftersom ni redan är mer bekant med den terminologin via era Science Fiction-filmer och inte som terminologi som är bruklig för min ras.

De rymdskepp Taygeta-rasen och andra liknande raser använder mäter är inte avstånd med ljusets hastighet av skäl som jag beskrev ovan. Vad vi använder är Muon faktorer eller överföringshastigheten för en energivåg med Lepton Muon frekvenser som på Jorden kallas Neutrino. Från Grekiskan Leptos "liten" eller "tunn".

Även om begreppet Muon skiljer sig väsentligt mellan mänsklig och Taygetan vetenskap, genom att uppfattas som massa i den första definitionen och en eterisk potential i den andra, vilken även känner igen eller observerar dess förkärlek av att vara en våg som färdas precis vid punkten eller kanten mellan vad vi skulle kunna kalla den materiella världen och den eteriska världen. Eftersom Muonen liknar Fotonen så ses Muonen i Taygeta både som en våg och en partikel samtidigt. Med andra ord, Muonerna är semi eteriska och påverkar både den materiella och eteriska världen.

Muonerna färdas med faktorer jämförbara med tusentals ljus faktorer och för Taygetans vetenskap har de mer gemensamt med en partikel av typ Tachyon än med Fotonen och dess överföring är i stort sett nästan omedelbar. Det är den där lilla fördröjning av nästan direkt som är användbar för oss för att mäta hastigheter och avstånd eftersom den metoden även är nästan mest exakt men aldrig perfekt. Och även om dess hastighet varierar beroende på omständigheterna så är den tillfredsställande exakt för att användas inom interstellär navigering. Genom att använda Muon-Tachion faktorer vid mätning av hastigheter eller avstånd befriar det oss även från att använda många nollor eller decimaler som vi skulle behöva göra med ljus faktorer.

Det bör nämnas här att den kodade överföringen via Muoner är den form överföring av data och kommunikation i realtid mellan vän-civilisationer med avstånd av flera konstellationer mellan varandra, vilket möjliggör interaktion och konversation i realtid mellan två personer, belägna på två avlägsna planeter, åtskilda av flera hundra eller tusentals ljusår eller kommunikation mellan ett rymdskepp och dess hem-Planet även över enorma avstånd även om Rymdskeppet är i full Supra-Luminar flygning. Detta beror på att Muonerna inte "färdas" i det "mätbara" utrymmet i den "materiella" världen utan genom den eteriska världen där avstånd egentligen inte existerar som sådant. Kodningen av Muonerna görs genom att alternera överföringens TAU- och Anti-TAU kvaliteter.

Detta utgörs av Muoner eller Neutriner av:

- TAU-typ
och
- Anti-TAU kodning motsvarighet av motsatt laddning eller med antimateria-egenskaper.

Jag kommer inte här definiera alla existerande typer av motorer i Rymdskepp, utan bara definiera de som vanligen används av Taygeta.

För Sub-Luminar resor används vanligtvis två typer av motorer:

1. Graviditets manipulation
och
2. Reaktion via Plasmajet.

Dessa motorer är enbart användbara för korta avstånd eller för precisions manövrering i och utanför atmosfären av en planet. De används även för att resa över interplanetära avstånd men aldrig för att resa över stora interstellära avstånd.

För interstellära resor använder vi toroidformade totala nedsänkings motorer som är en funktion av jet elektromagnetiska plasma motorer. Plasmajet i totalt toroidalt nedsänkings läge.

Jag kommer att beskriva dess funktion i detalj i den andra delen av denna dokumentserie.

Stjärnkarta efter frekvenser

Första delen

För Sub-Luminar flygning över korta interplanetära avstånd är det inte nödvändigt mer än att känna till kartan som man skulle kunna tro att den skulle vara, med positioner, distanser och planeter. Med avstånd/koordinater i ett 3-dimensionellt plan, det vill säga att veta hur man läser en tredimensionell karta i X-, Y- och Z-koordinater

som kontinuerligt presenteras för besättningen i form av ett stort ultra detaljerat hologram, eftersom detta sätt att visa en karta inte kommer vara användbar det moment vårt skepp går in i Supra-Luminar flygläge eller Warp på grund av att som du kommer att se nedan då ändras alla regler radikalt.

I avsaknad av materia som sådant, existerar Universum endast som ett resultat av manifestationen av ett medvetande i form av stående vågor i ett hav av potentiell energi som kallas Eter var allt som existerar sammanfattas som en soppa av frekvenser inom nämnda potentiella energi.

För att göra en stjärnkarta på ett begripligt och användbart sätt för flygläget Supra-Luminar måste vi glömma de normala tredimensionella stjärnkartorna. När vi ökar vår hastighet och närmar oss ljusets, tappar vi successivt noggrannhet och precision i våra tredimensionella stjärnkartor. Vid uppnådd hastighet av ljuset och högre förlorar de tredimensionella stjärnkartorna sin precision helt och hållet och därmed dess användbarhet eftersom det vid dessa hastigheter är omöjligt att upptäcka något utanför skeppet. Du kan inte upptäcka dess position via en X, Y, Z karta.

Nedan scenario gäller om vi skulle kunna nå dessa hastigheter om vi fortfarande befinner oss på samma existentiella plan från var vi startade från:

- Accelererande av ett skepp med massa skulle orsaka ett progressivt ökat motstånd att sig fram.

Den ökande hastigheten skapar även ett motstånd som är omöjligt att övervinna av den motsvarande kraft som kan genereras av konventionella motorer. Det förklaras i Einsteins Relativitetsteori och är delvis korrekt.

I likhet med vad jag nämnde tidigare är Universum i sig självt en Matris av frekvenser. Inom Taygetans vetenskap och för de flesta liknande raser är detta inte bara ett bevisat faktum men det är även möjligt att exploatera eller manipulera dess struktur eftersom det kan modifieras på konstgjord väg.

För att navigera med högre hastigheter än ljusets måste vi tänka annorlunda. Vi kan inte längre tänka på kartor med avstånd och positioner samt inte heller i rörelse vektorer. Vi måste bara tänka i ursprungliga vibrationsfrekvenser.

En ursprunglig vibrationsfrekvens är något som definierar svängningarna hos de subatomära komponenter som utgör själva materien. Det är hastigheten eller frekvensen mellan varje cykel av av-polarisering mellan det eteriska fältet och världs- eller det materiella planet i sekvenser 1,2,4,8,7,5 / 3,6,9 som redan beskrivits i artikeln/videon Mechanics of Manifestation.

För att bilda oss en uppfattning om vad en stjärnkarta baserad på frekvenser liknar, måste vi veta att varje plats eller plats, som Jorden exempelvis, har en specifik och oersättlig frekvens, vilket definierar den i den rum-tid som vi kallar den Ursprungliga eller Universella Matrisen. När det gäller Jorden är den specifika frekvensen väldigt nära Schumann-resonansen som officiellt är baserad på frekvensen 7,83 Hz och är intimt relaterad till denna resonans.

Varje Planet har sin egen oscillerande frekvens, dock syftar termen "Schumann-resonans" bara på Jorden men vi kan säga att varje planet och varje plats i universum har sin egen "Schumann-resonans" som jag bara illustrerar som förklaring.

Det vill säga, varje punkt i Universum har en specifik och unik frekvens för den platsen. För att göra en stjärnkarta baserad på frekvenser måste vi ordna frekvenserna i deras respektive numeriska representationsform och registrera dem i vår databas. De skulle till exempel vara:

- Jorden 7,83 Hz,
- Mars 13,5 Hz,
- Venus 221,23 Hz
- Jupiter: 183,58 Hz

Dessa är endast grundläggande frekvenser. Varje punkt i rymden kommer även att ha sin egen specifika och icke repeterbara frekvens.

I Taygeta mäter vi inte materiens svängningar i Hertz (Hz) utan i "cykler" eller Dzi'izí enheter. Om 1Hz är lika med 1 894 Dzi'izí så konverterar vi 7,83 Hz från Jorden som multipliceras $7,83 \times 1,894 = 14,83002Dz$. I stjärnkartorna kommer Jorden ha basfrekvensen 14,83002Dz, Mars 25,569Dz, Venus 419,00962Dz och Jupiter 347,70052Dz eller Dzi'izí-enheter (Dz).

En Dzi'izí representerar det accepterade medelvärdet av den mest grundläggande vibrationsfrekvensen av materia i 5:e densiteten. Grunden utgörs av vibrationsfrekvensen för grundämnet Väte vid absoluta nollpunkten i den interstellära rymden.

1 Dz motsvarar en cykel per tidsenhet och som referensbas för nämnda tidsenhet, vilket utgör perspektivet på den tillfälliga varaktigheten för besättningen på Rymdskeppet som tar mätningen (SIT enheten eller varaktighet av tidsenhet inom skeppet).

Detta betyder att en Dz inte kan vara absolut korrekt, dock är det nog för att tillåta beräkningarna i syfte att effektivt kunna styra ett rymdskepp även med små variationer, vilket besättningen måste kompensera på andra sätt under eller efter varje resa om nödvändigt. Vi måste komma ihåg att tiden är relativ till varje medvetande och aldrig en konstant.

Vid absolut noll finns ingen molekylär rörelse och temperaturen mäts som noll eller frånvaro av molekylär rörelse. Vid denna temperatur kvarstår vibrations-frekvensen fortfarande på subatomär nivå.

Frekvensen eller svängningen Dz för varje plats är resultatet av summan och interaktionen av alla andra frekvenser som interagerar med den platsen. Allt som finns i Universum är kopplat till varandra av samma soppa av frekvenser som svänger inom ett enda medium som utgörs av Etern och Etern är rent medvetande. Etern utgör den Ursprungliga Källan.

Massan och komplexiteten hos ett specifikt objekt i Universum är resultatet av ackumuleringen av uppmärksamhet som denna plats får från den Ursprungliga Källan eller Etern. Ju mer uppmärksamhet du får, desto större är din massa vilket är samma som en större energikoncentration.

Anledningen till att vissa föremål får mer uppmärksamhet beror på interaktionen de har med andra föremål som omger det, eftersom allt är sammankopplat. Detta gäller allt från stora stjärnobjekt som solar eller planeter, till små saker som ett mynt, en nyckel, en nöt och till och med subatomära partiklar. Varje specifikt föremål har ett syfte och är i sin tur en del av ett större föremål som i sin tur är en del av ett ännu större föremål och så vidare tills det når hela Universum eller den Ursprungliga Källan. Allt som existerar gör det av en anledning och ingenting är slumpmässigt eller oavsiktligt inom den Universella Ursprungliga Matrisen.

I en stjärnkarta baserad på frekvenser i Dzi'izí-enheter eller i dess förkortning i Dz, innebär det att ju fler decimaler talet har, desto större precision anges för den position det gäller i Universum.

På Jorden skulle numret på frekvensen 14,83002 Dz vara planeten själv som helhet. Om vi lägger till fler decimaler:

- 14.830028452 har vi fler detaljer för att inkludera frekvensen .000008452 Dz som beskriver den Europeiska kontinenten.

Och så stjärn positionen: 14.83002,8452,700532,5100688,71200206, 898210030, 738007332101 Dz säger till oss:

- 14.83002 (Jorden),
- 8452 (Europeiska kontinenten),
- 700532 (Frankrike),
- 5100688 (Paris),
- 71200206, (Eiffeltornet),
- 898210030 (Restaurang),
- 738007332101 (bord 4).

Och med ytterligare fler decimaler kan vi representera vilken specifik tallrik på bordet som helst och vilket riskorn på tallriken eller till och med varje enskild molekyl. Varje objekt med massa inom den Ursprungliga Matrisen av Universum har sin egen specifika och exakta frekvens. Hemligheten är att veta vad som är dess specifika frekvens och lägga in den i en sammanhängande databas och detta uppnås med hjälp av avancerad utrustning och sensorer.

När det gäller Jorden, Europa, Frankrike, Paris och om vi har registrerat frekvensen 14.83002,8452,700532,5100688 Dz är det allt vi behöver för att guida vårt skepp till den specifika platsen.

Det bör noteras att Dz-frekvenserna inte är koordinater eftersom de som sådana i så fall bara skulle ge oss med en konventionell tredimensionell stjärnkarta för att styra Rymdskepp med Sub-Luminar hastigheter eller lägre än ljusets.

Med en Dz vägledande karta baserad på frekvens faktorer eliminerar vi behovet av att införa en massa onödig data till vår navigationsdator vilket gör det onödigt att mata in data från större platser eftersom den exakta specifika frekvensen för hela solsystemet ändå skulle bli för stor.

Även när man närmar sig Paris med restaurangen vid Eiffeltornet som destination är det inte nödvändigt att ange hela den exakta Dz-sekvens som jag har exemplifierat ovan, eftersom det bara är nödvändigt att anlända till Paris med rymdskeppet genom att ta sig ut från Supra- Luminar läge och sedan navigera dit med konventionella X, Y, Z-koordinater eller helt enkelt genom att vända dig om och för leta efter destinationen på ett naturligt sätt genom att se med egna ögon.

I och för sig är det i dagligt bruk vanligt att lämna det Supra-Luminara läget i närheten av Jorden och sedan navigera med normala koordinater. Det beror även på storleken och varje rymdskepps massa eftersom ett stort skepp behöver mer fritt utrymme att kunna manövrera i.

Sammanfattningsvis kommer varje plats i Universum att ha sin egen unika icke upprepbara frekvens som adress eller identitet och detta är resultatet av summan och interaktion med andra frekvenser omkring den.

Den summa som motsvarar den specifika frekvensen för varje plats är resultatet av omfattningen av den uppmärksamhet den får från ett medvetande eller summa av medvetanden. Detta kommer direkt från Etern eller den Ursprungliga Källan som kombinerar den med summan av fraktala medvetanden från samma Ursprungliga Källa bestående av individer som bor på en plats vilka är delar av samma Ursprungliga Källa.

Eftersom det händer för vilket som potentiellt energi medium för fasta objekt att vara inom det, är det nödvändigt att skapa stående vågor var nämnda solida objekt bildas i noderna av nämnda stående vågor. För att skapa dem behöver vi en frekvens överton i annat fall skulle mekaniken av skapandet av en nod eller punkt av manifestation av materien vara omöjlig.

Nämnda övertons frekvens kommer alltid att komma i form av matematiskt perfekt geometri som redan har beskrivits i tidigare arbeten, så riktningen eller platsen för en specifik plats i Dz-enheter kommer alltid att motsvara förutsägbar och ordnad matematisk-geometrisk fraktal generering i en matris av ordnad och observerbar information, vilket är densamma som den energi webb som den Universella Matrisen utgör eller manifesterar i fysisk form.

Med tanke på att allt är kopplat till varandra och att en frekvens vid en specifik plats som dess riktning i Universum är nära relaterad och sammankopplad med alla andra även beror av de andra i form av en matematisk geometrisk sekvens, därmed är riktningen till en okänd plats som använder Dz-faktorer kopplade till en övertons frekvens nu förutsägbar och för-kalkylerbar.

Detta gör det möjligt att navigera ett skepp i soppan av befintliga frekvenser som mestadels är okända, enbart genom att känna till interaktionen mellan frekvenserna på en plats. Detta är möjligt bara genom att känna till övertonen av frekvensen som styr eller dominerar över en specifik sektor av rymden.

En överton av en frekvens inom stjärn navigering utgörs av en ordnad följd av frekvenser i matematiskt-geometrisk former som genererar den massa som utgör stjärnorobjekt inom en sektor i rymden.

Den övertons frekvensen är densamma som musik och måste vara perfekt, i annat fall kommer den stationära vägen som bildar all materia att kollapsa.

Varje dissonans i musiken som komponeras kommer att radera hela systemet och dynamiken av dess form. Vad som händer i det fallet om det skulle finnas ett fel i övertonen av frekvensen programmerad i datorn ombord på Rymdskeppet skulle det orsaka ett navigeringsfel. Det resulterar i att skeppet går ut från hyper-rymden i det ögonblick det detekteras eller dissonans uppstår och innan de anländer till destinationen. Detta inträffar vanligtvis i djupa rymden och leder till att besättningen måste tänka om navigerings parametrarna och beräkningarna innan de fortsätter sin resa men det skulle inte resultera i något katastrofalt.

Den sekvens som skall följas vad som gäller en flygrutt för ett Supra-Luminar Rymdskepp är en följd av intimt relaterade frekvenser placerade på ett ordnat sätt (Musik). På ett hörbart sätt kan övertonen av frekvensen för skeppets bana avlyssnas i en följd av olika men överensstämmande och relaterade toner. Det låter som ett specifikt musikstycke. Ju mer komplext det musikaliska stycke är desto mer exakta kommer manövrarna bli för fartyget att följa och med större komplexitet desto fler detaljer. Det är detsamma som att säga att ju mer information som kommer att läggas på en kurs olika destinations punkter längs vägen, ju mer exakt mål, så som det beskrivs ovan i illustrationen av restaurangen vid Eiffeltornet.

Med en väl utarbetad resplan av frekvens övertoner låter ljud tolkningen som en omfattande och mycket komplex symfoni, fast en serie av toner i ett grundläggande musikstycke räcker ofta för att ändra kursen på ett skepp eller få det att förstå vilken frekvens överton som behövs för att nå destination. Således kan en enda sekvens eller musikstycke räcka för att ha tillräcklig data för att vägleda ett rymdskepp tillbaka hem. Musikstycket och dess data i form av frekvenser kontrasteras mot databasen eller stjärnkartan över frekvenser vilket gör att datorn kommer att kunna fastställa kursen samt destinationen.

Tänk dig inte Universum, rymden och Galaxen med alla solar, planeter och alla andra olika slags stjärn kroppar som finns som materiella objekt, utan som enheter med frekvenser tolkade med numeriska i Dz enhets värden. Varje kropp i rymden har sin egen frekvens som inte bara är resultatet av sig själv och av de medvetanden som genererar den med sin uppmärksamhet, utan den är även resultatet av den interaktion den har bland alla andra kroppar i rymden, eftersom allt är sammankopplat. Ju mer massa föremålet har desto mer uppmärksamhet av ett medvetande erhåller det och därför är Dz enhets värdet större.

Se eller föreställ dig Universum enbart sammansatt av vibrationsfrekvenser, tolkat i form av numeriska sekvenser. Tänk nu exempelvis på ett pappersark fyllt med siffror vilket antas representera en Galaktisk sektor.

Siffer nomenklaturen skall tolkas som att låga värden representerar små stjärn kroppar, nollor (0,0000) eller tal med mycket många decimaler som 0,0000000232 representerar platser i rymden med liten massa per kubik enhet, exempelvis en plats enbart med spår av element i form av främst väte, helium eller damm partiklar.

Stora numeriska värden representerar allt från asteroider till planeter och solar. Som nämnts ovan, ju större det numeriska värdet är, desto större är föremålet eller desto större massa har det.

Således kan vi bara vid en första anblick på siffrorna på vårt pappersark se och förstå var föremålen med stor massa finns. Det numeriska värdet av det tomma utrymmet av rymden men nära objektet med en stor massa kommer också att ha ett högre värde än motsvarande värden i djupa rymden. Och det faller numeriskt progressivt när vi rör oss bort från objektet med stor massa, trots att praktiskt taget ingenting finns där.

Detta kan delvis tolkas som fenomenet av rummets krökning i rymden enligt Einsteins relativitetsteori som även om den mestadels är felaktigt, har små giltiga poäng men misstolkad som den är här. Rymden kröker sig inte som Einstein säger, det är bara medvetandet som uppenbarligen förvränger genereringen eller det rumsliga numeriska rutnätet. Det är bara sinnet som kröker sig.

Hittills har jag talat om en numerisk karta som tolkar specifika frekvenser kopplad till varje plats. Detta skulle således representera en rumslig sektor men den är inte dynamisk. Kartan utgörs av fasta och oförändrade värden som i ett fotografi. Dock opererar inte Universum så, utan det är dynamiskt och förändras alltid och det enda konstanta är dess förändringen.

Föreställ dig nu en bunt papper vart och ett staplade på varandra samt att vart och ett är fylld med siffror som motsvarar specifika siffror på varje föregående pappersark men med en liten ökning eller minskning i värde som är progressiv bland de många pappersarken. Varje pappersark avses representera ett fast ögonblick i tid och dessa papper staplade ovanpå varandra skulle så representera en framåtskridande tid, vilket utgörs av förändring av frekvenserna som representerar objekten.

Det pappersark som ligger omedelbart under vårt grundläggande pappersark kommer att vara föregående tids ögonblick och nästa ark nästa moment. Ju längre ett specifikt pappersark är från vårt första basark, desto längre bort kommer det att vara i det förflutna eller i framtiden. Men alla pappersark är fixerade och de bara är som i hela stapeln. Det är endast medvetandet hos en observatör som kommer att ha sin uppmärksamhet mot att följa förändringen av det numeriska värdet för ett visst objekt som kommer att animera eller ge mening och tolkning till en förändring av fasta frekvenser för nämnda objekt i fråga.

När du reser i Supra-Luminar läge ska datorn, inte bara ges vilken - destinationsadress som en frekvens, den ska också ges information om när vi ska anlända till destinationen. I vårt exempel med pappersbunten kommer destinationen enligt nedan representera:

- 14,83002Dz - Jorden

Det är bara en av parametrarna som ska anges (Data: Bil'h i Taygeta) motsvarande en positionen var inom ett rutnät på vårt pappersark.

Nästa data att mata in i vår dator kommer att vara när (Data: Na'al i Taygeta) som kommer att representera när i det ögonblick i Tid på Jorden när skeppet kommer att nå sin destination vilket representeras här som på vilket pappersark vi vill anlända.

Som du kan se är resande Interstellärt i Supra Luminar läge likvärdigt med att resa i Tid. Alla rymdskepp med Supra Luminar kapacitet är per definition en tidsmaskin och det är lika lätt för skeppet att nå sin destination vilken dag som helst i nutid, framtid eller dåtid. Det innebär inte några extra svårigheter för fartyget att nå sin destination i det avlägsna förflutna eller i en avlägsen framtid för någon destination. Det är bara ytterligare en data detalj av riktningens informationen tolkad med Na'al- och Bil'h faktorer som använder värden i form av Dzi'izí- eller Dz.

Det finns en tredje faktor att introducera till navigations datorn:

- Ho'dee'zá Faktorn som kan översättas till Engelska som Parallax, även om innebörden skiljer sig en del.

Denna faktor kommer att ge navigations datorn information om från vilken riktning ett fartyg ska närma sig destinationen när det går ner från sin resa i Hyperspace- eller Supra-Luminar läge.

Översiktligt, var och när samt hur anlända till destinationen:

- Bil'h är ekvivalent med Var, (vilken position inom det gemensamma numeriska rutnätet för alla pappersark),
- Na'al är ekvivalent med När. (I vilket särskilt ark av hela stapeln som är målets position),
- Ho'dee'zá anger från vilket håll rymdskeppet kommer fram.

Det faktum att interstellärt resande med hastigheter som är högre än ljuset motsvarar att resa i tiden, vilket direkt skall förstås som att en besättning har förmågan att ändra en tidslinje genom att återvända till det förflutna för att förhindra saker eller att resa till framtiden för att se vad som händer.

Även om det inte finns några paradoxer vad det gäller Tid, ett ämne som jag kommer att skriva om mer klarläggande senare, innebär det dock ett stort ansvar av moralisk karaktär och personlig integritet för alla besättningar med all den kunskap det innebär i frågor som att inte-blanda sig i genom att ingripa och de konsekvenser ett ingripande kan leda till mot någon ras eller till och med mot dem själva.

Det är inte något att ta lätt på och är en av anledningarna till varför inte vilken ras som helst på någon nivå av andlig och moralisk utveckling inte per automatik bör ha förmåga att resa med Supra Luminar interstellär hastighet.

Det är inte möjligt att navigera i hastigheter nära ljusets, än mindre med hastigheter högre än ljuset och tänka i koncept av 3-dimensionella kartor, som jag nämnde. Du bör endast tänka i termer av frekvenser. Och att tänka i termer av frekvenser betyder således att veta att de genereras och existerar genom interaktionen av ett kreativt medvetande. Det innebär att du inte kan navigera eller nå nära eller högre hastighet än ljuset, utan att gå in i området av medvetandets och andlighetens natur samt förstå verkligheten på djupet.

För interstellärt resande med Supra-Luminar hastighet är det således nödvändigt som en viktig och oersättlig komponent att ha en hög grad av andlig utveckling. Både personligen och även från besättningens sida, såväl som hela den civilisation som har utvecklat tekniken och har tillräcklig förståelse för att uppnå det.

Med tankar i 3D, baserad på den materialism som Jordisk Vetenskapen bygger på är det helt enkelt omöjligt.

I den andra delen av denna artikelserie kommer jag att beskriva hur ett rymdskepp fungerar, dess anatomi, hyperrymdens anatomi och hur det är möjligt att korsa stora avstånd.

Swaruu från Erra