

## Translation English - Swedish

13 June 2022

### Stellar Navigation 2 (Swaruu) (Part 2): Extraterrestrial Ship Technology Taygeta-Pleiades

Author, Cosmic Agency, Gosia, Published Sept 25 2019

<https://swaruu.org/transcripts/stellar-navigation-2-swaruu-part-2-extraterrestrial-ship-technology-taygeta-pleiades>

\*) Kommentar översättaren

## Navigation i Rymden 2 - Teknik i Rymdskeppen - Traktor Strålen

### Gravitation

Enligt vad jag har tidigare beskrivit skapas all materia som ett resultat av en frekvens och dess övertoner som bildar stående vågor som formar en koncentrerad energipunkt känd som en nod, allt inom ett potentiellt energi-fälts-medium benämnt Eter.

En nod utgör ett objekt av fast materia. För att en frekvens ska bli en nod måste den ha ett tidsförlopp eller variation mellan dess energi toppar och dalar på grund av att alla frekvenser utgörs av en serie av vågor inom ett energifält och den variationen ges av en observatör med medvetande, eftersom det beror på ett tids segment eller tidsintervall, som är en direkt konsekvens av observatörens medvetenhetsnivå vilket är det som bestämmer den Existentiella Densitet denne uppfattar, som tidigare beskrivs.

Övertonerna av en Frekvens utgör den matematiskt exakta kombinationen och sekvenserna av frekvensändringar vilka skapar både upplevda fasta föremål och en dynamisk sekvens av aktiviteter mellan dessa upplevda solida föremål.

Alla dynamiska sekvenser är i exakt ordning övertoner av en frekvens och fungerar i en linjär sekvens av vågor inom mediet av potentiell energi som rör sig för att bilda en stående våg eller en nod. Denna rörelse för att bilda en stående våg eller för att bilda en nod utgörs av ett flöde eller en ström i Etern och detta flöde är Gravitation!

Alla föremål stora som små är resultatet av detta gravitationsflöde. En Planet, en Stjärna eller ett Svart Hål bildas på sina exakta platser, eftersom det finns ett gravitationsflöde på den platsen och dess övertoner av en frekvens skapar en fast punkt eller nod som kallas objektet.

Således har inget föremål, stort eller litet:

- Gravitation.

Gravitation är inte resultatet av massa och materia:

- Gravitation är det som skapar massa och materia och är direkt proportionell mot den.

Jag har beskrivit av vad en eterisk karta är, även är känd som kvant fälts karta. Hittills har jag även nämnt hur allt representeras och allt görs för att hantera och manipulera frekvenser. Och jag har nämnt att de alla motsvarar exakta matematiska interaktioner dem emellan. Nu skall vi se hur det går till.

### Traktor Stråle

Nästan alla rymdskepp, stora som små, är utrustade med en Traktor Stråle. Den används för många olika funktioner, från enkel lasttransport för att ta upp och ta ner saker till och från ett skepp eller så det kan användas för att dra eller skjuta stora föremål eller till och med ett annat skepp.

För att uppnå det utgörs strålen av ett kontrollerat gravitationsfält. Detta fält skapas av en sfäriskt formad turbin med en öppning i ena änden. Turbinen har en serie av inre koncentriska sfärer i likhet med en lök, var och en av dem snurrar i motsatt riktning till varandra, en i en riktning, nästa i motsatt riktning, nästa i den förra och de är gjorda av en icke-magnetisk keramik och metall legering. Varje sfär är fylld med anrikat kvicksilver i ett högflytande tillstånd.

Varje enskild koncentrisk roterande sfär, matas via en datorstyrd elektrisk hög energi ström och de motroterande rörelserna via höga varvtal per minut genererar en magnetisk virvel inom huvudsfärens kärna. När energin är tillräckligt hög resulterar det i att magnetisk plasma börjar glöda med en starkt intensiv briljans som kommer ut ur det stora hålet av huvudsfären. Detta ljus passerar sedan genom en serie linser som används för att fokusera och koncentrera ljuset i syfte att kunna projiceras som en stor stråle av koncentrerat ljus med låg diffusion i likhet med en laser.

Linserna är placerade inom en cylindrisk trumma och består av flera tusen datorstyrda hög energi elektromagneter i nano storlek, placerade i ett hexagonalt bikakemönster, gjorda av eller formade av hög energi hologram projektorer inbäddade inom bikakan.

Dessa linser är inte gjorda av något fast material som glas exempelvis, utan utgörs av hologram, men deras högenergi egenskaper har samma effekt på plasma ljusstrålen som om de vore fasta föremål men med den extra fördelen att de är helt modifierbara. På så vis kan de med vilja kontrolleras att generera önskade effekter på den utgående ljusstrålen. Linserna formar hologram i kombination med hög energi nano elektromagneter som kan ändra och kontrollera den interna frekvensen av det utsända plasma ljuset med hög precision.

Det exakta förhållandet, avståndet och den relativa hastigheten av varje koncentrisk motroterande sfär, resulterar i en förändring av den utgående frekvensen av det plasma koncentrerade frekvens-ljus-fältet som genereras och kontrolleras av datorn som får att snurra baserat på samma princip som för en elektrisk motor.

Dessa frekvensförändringar inom strålens plasmaljus motsvarar ett kontrollerat gravitationsfält i ljusstrålen i förhållande till dess omgivning på grund av den använda typen av kontrollerad hög energi.

Rymdskeppet som använder traktor strålen har speciella frekvens sensorer som förser huvuddatorn med nödvändig information för att bestämma den exakta frekvensen av gravitationsflödet i området som omger det.

När du har bestämt den frekvensen kan du nu generera motsatt effekt med din traktor stråle och alla objekt inom strålen kommer inte längre att påverkas av gravitationsfältet av det omgivande området, utan det kommer att påverkas av traktorn strålen och genom att manipulera frekvensen av utgående strålen kommer det att avgöra om objekten inom strålen kommer att röra sig upp mot fartyget eller ner från det.

Med små förändringar av frekvens kontrollen styrs den hastighet som dessa objekt kommer att röra sig när de är inom området av strålens inflytande.

### **Traktor Strålens fantastiska extrafunktioner, att "skapa" manipulera massa och evenemang\***

Under tiden de huvudsakliga motroterande koncentriska sfärerna styr den totala effekten av Traktor Strålens uteffekt, styrs högenergi magneterna inuti utgångs trumman, i kombination med de holografiska linserna små förändringar av frekvens och detaljer inom strålen. De holografiska hög energi linserna kan formas till vilken struktur som helst för att även få traktor strålen att fungera som en projektor.

Dessa holografiska linser kan generera bildandet av en exakt form på en subatomär nivå var allt kan kontrolleras av datorn. En sådan form bildas av precisa magnetiska frekvenser och ljus i ett exakt förhållande dem emellan, var det exakta förhållande mellan dem är det som bestämmer eller skapar formen på föremålet. Vilket även kan ses eller förklaras som en matematisk frekvens konstruktion som förklarats ovan. Vilket innebär att traktor strålen kan projicera vilken form som helst på marken från ett frekvens fält efter behag.

De kontrollerade högenergi frekvenserna hos traktor strålen resulterar i ett gravitationsfält som om de är inställda på och med exakt effekt nivå kan frekvensen ändras på objektet för att komma under dess inflytande via den Dominanta Frekvens Principen, som innebär att:

- När ett fysiskt objekts materia har en specifik frekvens som utsätts för en annan med högre kraft och energi kommer den att ändras och anpassas till den starkare frekvensen.

Kombinationen mellan de datorstyrda högenergi elektromagneterna och de holografiska projektorerna är kapabla att i minsta detalj på molekylär nivå genereras i en exakt frekvens matris inom utgången av bikake cylindern för traktor strålen, vilken kommer att överföra den till en extern frekvens matris eller placera den i den så kallade yttre världen.

Den exakta gravitations fältets matrisen inom Traktor Strålen kan skapa ett objekt, först som ett hologram av det, sedan som en komplett frekvens matris karta med alla dess interna frekvensförändringar och dess komplexa övertoner som kontrollerar dessa frekvenser.

Det betyder att vi kan skapa ett objekt med vår dator och sedan framgångsrikt ympa det på en yttre värld som ett fast så kallat "riktigt" fast materiellt objekt, var det på marknivå från observatörens perspektiv skulle framgå som ett ett sådant objekt har manifesterats ut ur tomma intet!

I huvudsak skapas på så vis fysisk materia via energi! Den energi som används för att skapa den så kallade hårda fysiska materien kommer från Traktor Strålen och Rymdskeppets Energi Reaktor involverad i processen. Och vi skulle kunna beskriva denna funktion hos Traktor Strålen som en energi frekvens baserad avancerad 3D-skrivare.

Genom att utöka komplexiteten i processen och sätta in en numerisk sekvens inom övertonerna för de använda frekvenserna, som beskrivs ovan så kan vi även infoga en dynamisk situation eller händelsesekvens i en annan frekvens matris, känt som något exteriört eller verklig värld!

Eftersom traktor strålen hanterar den exakta frekvensen och alla övertoner av en frekvens involverade i processen och även det matematiska frekvens förhållandet med omgivningen kommer det en gång skapade hologrammet eller holografiska objektet att förbli i en fast form av materia eftersom övertonerna de inblandade frekvenserna fortsätter att mata de stående vågorna och därför löses inte de skapade noderna upp, för att återgå till potentiell energi. I stället blir effekten att föremålet förblir i form av fast materia långt efter att Traktor Strålen har lämnat platsen.

Övertonerna av en frekvens i en potentiell energisoppa, vare sig i Etern eller det inre av en Traktor Stråle, kommer att orsaka stående vågor som bildar noder och noder är fysisk materia på en subatomär eller molekylär nivå. Sammanförda i tillräcklig mängd med hjälp av korrekta övertoner och med precisa relationerna dem emellan och du har så skapat ett fysiskt objekt genom att utgå från energi.

I likhet med vad jag tidigare nämnt finns ingen materia utan bara en komplex energi-frekvens-soppa som formar allt. Om eftersom denna soppa förstås och kan modifieras med hjälp av teknik, kan du göra praktiskt taget vad som helst med den!

Exempelvis skapa en sädescirkel. Allt du behöver göra är välja vilken geometrisk form du önskar som sedan skickar datorn den till projektorerna i den magnetiska utgången av trumman av Traktor Strålen, vilken kommer att modifiera hög-energi-plasma-ljus gravitations utmatningen från huvud sfärerna. Detta leder till att de kommer att trycka in den valda geometriska formen på sädesfältet nedan, på grund av att varje område inom traktorns stråle har olika gravitations värden och styrka enligt den valda geometriska formen styrda av de holografiska linserna.

Printandet av den geometriska formen på sädesfältet kan endast göras med hjälp av gravitations stjälk mekanismen men den skulle resultera i en mekanisk röra på växterna. Om vi dock ändrar värdet på övertonerna för materiaens frekvens till ett exakt avstånd från marken med hjälp av vår traktor stråle, kan vi tvinga noderna i växternas stammar att ändras från raka till ett böjt mönster efter vår vilja. Detta handlar inte om att böja grödorna; utan omforma dem till ett böjt mönster med vår teknik!

Eftersom denna process inte är helt perfekt och kan involvera vissa element som inte togits i beaktande, såsom damm, smuts och skräp på växt stammarna struktur som vi modifierat med hjälp av traktor strålen samt de små variationerna inom energi matrisen under hela processen, så kommer en del överskottsenergi vanligtvis finnas kvar i området som resulterar i en liten, men dock mätbar mängd joniserande strålning som finnas kvar i området. Detta inträffar även när ett objekt skapas med den process som beskrivs ovan men den strålning är vanligtvis inte något problem och eftersom den är mycket svag är den inte skadlig.

## Frekvenssensorer

För att datorn på ett rymdskepp ska kunna upptäcka och bestämma den exakta frekvensen av materialet i det omgivande området används mycket känsliga magnetbaserade frekvens sensorer. De placeras längs skrovet på ett skepp på speciella ställen som farkostens nos, vingar, stabilisatorer och framkanter, stjärtfenor, ryggrad och underbuk. Dessa är alltid placerade på specifika platser som utsätts för olika flyg- eller olika exponerings tryck dynamiker från den omgivning som skeppet befinner sig i.

Dessa sensorer upptäcker förändringar och störningar i ett magnetfälts styrka, flödesriktning, rotation, vinklar och flöden. De arbetar utifrån två aspekter eller detekterings komponenter:

- en som detekterar det övergripande magnetfältet,
- en andra som detekterar variationer inom det fältet som kallas vektorkomponenter.

Dessa utgör de individuella punkterna i magnetfältet och hur de förhåller sig till varandra.

Magnetiska fält är nära besläktad med gravitationsfält och är i huvudsak samma sak. På det sätt ljus har sitt spektrum har även magnetism sitt spektrum från:

- metalliskt vanliga magneter på ena lågfrekventa sidan och
- gravitation, som från en planet på den andra, den högfrekventa.

Gravitation är ett högfrekvent bakgrunds flöde som beskrivits ovan och ett magnetfält utgör en koncentrationspunkt inom det flödet, vanligtvis med mycket lägre frekvens. Den enda skillnaden mellan dem är endast skillnaden i deras effekt eller lokaliserade perspektiv av vektorkomponenter. Således kan vi detektera ett gravitationsflöde på en plats genom att jämföra det kända magnetiska flödesvärdet inom ett instrument med de förändringar som sker inom det när det utsätts för en extern miljö.

Varje elektrisk ström har ett magnetiskt värde och har ett brett utbud av elektriska strömstyrkor inuti sensorn, i form av volt och ampere och observerar minimala förändringar inom detta som kommer att bestämma värdet på omgivande och påverkade gravitations-frekvens fält som omger och påverka nämnda instrument att registrera förändringarna i magnetfältets elektriska resistans.

Det breda spektrat från små elektriska strömmar och deras magnetiska fält fluktuerar kontinuerligt. Med en uppsättning exakta parametrar används en typ av sensorer som är mycket effektiva för att detektera stora magnetiska- gravitationsfält i stora områden men inte för små och precisa lokaliteter.

För att mäta precisa gravitations frekvenser inom ett väldigt begränsade område, exempelvis en kvadrat mikron eller ännu mindre, behöver vi ännu mer känslighet och precision. För att uppnå det använder vi en annan typ av sensor som kallas, supraledande kvant interferens anordning.

Denna enhet mäter interferensen eller påverkan som ett gravitationsfält eller ett magnetfält har på flödet av enskilda elektron "tunnlar" eller som rör sig genom ett mycket tunt skikt av 30 Ångström eller mindre av icke-supraledande isoleringsmaterial, från ett supraledande strömfört material till ett annat, med exakt kända parametrar. Den enheten är så känslig att den kan upptäcka individuella elektrisk av-polarisationer och deras magnetiska gravitations förändringar som sker bland enskilda neuroner i en hjärna.

Supraledare är:

- Ett material, vanligtvis metallegering eller keramik som inte uppvisar något motstånd mot flödet av en elektrisk ström.

Denna kapacitet hos materialet finns vanligtvis vid mycket låga temperaturer, men vi Taygetans använder både supraledande material vid normal temperatur men även super nedkylda supraledare.

Även om dessa sensorer är mycket känsliga, kan de inte ge oss de fullständiga värdena för frekvenser som involverar platser och objekt på en subatomär nivå. Inte heller kan de detektera vart och ett magnetiskt gravitations frekvensvärde för ett område, men vi behöver dem inte för att upptäcka den datan, eftersom vi vet att materia i en övergripande energi frekvens soppa eller miljö alltid kommer att bero på förutsägbara matematiska parametrar.

Datorerna kan i det fallet göra de nödvändiga beräkningarna för att fylla i erforderliga uppgifter till en mycket exakt och korrekt nivå med hjälp av vad sensorerna kan tillhandahålla. Det är mer än tillräckligt för att uppfylla data kraven för att datorn skall kunna bestämma hur de nödvändiga övertonerna av frekvenser eller parametrar skall justeras för att uppnå en effektiv manifestation eller ympning av ett holografisk objekt in till ett externt fält.

För att kunna manifesteras ett fysiskt föremål med hjälp av teknik behövs två kritiska funktioner:

- extremt kraftfulla datorer,
- ett medium eller en maskin som kan styra magnetiska och gravitations frekvenser med molekylär precision.

Övertonerna skapas så via rymdskeppet motor på exakt samma sätt som ande och medvetande, emulerande nanopartikel acceleratorer som efterliknar neuroner som liknar dem i en biologisk varelse med en själ.