

## Translation English - Swedish

19 June 2022

### **Stellar Navigation 2 (Swaruu) (Part 3): Extraterrestrial Ship Technology Taygeta-Pleiades**

Author, Cosmic Agency, Gosia, Published Oct 1 2019

<https://swaruu.org/transcripts/stellar-navigation-2-swaruu-part-3-extraterrestrial-ship-technology-taygeta-pleiades>

## **Stjärn Navigation 2 del 3: Rymdskepps Teknologi Taygeta - Pleiades**

När jag fortsätter med informationen som beskrevs i Stellar Navigation 1 så kommer jag inte att beskriva kartornas egenskaper igen utan fortsätter där jag slutade.

Eftersom allt är frekvenser och alla frekvenser manifesterar materia genom att forma stående vågor och noder som en konsekvens av deras övertoner, en rymdfarkost använder samma metod för att den skall kunna infogas in till en ny plats som kallas resmålet vilket är det sätt vi använder för att manifestera ett fast föremål med vår traktor stråle vilket jag nämner för att ni skall se och matematiskt förstå att det inte bara gäller den exakta frekvensen för destinationen utan även dess frekvens övertoner.

För att ett rymdskepp ska manifesteras sig till sin destination, innebär att vi måste likställa frekvensen och dess övertoner med den materia som vårt skepp består av med de vid destinationen så att dess energi matris och alla dess komponenter accepterar den som en del av dess övertoner och denna acceptans är likvärdig med att bli infogad i destinationen som innebär att skeppet manifesterar sig i destinationen.

Ett skepp i vila vid dess startpunkt kommer att ha en specifik frekvens med dess energi harmoni med sin omgivning. I det ögonblick skeppet ändrar sin frekvens och dess övertoner och ändrar dem till destinationens frekvenser med hjälp av frekvens kartan eller stjärn-frekvens kartan, upphör skeppet vara energimässigt kompatibelt med sin ursprungsplats och blir kompatibelt med sin destination.

Detta är energi-frekvens hoppet som vi kallar kvant språng, Supra Luminar Flyg, Warp - flygning eller HyperRymd. Det är verkligen ett språng från en plats med materiellt ursprung inom Etern och från Etern åter till en annan materiell destinationsplats.

Som jag beskrev i Stellar Navigation 1 så kan vi uppfatta eller förstå vår stjärnkarta av frekvenser är liktydigt med att ersätta platser och objekt som Planeter samt Stjärnsystem med deras numeriska energi-frekvensvärden.

Jag har även tidigare förklarat att objekt med stor massa får ett högt numeriskt frekvensvärde och små objekt har ett lågt numeriskt frekvensvärde, vilket beror på att till synes tomma platser i djupa rymden inte får en frekvens som motsvarar noll utan ett lågt-frekvens-energi-värde på grund av att rymden inte är tom utan är det medium i vilket gravitationsvågorna kommer att bilda objekt när de har en korrekt och ihållande utsänd överton.

### **Följ med mig .. till de olika tekniska nivåerna av rymdskepp!**

Varje ras har sina skepp och knep för att tillverka och övervinna eller uppnå i princip samma funktioner. Jag känner till sådana funktioner och varianter från flera olika interstellära raser eller arter men jag kommer att fokusera på Taygetans inte bara för att det är min och vad jag har med mig här, utan även för att det är en av de mest avancerade. Alla raser använder inte samma motorer eller samma metoder.

Ett Taygeta skepp använder tre sätt att förflytta sig. Två av dem bygger på metoder för att driva skeppen och den tredje utgörs av en manifestation baserad på frekvens manipulation som utförs av skeppet själv.

Den första är välkänd för alla initierade i UFO-ämnet:

- Gravitations manipulation

Den andra fungerar genom verkan av reaktion, som jet eller raketer:

- Jet eller elektromagnetisk hög energi plasma raketer

Den tredje är den mest intressanta (Intra Luminar)\* och är den som gynnar resande med högre hastigheter än ljus och framdrivningen fungerar inte som någon av de två första nämnda systemen, utan enligt:

- Total nedsänkning av själva skeppet i en toroid med hög energi frekvens som kontrolleras exakt från en dators manipulation av Etern.

## Manipulation av gravitation

### Vad är gravitation?

Tyngdkraften är inget annat än ett energiflöde inom ett potentiellt energimedium som kallas Ether som är anpassad till en specifik frekvens. Den är inte enkel att mäta från ett existentiellt lågfrekvent plan som Jordens 3D och vad som kan uppfattas är bara dess effekter i form av något som attraherar stora eller små föremål. Således gravitation är ett magnetiskt flöde i en specifik frekvens.

Om det utgörs av en specifik magnetisk frekvens, skulle den vara specifik för varje plats eftersom dynamiken i energi interaktion mellan exempelvis objekt som Planeter, Solar, Månar specifika för varje plats är omöjliga att upprepa.

Gravitationen är direkt kopplad till frekvensen av omvandling av den potentiella energin till ett solitt föremål med massa eftersom den mängd gravitation som ett föremål får är direkt proportionell mot dess massa.

Så för att manipulera gravitationen eller för att skapa konstgjord gravitation, vad vi måste göra är att först detektera basfrekvensen för gravitationsflödet för den specifika platsen eller regionen och med det skapa ett elektromagnetiskt flöde med motsatta värden som neutraliserar den genom att använda den destruktiva frekvens principen.

Om gravitationsflödet för en plats är 7,83 Hz då måste vi generera motsatta -7,83 Hz vilket kommer att motsvarar noll gravitation (0) eller annullerad gravitationspotential. Om du har en frekvens på 7,83 Hz och du genererar - 7,84 Hz har du en gravitationsprocent på +0,01 över gravitationens basfrekvens som skall utjämnas, vilket resulterar i att ditt objekt eller skepp långsamt stiger upp. Om din bas är 7,83 men du genererar -7,82 går ditt skepp långsamt ner. Du behöver bara manipulera de frekvenser som dina motorer genererar för att manövrera ditt skepp eller för att avbryta gravitationen på en plats.

För att åstadkomma det kan vi använda exakta instrument som magnetiska interferometrar. Där vi leder en känd specifik och stabil elektrisk ström genom en serie supraledande spolar som tillsammans har en annan supraledande spole isolerad med ett icke-ledande skikt på cirka 30 nanometer. Kvant hoppet för varje elektron mellan de båda supraledande spolarna kommer att påverkas direkt av närvaron av det hög-energi magnetiska fält som motsvarar gravitationen. Skillnaderna i elektronflöde mellan interferometerns två poler på grund av närvaron och inverkan av gravitation på deras elektroner bestämmer frekvensen av gravitationen som sensorn utsätts för med hjälp av en dator.

Datorn kommer att göra de nödvändiga beräkningarna och med dem kommer den att forma en kontroll algoritm för motorerna som i sin tur kommer att ändra eller justera deras utfrekvens enligt instruktionerna och behovet i varje ögonblick.

### Generatorer för generering av Gravitation

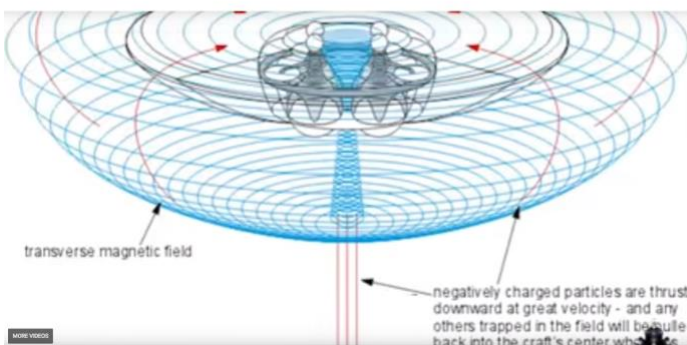
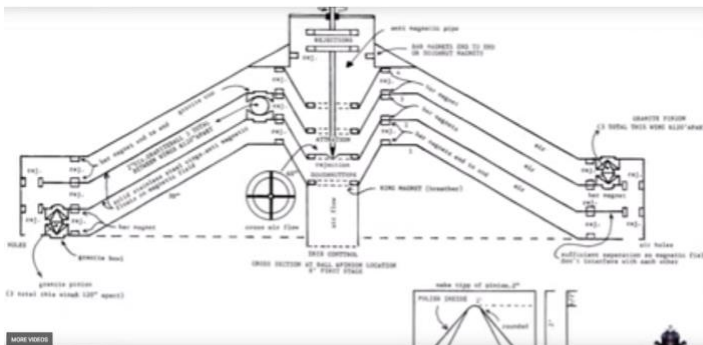
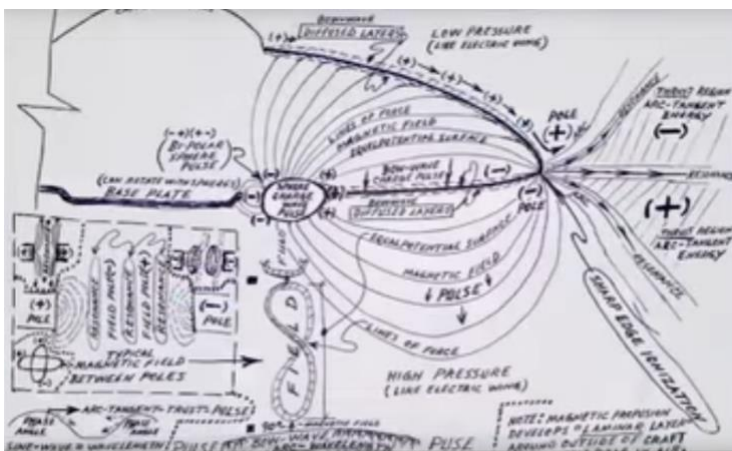
Gravitations generatorer liknar generatorerna för Traktor Strålen som är principiellt likadana, endast större. Generatorerna placeras längs skrovet på strategiska platser av ett skepp var deras funktion är sammanvävda i syfte att ge en total effekt som omsluter hela skeppet.

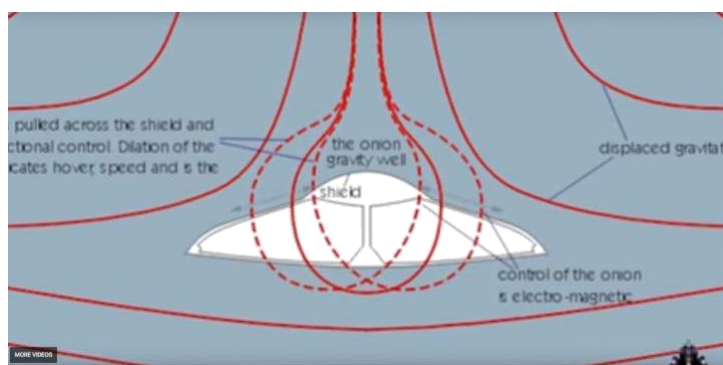
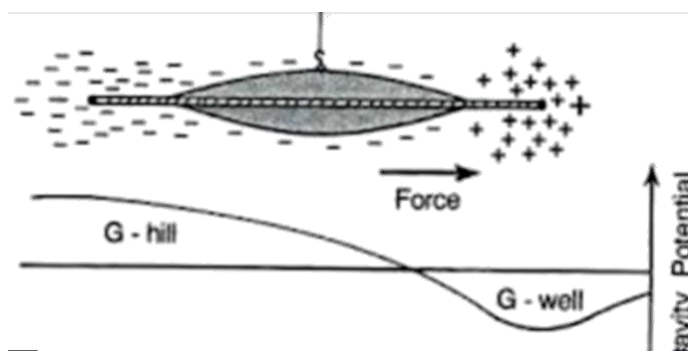
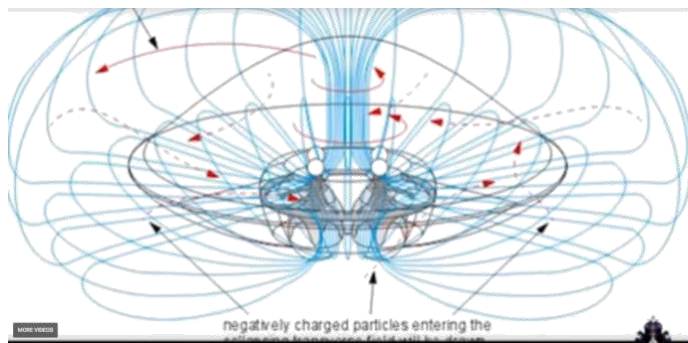
Dock till skillnad från Super Luminar i en total nedsänkings toroid som vi kommer att beröra senare, dessa små gravitations generatorer kommer att kunna justera värdena på de elektromagnetiska gravitations flöden visa vie de platser eller specifika områden skeppet befinner sig över.

I likhet med jag beskrev ovan, kan en gravitations generator utjämna gravitations effekten eller manipulera den enbart genom att ändra sina utsända frekvenser. Således, om alla generatorer balanseras förblir skeppet statistiskt under flygning. Fast om vi ändrar värdet på de främre generatorerna kommer Jordens gravitation att påverka skeppets nos mer än svansen och skeppet kommer då luta framåt. När vi ändrar värdena för en ving lutar skeppet åt den sidan. Gravitations generatorer arbetar eller fungerar således som kontrolltytor liksom skevroder och klaffar för traditionella flygplan.

Gravitations generatorerna kan ändras på det hela taget för att skeppet skall röra sig i önskad riktning för att skapa en gravitations gradient framför sig. Skeppet faller bokstavligen in mot önskad färdriktning.

Jag visar några schematiska bilder, de är från er webb men de kan fungera och kan laddas ner från er webb, all information kring våra skepp finns dock inte där.





På grund av att gravitations generatorer placeras längs skrovet på ett stort fartyg leder naturligt till att antalet är färre för mindre skepp. Det visar behovet av optimal användning av dessa generatorer för triangel skepp eller den så kallade TR-3 (Jordiskt skepp)\* var en gravitations generator är placerad i varje hörn som en optimal grundläggande placering. Även om detta framdrivningssystem är tyst och tillåter höga hastigheter, räcker det inte i sig för att göra det möjligt för dessa skepp att nå hastigheter nära ljuset, än mindre för att övervinna ljusets hastighet.

Gravitations generator bygger i stort sett på samma princip som den som används för Traktor Strålen och består i sin vanligaste konfiguration av flera lager av roterande sfärer inuti varandra. Varje sfär består av en icke-ledande legering eller material med super hög beständighet mot höga temperaturer och den är helt fylld med en metallisk vätska i en speciell blandning. Den närmaste terrestra motsvarigheten är berikat Kviksilver eller Röd Kviksilver. Det som sådant används även i vissa modeller av skepp.

Sfärerna roterar i motsatt riktning mot varandra vid ett varvtal (RPM) mellan 10 000 och 100 000. Skillnaderna i hastighet mellan var och en av sfärerna och deras förhållande till de andra orsakar en intern förändring i utsända gravitationens frekvensen.

Kom ihåg Gravitationen inte är något annat än magnetism med mycket hög frekvens.

Vad det gäller dessa ritningar så är de mycket grundläggande vad det gäller gravitations motorer. Mycket av detta är känt på Jorden. Även den allmänna befolkningen känner till det men de har inte tagit det till sig. Det är inget tvivel att delar av den kunskapen har delvis getts av andra raser men även att stjärnfrön överfört sådan information.

Information om Supra Luminar Flygning som jag har bidragit med.



De finns inte på Internet, jag har skapat dem. Jag har använt toroider från nätet, var jag visar ett science fiction skepp som jag ändrade med Photoshop för att illustrera toroiden i vilken ett skepp är insvept för att flyga snabbare än ljuset.

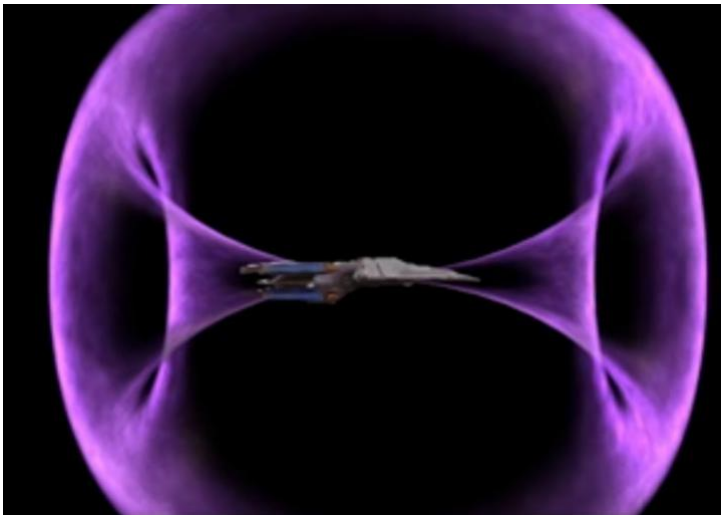
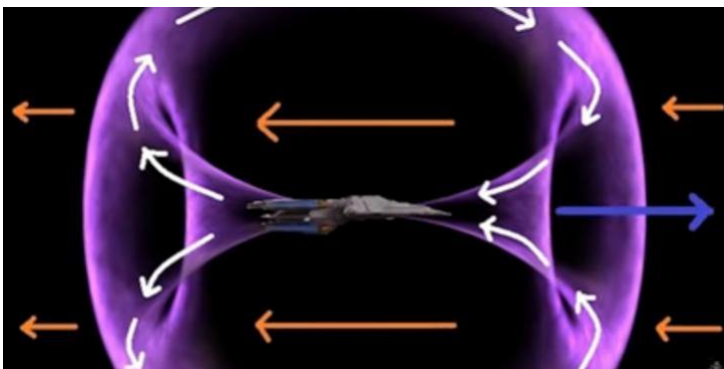
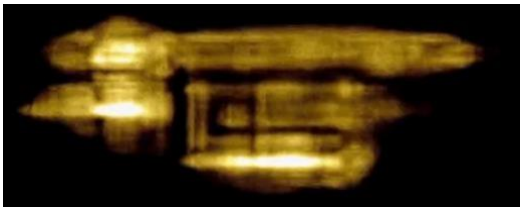


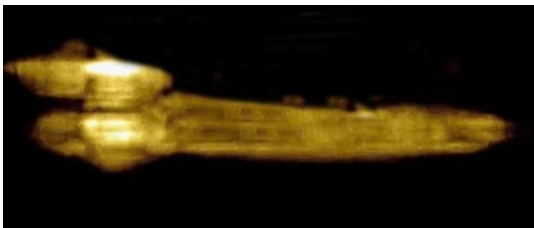
Illustration av Supra Luminar resa - över ljusets hastighet



Detta är Alcyone-skeppet sett från ett teleskop. De är riktiga bilder men förstärkta i kontrast:



Dieslientiplex-skepp (Bild välkänd):



Arkturian



Royal Draconian:



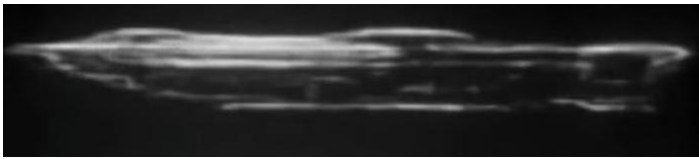
Ett skepp som jagar en raket:



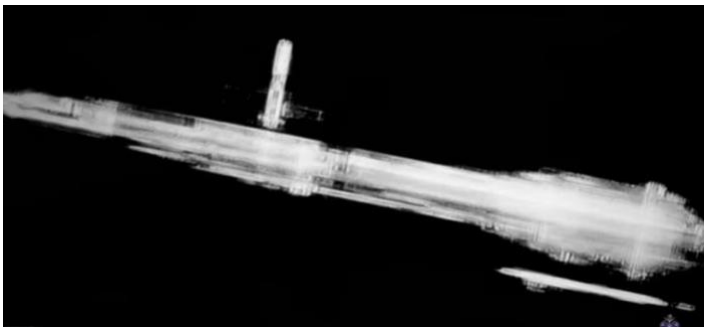
Ett av våra fartyg:



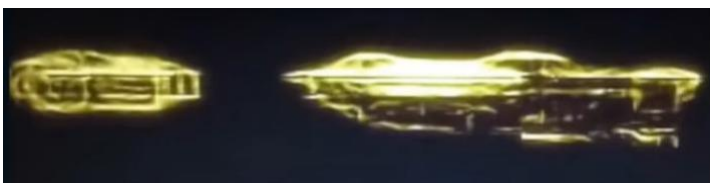
Taygetan lastfartyg:



Centauri stort kryssningskepp:



Andra Taygetan skepp:





Robert: Är de gyllene eller är det en effekt av ett fotografi?

Swaruu: Du ser bara hot spots av fartyget, där solen träffar det.

Taygeta har också fartyg av Scimitar klass 'b' och Scimitar 'a'. "a" är fångst och "b" är attack. Skillnaden är att attack skeppet är tyngre.

Scimitar 'b' anländer till en plats och tar ner medlemmar i vårt team, fordon, utrustning etc. Scimitar 'a' är snabba, lätta, designade för att nå andra jaktskepp.

Scimitar mäter 60 +3 meter med:

- två reaktorer,
- ger 2,5 till 3 TEV:er kraft,
- ("b") kan ha en besättning på 7 + 1,
- "a" är bara två besättningsmedlemmar, även om de kan bära fler.

Ok, jag har redan gjort en generell beskrivning flygning med magnetisk utjämning via användning av gravitations dämpare. Sensorerna som används är mestadels av typ interferometer vilka lokaliserar exakta magnetiska gravitations frekvenser längs skeppets flygrutt. Därifrån skickas informationen till datorn i skeppet som ger instruktioner till de enskilda generatorerna längs fartygets skrov som leder till att den aktiverar alla eller några specifika i enlighet med den manöver som ska utföras.

Generatorerna kommer att modifiera den exakta utgångs frekvensen för dess högenergi högfrekventa magnetism (gravitation). Det sker genom att modifiera hastigheten eller hastighets skillnaden mellan de olika sfärerna fyllda med supraledande vätska. Denna vätska är inte känd på Jorden eftersom den är speciell och högteknologisk men dess närmaste motsvarighet på Jorden är berikat kvicksilver eller rött kvicksilver (som fortfarande används i vissa icke-Jordbaserade skepp). Skillnaden i rotationshastighet mellan sfärerna styrs av parametrar och instruktioner som ges via datorn.

Själva gravitations generatorernas sfärer är gjorda av icke-metalliskt kompositmaterial som är mycket motståndskraftigt mot dynamiska krafter och höga temperaturer. I sig självt har dess elektromagnetisk sett har deras egenskaper tagits bort och de fungerar bara som vätskebehållare, liksom att de vore enbart sfärer av supraledande vätska som roterar med olika och motroterande hastigheter.

Vilket betyder att drivningen av rotationen av generatorernas sfärer är elektriskt eftersom dessa sfärer fungerar liksom en typ av "elektrisk motor" vilket gör det onödigt att installera ytterligare externa motorer för drivningen. Den typiska rotationshastigheten pendlar mellan 10 000 RPM och 200 000 RPM.

Enbart med dessa motorer kan ett skepp uppnå en hastighet nära 50 000 km/sek vilket utgör en ansevärd del av ljushastigheten, noga räknat 1/6 (16 - 17 %) via detta system av framdrivning via gravitation.

Kraften eller strömstyrkan (i brist på ett bättre ord) hos motorerna är direkt proportionell mot fartygets totala massa som den grundläggande faktorn för den storlek och fördelningen samt energiförbrukningen för den gravitations utjämning som görs för varje skepp.



Minsta antalet gravitations utjämnare ett skepp är 3. Om de är färre finns det inget sätt att kontrollera skeppet väl som skedde för Die Glocke Nazi skeppet med kaotiskt resultat som följd eftersom det bara hade en utan funktion för kontroll av det skeppets utgångs frekvenser.



Illustration av Tyskarnas försök att bygga ett antigravitations skepp (WWII) - Wikipedia

**Robert:** Om du använder dessa motorer har effekten av skeppets form någon betydelse? Skeppen behöver inte vara aerodynamiskt utformade, eller hur?

**Swaruu:** Javisst det spelar ingen roll men du måste först förstå vad skeppet skall användas till. Om skeppet kommer in i atmosfären, ja då krävs en viss aerodynamik. Dock strängt taget en elektromagnetisk toroid som omsluter ett fartyg skulle vara det som ger den aerodynamiska formen och inte formen på skrovet. Trots det är de väldigt avancerade skeppen som Taygetan SUZY-klassen strukturellt aerodynamiska.

Vid Supra Luminar flygning eller användning av plasma jet- men även framdrivning via gravitation, dvs. med alla 3 metoderna, innebär det att om ett skepp är insvept i sin elektromagnetiska toroid, med en förändring av densiteten, jämfört med den externa (densitets skillnad mellan fartyget och dess omgivning) ... är formen på skrovet irrelevant. Det gör det möjligt att flyga dessa skepp i kub- eller tegelform i enorma hastigheter utan problem.

Efter min utläggning ovan kan jag nämna att anledningen till att många skepp är diskformade, särskilt de små, är för att det är den mest lämpliga formen för att främja det dynamiska flödet av gravitationsvågorna som genereras av dess små motorer med relativt sett låg effekt. Detta dynamiska gravitationsflöde kallas Flux i ett skepp. För större skepp med kraftigare motorer är diskformen irrelevant.

**Robert:** Jag antog att de flesta skeppen var diskformade men när jag såg en bild av Suzy insåg jag att alla inte nödvändigtvis är diskformade.

**Swaruu:** Vad som sker är att de diskformade är de vanligaste och på tal om de positiva (gäller det inte längre eftersom de finns så många olika former). På grund av att de diskformade skeppen är de som används för grundläggande transporter fungerar de jämförbart som ett slags bilar för många raser. De finns överallt och alla har en eller flera.

Med detta sagt vill jag fråga dig vilken form tror du är den vanligaste för interstellära skepp... ? Kan du säga mig det?

**Robert:** Den sfäriska. Toroiden formen eller den skulle inte ha någon form eftersom den bara manifesteras.

**Gosia:** Sfärisk eller den typiska som den som Meier (Billy Meier)\* visade.



Billy Maiers visar ett Taygetan skepp

**Swaruu:** Nej.

**Robert:** Vilken är det?

**Swaruu:** Asteroid formen... Och det är inte ett skämt. Jag är väldigt seriös.



Vanlig konstruktion av skepp för interstellär trafik

**Gosia:** Har de gjort de så med flit? För att se ut som asteroider?

**Swaruu:** En ras infångar en asteroid med rätt sammansättning vilken vanligtvis är metallisk. De urholkar den, placerar motorerna baktill, kabinen längst fram och så har de sitt skepp.

Således behöver de inte bygga något skrov och på så vis har de inte bara skydd mot stötar i rymden utan även ett kamouflage. Det måste klargöras att detta är en låg-teknologisk lösning som används av tusen och åter tusentals civilisationer som börjar ta sina första interstellära steg.

**Robert:** Oumuamua eller vad den nu kallas.



Interstellärt objekt observerat i vårt solsystem - Wikipedia

**Swaruu:** För en ras under utveckling är det förbjudet att tillverka ett 2 kilometer långt polymorft titan skrov, som det i bilden. De använder asteroider eftersom det i sig är "fritt" och i rymden är formen ganska irrelevant.

Beträffande det där Oumauma föremålet är det en vanlig och fullt genomförbar lösning men vi ser ingen substans kring vad som sägs om den eftersom det inte bara finns ett skepp här ute. Det finns tusentals och i pågående interplanetär och interstellär transit.

Enligt vad jag tidigare nämnde när jag beskriver eller blir tillfrågad om vad Oumauma är kan du likna det med när någon frågar dig om något du ser på gatan som ser ut som ett "konstigt" metallföremål med sidodörrar och som rullar på 4- hjul.

Det finns så många skepp/transportfordon att det är omöjligt att upptäcka vilket de har fäst namnet Oumauma på eller hur det nu skrivs. För oss är det bara ännu en lögn från NASA. De ser bara ett skepp som är cirka 100 meter långt (ganska litet) och ignorerar de andra 357 000 som passerar runt det aktuella område varje dag? Det är bara det att människor tror att NASA kan upptäcka allt som passerar genom solsystemet. Det finns ett annat problem här. Många fartyg rör sig inte i en observerbar densitet från ett 3D perspektiv vilket ytterligare komplicerar allt.

**Gosia:** I teorin bör inget ses om de ska vara i 5D, eller hur?

**Robert:** Men som jag förstår det som att komma in i atmosfären under Van Allens bältena då förändras situationen.

**Swaruu:** Ja, de är synliga från 3D och du kan se många eller den del av deras elektromagnetiska spektrum (inklusive det synliga ljus spektrum) som fartyget sänder ut. (Inte hela skeppet). På grund av detta kan man delvis inte känna igen många fartyg som de jag har visat här. Och det problemet gäller även för planeter och avlägsna solar. De ser bara 3D-delarna av det som är utanför, inte allt av det som är utanför eller bara 3D-komponenterna av objekt av andra densiteter eftersom en högre densitet som 5D inkluderar 60 % av 3D.

Jag avslutar nu sektionen om gravitations impuls motorer.

I nästa avsnitt kommer vi att tala om - Jet framdrivning via högenergi elektromagnetisk plasma.

### **Avslutande tillägg i samtal mellan Swaruu och Gosia (från videon)**

Ett par dar efter att Swaruu avslutat presentationen samtalade vi med henne då hon var på Andromedian biosfär skepp bakom månen. Hon ville visa vad hangarerna på det skeppet liknade - vilket framgår i bilden nedan.

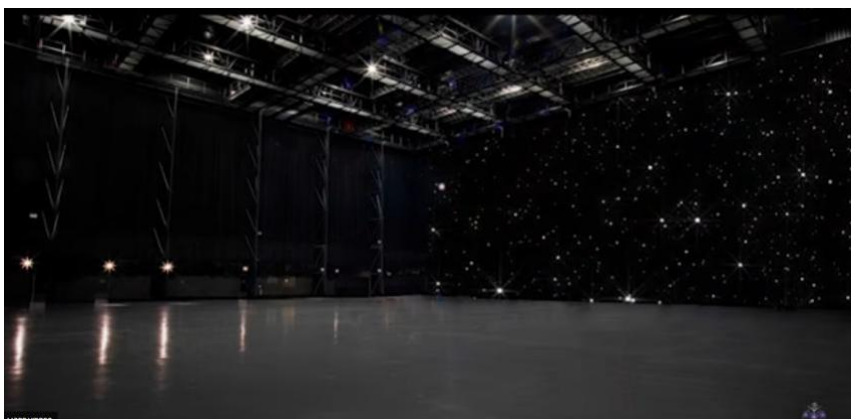


Illustration av hangar var skepp kommer och går från större skepp

Hon sa att hon mixade med bilder från Internet för att de så mycket som möjligt likna dem som hon ser dem där på skeppet - jag är i denna hangar just nu på sidan av skeppet. Denna plats är var de landar och har s.k. jaktskepp stationerade som mitt Suzy.

Ja, det finns komponenter av mänskliga hangarer i bilden - men det skiljer sig inte mycket från hur dessa hangarer verkligen ser ut. Strukturerna på toppen, väggen till vänster arbetade jag intensivt med för att få den att se ut som denna här. Grunden är mörkare nästan svart men det ser dock inte ut exakt lika utan är lite av klipp och klistra.

Det som i bilden verkar vara en glastruta (liknande) mot rymden är bara ett energifält och ingen materia var skepp kommer och går. Hangarerna ligger på sidan av skeppet var varje ljusprick på skeppets sida representerar en hangar, se bild av skeppet. Eller om den inte är aktivt representeras det av de mörka partier på sidan.

Swaruu säger att det är format som en stor triangel. Hon har använt en star-wars bild som grund för att visa skeppet men i star wars bilden syns inte prickarna. Information hur skeppet verkligen ser ut döljs i dessa filmer.

Skeppet är en 811 km lång biosfär som de lever på. Det ligger i ett stationärt omlopp 491 000 km från Jorden bakom månen och månan är 384 400 km från Jorden.



Illustration av Andromeda biosfär skepp bakom månen