

Translation English - Swedish  
7 July 2022

## **Frequency Mapping-Unknown Regions of Space (Stellar Navigation part 7-Swaruu of Erra-Pleyades)**

Author, Cosmic Agency, Gosia, Published, Jan 14 2020

<https://swaruu.org/transcripts/frequency-mapping-unknown-regions-of-space-stellar-navigation-part-7-swaruu-of-erra-pleyades>

\*) Kommentar översättaren

## **Stjärn Navigation Del 7: Kartläggning Av Regioner i Rymden**

### **Manifestation med frekvenser och kartläggning av rymden**

Innan jag börjar med detta avsnitt vill jag ta upp en viktig punkt...

Jag har tidigare sagt att ett plasma jet skepp kan nå en hastighet på upp till cirka 100 000 km/sekund, vilket är omkring 1/3 av ljusets hastighet. Observera att det bygger metoden framdrivning vilken således kan komma upp i en avsevärd hastighet.

Det finns en etablerad kunskap på Jorden vad gäller lagarna kring massa- och acceleration som är korrekta och handlar om lagen om att objekt som accelereras upp i hastighet även ökar sin massa, vilket även skapar ett exponentiellt behov av att öka den energi som krävs för fortsatt acceleration.

När ett skepp så når ljusets hastighet skulle det ha en massa som kommer att motsvara nivån av praktiskt taget oändlig massa. Av den anledningen skulle även motorerna behöva producera oändlig dragkraft.

Samtidigt som en ökning av ett skepp massa som använder en kärnenergi reaktor för sitt bränsle (inte Noll Punkts Reaktorer) skulle reaktorns massa och det ämne som genererar energin, vare sig det bygger på anrikat uran eller Kärn Fusion Materia Antimateria... även leda till att bränslet får en ökad massa som påverkar kapaciteten hos själva bränslet för att generera en energiökning för fortsatt accelerationen.

Är du med mig på detta?

Denna ökning av drivmedlets massa påverkar inte effekten av Noll Punkt Reaktorer (Zero Point Reactors) som bygger på av-polarisering av kvarts toroid-merkabas (som används av Taygetan-skepp).

Problemet med mass ackumulering och följaktligen ökningen av den motkraften för accelerationen påverkar inte oss även om det tekniskt sett borde göra det. Orsaken är att mängden energi som produceras av en nollpunktsreaktor inte påverkas av någon ökning av den massa som orsakas av den stigande hastigheten.

En Joniserande Kärnreaktor genererar mer energi genom sönderdelning av tungmetaller när dess massa ökar. Ju större massa i kärnan av en joniserande reaktor ju större blir strålningen och ju mer strålning desto mer energi. Den joniserande reaktorn använder exempelvis anrikat uran i kärnan som sönderfaller till berikat uran.

En Noll Punkts Reaktor genererar inte mer energi genom vid ökad hastighet utan dess energiproduktion förblir stabil eftersom nämnda energi inte kommer från någon ämnesrelaterad massa som ger energi när den sönderfaller.

Noll Punkt Reaktors kärna beror således inte av något föremål i sin kärna som genererar energin på grund av att den bygger på andra principer som är mer komplexa men i sin tur mer stabila.

För att förtydliga:

- En kärnreaktor ökar sin energi när dess hastighet stiger i linje med omfattningen av den ökande massan (vilket dock leder till andra problem och är inte så enkelt).
- En Noll Punkts Reaktor ökar INTE sin energi i samband med att skeppet ökar sin massa vid ökning av skeppets hastighet.

Av den anledningen kommer ett skepp som är beroende av en Noll Punkts Reaktor även påverkas av att skeppets massa ökar eftersom det orsakar successivt ökat motstånd när skeppet accelererar. Detta fenomen begränsar skeppets hastighet och accelerationskraft i de fall plasma jet framdrivning tillämpas.

Vi använder en metod som löser det problemet som leder till att vi inte påverkas av ökningen av skeppens massa och det kan hanteras av skeppen själva. När ett skepp ökar sin hastighet och följaktligen genererar ökning av dess massa, kommer skeppet att inneslutas av samma typ av nedsänkings toroid som även fungerar som en skyddande sköld mot slumpmässiga material, stenar och rymd skräp med algoritmer.

Det styrs av skeppets dator baserad på kontrollerade algoritmer som innebär att skeppets massa reduceras och gör det lättare. Tack vare denna metod och dess hantering så kan ett skepp fortsätta att accelerera till minst 1/3 ljushastighet eller 100 000 km/sek.

Dessa hastigheter är användbara för interplanetärt flyg men är för långsamma för interstellära resor. Med den hastigheten skulle det fortfarande ta ett skepp 1 466 666 år att resa de 440 ljusåren från Taygeta till Jorden. Det är naturligtvis anledningen till att vi hoppar inom Ethern som vi redan förklarat.

Jag nämner även detta för det fall forskare på Jorden skulle argumentera att 100 000 km/sek är för hög hastighet att uppnå med en framdrivning enbart baserad på action - reaktion principen. Och han eller hon kommer i så fall ha rätt men genom att ändra fartygets densitet underlättas problemet.

Supra Luminart resande gör att ett skepp kan resa direkt från utgångspunkten till destinationen eller hoppa successivt mellan platser till slutdestinationen. I vår frekvenskarta för resor från Taygeta till Jorden är bas frekvenserna för varje punkt mellan Taygeta och Jorden kända. Vill du stanna vid en mittpunkt kan du bara schemalägga hoppet till den punkten om du inte direkt vill ta dig hela vägen till Jorden. Således kan du alternativt göra en serie hopp var ett skepp kan ändra rörelse vektorn och det leder till att du kan se supra luminar flygningen som något som liknar en traditionell avstånds- och positionskarta.

För att hoppa till förprogrammerade punkter ritar du bara en bana av rörelse vektorer för hur skeppet skall färdas genom etern. I den kartan finns det varken noterat tid, avstånd eller positioner. Om du inte vill stanna vid några andra platser eller planeter på vägen från Taygeta till Jorden är detta inte särskilt praktiskt om du bara vill ta dig från punkt A till punkt B. Logiskt sett gäller det för vilken punkt A och B som helst och utgör inte bara resande mellan Taygeta till Jorden.

Emellertid kan det finnas ett syfte att stanna för att kartlägga interstellära frekvenser i rymden för att förbättra detaljerna i befintlig data och för att skapa nya kartor över utforskade platser.

I det fallet kommer skeppet tillfälligt stanna i djupet av en tom rymd för att göra avläsningar av gravitation och eter frekvenserna vid den punkten samt registrera det i datorns minne, för att sedan fortsätta till nästa punkt. På så vis kan vi komplettera med specifika frekvenser för varje punkt som på en traditionell avståndskarta med deras respektive frekvens punkter i etern.

Nu kan inte detta bara göras, även genom att förstå gravitations- eller eter flödet (samma sak) i den djupa rymden kan du matematiskt beräkna vad som skulle kunna hända på den utforskade punkten.

Se exempelvis på detta:

$2+2=4$ ,  $4+2=6$ ,  $6+2=8$  / 1320 betyder vad i detta sammanhang?

**Dhor K'áal'él:** Och det är bara rymden i ett enda plan. Det som saknas här är att lägga till de tidsmässiga planen som överlagring till det som Swaruu beskrev.

**Gosia:** Swaruu jag förstår inte vad det betyder.

**Swaruu:**  $2+2=4$ ,  $4+2=6$ ,  $6+2=8$  ... 1320 är känt mellansteg... det okända, utan kartor.

Vi känner till att eterns matematiska dynamik på den platsen är från föregående summan plus 2. Om således  $2+2=4$ ,  $4+2=6$ , är  $6+2=8$  är den matematiska dynamiken av eterns frekvens övertoner på en känd plats nära det okända, därigenom kan vi dra slutsatsen att eter frekvensen 1320 i sin närhet har värdet 1318 och sedan 1322. Skeppet gjorde inga avläsningar vid 1318 eller 1322 men matematiskt vet vi att de finns där.

Även om det som visas är väldigt enkla nummer i jämförelse med de sanna frekvenserna som handlar om tal med 18 nollor som interagerar med extremt komplexa matematiska formler som återspeglar den matematiska interaktionen av frekvensövertonerna i eter-gravitationsflödet på en plats, så följer de numren samma princip.

Matematiskt kan du veta från avläsningarna av en plats vad dess förhållande är till nästa. Det tenderar att stämma överens med samma matematiska principer. Därmed kan du förutsäga en stjärn frekvenskarta utan att ett skepp behöver göra avläsningar på alla platser.

Om  $2 + 2 = 4$ ,  $4 + 2 = 6$ ,  $6 + 2 = 8$  så är  $1320 + 2 = 1322$  och den föregående är  $1318 + 2 = 1320$ .

Är det tillräckligt tydligt?

Alltså, genom att känna till den matematiska dynamiken i den kända rymden kan du känna till den matematiska dynamiken i det okända rummet.

Etern utgörs både av den kända och okända rymden och Etern är gravitationen eller gravitationen utgörs av ett flöde eller en ström i etern liknande en havsström i en del av havet.

Du har ingen liknande information på Jorden som sådan men det jag beskriver är navigation bland stjärnorna på en relativt enkel nivå. Som Káal'el nämnde, om vi även skulle behöva lägga till tidsmässiga lager skulle det öka komplexiteten hos de matematiska algoritmerna.

**Dhor K'áal'él:** Ja, om jag bara kan tillägga. Vad Swaruu förklarar så saknar du inte bara de tillfälliga delarna av dåtid, nutid och framtid. I exemplet med sifferserien av eterns flödes frekvenser illustrerades dessa som fasta värden när de i den verkliga rymden är variabla. Vad jag menar är att de anpassar sig inte till fasta värden som 1320 utan befinner sig i en ständig utveckling av numeriska frekvenser som ändras i vad som från skeppets medvetande uppfattas som tid.

**Swaruu:** Ja, även det skulle läggas till ytterligare komplexitet, eftersom det är en överton... av en frekvens och inte är en fast frekvens utan en matematiskt perfekt sekvens som orsakar eller bildar det som uppfattas som en plats.

Det är som musik och det betyder att musik är en perfekt sammanflätad sekvens av frekvenser, där varje ton eller grupp av toner relaterar till varandra är det som utgör musiken. Det är samma sak i etern.

Frekvensernas övertoner är eller utvecklas på ett perfekt kalkylerbart sätt vilket skapar en blandning av frekvenser där varje överton skapar stående vågor som i sin tur bildar de objekt som vi ser på varje plats. Och "tempo" i musiken, rytmen och varaktigheten av varje ton som den relaterar till av de som spelas av de andra instrumenten, bildar en hörbar blandning av ljudvågor i konsertsalen som inte är något annat än ljudvågor. Genom ett medvetandes betraktande ges de en mening var själva konserten upplevs som konst, musik och något vackert.

Ljudvågornas blandningen i konsertsalen skulle motsvara gravitations flödena inom etern. Bara genom inblandning och tolkning av ett medvetande kan det tolkas som en konsert / eller en materiell plats i form av solar, planeter samt civilisation och allt annat. Dessa är bara gravitationsflöden men medvetandet tolkar dem och omvandlar dem till något med mening.

Approp frekvensen 432 som summerar till 9 är en konstruktiv harmonisk frekvens eftersom den främjar bildandet av stående vågor enligt sinnets eller medvetandets frekvenser som uppmuntrar dem. Det är därför de lägger till nio. (Se kampen mellan 432 Hz och 440 Hz - <https://www.youtube.com/watch?v=wZWDWXkVoOs>)\*

Om det inte är en matematiskt korrekt perfekt sekvens (musik) så kollapsar den stående vågen och materian disintegrerar för att återgå till etern.

Således för att skapa mer komplex musik, allt från en enda flöjt till en komplett konsert läggs matematiska algoritmer som styr ljudvågorna var alla är perfekt sammanflätade för att skapa en komplett och komplex konsert. På samma sätt skapar de stående vågornas ökande komplexitet och övertoner något som även kommer att generera mer och mer komplexa objekt som solsystem, planeter och konstellationer.

Om du vill kartlägga ett mindre område som ett solsystem kan du resa omkring med skeppet via gravitations- eller plasma jetmotorer samtidigt som du gör avläsningar av gravitations värdena via datorn. Detta gäller dock bara för begränsade områden, eftersom för avläsning av interstellära eller hela områden av konstellationer blir hastigheten för en gravitations- eller plasma jetmotor för låg för att kunna skapa en stjärnkarta under en rimlig tidsperiod för skeppets besättning (SIT-tid mätes inifrån skeppet och baseras på besättningens uppfattning).

Av den anledningen använder vi metoden att hoppa med supra luminar flyg från en punkt till nästa. Även om detta lämnar utrymme mellan "hoppet" utan att mätningar görs så är det tillräckligt för att kunna ta ut flödes avläsningarna och gravitations värdena mellan de redan uppmätta punkterna eftersom datorn kan fylla ut utrymmena med korrekta värdena, eftersom vi känner till algoritmerna som styr frekvensövertonerna för dessa områden.

**Robert:** Och om du inte kan komma åt etern och få alla dessa koordinater utan stora ansträngningar?

**Swaruu:** Du behöver en referens och den referensen är gravitations avläsningarna men det skulle vara möjligt att direkt koppla samman medvetandet med Alltet - med Källan, i teorin ja. Det är bara det att den data som är nödvändiga för att vägleda fartyg genom den djupa rymden som inte är utforskad behöver siffror och mätvärden i storleksordningen biljoner och åter biljoner av data. Och vi kan inte via sinnets medvetande hantera sådana omfattande sifferserier.

Genom att lämna över det till datorn för att beräkna detta, är även det på sätt och vis som att nå källan, eftersom skeppets kvantdator är designad för att komma åt etern för sina egna beräkningar. Beräkning av sannolikheter i ett kvantfält var fältet utgör etern och till det de tidslinjer som är skapade eller associerade med det medvetande som observerar allt detta. I detta fall datorns medvetandet .... som emulerar eller ökar effektivt området för den som lotsar skeppet (som utgörs av ett medvetande i en biologisk kropp).

**Gosia:** Och hur omfattande har ni kartlagt rymden? Var har ni ännu INTE varit för att kartlägga?

**Swaruu:** Det går inte att kartlägga allt. De handlar mer om något som liknar korridorer i rymden som kan användas i något som liknar ett nätverk, var vissa strukturer som vanligen används för resande i rymden är vad vi kan säga att vi känner väl. I teorin innefattar det Vintergatan och M33 (Triangelgalaxen är en spiralgalax i stjärnbilden Triangeln)\* samt delvis andra galaxer.

Områden kan utforskas enbart med hjälp av matematiska algoritmer genom att jämför dem med data som vi redan har. När man ska utforska andra galaxer som även är möjligt och har gjorts, är dessa mer okända områden att resa till med de "avstånden", även om kunskapen finns att allt är på samma "avstånd" sett från etern var allt nås från etern med samma hastighet. I praktiken är problemet dock att skepp som går ut för att utforska inte kommer tillbaka.

**Robert:** Och allt detta blir komplicerat när tidslinjer ändras. Vilket betyder att det skulle behöva skapas en stjärnkarta för varje tidslinje? Och för varje densitet?

**Swaruu:** Det är ett annat problem och orsaken till att skeppen inte kommer tillbaka är att tidslinje variablerna blir för många.

Jag känner inte till hur jag ska beskriva tids- manipulation via skepp utan att först komma in på den gigantiska frågan om vad tid är. Låt oss nu därför ta oss an ämnet tid.