

Translations English - Swedish

1 Nov 2022

Stellar Navigation 4 (Part 1) - SIT Time - Spaceships in Hyperspace (Athena Swaruu)

Author, Cosmic Agency, Gosia, Published July 22, 2022

<https://swaruu.org/transcripts/stellar-navigation-4-part-1-sit-time-spaceships-in-hyperspace-athena-swaruu>



Athena Swaruu

Original Spanska - 2 April 2022

*) Kommentar översättaren

Stjärnnavigation 4 (Del 1) - SIT Tid - Rymdskepp i Hyperspace

Robert: Hej Tina. Här kommer en kort fråga. Om vi känner till att ett skepp är detsamma som en portal och ett skepp har SIT-tid (Ship's Internal Time) av vilken anledning finns ingen SIT tid när du passerar genom en portal? Tänker bara.

Swaruu X (Athena): Ja, allt är lite bak och fram dem emellan som med en strumpa ut och in men de bygger på samma princip.

Styrningen eller navigering av ett skepp som förs fram (under ljushastigheten)* via Icke-Hyper Space teknologi eller så att säga via traditionell navigering ökar residens längd eller SIT.

Just detta framförande via navigation och inte via hopp som vid resor inom HyperSpace är artificiell i den meningen att navigering tekniskt sett inte skulle behövas för resan. Istället för att hoppa direkt från Temmer till Jorden måste ett skepp först ta sig bort från den interplanetära rymden omkring eller nära Temmer därifrån kommer skeppet att öka hastigheten genom att drivas av PlasmaJet, för att sedan göra hoppet in till Hyper Space.

Den förflyttningen är tekniskt sett onödig men görs baserat på normer av samexistens och för att undvika olyckor på grund av att plötsligt anlända till en plats med ett stort skepp kan orsaka en kollision med något annat parkerat skepp vid resmålet.

Detta är en aspekt men det finns även en annan.

Enligt ovan nämnda regler kring navigering kommer ett skepp vanligtvis inte att programmera frekvenshoppet (Hyper Space) från utgångspunkten direkt till platsen för destinationen utan kommer att färdas som en "larv", i brist på ett bättre ord. Effekten av det är att navigationsdatorn inte kommer att påtvinga ett drastiskt hopp mellan Temmer och Jorden (som en portal skulle göra), utan kommer att skapa en progressiv, subtil sekvens av punkter på en frekvens karta.

Vilket exemplifieras av vad jag redan har förklarat för dig, var det från eter-sidan eller den sida som en navigationsdator observerar skapas en hel karta fylld av numeriska frekvensvärden som representerar massa i form av summan av gravitationen från vad som än befinner sig mellan startpunkten och slutdestinationen.

Här ett numeriskt exempel:

- Om Temmer har ett enkelt värde på 10 och Jorden 100 (inga värden av överlägsenhet bara ett exempel med två siffror), så kommer en portal att göra det möjligt att hoppa från frekvensvärde 10 till ett av 100 vid portalen kärna och var hoppet från Temmer till Jorden sker omedelbart.

Ett skepp däremot kommer dock att ändra sin frekvens med hjälp av sina motorer sekventiellt i enlighet efter dess navigeringskarta:

- 10 kommer det att lägga 11 och när det exekverats kommer det att lägga till 12 sedan 13, 14, 15, 16... 97, 99, 100. Denna stegvis process görs även av andra skäl som återigen inte har något att göra med vad som är tekniskt möjligt.

En SIT-tid kommer att skapas på detta sätt artificiellt men inte på grund av själva SIT-tiden i sig som även ger en psykologiskt hälsosam uppfattning om tid för besättningen men som även ger aspekten av att ha möjlighet att kunna lägga om kursen för skeppet när som helst under resan. Om exempelvis ett plötsligt beslut behöver tas via en omväg till Cyndriel. Något som händer regelbundet eftersom det är ett exempel på en mellanstation på vägen mellan Jorden och Taygeta.

En annan orsak till denna steg-för-steg process att ta sig successivt mot målet inom HyperSpace, är vanlig för stora skepp med "betydande storlek", exempelvis Toleka som väger cirka 20 miljoner ton. Detta gäller inte för små jaktplans liknande skepp eller små eller privata transportskepp.

Anledningen är att 20 miljoner ton metall är svår att omvandla med en enkel nedsänkning i en energi toroid som kan ändra skeppets frekvens genom påverkan av dess motorer som styrs av informationen från navigationsdatorn. Det beror på att det krävs en enorm mängd energi för att ändra frekvensen av så mycket metall som utgör en enorm påfrestning för skeppets motorer. Ett sådant stort skepp kommer således att bli påverkad av ett fenomen som jag benämner här som "molekylär resistans" (i brist på en bättre ord).

Ett föremål med stor massa som blir nedsänkt i den toroid som byggs upp av motorerna, tenderar därför att ändra frekvensen på skeppet som kommer att skilja sig mellan det yttre skrovet mot det inre, med betydande tidsförskjutning mellan de yttre och inre delarna.

Effekten blir att det yttre skrovet ändrar sin frekvens först. Därefter kommer förändringen av frekvensen ske av saker och olika föremål inom skeppets inre med mindre massa att ändras först, som trämöbler, gardiner, personer, etc. Sist ändras skeppets stora inre "ryggrads struktur" och andra metallstrukturer som ger det styvhet.

Således kommer inte skeppets motorer kunna ändra frekvensen av ett stort skepp med betydande massa på en gång eftersom mängden energi som det skulle kräva är större än vad motorerna förmår generera.

Naturligtvis är detta en variabel som varierar från skepp till skepp beroende på deras respektive tekniska specifikationer. Fenomenet "molekylär resistans" är således vanligare för större skepp än de med mindre massa.

Jakt-skepp som Suzy eller en Scimitar kan göra omedelbara hopp utan SIT-tid men stora skepp måste manövrera med SIT-tid. Ju större ett skepp desto längre tid krävs det för att resa mellan olika platser. Det är något som skapar en illusion av att det större skeppet är långsammare än ett litet jakt-skepp.

Det numeriskt successiva framförandet representerat av en frekvenskarta som datorn styr motorerna efter, kommer i sin tur att ändra skeppets totala strukturella frekvens som skapar en relativ 'tid' för skeppet själv att hantera, var alla molekyler i ett stort skepp modifierar skeppets alla molekylers frekvens gradvis och säkerställa att de alla är i harmoni med varandra i varje steg.

Med andra ord SIT-tid skapas genom att ge alla molekyler i ett stort skepp får "tid" att anpassa sig till sin nya existentiella vibrationsfrekvens genom att successivt ändra deras frekvens mot den slutliga efter frekvenskartan i en steg för steg process.

Fenomenet "molekylär resistans" kan leda till dödsolyckor i de fall att det inte hanteras noggrant och om motorerna på ett fartyg inte ändrar frekvensen för alla molekyler samtidigt på liknande sätt som för de skepp som kan hoppa direkt utan SIT-tid.

(Som jag förklarade ovan kommer ett stort fartyg först att ändra frekvensen av de komponenter som är mest utsatta för det elektromagnetiska fältet om skrovet och sedan de inre delarna med lägre massa och slutligen de inre delarna med stor massa).

Om dessa motorer inte förmår genomföra frekvensändringen av molekylerna genom hela skeppet på en gång och fullständigt, kommer en formlös massa av skeppets delar och dess inre ofullständigt nå destinationen. I de fall att skeppet och dess inre lämnade utgångspunkten utan att "tid" gavs att anpassa alla dess molekyler till den nya frekvensen leder det till en dödlig utgång för besättningen.

Av säkerhetsskäl är det viktigt med att "tid" ges för att ändra ett skepps frekvens successivt men det är helt enkelt bekvämare att göra ett direkt hopp som ett strids skepp som hoppar plötsligt från plats till plats även under en luftstrids manöver.

Kom ihåg att motorerna i ett skepp inte bara skapar en aktion/reaktion effekt av en plasma Jetstråle som driver ett skepp fram på traditionellt sätt från punkt 'A' till punkt 'B'. Motorn som i sig själv utgörs av elektromagnetisk plasma är en frekvens modulator som fungerar på ett jämförelsevis liknande sätt som avstärnings ratten på en FM-radio.

Ändringen mellan de ingående interna komponenternas förhållande inom motorn är vad som kommer att generera den exakta utfrekvensen av den skapade elektromagnetiska plasma som avges av motorerna. Toroid effekten skapar även en punkt av elektromagnetiskt återgång mot vad som genereras i motorns kärna så att den kan återanvändas igen.

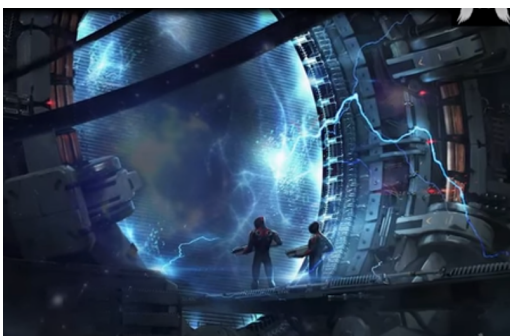
I läge HyperSpace kommer respektive motorer att avge högenergi PlasmaJet med kontrollerad frekvens mot baksidan av skeppet på ett traditionellt sätt men denna elektromagnetiska plasma med sin omfattande energi och frekvens egenskaper kommer att rotera runt skeppet skapande en elektromagnetisk kokong omkring det vilket sedan kommer att gå in genom skeppets främre skrov för att återgå mot motorernas kärnor, varifrån det ursprungligen kom ut från.

Detta flöde av plasma inom skeppet sker huvudsakligen på två sätt:

- genom skeppets egna ledande inre och yttre skrov, och
- genom en serie gigantiska supraledande ledningar i mitten av skeppet som kommer energin från motorerna flyter tillbaka till dem för att återvinnas.

Således kommer skeppet att ändra sin "existentiella" frekvens till vad än navigationsdatorn styr motorerna att moduleras till.

Och baserat på den frekvensen och den Dominanta Frekvens Principen som innebär att när det finns olika energirika frekvenser så kommer de att tendera att utjämnas till genomsnittet av dem alla. Detta innebär att summa genomsnittlig frekvens av alla leder till att om det finns en starkare frekvens så kommer den att bli förhärskande och ändra de andra till att bli samma som den starkare.



En portal utgörs av en energirik toroid vars elektromagnetiska frekvens virvel "center" kommer att omfatta vad som kommer in i den och ändra det till dess frekvens. En portal behöver inte flytta hela sin apparatur till destinationsplatsen, utan behöver bara ändra frekvensen för det som kommer in i portalens kärna som är porten i sig, vilken vanligtvis är rund. Således behöver den inte generera eller använda lika mycket energi som ett rymdskepp som inte bara måste flytta skeppets inre och innehållet i det samt även skeppet själv.

Det är även värt att nämna att portaler liksom skepp kan ha olika kraft och kapacitet. Och det är anledningen till att SIT-tiden för ett skepp kan krävas men uppenbarligen gäller inte det för en portal. Jag hoppas ni förstår vad jag menar.

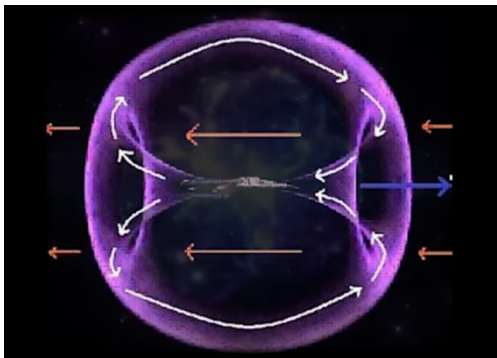
Robert: Wow. Tack så mycket. Mycket intressant och som att alla inte åker iväg "på en gång" utan från en plats till en annan.

Gosia: Wow, ja tack. Vilket svar!

Swaruu X (Athena): Ahh det finns mer. Titta på den här bilden.



Millennium falcon hyperdrive effekten. Den effekten är VERKLIG och är förvånansvärt effektiv. Vad du ser utanför är inte skeppets yttre rymd när det hoppar (förutom i början när det fortfarande är i normal flygning), utan vad du ser som en tunnel är ingången till virveln som utgörs av själva toroiden som produceras av fartygets motorer. Således är det inte något externt utan skeppet självt som producerar den visuella effekten som emanerar från energin som returneras för att återvinnas av motorerna.



Jag vet att du redan känner till den här bilden men den är lämplig att visa för beskriva hur du ser hur processen av energitillförseln. Konen för inloppet är till höger på bilden framför fartyget.

Ljudet varierar inom varje skepp men du hör en mycket kraftig ökning av ljudet från utgående jet och turbinernas ökade varvtal. Det är imponerande kraftfullt och du tröttnar aldrig på att höra intrycket av den enorma kraften hos dessa motorer. Vilket hörs tydligt eftersom det går genom fartygets inre och inte genom rymden.



Och tunneln lyser eftersom det är själva plasman som sänds ut av motorerna. Det är därför det ser ut att vara utifrån men det du ser är kokongen som omger skeppet och det är inte den yttre rymden.



Och linjerna som passerar i början av hoppet syns även. De misstas för att vara stjärnor men är inte det, utan statiska urladdningar eller ljusbågar mellan den energirika toroiden och fartygets skrov.

Gosia: Tack för att du förklarade allt detta, Athena. Det är väldigt detaljerat och imponerande.

Swaruu X (Athena): Du är välkommen. Jag kan fortfarande beskriva mycket mer eftersom jag har inte än har fullständigt förklarat verklighetens numeriska natur och hur det appliceras till kartorna. En annan dag skulle jag vilja bryta ner den numeriska Matrisen.