

Zvezdna Navigacija - Sporočilo s Pleiadov: (Potovanje skozi čas, zvezdni zemljevidi in še več)

<https://www.youtube.com/watch?v=IKjaPq04eBo>

Avtor:
Cosmic Agency, Gosia

Objavljeno:
3. februar, 2019

Predgovor.

Materije ni, je le um. Trdna materija je le iluzija, ustvarjena z manifestacijo namere ustvarjalne zavesti. Vsak prvobitni sub-atomski delec, ki bo posledično tvoril vedno bolj zapletene strukture, je le vozlišče stoječega valovanja, ki izhaja iz harmonične frekvence. To harmoniko ustvarja pozornost ali točka koncentracije pozornosti zavesti. Od najbolj drobnih in preprostih do največjih in najbolj zapletenih stvari je vse produkt velike zavesti, ki ji je holografsko razdrobljeni uspelo, da ima v vsem točko pozornosti.

Časa ni, vse je in vse se dogaja hkrati. Gre le za napredovanje pozornosti zavesti, ki oživlja statično in daje iluzijo pretečenega časa.

Na enak način ni samo čas iluzija, tudi razdalja in ločenost sta iluzija. Ni ne tukaj, ne tam. Le ideja o ločeni točki pozornosti ustvarja iluzijo ločenosti in s tem iluzijo oddaljenosti.

Materija kot taka ne obstaja, ustvarja jo le zaznava zavesti. Njena trdnost je le privid in jo kot takšno zaznavamo le z enega gledišča, točke pozornosti, ne pa tudi z drugega. Z ene miselne frekvence je nekaj trdno, z druge miselne frekvence pa ni. Mentalna frekvenca ni nič drugega kot eksistencialna raven. Je ideja in ideja je frekvenca. Celotno vesolje je velika iluzorna matrica. Velika ideja, ki si jo individualno in kolektivno predstavlja nešteto milijard holografskih fragmentov celote, velike končne zavesti, velike popolne zavesti, tako imenovanega Prvotnega Vira. Vesolje je zamisel, ki si jo je izmislil Izvirni Vir.

Predmet je vozlišče ali točka in vsako točko ali vozlišče na frekvenci znotraj polja potencialne energije, vzdržuje njena lastna harmonična frekvenca in to ni nič drugega kot pozornost, ki je usmerjena na to mesto ali točko, ustvarjalna zavest, ki je individualna ali kolektivna. Čeprav individualna zavest nikoli ne obstaja zgolj sama po sebi, je vedno rezultat vsote več, drugih zavesti.

Celo to, čemur pravimo individualna zavest, naše pojmovanje jaza, naše pojmovanje ega, je oblikovano iz več fragmentov zavesti - pozornosti do sebe in do predstav, ki jih imajo druge zavesti o nas.

Prav tako je rezultat zavesti, ki so postavljene na različnih ravneh od nas, tako z višjih ravni, kjer smo senca nečesa drugega, nečesa kompleksnejšega, kar razlaga preprostejša eksistencialna

raven, kot tudi smo rezultat združitve posameznih zavesti nižjih ravni, kar bi lahko razlagali tako, da smo vsota množice drobnih zavesti, ki izhajajo iz zaznav naših posameznih celic, saj vplivajo na naš način občutenja in na naš način razlaganja tega, kar imenujemo zunanji svet. To se dogaja na zelo zapletene načine, najpreprostejši primer pa bi bil, da se počutimo dobro, če je naše telo v redu, če pa imamo niz celic, ki se iz kakršnega koli razloga ne počutijo dobro, se tudi mi ne bomo počutili dobro. Da, celice vplivajo na naše dožemanje zunanjega sveta, iluzorno zunanjega.

Vsakič, ko imamo fantazijo, nekaj namišljenega, je to projekcija v prihodnost, saj nas prav ta namišljena predstava usmerja k temu, kaj bomo storili naprej. Brez domišljije ne bi bilo prihodnosti. Domišljija je dostop do tistih naprednejših eksistencialnih ravni, kjer tisto, kar si predstavljamo, že obstaja, ne glede na to, kako zapleteno in nemogoče je lahko na prvi pogled.

V strogem smislu ne morete živeti v sedanosti, kot zahtevajo številni duhovni mojstri, saj je sedanost, ki jo zaznava naša zavest, vedno posledica nečesa, kar je bilo že v preteklosti. Resnično živeti v sedanosti pomeni razmišljati v alfa, ki je ustvarjalno stanje zavesti. Imeti popolno domišljijско zavest o načrtu za prihodnost je pomembno, vendar ne toliko kot to, da znamo živeti v domišljijem ustvarjalnem stanju, v Alfa, in tako uspeva vzpostaviti našo zavest, ki deluje le nekaj trenutkov pred tem, kar doživljamo kot zdaj. Življenje v stanju zavesti Alfa bi lahko opredelili tudi kot intuitivno življenje.

Zvezdna navigacija

Prvi del

Čeprav nam naše dožemanje resničnosti kot posameznikom z iluzornimi materialnimi telesi v obliki empiričnih izkušenj narekuje, da obstajata tukaj in tam, bi to lahko veljalo le za navigacijo zvezdne ladje v pod-svetlobnem letu, ki je nižji od svetlobne hitrosti. Pri tej obliki navigacije ali potovanja po prostoru med dvema krajema, lahko uporabite tradicionalni zvezdni zemljevid, na katerem so prikazana ozvezdja, v njih zvezde in planeti z razdaljami med njimi, ki jih tradicionalno merite v astronomskih enotah (AU), to je povprečna razdalja med Zemljo in Soncem, za velike razdalje pa svetlobno leto ali razdalja, ki jo svetloba prepotuje v enem letu.

Te oblike navigacije in izračunavanja razdalj predstavljajo le razlagalni koncept z vidika tretje dimenzije, v kateri se v tem trenutku nahaja Zemlja. Čeprav so UA ali astronomske enote uporabne za kratke razdalje, svetlobno leto ne bo uporabno glede na spremenljivi dejavnik, to je čas. Pri dolgih medzvezdnih razdaljah so UA neuporabne, ker so zelo majhna vrednost razdalje.

Ker je hitrost svetlobe spremenljiv dejavnik, bo rezultat izračuna razdalje relativen le glede na kraj, okoliščine in zavest, individualno ali kolektivno, ki jo meri. Tudi pri povsem samodejnih izračunih so rezultati vedno spremenljivi. Merjenje velikih razdalj na svetlobna leta se uporablja le referenčno, vendar je daleč od popolnosti.

Hitrost svetlobe lahko merimo le v nam znanem kraju ali parametrih in v naši neposredni okolici, ne poznamo pa resničnih vrednosti, ki jih bo imela v drugih krajih ali okoliščinah. Glede na to, da lahko le ocenimo ali približno izračunamo, kako se bo svetloba obnašala v okviru naših prejšnjih izkušenj, ko bo šla skozi te kraje. Zaradi tega je treba izdelati zemljevid ali okvirni načrt vrednosti hitrosti svetlobe glede na posamezno lokacijo, običajno po kvadrantih ali nizu pogostih ozvezdij, vendar bo to vedno približek, ne glede na to, kako natančni so merilni instrumenti.

Ker je skupna hitrost svetlobe spremenljiva, ni zanesljiva za opisovanje velikih razdalj in, kot sem že dejala, je tu uporabljena le kot referenca za vaše razumevanje. Uporabljala bom izraza sub-luminar (hitrost, manjša od hitrosti svetlobe) in supra-luminar (večja od hitrosti svetlobe). Kot sinonim za nadsvetlobni let bom pozneje uporabljala tudi izraz Warp, pri čemer bi bil 1 (en) "Warp" enakovreden 1 (enemu) svetlobnemu faktorju. Za vaše boljše razumevanje jih uporabljam le kot poljudna imena, saj ste s to terminologijo zaradi znanstvenofantastičnih filmov že bolje seznanjeni, in ne kot terminologijo, ki je običajna za mojo raso.

Vesoljske ladje rase Taygeta, tako kot ladje vseh drugih podobnih ras, zaradi zgoraj opisanih razlogov ne merijo razdalj s svetlobno hitrostjo. Uporabljamo Muon Faktorje ali hitrost prenosa energijskega valovanja pri frekvencah leptonskih muonov, ki so na Zemlji znani kot nevtrini. Iz grškega Leptos, "majhen" ali "tanek".

Čeprav se pojem muona precej spreminja med človeško in Taygetsko znanostjo, saj v prvi definiciji vsebuje maso, v drugi pa eterični potencial, ki prav tako prepozna ali opazuje njegovo predispozicijo, da je val, ki potuje prav na točki ali robu med tem, kar bi lahko imenovali materialni svet in eterični svet. Ker je podoben fotonu, je muon, kot ga prepozna Taygeta, hkrati val in delec. Z drugimi besedami, muoni so pol-eterični in vplivajo tako na materialni kot na eterični svet.

Muoni potujejo s faktorji, primerljivimi s tisoči svetlobnih faktorjev, in imajo za Taygetsko znanost več skupnega z delcem tipa Tahion kot s Fotonom, njihov prenos pa je skoraj takojšen. Prav ta majhna zakasnitev skoraj je za nas uporabna za merjenje hitrosti in razdalj, saj je tudi bolj natančna, vendar nikoli popolna, in čeprav se njena hitrost spreminja glede na okoliščine, je zadovoljivo natančna, da jo lahko uporabljamo pri medzvezdni navigaciji. Uporaba muonsko-tahionskih faktorjev pri merjenju hitrosti ali razdalj nas tudi osvobodi uporabe številnih ničel ali decimalnih števil, kot bi to morali storiti pri svetlobnih faktorjih.

Omeniti je treba, da je kodiran prenos muonov oblika prenosa podatkov in komunikacije v živo ali v realnem času med prijateljskimi civilizacijami, ki so med seboj oddaljene celo več ozvezdij, kar omogoča interakcijo in pogovor v realnem času med dvema človekoma na dveh oddaljenih planetih, ki sta med seboj oddaljena več sto ali tisoč svetlobnih let, ali komunikacijo med zvezdno ladjo in njenim osnovnim planetom na ogromnih razdaljah, tudi če je ladja v polnem nadsvetlobnem načinu potovanja. To je zato, ker muoni ne "potujejo" v "merljivem" prostoru v

"materialnem" svetu, temveč potujejo po eteričnem svetu, kjer razdalje kot take v resnici ne obstajajo. Kodiranje Muonov poteka tako, da se pri prenosu izmenjujeta kakovosti TAU in Anti-TAU. To so Muoni ali nevtrini tipa TAU in njihovi ustrezniki z nasprotnim nabojem ali z lastnostmi antimaterije. Kodiranje TAU/Anti-TAU.

Vrste motorjev zvezdnih ladij.

Na tem mestu ne bom opredelila vseh obstoječih vrst motorjev zvezdnih ladij, opredelila bom le tiste, ki jih Taygeta najpogosteje uporablja.

Za sub-luminar letenje se običajno uporabljata dva:

- 1.- motorji za manipulacijo z gravitacijo in
- 2.- reakcijski motorji s plazemskim curkom.

Ta razred motorjev je uporaben le za kratke razdalje ali za natančne manevre znotraj in zunaj atmosfere planeta. Uporabljajo se tudi za premagovanje medplanetarnih razdalj, ne uporabljajo pa se za premagovanje velikih medzvezdnih razdalj.

Za medzvezdne polete uporabljamo toroidne motorje s popolno potopitvijo, ki so funkcija reakcijskih elektromagnetnih plazemskih motorjev. Plazemski curek v načinu popolne toroidne potopitve.

Njihovo delovanje bom podrobno opisala v drugem delu tega pisanja.

Zemljevid zvezd po frekvencah

Za sub-luminar let na kratkih medplanetarnih razdaljah ni potrebno več kot poznavanje zemljevida, kot bi si ga zamislili, s položaji destinacij in planetov. Razdalje / koordinate v tridimenzionalnem načrtu; to je znati brati tridimenzionalni zemljevid v koordinatah X, Y in Z, ki je posadki redno predstavljen v obliki velikega zelo podrobnega holograma, vendar ta način prikaza zemljevida ne bo uporaben v trenutku, ko naša ladja preide v način Supra-Luminar leta ali Warp-a, saj se, kot boste videli v nadaljevanju, vsa pravila korenito spremenijo.

V odsotnosti materije kot take, vesolje obstaja le kot posledica manifestacije zavesti v obliki stoječih valov znotraj morja potencialne energije, imenovane Eter, je vse, kar obstaja, povzeto v juhi frekvenc znotraj omenjene potencialne energije .

Da bi naredili zvezdni zemljevid na razumljiv in uporaben način za nadsvetlobni način letenja, moramo pozabiti na običajne tridimenzionalne zvezdne zemljevide.

Ko povečujemo hitrost in se približujemo hitrosti svetlobe, postopoma izgubljammo natančnost in točnost naših tridimenzionalnih zvezdnih zemljevidov. Ko dosežemo hitrost svetlobe in več, tridimenzionalni zvezdni zemljevidi popolnoma izgubijo natančnost in s tem uporabnost, saj pri teh hitrostih ni mogoče zaznati ničesar zunaj ladje. Njenega položaja na zemljevidu X, Y, Z ni mogoče zaznati.

To pa, če bi lahko dosegli te hitrosti in pri tem ostali na isti eksistenčni ravni, s katere smo začeli: pospeševanje ladje z maso bi povzročilo vedno večji odpor proti napredku. Povečevanje hitrosti ustvarja tudi upor, ki ga je nemogoče premagati z enako silo, ki jo ustvarjajo običajni motorji. To je razloženo v Einsteinovi teoriji relativnosti in delno pravilno.

Kot sem že omenila, je vesolje samo po sebi matrica frekvenc. Za Taygetsko znanost kot za znanost večine podobnih ras to ni le dokazano dejstvo, temveč ga je mogoče tudi izkoriščati ali manipulirati, saj je mogoče umetno spreminjati njegovo strukturo.

Če želimo pluti s hitrostmi, višjimi od hitrosti svetlobe, moramo razmišljati drugače. O zemljevidih ne smemo več razmišljati z razdaljami in položaji niti z vektorji gibanja. Razmišljati moramo le o prvotnih vibracijskih frekvencah. Prvotna vibracijska frekvenca je tista, ki določa nihanja sub-atomskih komponent, ki sestavljajo materijo samo. Je hitrost ali frekvenca med vsakim ciklom depolarizacije med eteričnim poljem in svetom ali materialno ravno v zaporedju 1,2,4,8,7,5 / 3,6,9, ki je že opisano v *Mehaniki Manifestacije (op.p.: drug video)*.

Da bi si ustvarili predstavo o tem, kakšen je zvezdni zemljevid po frekvencah, moramo vedeti, da ima vsaka lokacija ali kraj, kot je na primer Zemlja, določeno in nenadomestljivo frekvenco, ki jo določa v prostor-času, ki ga imenujemo Prvobitna ali Univerzalna Matrica. V primeru Zemlje je ta specifična frekvenca zelo podobna njeni Schumannovi resonanci, ki uradno temelji na frekvenci 7,83 Hz in je s to resonanco tesno povezana.

Čeprav se izraz "Schumannova resonanca" nanaša le na Zemljo, bi lahko rekli, da ima vsak planet in vsak kraj v vesolju svojo "Schumannovo resonanco", čeprav jo omenjam le kot razlago.

To pomeni, da ima vsaka točka v vesolju specifično in edinstveno frekvenco za ta kraj. Če želimo izdelati zvezdni zemljevid na podlagi frekvenc, moramo frekvence urediti v obliki številčne predstavitev in jih registrirati v naši podatkovni zbirki. Na primer, Zemlja bi imela frekvenco 7,83 Hz, Mars: 13,5 Hz, Venera: 221,23 Hz, Jupiter: 183,58 Hz. (Samo osnovne frekvence) Vsaka točka v prostoru bo imela tudi svojo posebno in neponovljivo frekvenco.

Na Taygeti nihanja snovi ne merimo v hercih (Hz), temveč v "ciklih" ali enotah **Dzi'izí**, če je 1 Hz enak **1,894 Dzi'izí**, potem pretvorimo 7,83 Hz z Zemlje, tako da pomnožimo $7,83 \times 1,894 = 14,83002Dz$. Zemlja na zvezdnih zemljevidih bo imela osnovno frekvenco 14,83002Dz, Mars 25,569Dz, Venera 419,00962Dz in Jupiter 347,70052Dz ali enote **Dzi'izí** (Dz).

Dzi'izí predstavlja sprejeto povprečje najbolj prvobitne vibracijske frekvence snovi v 5i gostoti. Osnova je vibracijska frekvenca elementa vodika pri absolutni ničli v medzvezdnem prostoru.

1 Dz je enakovreden enemu ciklu na časovno enoto, za referenčno osnovo omenjene časovne enote pa se vzame perspektiva začasnega trajanja posadke ladje, ki izvaja meritev. (Enota SIT ali trajanje časovne enote znotraj ladje).

To pomeni, da Dz ne more biti popolnoma natančen, vendar je dovolj, da omogoča izračune za učinkovito vodenje vesoljske ladje tudi z majhnimi odstopanji, ki jih bo morala posadka med vsakim potovanjem ali po njem po potrebi kompenzirati na druge načine. Ne smemo pozabiti, da je čas relativen glede na vsako zavest in nikoli ni konstanta.

Pri absolutni ničli ni molekularnega gibanja, zato se temperatura meri kot nič ali odsotnost molekularnega gibanja. Pri tej temperaturi vibracijska frekvenca še vedno vztraja na sub-atomski ravni.

Frekvenca ali nihanje Dz kateregakoli mesta je rezultat vsote in interakcije vseh drugih frekvenc, ki vplivajo na to mesto. Vse, kar obstaja v vesolju, je med seboj povezano z isto juho frekvenc, ki nihajo v enem samem mediju, ki je eter, eter pa je čista zavest. Eter je izvorni vir.

Masa in kompleksnost določenega predmeta v vesolju sta rezultat kopičenja pozornosti, ki jo to mesto prejema od Prvotnega vira ali Etra. Več pozornosti kot prejmete, večja je vaša masa, ki je enaka večji koncentraciji energije.

Razlog, zakaj nek predmet prejme več pozornosti, je odvisen od njegove interakcije z drugimi predmeti, ki ga obkrožajo, saj je vse medsebojno povezano. To velja za vse, od velikih zvezdnih objektov, kot so sonca ali planeti, do majhnih stvari, kot so kovanec, ključ, matica in celo sub-atomski delci. Vsak predmet ima svoj namen in je del večjega predmeta, ki je del še večjega predmeta in tako naprej, dokler ne doseže celote, vesolja ali Prvotnega Vira. Vse, kar obstaja, ima svoj razlog in nič ni naključno ali slučajno v Univerzalni Prvobitni Matrici.

Na zvezdnem zemljevidu s frekvencami v enotah **Dzi'izí** ali v njegovi kratici Dz, več kot ima številka decimalnih mest, večja je natančnost, s katero opišete položaj v Vesolju.

Tako bi za Zemljo frekvenčno število 14,83002Dz predstavljalo sam planet kot celoto. Če dodamo več decimalk: 14,830028452, dobimo več podrobnosti, ki vključujejo frekvenco .000008452 Dz, ki opisuje evropsko celino. In tako tudi položaj zvezd:

14.83002,8452,700532,5100688,71200206, 898210030, 738007332101 Dz nam pove:

(dežela), 8452 (evropska celina), 700532 (Francija), 5100688 (Pariz), 71200206, (Eifflov stolp), 898210030 (restavracija) 738007332101 (miza 4).

Z več decimalkami pa lahko predstavimo, kateri krožnik je na mizi in katero zrno riža je v krožniku ali celo vsako posamezno molekulo. Vsak predmet z maso v prvobitnem matričnem vesolju ima svojo specifično in natančno določeno frekvenco. Skrivnost je vedeti, kakšna je njegova specifična frekvenca, in jo vnesti v koherentno podatkovno bazo, to pa dosežemo z uporabo napredne opreme in senzorjev.

V primeru Zemlje, Evrope, Francije, Pariza, če smo zabeležili frekvenco 14.83002,8452,700532,5100688 Dz, je to vse, kar potrebujemo za usmerjanje naše ladje na to določeno lokacijo. Opozoriti je treba, da frekvence Dz niso koordinate, saj bi nam služile le znotraj običajnega tridimenzionalnega zvezdnega zemljevida za vodenje ladij pri pod-svetlobnih hitrostih ali manjših od hitrosti svetlobe.

Z zemljevidom faktorja vodilnih frekvenc Dz odpravimo potrebo po vnosu prevelike količine nepotrebnih podatkov v naš navigacijski računalnik, zaradi česar ni treba vnašati podatkov z večjih lokacij, saj bi bila natančna specifična frekvenca celotnega osončja tako ali tako prevelika. Tudi pri približevanju Parizu z restavracijo Eifflov stolp kot ciljem ni treba vnašati vsega natančnega zaporedja Dz, ki sem ga navedla kot primer zgoraj, saj je treba z ladjo le priti v Pariz, se spustiti iz načina Supra-Luminar in se nato usmeriti tja s pomočjo običajnih koordinat X, Y, Z ali preprosto z obračanjem in iskanjem cilja z našimi očmi na naraven način. Pri vsakdanji uporabi je običajno, da v bližini Zemlje zapustimo način Supra-Luminar in nato krmarimo po običajnih koordinatah. To je odvisno tudi od velikosti in mase posamezne ladje, pri čemer velike potrebujejo več prostega prostora za manevriranje.

Povzetek, vsak kraj v vesolju bo imel svojo posebno neponovljivo frekvenco kot naslov ali identiteto, ta pa je rezultat seštevka in interakcije z drugimi frekvencami okoli njega.

Vsota, ki ustreza specifični frekvenci vsakega kraja, je rezultat količine pozornosti, ki jo prejme od zavesti ali vsote zavesti. Ta prihaja neposredno iz Etra ali Izvornega Vira, ki ga združuje z vsoto fraktalnih zavesti istega Izvornega Vira; gre za posameznike, ki naseljujejo kraj, ki so ti deli istega Izvornega Vira.

Kot se dogaja v vsakem mediju potencialne energije, da so v njem trdni predmeti, je treba ustvariti stoječe valove, kjer se omenjeni trdni predmeti oblikujejo v vozliščih omenjenih stoječih valov. Za njihovo ustvarjanje potrebujemo harmonično frekvenco, sicer bi bila mehanika ustvarjanja vozlišča ali točke manifestacije materije nemogoča.

Omenjena harmonična frekvenca bo vedno v obliki matematično popolne geometrije, kot je bilo že opisano v prejšnjih delih, zato bo smer ali lokacija določenega mesta v enotah Dz vedno ustrezala predvidljivim in urejenim matematično-geometričnim delcem, ki ustvarjajo matrico urejenih in preučevanih informacij, ki so enake energetske mreži, ki jo Univerzalna matrica ustvarja ali manifestira v svoji fizični obliki.

Če upoštevamo, da je vse povezano med seboj in da je frekvenca določenega kraja kot njegova smer v vesolju tesno povezana in prepletena z vsemi drugimi, ki so prav tako odvisne od drugih v obliki matematično-geometričnega zaporedja, je smer neznanega kraja z uporabo dejavnikov Dz v povezavi s harmonično frekvenco zdaj predvidljiva in vnaprej izračunljiva. To omogoča krmarjenje ladje v juhi obstoječih frekvenc, ki so večinoma neznane, le če poznamo interakcijo med frekvencami nekega kraja. To je le poznavanje harmonične frekvence, ki nadzoruje ali prevladuje nad določenim sektorjem prostora.

Harmonika frekvence v zvezdni navigaciji je urejeno zaporedje frekvenc v matematično-geometričnih oblikah, ki ustvarjajo maso, iz katere so sestavljeni zvezdni objekti v določenem sektorju v prostoru. Ta harmonična frekvenca je enaka glasbi. Biti mora popolna, sicer se bo stacionarno valovanje, ki tvori vso materijo, zrušilo. Vsaka disonanca v glasbi, ki jo sestavlja, bo izničila celoten sistem in dinamiko njegovega nastanka. V tem primeru bi se ob napaki v harmoniki frekvence, ki je programirana v palubnem računalniku, zgodilo to, da bi to povzročilo navigacijsko napako, zaradi katere bi se ladja spustila iz hiper-prostora v trenutku, ki ga narekuje oziroma se pojavi disonanca, in pred prihodom na cilj. To se običajno zgodi v globokem vesolju in posadka bi morala, pred nadaljevanjem potovanja, ponovno razmisliti o navigacijskih parametrih in izračunih, vendar to ne bi povzročilo ničesar katastrofalnega.

Zaporedje, ki mu je treba slediti v obliki poti leta za letalo Supra-Luminar, je zaporedje tesno povezanih frekvenc, ki so razporejene na urejen način. (Glasba). Na slišni način se harmonična frekvenca trajektorije ladje sliši kot zaporedje različnih, a skladnih in sorodnih tonov. Sliši se kot posebna melodija. Bolj ko je ta glasbena melodija kompleksna, bolj natančni bodo manevri, ki jim bo ladja sledila, saj večja ko je kompleksnost, več je podrobnosti, kar je enako kot več informacij, ki jih bo sprejela v smeri-cilj, točk na poti, natančnih, kot je opisano zgoraj v ilustraciji restavracije Eifflov stolp.

Pri zelo zapleteni frekvenčni harmoniki zvočna interpretacija zveni kot celotna in zelo zapletena simfonija, vendar bo serija zvokov, kot je osnovna melodija, pogosto dovolj, da ladja spremeni smer ali da razume, katero frekvenčno harmoniko potrebuje, da doseže cilj. Torej je že eno samo zaporedje ali melodija dovolj, da imamo potrebne podatke za usmerjanje ladje nazaj domov. Melodija in njeni podatki v obliki frekvenc se primerjajo s podatkovno bazo ali zvezdnim zemljevidom frekvenc in računalnik bo določil smer in cilj.

O vesolju, prostoru in galaksiji z vsemi sonci, planeti in drugimi zvezdnimi telesi, ki jih vsebuje, ne razmišljajte kot o materialnih predmetih, temveč kot o enotah frekvence, interpretiranih s številčnimi vrednostmi v Dz enotah. Vsako zvezdno telo ima svojo frekvenco, ki ni le rezultat njega samega in zavesti, ki jo ustvarjajo s svojo pozornostjo, temveč je tudi rezultat interakcije, ki jo ima med vsemi drugimi zvezdnimi telesi, ko je vse medsebojno povezano. Večjo maso kot ima objekt, več pozornosti zavesti prejme, zato je njegova vrednost v Dz enotah višja.

Videti ali si predstavljati vesolje kot sestavljeno le iz vibracijskih frekvenc, ki jih razlagamo z in kot številčno zaporedje. Sedaj si kot primer predstavljajte list papirja, napolnjen s številkami. To predstavlja galaktični sektor. Številke nomenklature ali nizke vrednosti predstavljajo majhna zvezdna telesa, ničle (0,0000) ali številke z zelo majhnimi decimalkami, kot je 0,0000000232, predstavljajo kraje v vesolju z majhno maso na kubično enoto, le sledi elementov, predvsem vodika in helija, ali delce prahu.

Velike številske enote predstavljajo od asteroidov do planetov in sonc. Kot smo že omenili, večja kot je številčna vrednost, večji je objekt ali večja je njegova masa.

Tako lahko že na prvi pogled samo s pogledom na številke na našem listu papirja vidimo in razumemo, kje so objekti z veliko maso. Številčna vrednost praznega prostora, vendar v bližini objekta z veliko maso, kljub temu da v njem praktično ni ničesar, bo prav tako imela višjo vrednost kot ekvivalent v globokem vesolju in bo številčno progresivno padala, ko se bomo oddaljevali od objekta z veliko maso. To si lahko delno razlagamo kot pojav ukrivljenosti prostora v Einsteinovi teoriji relativnosti, ki je sicer večinoma napačna, vendar napačno interpretirane majhne veljavne točke, kot je ta. Prostor se ne ukrivlja, kot pravi Einstein, le zavest je tista, ki očitno popači tkanino ali prostorsko številčno mrežo. Krivi se le um.

Doslej sem govorila o številčnem zemljevidu, ki vsakemu kraju razlaga določene frekvence. To bi predstavljalo prostorski sektor, vendar ni dinamičen. Ima fiksne in ne-animirane vrednosti kot fotografija. Toda vesolje ni takšno, je dinamično in se vedno spreminja, kjer je edina stalnica sprememba.

Zdaj si predstavljajte kup papirjev, ki so eden na drugem in vsak je napolnjen s številkami, ki so enakovredne določenim številkam na prejšnjih listih, vendar z rahlim povečanjem ali zmanjšanjem vrednosti, ki napreduje med več listi papirja. Vsak list bi predstavljal določen trenutek v času, listi, zloženi drug na drugega, pa bi predstavljali napredovanje v času, ki je gibanje frekvenc, ki predstavljajo predmete. List, ki je neposredno pod našim osnovnim listom, bo predstavljal prejšnji trenutek v času, naslednji list pa naslednji trenutek. Bolj kot je določen list oddaljen od našega prvega osnovnega lista, bolj bo oddaljen v preteklosti ali prihodnosti. Toda vsi listi so fiksni in preprosto so, tako kot celoten kup. Le zavest opazovalca, ki bo imel pozornost, da bi sledil napredovanju številčne vrednosti določenega predmeta, bo oživila ali dala pomen in razlago napredovanju fiksnih frekvenc omenjenega predmeta, o katerem govorimo.

Pri potovanju v Supra-Luminar načinu je treba računalniku podati ne le naslov cilja kot frekvenco, temveč tudi podatke o tem, kdaj naj bi prispeli na cilj. V našem primeru s kupom papirjev je cilj: 14.83002Dz (Zemlja) bo le eden od parametrov, ki jih je treba vnesti (podatek: **Bil'h** na Taygeti), enakovreden položaju v mreži našega lista papirja. Naslednji podatek, ki ga bomo vnesli v naš računalnik, bo kdaj (Podatek: **Na'al** v jeziku Taygeta), ki bo predstavljal trenutek v času Zemlje, ko bo ladja dosegla svoj cilj, ki je tukaj predstavljen kot to, na katerem listu papirja želimo prispeti.

Kot lahko vidite, je medzvezdni polet v načinu Supra Luminar enakovreden potovanju v Času. Vse zvezdne ladje z zmožnostjo Supra Luminar so po definiciji časovni stroj in prav tako preprosto lahko dosežejo svoj cilj na kateri koli dan, v sedanosti, prihodnosti ali preteklosti. Za ladjo ne predstavlja nobene dodatne težave, če želi doseči svoj cilj v daljni preteklosti ali daljni prihodnosti kateregakoli cilja. Je le še en podatek o smeri, ki se razlaga s faktorjema **Na'al** in **Bil'h**, ki uporabljata **Dzi'izí** ali Dz enote.

V navigacijski računalnik je treba vnesti še tretji dejavnik. Faktor **Ho'dee'zá**, ki ga lahko v angleščino prevedemo kot Paralaksa, čeprav se pomen nekoliko razlikuje. Ta dejavnik bo

navigacijskemu računalniku dal podatke o tem, iz katere smeri naj se ladja približa cilju, ko se spusti iz hiper-prostora ali nadsvetlobnega leta.

Bil'h je enakovreden besedi **Kje** (Kateri položaj v skupni številčni mreži vseh listov papirja). **Na'al** je enakovreden besedi **Kdaj** (Na katerem listu celotnega kupa je položaj cilja).

Kje in kdaj je treba priti na cilj.

Ho'dee'zá iz katere smeri bomo prispeli.

Dejstvo, da je medzvezdni polet s hitrostjo, večjo od svetlobne, enakovreden potovanju v času, takoj pomeni, da ima posadka možnost spremeniti časovno linijo, se vrniti v preteklost in preprečiti stvari ali potovati v prihodnost in videti, kaj se bo zgodilo. Čeprav v času ni paradoksov, o čemer bom podrobno pisala pozneje, pa kljub temu to pomeni veliko odgovornost moralnega značaja in osebne integritete za vso posadko in z vsem znanjem, ki ga to prinaša v zadevah nevmešavanja in posledic kakršnega koli vmešavanja v katero koli raso ali celo vase. **Tega ne gre jemati zlahka in je eden od razlogov, zakaj nobena rasa s kakršno koli stopnjo duhovnega in moralnega napredka nima in ne bi smela imeti sposobnosti medzvezdnega hitrega poleta Supra-Luminar.**

Kot sem že dejala, ne morete krmariti pri hitrostih, ki so blizu svetlobni, še manj pa pri hitrostih, ki so večje od svetlobne, pri čemer razmišljate s koncepti in tridimenzionalnimi zemljevidi. Razmišljati morate samo v smislu frekvenc. In razmišljanje v smislu frekvenc tukaj pomeni zavedanje, da so ustvarjene in obstajajo zaradi interakcije ustvarjalne zavesti. To pomeni, da ne morete krmariti ali dostopati pri bližnjih in višjih svetlobnih hitrostih, ne da bi vstopili na teren narave zavesti in duhovnosti ter poglobljeno razumeli resničnost.

Za medzvezdne polete pri nadsvetlobnih hitrostih je kot glavna in nenadomestljiva sestavina potrebna visoka stopnja duhovnega razvoja. Tako osebno in s strani posadke kot tudi celotne civilizacije, ki je razvila tehnologijo in zadostno razumevanje za dosego tega cilja.

S 3d miselnostjo, ki temelji na materializmu, kot se to dogaja z Znanostjo na Zemlji, je to preprosto nemogoče.

V drugem delu tega prispevka bom opisala delovanje vesoljske ladje, njeno anatomijo, anatomijo hiper-prostora in kako je mogoče z njo premagovati velike razdalje.

Swaruu

Prevedel: S.