

## **20200114-Taygeta-NL-Frequentie-in-kaart-brengen-onbekende-regio's-van-ruimte-stellaire-navigatie-deel-7-swaruu-van-erra-pleyades**

Frequentie mapping-Onbekende Regio's van de Ruimte (Stellaire Navigatie deel 7-Swaruu van Erra-Pleyades)

Manifestatie met frequenties en stellaire mapping

Belangrijk gerelateerd punt hier <--

Ik heb al eerder gezegd dat een schip met plasmastraalaandrijving tot ongeveer 100 000 km/seconde kan halen, dat is ongeveer 1/3 lichtsnelheid. Merk op dat dit voortstuwing is, en zelfs op deze manier creëert het een aanzienlijke snelheid. Er zijn op aarde enkele elementen bekend binnen de wetten van massa en versnelling die geldig zijn, waaronder de wet dat een voorwerp dat grote snelheden accumuleert zijn massa vergroot, waardoor de noodzaak ontstaat om de energie die nodig is om te blijven versnellen exponentieel te vergroten.

Dus bij het bereiken van lichtsnelheid zou een voorwerp een massa hebben gelijk aan die van een singulariteit, of vrijwel oneindige massa. Daarom zouden ook de motoren een oneindige stuwkracht moeten produceren.

Als de massa van een schip dat werkt met nucleaire (niet nulpunt) reactoren zou toenemen, zou de massa van de reactor en het element dat de energie levert, of het nu verrijkt uranium is of kernfusie materie-anti-materie... er ook voor zorgen dat de toename van de massa invloed zou hebben op de capaciteit van het drijfgas om de equivalente energie te leveren die nodig is om de versnelling voort te zetten.

Begrijpt u het tot zover?

Hoewel deze toename van de massa van het drijfgas binnenin de reactor geen invloed heeft, noch van toepassing is op nulpuntsenergiereactoren door de polarisatie van de kwarts toroiden-merkaba's (zoals die gebruikt worden door Taygetaanse schepen), heeft dit probleem van massa-ophoping, bijgevolg een ophoping van weerstand, geen invloed op ons, hoewel het technisch gezien wel zou moeten. Dit komt omdat de hoeveelheid energie die door een nulpuntreactor wordt geproduceerd, niet wordt beïnvloed door een toename van de massa, veroorzaakt door de geaccumuleerde snelheid.

Een ioniserende kernreactor door desintegratie van zware metalen, Uranium basis, geeft meer energie naarmate de massa toeneemt met toenemende snelheid. Hoe groter de massa in de kern van de ioniserende reactor, hoe groter de straling en hoe groter de straling, hoe groter de energie.

Maar een nulpuntreactor geeft niet meer energie door zijn snelheid te verhogen. Zijn energieproductie blijft stabiel omdat deze energie niet afkomstig is van enig element dat verband houdt met de massa die de energie geeft bij atomaire desintegratie.

De ioniserende reactor maakt gebruik van de atomaire desintegratie van elementen in de kern die radioactief zijn, zoals verrijkt uranium.

Een nulpuntreactor is niet afhankelijk van enig voorwerp in de kern dat energie geeft, aangezien hij afhankelijk is van andere principes, complexere maar op hun beurt stabielere.

Duidelijker gezegd:

Een kernreactor vermeerderd zijn vermogen wanneer de snelheid toeneemt, in dezelfde mate waarin hij massa accumuleert (hoewel er andere problemen zijn, het is niet zo rechtlijnig). Een nulpuntreactor vergroot zijn vermogen NIET doordat het vaartuig in massa toeneemt wanneer zijn snelheid toeneemt. Daarom wordt een schip dat afhankelijk is van een nulpuntreactor beïnvloed door de accumulatie van de massa van het schip, wat meer en meer luchtweerstand veroorzaakt naarmate het versnelt. Dit beperkt de snelheid en het acceleratievermogen van het schip in Jet Propulsion mode.

Echter, met een truc die we doen, worden we niet beïnvloed door de toename van massa. <-- Trucje van de schepen zelf. Als een schip zijn snelheid verhoogt, en bijgevolg ook de massa-drag, vermindert dezelfde immersie toroïde van het schip, die ook dient als beschermend schild tegen toevallige materialen, stenen en ruimtepuin, met algoritmen gecontroleerd door de scheepscomputer de massa van het schip, waardoor het lichter wordt. Dankzij deze strategie of manoeuvre kan een schip blijven versnellen tot ten minste 1/3 lichtsnelheid, of 100.000 km/sec.

Deze snelheden zijn nuttig voor interplanetaire vluchten, maar ze zijn te langzaam voor interstellaire reizen. Met deze snelheid zou een schip er nog steeds 146,6666 jaar over doen om de 440 lichtjaar van Taygeta naar de aarde af te leggen. Zoals we al hebben uitgelegd, is dat de reden waarom we naar Ether springen.

Dit is ook voor het geval dat sommige wetenschappers met de bewering komen dat 100.000 km/sec te snel is om alleen met actie-reactie voortstuwing te worden bereikt, en hij of zij zal gelijk hebben. Alleen dat door de dichtheid van het schip te veranderen dit probleem wordt verlicht.

Op een supra-luminaire vlucht, kan een schip rechtstreeks van de oorsprong naar de bestemming reizen, of het kan dat doen door rondjes te lopen. In een frequentiekaart, zeg van Taygeta naar Aarde, zijn de basisfrequenties van elk punt tussen Taygeta en Aarde bekend. Als u op een middenpunt wilt zijn, moet u alleen de sprong naar dat punt plannen en niet de hele weg naar de Aarde. Of, je kan een reeks sprongen maken, waarbij een schip de bewegingsvector kan veranderen, en de supra-luminaire vlucht zien vanuit het perspectief van een traditionele afstanden en posities kaart.

Springen naar voorgeprogrammeerde punten is de enige manier om een traject van bewegingsvectoren te tekenen voor een schip dat door de ether reist, waar noch tijd, noch afstanden, noch posities op een kaart bestaan.

Tenzij je onderweg van Taygeta naar de Aarde op andere plaatsen of planeten wilt stoppen, is dit niet erg praktisch als je alleen van punt A naar punt B wilt gaan. En, logisch gezien, geldt dit voor elk punt A en elk punt B, niet alleen van Taygeta naar de Aarde. Maar dit heeft wel een doel, en dat is het in kaart brengen van interstellaire ruimtiefrequenties, om de details van de bestaande te verbeteren, en om nieuwe kaarten te maken van onontdekte plaatsen.

Een schip zal tijdelijk stoppen in de diepe en lege ruimte, de zwaartekrachtmetingen en etherfrequenties op dat punt opnemen, in het geheugen van de computer opslaan, en verder gaan naar het volgende punt. Op deze manier kunnen we de specifieke frequenties van elk punt op een traditionele afstandsk kaart gaan overlappen met hun respectievelijke etherfrequenties.

Nu, niet alleen kan dit worden gedaan, ook, door het begrijpen van de gravitatie of etherstroom (hetzelfde ding) in de diepe ruimte kun je wiskundig weten wat er zou gebeuren op het onontdekte punt.

Bijvoorbeeld, als je dit bekijkt:

$2+2=4$ ,  $4+2=6$ ,  $6+2=8$  / 1320 betekent wat, in deze context?

Dhor K'áal'él: En dat is slechts ruimte van één enkel vlak. Wat hier ontbreekt is het toevoegen van de temporele vlakken die bovenop het door Swaruu beschrevene liggen.

**Gosia:** Ik weet het niet, Swaruu. Ik weet niet wat het betekent.

**Swaruu:**  $2+2=4$ ,  $4+2=6$ ,  $6+2=8$  <-- Dit is de bekende ruimte.

1320 <-- Dit is de onbekende, zonder kaarten.

Maar we weten dat de wiskundige dynamiek van de ether op die plaats is van de vorige som plus 2 <--, dan als  $2+2=4$ ,  $4+2=6$ ,  $6+2=8$  de dynamiek is van de wiskunde van de Frequentie harmonischen van de ether van een bekende plaats grenzend aan het onbekende, dan kunnen we concluderen dat de ether Frequentie 1320 in zijn onmiddellijke ruimte 1318 en dan 1322 heeft. <-- Het schip heeft geen metingen gedaan op 1318 of 1322, maar wiskundig weten we dat ze er zijn <----.

Hoewel dit irritant eenvoudige getallen zijn, en die van de ware frequenties getallen zijn met 18 nullen, in wisselwerking met uiterst complexe wiskundige formules die de wiskundige wisselwerking weergeven van de frequentieharmonischen van de Ether-gravitatiestroom van een plaats, gehoorzamen zij aan hetzelfde principe. Wiskundig gezien kun je uit de lezingen van een plaats zijn relatie met de volgende kennen. Het zal in overeenstemming zijn met dezelfde wiskundige principes. Hiermee kan men een kaart van de stellaire frequenties voorspellen, zonder dat er een schip nodig is om op elke plaats de metingen te verrichten.

Als  $2 + 2 = 4$ ,  $4 + 2 = 6$ ,  $6 + 2 = 8$  dan is  $1320 + 2 = 1322$  en de vorige is  $1318 + 2 = 1320$ .

Leg ik mezelf goed uit?

Als je de wiskundige dynamiek van de bekende ruimte kent, kun je de wiskundige dynamiek van de onbekende ruimte kennen.

De ether is de bekende en onbekende ruimte. De ether is de zwaartekracht, of de zwaartekracht is een stroom of een stroming binnen de ether, zoals een oceaanstroming een deel van de zee is.

Als zodanig heb je niets wat er op aarde op lijkt, maar dit is stellaire navigatie van slechts één niveau, heel eenvoudig. Zoals Káal'el zei, zouden we ook temporele lagen moeten toevoegen, waardoor de complexiteit van de wiskundige algoritmen toeneemt.

Dhor K'áal'él: Ja, als ik daar nog iets aan mag toevoegen. Zoals Swaruu uitlegt, mis je niet alleen de tijdelijke elementen van verleden, heden en toekomst. Maar, in het voorbeeld van de reeks, zijn de stroomfrequenties van de ether vast, terwijl ze in de werkelijke ruimte variabel zijn. Ik bedoel, ze gehoorzamen niet aan vaste factoren zoals 1320, maar zijn in

een progressie van numerieke frequenties, bewegend in wat wordt waargenomen vanuit het bewustzijn van het schip, als tijd.

**Swaruu:** Ja, hoewel dat nog meer complexiteit zou toevoegen. En dat is waarom het een harmonische <---- van een Frequentie is. Omdat het geen vaste Frequentie is, maar een mathematisch perfecte opeenvolging die veroorzaakt of vormt wat wordt waargenomen als een plaats. Het is muziek. Dat wil zeggen, muziek is een perfect in elkaar verstrengelde opeenvolging van frequenties, waarbij elke noot of groep van noten in relatie tot elkaar staan, die de muziek vormen. Zo is het ook in de ether. <.--

De harmonischen van de frequenties zijn of ontwikkelen zich op een perfect berekenbare manier. Zo ontstaat een soep van frequenties waarin elke harmonische staande golven creëert, die op hun beurt de objecten vormen die we op elke plaats zien.

En het "tempo" in de muziek, het ritme, de duur van elke noot, zoals die zich verhoudt tot die gespeeld door de andere instrumenten, vormen een auditieve soep van geluidsgolven in de concertzaal, die niets meer zijn dan dat, geluidsgolven. Door de tussenkomst van een bewustzijn krijgen zij een betekenis - het concert zelf als kunst, als muziek, als iets moois.

De soep van geluidsgolven in de concertzaal zou het equivalent zijn van de gravitatiestromen in de ether. Alleen met de tussenkomst en interpretatie van een bewustzijn kan het worden geïnterpreteerd als een concert/ of een materiële plaats. Zonnen, planeten, beschaving en al het andere. Het zijn slechts gravitatiestromen, maar het bewustzijn interpreteert ze en zet ze om in iets met betekenis.

Tussen haakjes, 432, die optelt tot 9 <--- is een harmonische Frequentie die constructief is omdat het de vorming van staande golven bevordert volgens de frequenties van de geest of het bewustzijn. Het moedigt ze aan, daarom tellen ze negen op.

Als het geen mathematisch nauwkeurige perfecte opeenvolging is (muziek), stort de staande golf in elkaar, waardoor de materie weer uiteenvalt in de ether.

Dus, om meer complexe muziek te creëren. Van een enkele fluit tot een compleet concert worden wiskundige algoritmen toegevoegd die de geluidsgolven regelen, allemaal perfect met elkaar verweven om een compleet en complex concert te creëren. Op dezelfde manier creëren de staande golven, toenemend in complexiteit en harmonischen, ook steeds complexere dingen zoals zonnestelsels, planeten, constellaties.

Als je een kleiner gebied zoals een zonnestelsel in kaart wilt brengen, kun je het schip bewegen met zwaartekracht- of plasmastraalmotoren terwijl je met de computer de zwaartekrachtwaarden meet. Maar dit geldt alleen voor kleinere gebieden, want voor interstellaire gebieden of hele sterrenbeelden is de snelheid van een zwaartekracht- of plasmastraalmotor te laag om een sterrenkaart te kunnen maken in een voor de bemanning van het schip aanvaardbare tijd (SIT-tijd, of gemeten vanuit het binnenste van het schip zoals waargenomen door de bemanning).

Dus nemen we onze toevlucht tot het springen met supra-luminaire snelheid van het ene berekende punt naar het volgende. Hoewel dit "sprong"-ruimten zonder metingen laat, is het hebben van de stroom- en zwaartekrachtwaarden tussen de gemeten punten voldoende voor de computer om de ruimten met de juiste waarden te vullen, gegeven dat we de algoritmen kennen die de Frequentieharmonischen van die ruimten regelen.

**Robert:** En op de een of andere manier kun je geen toegang krijgen tot de ether en al die coördinaten zonder veel moeite verkrijgen?

**Swaruu:** Je hebt een referentie nodig, de referentie zijn de zwaartekrachtmetingen. Direct is het mogelijk om het bewustzijn te verbinden met het AI, met de Bron, in theorie ja. Het is alleen zo dat de gegevens die nodig zijn om schepen door de diepe ruimte te loodsen zonder exploratie, getallen en meetwaarden in de orde van triljoenen nodig hebben. Met het geest-bewustzijn kunnen we die getallen niet aan.

Het aan de computer overlaten om ze te berekenen, is in zekere zin ook toegang krijgen tot de Bron, want de kwantumcomputer van het schip is ontworpen om toegang te krijgen tot de ether, voor zijn eigen berekeningen. Het berekenen van waarschijnlijkheden in een kwantumveld, waarbij het kwantumveld verwijst naar de ether, en naar de tijdslijnen die zijn gecommiteerd of geassocieerd met het bewustzijn dat dit alles waarneemt, in dit geval het computerbewustzijn .... Dat het vermogensbereik emuleert of vergroot van wie het schip bestuurt (een bewustzijn in biologisch lichaam).

**Gosia:** En hoe ver heb je de ruimte in kaart gebracht? Waar ben je nog NIET geweest om in kaart te brengen?

**Swaruu:** Het is niet mogelijk om alles in kaart te brengen. Het zijn meer gangen in de ruimte die gebruikt kunnen worden, als een netwerk, waar we van sommige punten in de zeer bereide ruimte kunnen zeggen dat we ze goed kennen. In theorie, de Melkweg en de M33, gedeeltelijk andere sterrenstelsels.

Gebieden kunnen worden verkend met alleen wiskundige algoritmen, door ze te vergelijken met wat we al hebben. Bij het verkennen van andere melkwegstelsels, hoewel het mogelijk is en gedaan is, is er meer niet bekend over die reizen op die 'afstanden' dan wat bekend is, zelfs wetende dat alles op dezelfde 'afstand' is vanuit de ether gezien, aangezien vanuit de ether alles met dezelfde snelheid wordt benaderd. Maar in de praktijk is het probleem dat schepen op verkenning gaan en niet terugkeren.

En dit alles wordt ingewikkeld als je van tijdlijn wisselt. Dat wil zeggen, zouden we voor elke tijdlijn een sterrenkaart hebben? En voor elke dichtheid?

**Swaruu:** Dat is een ander probleem en de reden waarom de schepen niet terugkeren. Er zijn te veel variabelen als je tijdlijnen invoert.

Ik weet niet hoe ik temporele manipulatie met schepen moet beschrijven zonder eerst in te gaan op de gigantische vraag wat tijd is. Laten we nu het onderwerp tijd binnengaan.