EURE DYNAMIKEN IN DEN 90er JAHREN

SEMINAR VON CAPTAIN BILL AM 30.6./1.7.90

Das Leben ist im Grunde ein Spiel. Das hat Ron vor vielen Jahren gesagt. Erst in den letzten Jahren, als wir durch die höheren Stufen der Brücke gekommen sind, haben wir angefangen zu verstehen, über was er da eigentlich redet oder was er damit meint. Wir haben hier einen Vortrag über die Dynamiken, wie Ihr ihn wahrscheinlich noch nie gehört habt. Wir fangen an der Spitze an und arbeiten uns nach unten. Wir fangen mit der Idee von Spielen an und gehen dann die zwölf Dynamiken bis zur ersten hinunter.

Das Leben ist im Grunde ein Spiel. – Was sind dann die Dynamiken? Habt Ihr sie jemals so betrachtet, dass sie verschiedene Teile oder verschiedene Aktivitätsgebiete im Spiel sind?

Das Spiel, das wir im Leben spielen, ist sehr komplex. Wir als Spieler, kann man denken, sind sehr einfach. Wir sind nicht sehr kompliziert ganz speziell, wenn man die Brücke hinaufgeht und all die Komplexitäten wegnimmt. Aber das Spiel ist sehr kompliziert. Das ist, warum LRH all die Grundlagen vom Spiel niedergelegt hat, so dass wir besser verstehen, was wir tun.

Viele Leute glauben nicht, dass das Leben ein Spiel ist. Sie glauben, dass es Spiele im Leben gibt, aber das Leben sehr ernst sei. Es gibt Spiele – wie die Fussball-Weltmeisterschaft in Italien oder Wasserskifahren auf dem See oder Fahrradfahren – speziell, wenn man ein Rennen fährt. Viele Leute denken, dass ihre Ferien ein Spiel sind, und sie gehen in den Urlaub und spielen verschiedene Dinge und kommen dann zurück zur Arbeit, „dem wirklichen Leben“.

Erst wollen wir uns anschauen, warum Leute das Leben nicht als Spiel betrachten. Das ist so, weil ein Thetan oder eine Quelle, die etwas verursacht, also eine Person, die ein Spiel spielt, drei Sachen von einem Spiel haben möchte. Vergnügen ist das erste. Man will Vergnügen im Spiel. Wir werden das gleich etwas genauer definieren, aber erst nenne ich die anderen. Gewinne. Es sollte Gewinne in diesem Spiel geben. Man sollte nicht die ganze Zeit verlieren. Das dritte ist: Anerkannt sein oder **akzeptiert werden**, d.h. dass man von anderen Spielern akzeptiert wird oder dass man von ihnen anerkannt wird.

Dieses dritte zeigt einem, dass es sich um ein Spiel handelt, an dem mehrere Spieler beteiligt sind. Ihr habt wahrscheinlich schon Leute getroffen, die im Leben sehr einsam sind und keine Freunde haben. Wenn man sie fragen würde, dann würde man erfahren, dass sie auch nicht viel Vergnügen und auch nicht viele Gewinne haben. Niemand akzeptiert sie als ein Spieler oder als ein möglicher Spieler.

In einem grossen Spiel sind diese drei Sachen vorhanden, und das ist, was der Spieler aus dem Spiel haben möchte.

Jetzt kann man sehen, warum Leute nicht glauben, dass das Leben ein Spiel ist. Nehmt z.B. die Lebensumstände in Rumänien in den letzten 30 bis 40 Jahren. Die hatten im ganzen Land einen Securitate für 16 Leute. Die hätten niemals einen Vortrag wie wir hier haben können. Es wären mindestens vier Securitate-Leute hier gewesen, und der ganze Rest wäre unterwegs, um auf uns zu schiessen, weil wir über Freiheit und solche Dinge reden – und über Vergnügen. Man konnte nicht viel Vergnügen in Rumänien haben. Und natürlich hatten sie nicht viele Gewinne. Die Regierung hat alles von ihnen weggenommen. Sie hatten nichts, was sie kaufen konnten. Und sie wurden nicht als Bürger akzeptiert, sondern mehr als Sklaven, denn sie mussten machen, was die Regierung wollte, dass sie tun. Vielleicht wurden sie gerade akzeptiert, weil sie Kinder hatten für die Securitate, oder weil sie jeden Tag gearbeitet haben ohne dabei viel zu essen. Aber sogar wenn sie das Vergnügen hatten, das Kind zu bekommen, dann konnten sie es danach schlecht ernähren. Dann war es nicht mehr sehr vergnüglich. Und wir wissen von den durchgeführten Hilfsprogrammen, dass die Leute mehr Vergnügen hatten als in den ganzen 40 Jahren, wenn sie nur eine Schachtel mit Essen und Kleidern bekommen haben. Könnt Ihr sehen, dass sie es nicht als Spiel betrachten?

Jedermann, der dort lebt, bekommt diese drei Sachen nicht, also betrachtet er es nicht als Spiel. Es kann sein, dass sie unter sich kleine Spiele gehabt haben, wo sie Akzeptanz erhalten haben, wie man z.B. die Securitate überlistet oder wie man Mikrophone in der Wohnung entdeckt.

Das Problem ist, dass so viele Leute auf diesem Planeten einen Fall haben – deswegen können sie nicht aus einem Spiel heraus, auch wenn sie das möchten.

Es gibt einen Schutzmechanismus bezüglich all dieser Spiele. Ron spricht davon in den PDCs, und das ist das, was man **„die Rechte eines Thetans“** nennt. Die haben wir auf den höheren Stufen gefunden, so wie Ron sie geschrieben hat. Das ist **das Recht auf seine eigene geistige Gesundheit und das Recht, ein Spiel zu verlassen.**

Aber unglücklicherweise gab es eine Menge Störungen in diesem Gesamtspiel des Lebens, und diese Störungen haben dazu beigetragen, dass eine Menge von dem, was wir Fall nennen, da ist oder produziert wurde. Nicht alles, aber es wurde kräftig dazu beigetragen. Und der Thetan wurde so enturbuliert dadurch, dass er seine eigene geistige Gesundheit nicht mehr hatte, und darum wusste er nicht, wie er exterior geht oder aus etwas herausgeht, oder wie er ein Spiel verlässt.

Die einzige andere Möglichkeit, die er hatte, war drin zu bleiben und zu versuchen, es zu verändern, wenn er konnte, was in den östlichen Ländern Revolution genannt wird. Hier nennen sie es Protest oder gegen etwas stimmen. Aber im Ostblock haben sie es als Revolution bezeichnet.

Man kann sehen, dass eine Menge Leute – auch im Westen – das Leben nicht als Spiel betrachten. Sie haben vielleicht zu viele wirtschaftliche Szenarien oder Schwierigkeiten. Sie blicken nicht durch, wie das alles zustande kommt, so laufen sie geradewegs in die Schwierigkeiten hinein. Oder ihre besten Ratgeber, oder die Leute, die ihnen Ratschläge geben, sind ebenso Teil von einem Szenario, und sagen ihnen, was zu tun sei – und das hilft ihnen dann überhaupt nicht. Das passiert sehr viel in Erziehung, Medizin und Wirtschaft und bei Regierungen.

Was wird denn hier dramatisiert? Eine Menge falscher Daten, die ins Spiel getan wurden und zwar von den gleichen Leuten, die das Spiel stören.

Die Dynamiken an sich sind übereingestimmt. Jedermann, als er angefangen hat, dieses Spiel zu spielen, hat damit übereingestimmt, mit diesen Gebieten des Lebens zu spielen oder zumindest, dass sie da sind.

Aber wenn Störungen dazukommen – Störungen sind hier definiert als Dinge, die ins Spiel kommen und wo niemand bei Spielbeginn damit übereingestimmt hat, dass sie da sein sollten. Nehmen wir ein Beispiel: Die Fussball-Weltmeisterschaft in Italien. Jedermann hat damit übereingestimmt, dass sie anfangen, für 90 Minuten spielen und die Regeln einhalten. Die Spieler haben damit übereingestimmt. Es gibt Schiedsrichter und Zuschauer. Und alle stimmen mit diesen Regeln überein. Wenn eine Regel gebrochen wird, dann pfeift der Schiedsrichter und zeigt die gelbe Karte. Und jedermann stimmt damit überein, „das ist richtig so, der hat seine Strafe verdient, und jetzt geht's weiter". Eine Störung wäre nun folgendes: Der Manager von einem Team – nehmen wir einmal an, er hätte seine eigenen Störungen auf der Zeitspur, nämlich Implants – entscheidet sich, dass die beste Art, das Spiel zu gewinnen sei, wenn er ein langsam wirkendes Gift in die Limonade von den Gegenspielern schüttet. So spielen sie ungefähr für eine halbe Stunde, und dann fangen sie an umzufallen. Und sein Team gewinnt. Und vielleicht hat der andere Manager auch eine Zeitspur, wo solche Störungen bereits stattgefunden haben, und er entscheidet sich, irgendwo Mörder ins Publikum zu tun. Und wenn geschrieen und gepfiffen wird, dann erschiessen diese die Mitglieder vom anderen Team. Ihr könnt Euch vorstellen, was passiert – die Fans werden wütend, es gibt eine totale Verwirrung, die Presse wird über alles berichten, etc.

Das ist genau, was im Spiel des Lebens passiert ist und was verursacht, dass Leute oder Thetans glauben, sie könnten kein Vergnügen oder keine Gewinne im Spiel haben. Es ist eine komplizierte Serie von Störungen, die das Leben beeinflussen – nicht so einfach wie das, was ich gerade als Beispiel erzählt habe. Es hat sich über Jahre, Jahrhunderte und Gezeiten akkumuliert. Es ist auf vielen Gebieten passiert, in Philosophie, Erziehung und Wissenschaften.

Wie viele von Euch wissen, dass sie vergangene Leben haben, oder haben das schon mal erfahren? Die meisten wahrscheinlich im Auditing, und von daher wissen sie – ja, ich habe dies oder jenes gemacht. Jedermann kommt da früher oder später in seinem Auditing hin. Aber in den Wissenschaften glauben sie das überhaupt nicht.

Viele Leute glauben, dass man für jemand anderen arbeiten sollte, und dass man soundsoviel von seinem Geld als Steuern bezahlen muss. Das ist in anderen Ländern so und wahrscheinlich hier auch. Jedermann glaubt, dass das wahr ist, weil sie denken, „oh Gott, wenn das nicht wäre, dann würden wir wahrscheinlich attackiert, Invasoren würden kommen oder alles würde zusammenfallen". Aber ich weiss von Ländern, wo es gar keine Steuern gibt. Und es funktioniert gut. Die Leute sind glücklich. Sie haben Vergnügen, sie haben Gewinne und sie haben Geld in der Tasche.

Jetzt gehen wir zurück zu den Spielen. Wir wissen, dass es ein Spiel gibt. Wir wissen, was die Leute gerne daraus haben möchten und wir wissen, dass es Störungen geben kann.

Und wir wissen, dass einige Leute nicht denken, dass es ein Spiel ist, da sie nicht genügend Gewinne und Vergnügen davon haben.

Lasst uns nun anschauen, warum Leute mit einem Spiel überhaupt anfangen. Das Spiel muss bestimmte Qualitäten haben, damit Leute überhaupt daran teilnehmen. Es muss interessant sein. Es muss Möglichkeiten für **Intelligenz** und **Logik** bieten, so dass man diese einsetzen kann. Und es muss eine Möglichkeit geben, dass man das Spiel **verbessern kann** oder sich im Spiel, auf ein Ziel hin, verbessern kann.

Man könnte wahrscheinlich nur diese drei Dinge verwenden, ein neues Spiel für die Gesellschaft erfinden und damit Millionen verdienen. Ein Beispiel: Da kommt einer zum anderen und sagt: „Ich hab ein Spiel für dich." Der Kerl sagt: „Ah!" und wird ein bisschen interessiert. Er fragt: „Was ist es?" Nun sagt der andere: „Du hältst diesen Stein in der Hand, dann drehst du deine Hand ganz schnell um, und der Stein fällt herunter!" Er macht das – und der Stein fällt herunter. Und dann fragt er: „Was macht man jetzt?" „Dann hebt man den Stein auf, hält ihn in der Hand, und der Stein fällt herunter." Eine Person, die intelligent ist, tut das nur ein paar Mal. Man kann sich darin überhaupt nicht verbessern, ausser man geht auf einen anderen Planeten.

Newton hat dieses Spiel offensichtlich benutzt, um die Gesetze der Gravitation zu finden. Das war eine Anwendung von sehr viel Intelligenz. Denn da gibt es eigentlich gar keine Anwendung von Intelligenz. Der Stein fällt einfach. Er verlor das Interesse am Spiel, aber er bekam Interesse, warum der Stein fällt. Aber Ihr könnt sehen, einfach so würde das nach einer Weile langweilig.

Das gleiche ist es mit Kinderspielzeug. Man hat eine Puppe und zieht an der Schnur, und dann macht sie: „Mama, Mama!" Man gibt's nun dem Baby. Das Kind findet die Schnur, zieht daran, und dann kommt: „Mama, Mama!" Das Kind ist sehr interessiert. Ungefähr für 5 bis 10 Minuten hört man die ganze Zeit „Mama, Mama!" Das nächste, was man hört, ist, dass das Kind die Puppe aus seinem Bett schmeisst. Die meisten Leute bringen ihm die Puppe zurück, zeigen ihm die Schnur, und die Puppe fliegt wieder heraus. Die haben nicht realisiert, dass das Kind das Spiel bereits bis zur Limite, an die oberste Grenze von Interesse, von Verbesserung gespielt hat. Es ist nun bereit für etwas anderes. Die Spielzeughersteller haben das bemerkt und haben einen Gradienten eingebaut. Jetzt gibt es Puppen, die haben einen kleinen Computer drinnen und die sagen dann die verschiedensten Sachen.

Aber, was haben sie da eigentlich getan? Sie mussten die Komplexität der Puppe erhöhen. Sie mussten mehr Sachen hineintun, so dass das Interesse und die Verbesserung grösser sein konnte, so dass das Kind länger interessiert war zu spielen und sich stärker dem Spiel zugewandt hat.

Jetzt gehen wir wieder zum Stein zurück. Wenn man nun einen aufblasbaren Ball da hätte, und wenn man nun sagen würde, der nächste Gradient wäre, den Ball durch einen Korb zu werfen – dann hätte man jetzt eine Möglichkeit für Verbesserung. Man kann nun versuchen, den Ball durch den Korb zu bekommen und darin besser zu werden. Schliesslich und endlich kann man das von überall aus machen, dann wird man des Spiels müde. Aber nun würde man sagen: „Jetzt spielen 4 Leute mit, die auch versuchen, den Ball durch den Korb zu bekommen, aber auf der anderen Seite sind 5 Leute, die versuchen, einem daran zu hindern,

den Ball durch den Korb zu bringen, und die 5 haben hier auch einen Korb. Und wir haben das alles zu einer ganz speziellen Zeit und wir haben Regeln. Wenn Ihr die Regeln brecht, dann kann man den Ball frei durch den Korb werfen“. Was man nun hat, das ist Basketball. Dieses Spiel ist eine der Hauptsportarten in Amerika. Sie haben da ganz viele Teams.

Es kommt sogar nach Europa – in Spanien zeigen sie es jeden Tag im Fernsehen. Aber nicht nur das. Es gibt auch Leute, die einfach zuschauen, die nicht einmal spielen. Also werden die Spieler akzeptiert. Sie haben Vergnügen, sie haben Gewinne und sie werden akzeptiert. Wenn Sie professionell darin werden, dann werden die Gewinne zu Geld, und die Zuschauer bezahlen Eintritt, damit sie zuschauen können.

So kann man sehen, wie man ein sehr einfaches Spiel verbessern kann, komplizierter machen kann, und es kommt zu etwas, das Millionen macht. Das sind die Grundlagen.

Aber wie wir schon vorher gesagt haben, das Spiel kann auch schlecht werden. Man kann es nicht mehr als Spiel betrachten, wenn man Störungen, Sachen hat, die ins Spiel eindringen, mit denen nicht übereingestimmt war. Z.B. in einem Basketballspiel, wo plötzlich die ganze Decke herunterfällt. Oder die Leute kommen vom Urlaub zurück und der Bus überschlägt sich. Da gibt es kein Vergnügen, kein Spiel mehr.

Leute hatten so viele Verluste und so wenig Vergnügen im Leben, dass sie nicht mehr glauben, dass es ein Spiel ist.

Jetzt kommen wir zu den Dynamiken. Die Dynamiken sind die verschiedenen Teile oder Bereiche des Lebens, auf denen oder mit denen oder in denen man Teile vom grossen Spiel des Lebens spielen kann. Wie komplex ist dieses Spiel?

Wir haben eine Zahl – die kommt von der Brücke –, dass es ungefähr 10 hoch 41 Spieler im Spiel gibt. Das ist 10 mit 41 Nullen dahinter. Im Universum, so wie es die Wissenschaft heute erfasst, gibt es vielleicht 100 Millionen Galaxien. Und wenn es in jeder Galaxie eine Milliarde belebte Planeten gibt, und wenn es auf jedem dieser Planeten 5 oder 10 Milliarden Leute geben würde – also wenn man das ausrechnet, diese Rechnung nachvollzieht, dann bekommt man viel weniger Leute als wirklich im Spiel sind. Sagen wir, das wäre nur ein Zehntel vom Himmel, den sie überhaupt erfassen können, und nehmen wir an, eine Menge Wesen haben keinen Körper und sind einfach so da, und zwar eine weitere Milliarde, also wahnsinnig viele. Also wenn wir auch die ohne Körper berücksichtigen, dann haben wir erst 10 hoch 29, etwas weniger. Also wir haben hier ein sehr komplexes Spiel. Es gibt hier sehr viele bewohnte Galaxien, sehr viel mehr bewohnte Planeten und sehr viel mehr Spieler, als man denken würde.

In einem Spiel von dieser Grössenordnung, was machen wir da überhaupt? Auf den höheren Stufen sind wir zu der Ansicht gekommen, dass wir das Spiel nicht angefangen hätten zu spielen, ausser wenn wir bereit dazu gewesen wären. Das zeigt einem, wie wahnsinnig viel Intelligenz oder Anwendungsmöglichkeiten für Logik, für Interesse und Verbesserung bereits in früheren Spielen da gewesen sein müssen, dass die Leute jetzt in so ein Spiel kommen und interessiert daran sind, sich zu verbessern und ihre Logik und ihre Intelligenz anwenden zu können. Und wir wissen, dass wenn Leute die Brücke hochgehen, sie dann herausfinden, dass sie übereingestimmt haben, ein so grosses Spiel zu spielen.

Wir finden dabei ebenso heraus, dass es sehr stark gestört ist. Gravierende Störungen, die die Spieler in diesem Spiel beeinflussen, und die wir generell unter dem Begriff, „Implantieren“ und „Implantierszenarien“ zusammenfassen. Um Implantieren zu definieren, könnte man sagen: Falsche oder ironische Daten in die Logik des Spieles gewaltsam einzusetzen. Und es geht immer in die Richtung, das Spiel weniger vergnüglich, weniger gewinnbringend zu machen. So kommt es, dass Leute denken, das Spiel biete kein Vergnügen, und zuletzt denken sie, es sei überhaupt kein Spiel.

So kommt es dazu, dass man hier auf diesem Planeten so erzogen wird, dass einem gesagt wird, das Leben sei kein Spiel, es sei sehr ernst. „Nimm es nicht leicht. Niemand kann aus dem Leben heraus. Man ist nur ein Körper.“ Und all diese Dinge.

Wenn wir nun durch die Dynamiken gehen, dann achtet auf einige Sachen und schaut, ob Daten, die Ihr da habt, von solchen Störungen kommen, weil es so erscheint, als wären nicht einmal die Dynamiken wirklich da. Sehr komplex! Gibt es jetzt irgend welche Fragen bezüglich Spielen?

Niemand hat die Frage gestellt, die ich mir gestellt habe, als ich die Brücke hinaufging. Ron sagt, dass es in einem Spiel Freiheiten, Barrieren und Ziele gibt. Das ist ziemlich offensichtlich. Man hat die Freiheit, Dinge zu tun, wie die Rechte eines Thetans, man hat auch die Freiheit, mit seinem Auto längs der Strasse da zu fahren, und es gibt Barrieren wie die an der Brücke, damit man nicht runterfällt. Und es gibt eine Barriere da oben auf der Strasse, wo sie eine Brücke flicken. Die muss man umfahren. Manchmal gibt es eine Barriere, wenn das blaue Licht erscheint, wenn man zu schnell gefahren ist. Dann geben sie einem eine Strafe, so etwas wie die gelbe Karte.

Man hat ein Ziel. Man fährt normalerweise nicht einfach so herum. Man sagt: „Ich möchte einen Kaffee trinken gehen.“ „Ich möchte an den Vortrag gehen.“ Autofahren kann ein Spiel sein. Wenn jemand eingerastet ist, wenn er fährt, und er hat einen Unfall, und er fährt in Kinder ‘rein und bringt sie um, dann ist es sehr bald kein Spiel mehr.

Ron sagt, es gibt auch Gegner. Und ich habe mich auf der Brücke immer gewundert, ob damit die Implanters gemeint sind, die das Spiel stören, und ob es das Spiel ist, die handzuhaben, weil das sehr oft auf der Zeitspur gemacht wurde. Oder wäre die Opposition eher das, was in den Dianetik-Axiomen geschrieben ist: MEST ist ein Problem, und das Spiel ist, da Ordnung rein zu bringen?

In diesem Spiel geht es um beide Ziele. Wir hätten wahrscheinlich keine Kriege, wo Leute Leute umbringen, und wir hätten sehr wenig Geisteskrankheit, wenn wir nicht diese Störungen im Spiel hätten. Und wir hätten wahrscheinlich nicht die Probleme mit der Umwelt, wie wir sie haben, weil man längst verstanden hätte, wie man mit der Umwelt umgeht oder sie beschützt, während man etwas produziert.

Als ich zur Schule ging, wurde ich in beidem unterrichtet – wie man etwas produziert und wie man die Gifte aus der Umgebung fernhält und sicherstellt, dass die Umgebung dabei nicht verschmutzt wird. Oder wie man etwas baut, ohne dabei die ganze Umgebung zu zerstören.

Aber als ich in die Praxis hinauskam, da wurde nie von mir verlangt, dass ich diesen zweiten Teil mit in eine Konstruktion oder einen Bau einbeziehe – nur den ersten Teil. Es

wurde gesagt: „Fällt all die Bäume und errichtet das Gebäude da drüben.“ Oder „konstruiere eine Fabrik“ aber es wurde kein Plan gemacht, wie man all die Gifte entsorgt. Oder „konstruiere die Atomsilos“, aber kein Plan, wie man die Leute, die da leben, trainiert, wie sie damit umgehen sollen und kein Plan für einen Schutz für die Leute, die da in der Gegend leben.

Tatsächlich haben sie die kleinen Kinder in Amerika im Schulbus zu diesen gebauten Atomsilos hingefahren, um ihnen dies zu zeigen. Und da war ein Public Relation-Mann von der Luftwaffe, der ihnen gesagt hat: „Das wird gebaut, damit ihr hier in Frieden leben könnt, und damit nicht die bösen Russen kommen und euch holen.“ Die haben ihnen nie gesagt, was passieren würde, wenn die Bombe oder das Atomsilo explodieren würde, oder wenn die Russen eine Bombe gerade in dieses Gebiet fallen gelassen hätten. Sie haben die Leute nie trainiert und sie haben nicht wie hier in der Schweiz – all diese Atomschutzbunker. Sie reden nicht einmal drüber.

Es ist unnötig zu sagen, dass ich, als ich etwas über die Dynamiken herausgefunden habe, aufgehört habe, an diesen Silos zu arbeiten. Das war gegen die Menschheit, gegen die ganze Bevölkerung auf diesem Planeten.

Ich werde später noch darauf zurückkommen, aber ich will nur noch dazu sagen, dass die Russen bei dem Unfall, der Katastrophe, die sie in Tschernobyl hatten, gesagt haben, dass das nicht einmal so schlimm wie eine H-Bombe gewesen sei, das sei nur so schlimm wie eine kleinere Atombombe gewesen. Das sei nur vergleichbar mit einer Explosion in einem Gebäude, oder unterirdisch, nicht einmal in der Luft. Und dabei haben sie sich überlegt, dass es sicherer wäre, jedermann 30 Kilometer davon weg zu evakuieren. Ich habe kürzlich in einem Dokumentarfilm gesehen, dass sie jetzt jedermann 100 Kilometer weit wegbringen. Und die Kinder, die 100 Kilometer entfernt leben, können nicht in die Wälder nahe der Schulen gehen. Sie lernen dort über Wälder, indem sie Bilder von Wäldern in den Schulzimmern haben. Sie können die Milch von den Kühen, die es in der Nähe auf den Hügeln gibt, nicht trinken. Es ist alles radioaktiv. Das ganze Gebiet im Umkreis von 100 Kilometern, wie sie jetzt sagen, ist radioaktiv. Aber vielleicht müssen sie es mit der Zeit auf 500 Kilometer ausdehnen. Die haben da ein Leben, wo sie sich in einem Gebäude aufhalten, wo die Luft gefiltert wird, und dann müssen sie ganz schnell zum nächsten Gebäude, wo die Luft auch gefiltert wird. Und sie können das Leben draussen überhaupt nicht geniessen. Sie müssen all ihre Lebensmittel importieren. Könnt Ihr Euch vorstellen, was passiert wäre, wenn es wirklich einen Atomkrieg gegeben hätte?

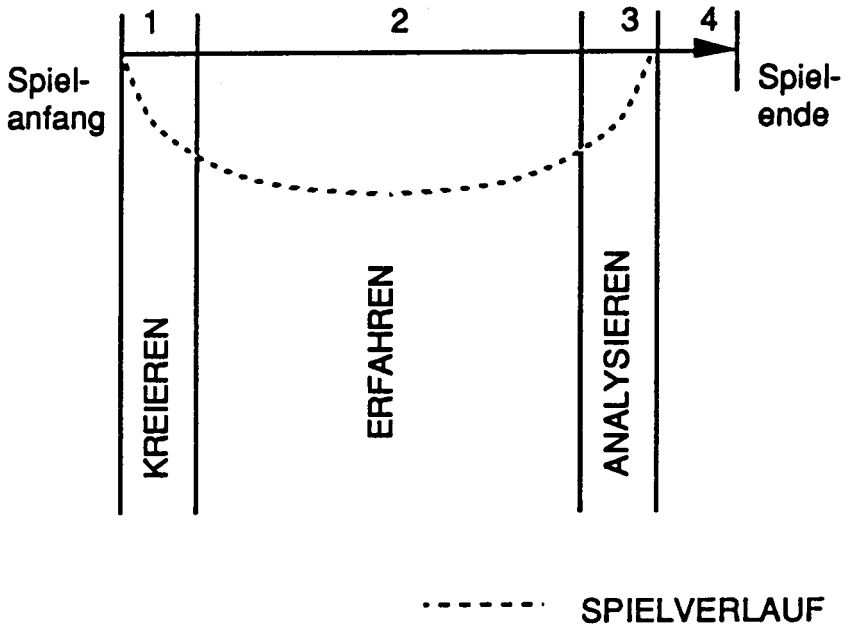
Es ist wahr, von Amerika und von Russland würde nach ein paar Jahren nicht viel übrigbleiben. Die Ernährung, die Bevölkerung – es wäre alles schlimmer als in einem Drittweltland geworden, viel schlimmer. Niemand hätte sie auswandern lassen. Es hätte zu viele Probleme mit Mutationen gegeben. Ich werde mehr über Mutationen sagen, wenn wir zur 5. Dynamik kommen. Aber wir fangen an der Spitze an.

Zuerst nehmen wir Dynamik 12. Das ist Verwaltung von Spielen, oder von diesem Spiel, je nachdem in welchem Spiel man ist. Ihr wisst wahrscheinlich, die 9. Dynamik ist Ästhetik, die 10. ist Ethik, dann kommt Tech, und dann eben die Administration. Und da ist die Frage, wie verwaltet ein Spieler sein Spiel, während er spielt?

Das erste, was man ungefähr in jedem Spiel macht, ist, dass man die Daten für das Spiel kreiert. Davon spricht auch LRH. Das höchste Ziel in diesem Universum ist, eine Wirkung zu erzielen. Erinnert euch daran – 10 hoch 41 Spieler – und über dieses spezielle Spiel reden wir jetzt und damit über alles, was man um sich herum sehen kann. Der Spieler ist derjenige, der einige der Daten kreiert hat. Das führt uns zurück auf die Scientology Axiome 1 und 2.

Ein Thetan, ein Statik, eine Quelle – wir nennen einen Thetan jemanden, der im Spiel ist, und ein Statik jemanden, der nicht im Spiel ist, der draussen ist, und eine Quelle jemanden, der kreiert. Ein Statik kann z.B. aus einem Spiel draussen sein, aber nicht unbedingt genügend rehabilitiert, um ins Spiel hinein etwas zu kreieren. All seine Logik, mit der er Spiele spielt, ist noch nicht wieder vollkommen, er hat immer noch irgend welche Zyklen offen.

Ich zeichne nun eine Graphik, um zu zeigen, wie viel Zeit von dem ganzen Spiel in diesem jeweiligen Bereich, worüber ich spreche, gespielt oder investiert wird. Da haben wir den Anfang und da das Ende vom Spiel.



Ganz am Anfang von einem Spiel werden die meisten Daten kreiert, und dann würde es weniger und weniger werden, weil nun die zweite Phase kommt.

Das wäre nun, die Wirkungen oder die Effekte zu erfahren. Das braucht ziemlich viel Zeit. Das könnte fast das ganze Spiel beanspruchen.

Wie viele Leute gibt es, die darauf warten, dass ein neues Automodell herauskommt, so dass sie erfahren können, wie es ist? Oder sie warten auf die nächste Weltmeisterschaft, dass sie erfahren können, wie das ist? Oder wie viele Leute gibt es, die auf den nächsten Freund oder die nächste Freundin warten, um das zu erfahren. Oder im Fall von Leuten, die sich bewusst sind, dass sie ein unsterbliches Wesen sind – die möchten gerne ihr nächstes Leben erfahren oder die nächsten tausend Jahre oder die nächste Million Jahre. Man kann eine

Menge über Erfahrung sagen. Da liegt eine Menge drin. Das ist, was Thetans am meisten tun: erfahren.

Während sie das nun machen, kommen wir zur dritten Phase – das wäre nun, die Erfahrung zu analysieren. Erinnert Ihr Euch an das Basketballspiel? Man kreiert den Ball, den Korb, das Spiel, all das – und man erfährt, wie das ist, das Spiel zu spielen. Aber um nun diesen Verbesserungsfaktor zu erreichen, muss man diese Erfahrung analysieren. Man muss herausfinden, wie man den Ball besser werfen kann oder wie man besser um den Gegner herum kommt oder wie man den Ball besser ins Netz wirft oder wie man schneller laufen kann, um mehr Punkte zu bekommen. Das sollte zumindest stattfinden, wenn es ein logischer Spieler ist in einem Spiel.

Aber nun haben wir diesen Störungsfaktor im Leben, und wenn man falsche Daten erhält und versucht, sich damit etwas zu überlegen, dann bekommt man falsche Antworten. Was nun Spieler normalerweise mit einer Analyse von diesem oder von vielen Spielen machen, sie werten das nun aus, und das ist etwas anderes als zu analysieren. Sie werten also die Erfahrungen, das Spiel oder Teile davon aus. Das bedeutet nun, dass man die relativen Wichtigkeiten von dem bestimmt, was man tut, und dass man die Verbesserung zu einem hohen Intelligenzfaktor hochbringt.

1. Kreieren
2. Erfahren
3. Analysieren
4. Auswerten
5. Handhaben
6. Nochmaliges Anschauen

Ich gebe Euch nun ein Beispiel von Leuten, die nicht zu Nummer 3 oder Nummer 4 kommen. Das wäre z.B. jemand, der drogensüchtig ist. Er erfährt die Wirkungen von der Droge, aber es ist die Art oder die Natur der Droge, dass sie seine Fähigkeit, zu analysieren, reduzieren. Sie blockieren die Empfindungen, sie verdrehen die Daten, sie geben ihm falsche Bilder von dem, was eigentlich passiert. Sogar wenn er versucht, etwas zu analysieren, kann er es nicht wirklich auswerten. Es könnte sein, dass er Drogen nimmt, um eine geistige Erfahrung zu machen. Aber vielleicht hatte er diese geistige Erfahrung als einen Zufallstreffer, wie er die erste Droge genommen hat. Und er denkt, dass die Erfahrung, die er hatte, das Resultat der Droge ist. Die Droge hat nur einiges von der Bank um ihn herum unterdrückt. Vielleicht war es eine Bank, die irgendwie mit dem Körper verbunden ist. Und nun fühlt er sich frei von einem Körper. Aber was er nicht verstanden hat, ist, dass die geistige Erfahrung, die er da gemacht hat, nur ist, weil die Bank unterdrückt wurde, die Bank, die an dem Körper angeheftet war. Und wenn die Droge nun nicht mehr wirkt, kommt diese Bank nun wieder zurück.

So glaubt er, dass man die Droge nehmen muss, um diese Erfahrung zu machen, und dass man mehr und mehr davon nehmen muss, da der Körper widerstandsfähiger dazu wird, weil er weniger gesund wird, und es mehr und mehr Drogen braucht, um diese Bank, die am Körper haftet, zu unterdrücken. Und wie man von Dianetik weiss, können sich die Drogen mit früheren medizinischen Geschehnissen oder Engrammen verbinden, und das bringt dann mehr

und mehr Bank. So kommt er nie dazu, diese Erfahrung auszuwerten. Aber auf anderen Wegen, wie z.B. Auditing, kann er den gleichen Effekt erreichen. Er kann die Bank wegnehmen, ohne Nebeneffekte und ohne Schaden. Das wäre ein grösseres Gebiet von logischer Anwendung oder Anwendung von Logik.

Und in einem Spiel, wo es keine Störungen gibt, kommt der Auswertungsteil ganz natürlich, irgendwo. Die Person kommt zu dem Punkt, wo sie sagt: 'Nun, ich habe alles gemacht, was ich machen wollte, ich habe all die Effekte erfahren, ich habe alles analysiert, ich habe meine Unsterblichkeit etwas aufgefüllt damit." Sie sagt: „Es gibt nur noch ein paar Dinge, die ich abschliessen möchte, und ich möchte ein paar Gewinne herausziehen, und ich möchte dafür etwas Akzeptanz bekommen von den anderen Spielern." So wertet sie alles aus, was sie gemacht hat, und kommt so zu einer Handhabung von unabgeschlossenen Zyklen vom ganzen Spiel.

Wenn sie das Spiel, das sie spielt, versteht und analysiert hat, dann will sie vielleicht nur noch ein paar unabgeschlossene Zyklen handhaben und dann zum nächsten Spiel gehen.

Und da gibt es noch eine andere Sache. LRH hat sehr viel darüber in den Datenserien geschrieben: Vielleicht muss eine Person das Ganze nun noch mal anschauen, weil vielleicht nicht die ganzen Daten, die sie kreiert hat, gehandhabt sind, weil die ganze Erfahrung, die ganze Analyse noch nicht fertig ist. Dann schaut sie sich das noch mal an, wie sie das ausgewertet hat und wie sie alles gehandhabt hat. Was sie mit anderen Worten versucht, ist die Wahrheit für all das herauszufinden, was in all den Zyklen passiert ist. Und das ist eine As-isness oder ein Auflösen. Das wäre also, wenn sie ihre Daten oder ihre Kreationen as-ised oder auflöst und all ihre Aufmerksamkeitseinheiten oder ihr Theta, das sie im Spiel drin hat, befreit.

Wenn man all das erfolgreich gemacht hat, was passiert dann mit dem Spiel? Nach dem Punkt 6, dem nochmaligen Anschauen, verschwindet das Spiel. Wir reden jetzt davon, wie ein Thetan ein Spiel spielt. Wir reden nicht von einem Spiel innerhalb eines Spiels. Denn wenn man z.B. ein Schachspiel spielt, dann spielt man, und das Spiel ist fertig. Schachmatt! Man analysiert es, man sagt, okay, ich weiss, wie ich es das nächste Mal besser mache. Vielleicht spielt man noch ein paar Mal und hat einen Gewinn. Man hat ausgewertet, dass man Schach spielen kann. Jetzt ist es in Ordnung, man versteht es jetzt.

Man hat verstanden, warum man nicht die richtigen Züge zur richtigen Zeit gemacht hat.

Aber wie handhabt man nun ein Spiel im Spiel? Man nimmt die Figuren und legt sie in die Schachtel, man faltet das Spielfeld zusammen

und tut das auch in die Schachtel, und man nimmt die Schachtel und stellt sie da drüben ins Regal. Das ist, wie man gelernt hat, Ordnung zu machen, wenn man ein Spiel innerhalb eines Spieles beendet.

Aber im grossen Spiel, da sind diese Daten vom Spieler geschaffen. Er hat sie nicht im Laden gekauft. Wenn man all diese Daten nicht zurücknimmt, wenn man sie nicht auflöst oder sie as-ised, wird man im nächsten Spiel nicht so wichtig, nicht so viel Power haben. Es wird nicht so lustig sein, man wird nicht so interessiert sein, man wird nicht so intelligent sein, und die Aufmerksamkeit wird auf diese unfertigen Sachen im alten Spiel zurückkehren.

Die einfache Wahrheit ist, dass jeder Spieler irgendwelche Daten in das Spiel hineinkreiert hat. Man könnte dem Materie, Energie, Raum und Zeit sagen. Das ist Axiom 2[1]. Materie, Energie, Raum und Zeit sind das Resultat von Übereinstimmungen, Postulaten, die von den Statiken gemacht wurden. Wenn der Spieler nun die Daten postuliert hat, dann sind sie wie seine Kinder. Er hat Aufmerksamkeit darauf. Er hat sie vielleicht ein bisschen abgeändert, so dass sie da bleiben, aber er hat sie mit seiner eigenen Power, mit seiner eigenen Energie, mit seinem eigenen Theta kreiert. Er sagt, das ist jetzt nicht mehr „mich", es ist jetzt „das". Aber wenn er es nun am Schluss nicht zurückholt und auflöst, dann betrachtet er sich selbst als weniger, als er am Anfang des Spiels war. Weniger!

Wenn man um den See herumgeht und in jedem Dorf etwas kauft, dann hat man, wenn man da fertig ist, nicht mehr viel Geld. Aber wenn es nun nur ein Spiel wäre, dann könnte man zurückgehen und die Sachen eintauschen, und jeder würde sagen: „Vielen Dank, hier ist dein Geld wieder." Und wenn man das alles zurück hätte, dann wäre das Spiel vorbei. Nun gibt's Variationen dazu. Dazu kommen wir noch. Man kann natürlich Produkte herstellen oder Dienstleistungen geben und die gegen Geld austauschen, und dann mehr Geld machen, als man auf der Tour um den See herum ausgegeben hat. Wenn wir nun vom Geld ausgehen und schauen, was das Austauschmittel in einem Spiel ist, wenn wir das auf ein Spiel übertragen und uns erinnern, dass es ein sehr komplexes Spiel ist, weil es so viele Spieler gibt, dann haben wir den Vergleich, was der Austausch in einem grossen Spiel ist, wie wir es am Beispiel von Geld gerade vorhin gesehen haben.

Das wäre Tech, also Technik. oder Technologie des Spiels und die Brücke aus dem Spiel hinaus. Schauen wir uns ein anderes Wort an. Ein Wort, das all diese Faktoren wie Vergnügen, Verbesserung und Akzeptanz enthält. Und das nennt sich Lebensfähigkeit, Überlebensfähigkeit. Ein Spiel, in dem man gut überlebt, das wäre auf einer niedrigeren Stufe einfach simples Überleben. Und wenn man nun in ein Spiel hineinkommt, dann kommt man in diesen Bereich, wo man gut überlebensfähig ist, wo man Vergnügen, Akzeptanz haben kann, wo man sich verbessern kann und wo man diesen Zyklus, den wir auf der 12. Dynamik gesehen haben, durchlaufen kann.

Wir können also sagen, dass diese Leute, die sagen, dass das hier kein Spiel ist, ein Spiel spielen, wo sie nicht gut überleben. Sie tun es nicht. Wenn man das Spiel spielt und dann interessiert ist und sich verbessert und dabei Vergnügen hat, dann ist dieses Spiel für einen gut überlebensfähig – also macht man weiter damit. Wenn eine Menge Störungen hereinkommen, wenn Sachen reingetan werden, die nicht dazu gehören, dann wird es nicht gut überlebensfähig sein. Was ist nun der Massstab, den man hier setzt?

Wenn jemand um den See herumgeht und all sein Geld ausgibt, dann wäre er nicht gut überlebensfähig. Wenn er nun wieder hingeht, das alles einsammelt und noch mehr dazu bekommt, dann hätte er gutes Überleben erreicht. Was wäre nun das gleiche im Spiel oder auf Spiele bezogen? – Es ist die Fähigkeit zu helfen.

---

[1] Eigentilich ist es Scientology-Axiom Nr. 3: *Raum, Energie, Objekte, Form und Zeit sind das Ergebnis von Betrachtungen, die vom Statik gemacht wurden zu denen das Statik in einem Einverständnis steht oder nicht;(...).*

Wir haben mit anderen Worten diese 10 hoch 41 Spieler. Und ein Spiel, wo es gutes Überleben gibt, ist ein Spiel, wo einer dem anderen helfen kann, aus dem Spiel herauszukommen oder in einen besseren Zustand in dem Spiel zu kommen – wo er einem anderen oder sich selbst dabei helfen kann. Wenn man z.B. ein Spiel spielt, das eine Menge Leute nicht mögen, aber niemand von den Leuten kann einem helfen, aus dem Spiel herauszukommen, und man selbst kann niemandem helfen herauszukommen, dann ist das ein Spiel, wo es kein gutes Überleben gibt.

Das war z.B. in Rumänien so. Da war es nur gut zum Überleben für Ceausescu und seine Frau. Sie haben es dort nun umgekehrt, sie haben es für die zwei nicht gut zum Überleben gemacht, und nun erwarten sie, dass das ganze Land in den Zustand kommt, wo es gut überlebt. Aber sie müssen jetzt aufpassen, ob es nun nicht wieder andere Leute gibt, die dieses gute Überleben stören wollen. Man muss also bei seiner Auswertung von Spielen immer die Möglichkeit einschliessen, dass es da Störungen geben kann – speziell in diesem Spiel.

Ein Spiel mit gutem Überleben wäre also eins, wo eine Person sich selbst oder einer anderen aus dem Spiel heraushelfen könnte. Könnt Ihr nun sehen, was eine Brücke aus dem Spiel heraus beinhalten müsste? Wie viele von Euch hatten von jemand anders Auditing? – Das ist, wenn einem ein anderer hilft, aus dem Spiel herauszukommen. Und das Auditing selbst, das kann für gutes Überleben sein oder auch nicht. Und dazu kommen wir noch ein bisschen später.

Was passiert nun, wenn man Clear geht? Man beginnt mit Solo-Auditing. Man hilft sich selbst aus dem Spiel heraus. Jetzt kommen wir zu dem wichtigen auf der 11. Dynamik. Alles darunter ist natürlich wichtig. Aber nun kommen wir zur Grundlage der 11. Dynamik.

Jedes Spiel hat eine Brücke, einen Weg hinaus. Und diese Brücke wäre einfach über all die Faktoren, die Daten, die man hinein getan hat, die Wahrheit herauszufinden, die Erfahrungen, die man gemacht hat zu analysieren, und dann eine Auswertung zu machen und sie zu überprüfen und davon eine Handhabung zu konzipieren. Aber… aber jedes Spiel hat seine eigene Brücke. Denn jedes Spiel ist verschieden, weil – Ihr erinnert Euch – die Spiele wurden komplexer und komplexer, bis wir so viele Spieler wie hier in diesem Spiel haben.

Nehmen wir ein Gegenbeispiel: Ein Spiel mit einer einzigen Person drin. Stellt Euch einen Stift vor. Schaut ihn an, und er verschwindet. Das ist die Brücke aus diesem Spiel heraus. Der, der kreiert hat, realisiert, er hat es kreiert.

Etwas komplexer. Stellt Euch einen Stift vor. Gebt vor, dass Ihr ihn nicht gemacht habt, stellt Euch ein Via dort drüben vor oder mockt es Euch auf, und dieses Ding sagt dem Stift, er soll sich so drehen. Jetzt schaut man den Stift an, und er dreht sich und dreht sich. Nun kann man da reingehen und erfahren, wie das ist, sich da umzudrehen. Wenn man das nun analysieren will, kann man da wieder hinausgehen, es ansehen, aber es verschwindet nicht. Man muss nun auswerten: „Ich erinnere mich, das fehlende Datum ist, von da drüben habe ich gesagt, dass es drehen soll.“ Und man sagt: „Das wär’s jetzt, ich habe verstanden, dass da gedreht wird, das kann aufhören“. Und dann stoppt es. Dann schaut man auf den Stift, erinnert sich, dass man ihn kreiert hat, dass man veranlasst hat, dass er gedreht wird und dass man ihn dann erfahren hat, dass man ihn analysiert hat, und dann verschwindet er.

Noch komplexer. Wir alle in diesem Raum machen irgend etwas da oben und kreieren Bewegung da rein. Es läuft nun, wir können da reinspringen, es erfahren und so weiter… Jetzt haben wir genug davon und wollen das Spiel beenden. Jetzt muss jede Person ihren eigenen Teil dazu beitragen. Man kann nun zu jemandem gehen und ihn fragen: „Welchen Teil des Spiels hast du gemacht?“, und der sagt: „Ja, ich habe das und das gemacht!“ Und wenn er das tut, dann verschwindet es, und er kommt aus dem Spiel heraus. Nun kann derjenige zu einem anderen gehen und ihm die Frage stellen: „Was hast du gemacht?“ Oder wenn wir immer noch die Fähigkeit hätten, alle miteinander telepathisch zu kommunizieren – so wie man überhaupt mit dem Spiel übereingestimmt hat, welchen Raum wir dazu benützen wollten und all das. Wir haben damit übereingestimmt. Jeder hat seine Sachen da hinein getan und jeder ist da hinein interiorisiert, um es zu erfahren. – Also wenn wir nun telepathisch einfach fragen könnten: „Ist jedermann fertig mit dem Spiel?“ und jedermann wäre es, und wenn wir dann telepathisch sagen könnten, „nun, jeder geht da hinein und erinnert sich genau, was er gemacht hat und was damit passiert ist, welche Zwischenfälle und Zusammenstösse es da gab, wo er vielleicht dabei gewesen ist, als es einen Zusammenstoss gab, etc.“ Und wenn jeder durch all diese Vorgänge durchgehen könnte, sich da erinnern könnte, seine Sachen nehmen könnte, dann würde sich das Spiel auflösen und verschwinden. Es würde as-isen. Dann wäre man bereit für das nächste Spiel und man könnte sagen: „Nun, jetzt wollen wir etwas mehr Leute und wir wollen einen ganzen See im Spiel.“ Und so ist es passiert, bis wir bei diesem Spiel angekommen sind.

Was wäre nun, wenn eine Person oder eine Gruppe ein grosses Spiel wie das hier stören will? Dazu muss man noch sagen, dass Störungen eines Spiels nur in einem existierenden Spiel stattfinden können. Störung heisst, dass etwas bereits am Laufen ist und jemand kommt herein und bringt es durcheinander. Man könnte nicht eine Störung in einer Radiowelle haben, wenn es keine Radiowelle gäbe. Störungen sind wie Parasiten.

Was würden die Störer also versuchen zu machen, um das Spiel zu kontrollieren, oder es durcheinanderzubringen? Sicherlich würden sie eine Sache versuchen: die Spieler daran zu hindern oder gänzlich zu stoppen, durch die ganze Verwaltung oder Administration von Spielen zu gehen. Sie würden vielleicht versuchen, die Spieler in der Erfahrung vom Spiel festzuhalten, so dass sie es nicht richtig analysieren können.

Versteht Ihr jetzt, warum Psychiater, Psychologen und manchmal auch Doktoren Drogen geben? Es sind nicht die Doktoren. Sie haben Störungen früher auf ihrer Zeitspur erlebt und deshalb denken sie jetzt, das sei das Richtige, was man Leuten geben muss. Es gibt viele Naturheilpraktiker, die sagen: „Gebt den Leuten keine Drogen, gebt ihnen normale Sachen von der Umgebung“. Und die haben gute Resultate, aber nicht immer, weil sie nicht die geistigen Probleme des Patienten gleichzeitig handhaben. Es kann sein, dass der Patient glaubt, dass er krank sein muss, oder er glaubt den Autoritäten, die sagen, man muss Drogen nehmen. Oder es ist rein eine Sache von der 5. Dynamik, wo die Lebensform als solche involviert ist oder eine aberrierte oder mutierte Form einer Lebensform da ist, die auch durch diese Störer in das Spiel eingeführt wurde, z.B. Radioaktivität.

Das nächste, was nun die Störer versuchen werden zu tun, wäre eine Blockade oder eine Barriere dahin zu stellen, wo man die Brücke aus diesem Spiel finden würde und es so unmöglich zu machen, dass eine Person sich selbst oder einer anderen Person aus diesem

Spiel heraushilft. Wenn wir uns an das kleine Spiel erinnern, das wir vorher hatten, wo wir uns vorgestellt haben, dass wir alle im Raum an diesem Spiel teilnehmen, da würde sich jedermann dar an erinnern, was er dazu beigetragen hat und was er gemacht hat.

Ich sage Euch das alles, damit Ihr wirklich versteht, wie schlecht zum Überleben dieses Spiel mit den 12 Dynamiken geworden ist. Es wurde so schlecht zum Überleben, dass sich niemand eine Brücke oder den Anfang davon vorstellen konnte, bis Ron 1950 damit angefangen hat. Überlegt Euch das! Es könnte sein, dass wir immer noch dabei wären, weniger und weniger gutes Überleben in dem Spiel zu erreichen.

Wenn man nun so viele Spieler in einem Spiel hat, und dann kommt nur ein einziger daher und findet den Anfang von einer Brücke aus dem Spiel heraus, dann ist das ein Spiel, wo man sehr schlecht überlebt.

Es war zum Beispiel gerade im 2. Weltkrieg, wo Spieler überall andere Spieler umgebracht haben. Es ist verrückt, andere Spieler umzubringen. Man braucht ihre Hilfe, um ihre Kreationen zu handhaben. Aber wenn einige der Spieler die Störungen dramatisieren und versuchen, das Spiel durcheinanderzubringen, dann bekommt man einen Konflikt. Dann bekommt man all diese Banksachen, wie „wir haben recht, ihr seid verkehrt“ und „Gott ist auf unserer Seite“ usw., anstatt es so einfach zu betrachten und zu wissen, dass diese Leute ihre Dynamiken vergessen haben und nicht einmal mehr wissen, in welchem Spiel sie sind. So schlecht wurde dieses Spiel zum Überleben.

Und Ron ist übrigens ein Spielemeister, er hat viele der Spiele, die wir spielen, initiiert oder gemacht.

Nun, im vorherigen Beispiel, wo ich Euch gesagt habe, das Spiel zu spielen, wo man sich Dinge vorstellt, da würdet Ihr nicht alles darüber vergessen haben. Aber wenn Ihr alle Drogen genommen hättet und ich nicht, dann könnte es sein, dass ich später kommen müsste und sagen müsste: „Hey, könnt ihr euch an das Spiel erinnern, wo wir alle gesagt haben, wir kreieren da was?“

Die Leute, die einem die Drogen gegeben haben, das sind die Störer, und das handhabt man zuerst. Danach könnte man sich erinnern und könnte in Bezug auf dieses Spiel auf die Brücke gehen oder hinausgehen. Und Ihr wisst, dass es gerade nach Clear verschiedene Stufen gibt, wo man nichts anderes handhabt als Störungen, die in dieses Spiel gekommen sind, so dass man zur Selbstbestimmung auf den eigenen Dynamiken zurückkommen kann. Wenn wir diese ganzen Störungen nicht hätten, dann könnte man in bezog auf die Brücke sagen, dass ein Clear nach wenigen Sitzungen direkt auf OT 9 gehen würde. Dieses spezielle Spiel hat eine spezielle Brücke, die rausgeht, um all die Betrachtungen, all die Postulate, an die Störungen und all die verfehlte Hilfe gehandhabt zu bekommen.

Die meisten Leute versuchen anderen Leuten zu helfen, aber sie wissen nicht wie, weil sie durch die ganzen Störungen ganz verwirrt sind. Und Thetans wissen eigentlich, dass man, um ein Spiel zu haben, in dem man gut überlebt, Hilfe braucht. In der 11. Dynamik haben wir also die Brücke aus dem Spiel heraus, wo an diese Dynamiken ein Teil davon sind. Und wir haben da auch die Grundlagen des Spiels und dass ein Spieler dem anderen helfen kann. Das ist ganz leicht. Man lernt das in Dianetik oder dem Handbuch für den ehrenamtlichen Geistli-

chen, etwa einen Touch-Assist zu geben, einen Beistand zu geben, oder wie man überhaupt Leuten hilft.

Das ist die 11. Dynamik. Da ist alle Tech enthalten, um das jeweilige Spiel besser zu spielen oder die Tech, die man braucht, um jemandem zu helfen, oder die Brücke aus dem Spiel hinaus.

Noch ein Punkt dazu. Ein Spiel hört nicht einfach auf. Es gibt Leute, die irgendwelche Zyklen haben, die sie machen möchten. Es gibt noch Leute, die lernen möchten, noch besser zu spielen. Da drin ist auch die Tech, wie man Exteriorisation und Haben in das richtige Verhältnis bringt. Denn Sachen wie Vergnügen oder Gewinne, die haben mit Havingness oder dem Habenkönnen zu tun. Das sind Dinge, die man im Spiel hat, wie Geld, Autos oder Güter. Was wir versuchen ist, die Havingness der Person zu verbessern, dass sie Dinge besser haben kann, aber ebenso, dass sie die Möglichkeit hat, aus einem Teil vom Spiel oder dem ganzen Spiel rauszugehen. Und es ist Havingness auf allen Dynamiken, denn man kann auch die Tech „haben“ oder die Admin „haben“.

Und in einem Spiel, das gestört wurde, muss man all die Dynamiken wieder hinsetzen und die Havingness darauf schaffen. Das hat auch etwas mit den Rechten eines Thetans zu tun, denn er benutzt seine eigene Logik oder seine eigene geistige Gesundheit, um durchs Spiel durchzukommen, und er hat das Recht, das Spiel zu verlassen – während sich Havingness auf die Dynamiken des Spiels bezieht.

Könnt Ihr diese Dynamiken nun besser sehen? Könnt Ihr sehen, dass wir sie auf eine Art betrachten, wie niemand sie da draussen betrachtet, ausser er würde die Arbeiten von LRH sehr gut verstehen?

(Frage aus dem Publikum, ob es irgendwelche Übereinstimmungen vor oder in dem Spiel gab, Störungen im Spiel zu haben.) Nein, es gab keine Übereinstimmungen, solche Implants zu haben. (Weitere Frage, ob diese Parasiten von ausserhalb des Spiels kommen oder Teil des Spiels sind.) Die sind total von ausserhalb, nicht von einem anderen „Spiel im Spiel“. Es sind einfach Parasiten in dem Spiel, und es ist normalerweise von enttäuschten und verbitterten Leuten, die früher Spiele entwickelt haben und deren Spiele nicht so beliebt waren. In Spanien sagt man dazu saure Milch oder irgendwo anders sagt man saure Trauben dazu. Versteckte Feindseligkeit oder Eifersucht oder Widerstand sind die Motivationen, warum das jemand tut. Er sieht ein Spiel und beschliesst, es in Unordnung zu bringen, weil er sauer darüber ist, dass sie nicht sein Spiel spielen.

Man sieht es auf diesem Planeten überall dramatisiert, sogar in Rumänien. Da gab es einen an der Spitze, der wollte, dass alle sein Spiel spielen und seine Sklaven sind. Das wird Diktatur genannt. Er bestätigt nicht, dass irgend welche anderen Spieler existieren. Er versucht sie glauben zu machen, dass er sie kreiert hat. Der Widerstand wächst und wächst und schliesslich wollen sie sein Spiel nicht mehr spielen. Sie hauen ihn um und gehen aus dem Spiel heraus und im nächsten Spiel wollen sie niemanden, der ihm irgendwie ähnlich ist.

Aber nehmen wir einmal an, der Ceausescu käme in einem anderen Körper nach Rumänien zurück und versucht, das Spiel wieder zu übernehmen, ganz versteckt. Das wäre ein Beispiel von so einer Störung. Im ersten Spiel haben sie sein Spiel gespielt, es nicht gemocht,

es dann beendet und ein anderes gespielt. Und nun kommt er wieder rein und versucht, ihr Spiel wieder zu stören.

Und bei einem Spiel dieser Grössenordnung ist das etwa gleich. So kann es sein, dass in einem früheren Spiel – nicht in dem, von dem wir jetzt reden – das Spiel von demjenigen, der die Implantierungen veranlasst und das Spiel entworfen hat, niemand gemocht hat. Oder diejenigen, denen es gefallen hat, arbeiten immer noch mit ihm, um dieses hier zu stören.

Aber LRH sagt, alle Thetans sind im Grunde gut. Also, was man tun muss, ist mit einem Implanter auf der Zeitspur zurückzugehen vor den Punkt, wo er damit übereingestimmt hat, diese Störung zu veranlassen, und sein Ziel im Spiel, das er damals hatte, zu rehabilitieren. Man findet heraus, dass er zu diesem Zeitpunkt oder vor diesem Zeitpunkt an Spielen teilgenommen hat, über die übereingestimmt worden ist. Und auf Excalibur hat man eine kleine Brücke für die Implanter, wo man sie ins Spiel zurückbringen kann.

Sie rehabilitieren sich und kommen wieder zu dem Spiel, zu dem sie übereingestimmt haben, und das sie eigentlich spielen möchten, mit ARK und KRC usw. zurück. Das ist die Handhabung für jedermann – egal wie schlecht sie sind – dass man zu dem Punkt zurückgeht, bevor sie sich entschieden haben, Spiele zu stören, und wo sie durch Übereinstimmen und das gemeinsame Postulieren von Spielen teilgenommen haben.

In solchen Spielen gibt es viel mehr Vergnügen und viel mehr Gewinne~ Und das wissen wir auch von Excalibur, dass all die Leute, die implantieren, letztlich betrogen werden. Die haben kein Vergnügen und sie haben keine Gewinne und sie werden nicht akzeptiert, wenn man einmal über sie Bescheid weiss.

Aber es gibt einige Leute auf dieser Erde, die beeinflusst sind von denen, die stören. Vielleicht sind es ein paar Prozente, und die nennen wir die Unterdrücker. Aber für die gibt es auch eine Brücke. Es musste auf dieser Brücke sein, da die Störungen in diesem Spiel stattfinden, und da die Brücke für dieses Spiel ist, musste das darauf enthalten sein. Es ist wahrscheinlich Zeit für eine Kaffeepause. Das waren eine Menge Daten und es wird etwas heiss. Dann nehmen wir einige weitere Dynamiken durch.

Seid Ihr bereit, können wir anfangen? Nun kommen wir zu Teil 2 und wir fahren weiter mit den Dynamiken von der Spitze runter. Wir sind durch den administrativen und den technischen Aspekt gegangen, wie man Leuten hilft, das Spiel abzuschliessen. Jetzt kommen wir zu Dynamik 10, das ist Ethik im Spiel. Jetzt könnt Ihr viel leichter verstehen, was Ethik ist. Es beinhaltet zwei Dinge, die man verstehen muss, um Ethik einzusetzen.

Das eine ist in einem Spiel, wo es keine Störungen gibt, das also innerhalb den Spielregeln bleibt. Wenn Hans z.B. irgendeine Kreation macht, und wenn die Spielregeln sind, dass man die Kreation bestätigt oder irgendwie damit spielt, dann heisst das, dass man sie dann nicht schwarz anstreicht und irgendwo versteckt oder man nicht versucht, sie auseinanderzubrechen und sie am anderen Ende des Universums wegzuschmeissen.

Mit anderen Worten, wir haben diese Sache von Besitztum und übereingestimmtem Austausch. Dieser Austausch kann Kommunikation oder Produkte oder Dienstleistungen für irgend etwas Wertvolles sein. Und man weiss, ganz egal ob es da nun Störungen oder Implants gibt, dass es nicht in Ordnung ist, wenn man in einem Spiel von einer anderen Person etwas stiehlt.

Wenn z.B. eine Person einen Körper besitzt oder führt, dann ist es nicht in Ordnung, wenn man ihr den wegnimmt, sie also erschiesst. Sogar in dem Bereich der Gesetzgebung verstehen sie etwas vom Spiel, weil sie es in den meisten Ländern nicht zu einer individuellen Entscheidung machen, wie man jemanden bestraft, der das Gesetz bricht. Sie machen es so, dass es eine repräsentative Gruppe von Leuten gibt, die auch Spieler vom Spiel sind, wie ein Gericht oder wie Geschworene, und das sind dann diejenigen, die die Entscheidungen machen müssen. Der Richter ist nur interessiert, das Gesetz vom Gesichtspunkt der Regierung einzuhalten, und die Rechtsanwälte von beiden Seiten sind nur an ihren eigenen Klienten interessiert, sogar wenn es der Staatsanwalt ist. Wenn es sich also um ein sehr ernstes Vergehen gegen die Regeln der Gruppe handelt, dann haben sie diese Leute, die entscheiden. Und die sollten kein Interesse haben – weder an der Person, die angeklagt ist, noch gegenüber den Regierungen. Sie sollten völlig unparteiisch sein. Das ist ein ziemlich gutes System.

In einem Spiel, wo es keine Störungen geben würde, würde das ziemlich gut funktionieren. Man überlässt es einer Gruppe von Spielern zu sagen, ob das nun gegen die Regeln ist oder nicht. Aber wie wir alle wissen, werden da Fehler gemacht. Und es ist manchmal sehr unlogisch.

Aber normalerweise, wenn eine Person versucht, Ordnung in ihre Sachen zu bringen, versucht Sachen zu verbessern, bessere Qualität in ihre Sachen zu bringen, dann hat sie normalerweise keine Probleme. Es gibt ein Problem, das Ron in den Polides beschreibt, und das ist, was man das „Dritte Partei-Gesetz“ nennt. Da hat man zwei Leute, die im Streit sind, und dieser Streit lässt sich nicht auflösen. Und er sagt, da soll man nach der dritten Partei suchen, die diesen Konflikt verursacht. Unglücklicherweise kommt man dabei zu Regierungen, zu Szenarien und kommt zu Leuten, die an sich unschuldig wären. Aber normalerweise – in einem Spiel ohne Störungen – wenn man da die Spielregeln kennt, etwas über Austausch und das Gesetz der dritten Partei weiss, dann würde das Spiel ganz gut funktionieren.

Der zweite Teil von dem Spiel, wo es Störungen gibt, der zweite Teil in diesem speziellen Spiel ist, dass man die Störung erkennt und ihre Wirkungen, ihre Effekte erkennt und sie handhabt. Und das ist wahrscheinlich das Schwierigste, was man in diesem Spiel zu tun hat, denn wie schon gesagt, es ist ausserhalb der eigentlichen Übereinstimmungen. Die Störer kommen auf die Linie und machen dritte Partei. Und vieles davon findet auf dieser Stufe von 1.1, also versteckter Feindseligkeit statt, die sehr schwer zu erkennen ist. Das ist der Traditionelle, der vorne lächelt und hinten hat er das Messer. Das ist die hauptsächliche Tonstufe, auf der sie arbeiten. Sie betrügen jedermann. Sie arbeiten auf einem existierenden Spiel und sind da parasitär. Was sie tun, sie nehmen die Übereinstimmungen, die es im Spiel gibt, ein bisschen Wahrheit und sie führen die Person damit entlang und dann drehen sie es um, stecken ihr das Messer hinein und betrügen sie.

Viele haben das auf den oberen Stufen auf der Brücke herausgefunden. Viele haben es im Leben beobachten können. Jemand hat Euch gesagt, er würde Geld von Euch borgen, um ein Geschäft anzufangen, aber er hat alles für Drogen ausgegeben oder verspielt. Er hat Euch betrogen – und wird es nicht zurückzahlen. Das ist die Art von Leuten, die das Spiel nicht so sehr vergnüglich machen. Erinnert Euch, sie selbst wurden in ihrer Vergangenheit oder in ihrer Erziehung auch schon von dieser Störung getroffen, und man kann solche Menschen auf dieser Brücke auch handhaben, wenn man sie auf diese Brücke bekommt.

Es ist schwierig, Out-Ethik in einem Spiel zu erkennen, wenn man die Spielregeln nicht kennt, und wenn man diese Störungen nicht erkennen kann. Aber wir gehen über die ganzen Gebiete von diesem Spiel, diese 12 Dynamiken, und wir wissen, dass die Übereinstimmung war, auf diesen ganzen Gebieten zu spielen und dabei Vergnügen, Gewinne und Akzeptanz zu haben und ein gutes, lebensfähiges Spiel zu haben. Das härteste ist also, die Wirkungen von diesen Störungen zu erkennen und handzuhaben. Sie zu erkennen, ist der erste Schritt, aber sie zu handhaben ist etwas schwieriger. Wir haben z.B. innerhalb der Ron's Org eine Richtlinie, wie wir Ethik in bezog auf das, was wir tun, handhaben. Ethik in bezog auf Störungen geht rein, wenn Leute oder Personen die Brücke hochgehen. Wenn man einmal eine Brücke hat, dann ist es sehr einfach, man kann das Spiel verbessern, man kann anderen etwas vermitteln und man kann ihnen helfen. Die schlimmste Störung, die überhaupt kommen kann, ist genau das zu verhindern. Denn wenn sie es verhindern können, dass jedermann die Brücke hochgeht, dann bleibt jedermann in diesem Spiel gefangen.

Man könnte nun sagen, im mittleren Osten gibt es Out-Ethik, in Amerika, in China. Gehen wir hin und handhaben wir das? Nein, jetzt noch nicht. Das wäre ein Zeitverlust, denn man bringt erst Ethik rein, damit dann Tech reingehen kann. Wenn man also nicht einen Plan hat, diese Leute auf die Brücke zu setzen und nicht genügend Auditoren und Fallüberwacher hat, dann verschwendet man seine Zeit. Wie oft haben Regierungen versucht, bei ihren eigenen Angestellten oder ihren Leuten Ethik reinzubringen, und dann kommt das nächste Fiasko und es geht immer weiter. In Amerika gab es Watergate, Irangate und jetzt kommt UFOgate! (Das bezieht sich auf den letzten Vortrag.) Man kann also sehen, was passiert. Man würde nur seine Anstrengung und seine Zeit im Spiel verschwenden.

Wir haben genau ausgearbeitet, wie viel Ethik man anwenden oder einsetzen muss. Und man tut es bis zu einem Punkt, wo diese Person aufhört, andere Personen zu stoppen, die Brücke hochzugehen. Im Fall eines Implanters oder im Fall einer Person, die sehr widerstrebend ist, ist die Frage, wie viel Zeit man verwendet, um diese Personen zu auditieren, sei es nun telepathisch oder ausserhalb einer Sitzung. Mit anderen Worten, wie viel handhabt oder auditiert man ohne einen Austausch? Man macht das nur, bis so jemand den Vorteil der Brücke sehen kann. Entweder kann er das jetzt sehen und sagt: „Okay, ich lass das in Ruhe, ich werde niemanden stoppen, diese Brücke zu machen!" Oder er überlegt es sich und sagt: „Das ist der bessere Weg zu gehen. Das ist gut!"

Die Leute auf Excalibur wissen, worüber ich rede, denn jeder gehandhabte Implanter ist einer weniger, der es tut, und einer, den man nicht handhabt, der bleibt halt dort, und den muss man später handhaben. Also machen wir es bis zu dem Punkt, wo sie den Wert der Brücke sehen können, und sehr oft sagen sie dann freiwillig, dass sie da mithelfen möchten. Und wir verwenden einige Zeit darauf, das zu tun, da die Leute, die das Spiel stören, zum jetzigen Zeitpunkt in diesem schlechten Spiel sehr viele Kontroll-Linien in dieses Spiel haben.

Man kann das an einer Diktatur sehen. Ein einziger Diktator kann Millionen von Leuten kontrollieren. Wenn man den Diktator hinsetzen und auditieren würde, dann wäre das gleich wie bei einem, der implantiert und eine Menge durch telepathische Linien oder mit den Szenarien kontrolliert. Wenn man die dann dazu bringt, dass sie damit aufhören, dann können die auch ebenso viele Leute dazu bringen, dass sie sich im Spiel verbessern. Alles was wir hier tun ist folgendes: Es gibt für jede Person in diesem Spiel einen Hilfsvektor; bei einem

geht der nach unten, bei dem anderen ist er null, und dann gibt es welche, bei denen er nach oben geht. Erklärt das besser, was Ethik ist?

Ich habe zu allen Fallüberwachern, die ich trainiert habe, gesagt, dass ich sie als Kha Khans betrachten würde. Das ist ein Ausdruck aus der alten Mongolei. Die Mongolen waren alle in der Armee, und wenn da jemand eine sehr tapfere Tat gemacht hat, dann wurde ihm die Todesstrafe zehnmal vergeben. LRH hat dieses System in der Sea Org auch gebraucht. Wenn da eine Person ein Kha Khan war, dann konnte er zehnmal – wenn er in irgendwelche Ethikangelegenheiten kam – eines dieser Leben brauchen. Es ist nicht etwas, was man einfach so verteilt. Man muss den Wert dieser Person in Hilfe oder im Helfen für dieses Spiel beachten.

Die Situation aber ist, dass es viel Störung gibt. Und diese Störung richtet sich meistens gegen diejenigen, die anderen helfen wollen, aus dem Spiel herauszukommen. Wenn man da nicht eine Art Schutz hätte, dann würden die Leute, die versuchen zu helfen, von diesen, welche die Störung verursachen, attackiert werden und attackiert werden, invalidiert werden, würden kleiner und kleiner werden und könnten letztendlich nicht mehr helfen.

Das ist ein weiterer Beweis, dass ein Thetan letzten Endes gut ist, und zwar in bezog auf die gute Qualität eines Spiels. Er möchte Vergnügen, er möchte Gewinne, er möchte akzeptiert werden. Ihr kennt sicher alle diesen Mechanismus, den LRH aufgeschrieben hat, und Ihr habt das sicher auch selbst erlebt, dass, wenn ein Thetan einen Overt begeht oder glaubt, dass er einen begeht, er dann seine eigene Power, seine Macht reduziert. Er wird kleiner in bezog auf Macht, KRC und ARC. Das heisst, er wendet Ethik auf sich selbst an. Wenn eine Person also nicht grundsätzlich gut wäre, dann würde sie jedes Mal, wenn sie einen Overt begeht, mehr Macht bekommen. Was man auch anders ausdrücken könnte, nämlich dass sie mehr Logik bekommt. Man kann hingegen

beobachten, dass die Kriminellen, auch wenn sie sehr reich werden, sehr unlogisch werden, dass sie alle möglichen komischen Dinge tun oder von der Polizei erschossen werden. Sie werden nicht logischer, sie versuchen nicht, Leuten zu helfen, sie versuchen, Leuten zu schaden.

Dieses Prinzip verwenden wir auch im Auditing. Wenn einer so klein ist wie nur so ein Punkt, und man läuft dann seine Overts mit ihm aus, dann wird er grösser. Das wird auf verschiedenen Stufen gebraucht. Wir kennen das auch in bezog auf Aufmerksamkeit. Wenn ein Thetan eine Menge Aufmerksamkeit auf unfertigen Zyklen im Spiel hat, einschliesslich Overts – das sind auch unfertige Zyklen – und wenn wir auch die unfertigen Zyklen mit ihm handhaben, dann wird er auch grösser. D.h. jede Aufmerksamkeit, die er auf der Zeitspur hat oder die er auf einem Zyklus hat, den er für das Spiel gemacht hat und der nicht abgeschlossen ist, wird seine Macht verkleinern. Was man auf der Brücke tun muss ist, mit ihm seine unfertigen Zyklen abzuschliessen, und dann bringt man ihn zu der Power, die er einmal hatte, oder zu der Grösse von Bewusstsein, die er einmal hatte.

Es gibt noch einen Zyklus auf der 10. Dynamik, den Ihr vielleicht besser verstehen möchtet. LRH hat eine Tech, die ausserhalb von Auditing auf dieser 10. Dynamik angewendet werden kann, um die Grösse und die Macht eines Thetans zu vergrössern. Das hat er „Conditions“ oder Zustände genannt. Das ist eine Technik zum Spielen, die man also gerade im Spiel anwenden kann, auf jede Dynamik oder auf jede Situation bezogen. Diese Zustände gehen

ursprünglich von Nicht Existenz, Gefahr, Notstand, Normal auf Wohlstand und Power. Aber gerade wegen der Störung, die im Spiel stattfindet, hat man gesehen, dass es Leute gibt, die auf die Seite der Störung gehen. So ergaben sich die Zustände darunter: Haftbarkeit, Zweifel, Feind, Verrat und Verwirrung.

Die interessante Sache ist, dass es für jeden Zustand eine Formel gibt. Das ist ein Anwendungsprozess, den man auf das Gebiet, wo der Zustand existiert, anwendet. Es muss sich nicht unbedingt auf den Spieler selbst beziehen. Es kann sich auf ein Gebiet, eine Dynamik des Spielers beziehen, wie z.B. sein Geschäft, seine 2. Dynamik oder die 5. Dynamik, wo die Bäume im Wald sterben. Aber mit dem Anwenden dieser Formel kann man die Statistik, die Verbesserung in diesem Gebiet in einen Zustand von Macht bringen. Hier gibt er also einen Soloprozess ohne Auditing zur Anwendung in dem jeweiligen Gebiet, wo einer Person geholfen werden kann, dass ein Bereich von ihrem Spiel wieder in einen In-ethischen-Zustand kommen kann.

Das ist auch eine grundlegende Formel, die im Spiel selbst drin liegt, das ist etwas, was die Spieler lernen sollten, dass sie ihren eigenen Zustand verbessern können. Hilfe ist der Schlüssel, um ein Spiel auf ein gutes Überlebensniveau zu bringen. Hier haben wir also Prozesse, die jedermann bei sich selbst verwenden kann oder um jemand anderem zu helfen – solange er ihn damit nicht invalidiert und ihm nicht einen falschen Zustand gibt oder ihm die Formel überhaupt nicht gibt.

Ein Beispiel. Jemand sagt: „Ich mag nicht, dass die Bäume um mein Haus herum absterben.“ Man fragt ihn: „Weisst du, warum die Bäume sterben?“ Und er sagt: „Nein.“ Jetzt weiss man, dass er sich auf das Baumsterben in Nicht-Existenz befindet, es gefällt ihm nicht, er möchte es verbessern, er hat aber von den Bäumen nicht herausgefunden, was sie brauchen und wünschen. Er hat nicht mit ihnen geredet – oder für Leute, die nicht glauben, dass man mit Bäumen reden kann, ist er nicht hingegangen und hat sich angeschaut, was da passiert und was dem Baum da schadet. Wenn er das anwenden würde, dann wäre er in der Lage, die Gefahr für die Bäume zu handhaben. Er würde sie durch einen

Notstand wieder in Normal und wieder in Power bekommen. Das wäre ein Beispiel wie man Zustände auf die 5. Dynamik anwendet, auf Lebensformen.

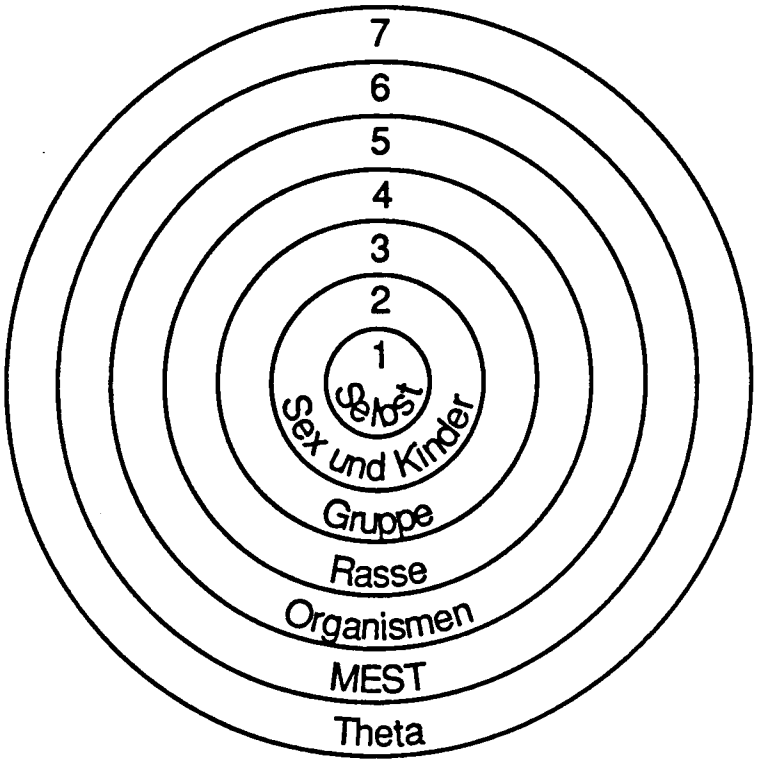
Es gibt also eine Menge Technologie in bezog auf Ethik, aber im wesentlichen geht es darum, dass man die Regeln kennt, dass man die unfertigen Zyklen abschliesst, dass man Overts auch als unfertige Zyklen abschliesst, dass man über Besitztum, Austausch und das Dritte Partei-Gesetz Bescheid weiss, dass man Störungen erkennen und handhaben kann, versteckte Feindseligkeit kennt, und dass man bei denen Ethik hineinbringt, die andere Leute daran zu hindern versuchen, die Brücke hinaufzugehen, und dass man diese Zustandsformeln anwendet.

So, hier hat man eine nette Dynamik, die die Lebensqualität im Spiel verbessern kann. Und es ist wie auf der Auditingbrücke, wenn man das richtig anwendet, dann hat man Gewinne, und es ist vergnüglich, es zu tun, und bekommt Akzeptanz von denjenigen, die sich deswegen verbessern. Fragen zu dem?

Im übrigen, das kann man auch falsch anwenden, nicht zum Spiel passend. Man kann Ethik anwenden wie der Mob von Al Capone, der ganz ausserhalb vom Spiel war. Noch eine

Sache dazu. Man kann eine Regierung, eine Gruppe, eine Region folgendermassen analysieren: Man kann schauen, wie sie Ethik an ihren eigenen Mitgliedern anwenden oder an Leuten, die ausserhalb ihrer Gruppe sind. Wenn man weiss, in welchem Spiel man ist und wenn man die richtige Technologie für das Spiel hat, dann wird sie bei jedermann funktionieren. Es ist niemand davon ausgeschlossen. Wenn man eine Gruppe hat, die andere ausschliesst, die sagt, „die sind nicht in Ordnung, das sind Ungläubige, das sind Heiden", dann hat diese Gruppe nicht die richtige Technologie oder die richtige Ethik-Technologie. Ihr versteht jetzt wahrscheinlich schon mehr über Spiele als jedermann da draussen, der diesen Vortrag nicht gehört hat.

Über der 8. gibt es eine andere, sehr interessante Dynamik, nämlich die 9., Ästhetik. Warum würde man das als eine so hohe Dynamik einstufen, gerade unterhalb von Ethik, und den ganzen Rest umschliessend? Ihr wisst wie LRH die Dynamiken beschrieben hat, wie Kreise, die denselben Mittelpunkt haben, wo jeder Kreis mehr und mehr Platz im Spiel beansprucht.



Ihr erinnert Euch. an die Dynamik von Administration, vom Management des Spiels. Wenn jemand von dort aus spielt und all seine Logik anwendet, dann sind an die anderen Dynamiken eingeschlossen. Und weil es ein so kompliziertes Spiel ist, sind die Dynamiken da, um eine gewisse Ordnung drin zu halten, oder wie ein Ablagesystem, wo man auf einem Bereich spielen kann und nicht verwirrt ist, wo man jetzt spielt. Die 12. Dynamik muss für jedermann im Spiel anwendbar sein. Die Tech, die 11. Dynamik, muss für jedermann funktionieren, sonst ist es keine Brücke. Die Ethik müsste all diese Leute handhaben, die

irgendwie vom Spiel wegfallen, um sie wieder ins Spiel zu bekommen und sie wieder auf den richtigen Weg zu setzen.

Jetzt kommen wir zu 9., Ästhetik. Ron hat z.B. über Kunst gesagt: „Kunst ist die Qualität von Kommunikation." Und er sagte auch, dass Künstler den Weg zu einer besseren Zivilisation aufzeigen oder anführen. Sie sind die Anführer, oder sie zeigen die Idee, was besser sein könnte. Sie sind wie die Zeiger in eine Zukunft, in der es besser sein könnte. Denn, wenn Leute in anderen Bereichen des Spiels Ideen von einem Künstler oder von jemandem, der sie führen kann, sehen, dann verbessert man das Spiel dadurch, indem die Leute eben diese Idee jetzt haben. So können Künstler die Leute zurückführen zu der Idee von Ethik, zu Tech oder besserer Verwaltung der Spiele.

Überlegt Euch, wie viele Gebiete der Künste es wirklich gibt, und was das wirklich heisst. Ich arbeite in einem Gebiet der Ästhetik und ich glaube, dass man in jedem Gebiet, sei es nun im Malen, im Schreiben, Musik, eine unbegrenzte Anzahl von Möglichkeiten hat, Dinge zu machen oder Dinge zu verbessern, in diesem Gebiet der Ästhetik. Man kann Kunst auch dazu gebrauchen, ein Boot zu entwickeln, ein Haus zu entwerfen. Auf alles, was innerhalb der unbegrenzten Möglichkeiten des Tuns liegt, kann man Kunst verwenden, auf jede Aktivität, die nicht fixiert und konform ist.

Wir reden nun nicht darüber, dass man eine Brücke baut, wo keine Autos drüber fahren. Das wäre schlechte Qualität, das wäre ein Overt. Aber man könnte sie viel schöner machen, schönere Architektur, mehr Ästhetik. Vielleicht könnte es auch praktischer sein. Z.B. an dieser Brücke da draussen, seht Ihr, da gibt es kleine Plätze, wo sie die Boote hochziehen können. Das ist ein doppelter Gebrauch von dieser Brücke, nicht nur für den Verkehr, der darüber fährt, sondern die können die Boote da auch aus dem Wasser ziehen. Ich habe mich gewundert, als ich das gesehen habe. Weiss die Regierung oder die Gemeinde, dass die das mit ihren Booten machen? Das ist eine Verbesserung von dem Funktionsgebrauch der Brücke. In gewissen Ländern kommen sie dann: „Das könnt ihr nicht machen, ihr macht vielleicht den Beton kaputt, es muss immer alles gleich sein."

Nun kommen wir wieder zu den Störern des Spiels, die wollen, dass die Leute klein sind, dass sie nicht aus dem Spiel herauskommen. Denkt daran, was das für die Künstler und für die 9. Dynamik, Ästhetik, getan hat. Die haben auch alle Fall. Und sie haben auch Geschehnisse auf der Zeitspur, wo sie mit diesen Störern zusammengekommen sind und einige von ihren Ideen akzeptiert haben. Und darum bekommt man einige wilde oder sehr komische Ästhetik auf diesem Planeten.

Ich habe in einem Tech Briefing darüber gesprochen, über einen Besuch im Pompidou Museum in Paris. Da gab es alte Bananenschalen und dreckige Tennisschuhe, die auf die Leinwand geklebt und da angemalt waren. Es hat gestunken. Das war im Museum als „moderne Kunst". Nur wenn ich den Tonlevel anschaue, weiss ich, dass wenn man nun zurück auf die Strasse geht, dann sieht man überall Abfallberge. Der Künstler dupliziert nur, was man da draussen sieht. Und die einzige Verbesserung daran ist, dass es nun in einem klimatisierten Museum ist. Und dass es mit einigem Status versehen ist. Und natürlich wird dieser Künstler von denen unterstützt, die diese Art Gesellschaft für andere haben möchten. Und das ist die schreckliche Wahrheit – wenn die Störer die Regierung unter Kontrolle bekommen, dann wird nur die Kunst unterstützt, die so ist, wie sie wollen, dass die Gesellschaft ist.

Und wie ich in diesem Vortrag gesagt habe, man würde nun nicht Ethik reintun bei dem Künstler, sondern man würde ihn, ausser wenn er gerade auf Drogen ist, davon wegnehmen und ihn dann auditieren, und er würde dann bessere Kunst machen, denn vorher malt oder zeigt er nur das, was er da draussen sieht. Er ist nicht die Ursache davon. Er zeigt Euch nur: „Das ist die Qualität von Kommunikation, die ich da draussen sehe". Also bringen wir ihn zu einer besseren Stufe auf der Brücke, wo er sehen kann, was das Spiel ist und was bessere Qualität von Kommunikation ist.

Da haben sie jetzt auch diese verrückte Musik, wo sie Studenten dafür bezahlen, dass sie zu Universitäten gehen – in Deutschland und in Holland – und sie zeigen stundenlange Dokumentationen darüber. Die zeigen, wie die da auf die Autofriedhöfe gehen, wie sie Teile von Autos sammeln, Kühler und so, und wie sie mit dem Hammer draufhauen. Und dann sagen sie: „Oh, das ist gut". Dann bringen sie es in eine schöne Konzerthalle und hängen es dort auf, und dann machen sie ein halbstündiges Konzert, wo sie auf diese verschiedenen Dinger hauen. Das ist die Ähnlichkeit in der Musik zu dem, was ich Euch über das Pompidou Museum erzählt habe. Die sagen, dass ein Teil der Zivilisation verkommen ist. Und das Schreckliche ist – es ist wahr. Man kann sie nicht verkehrt machen für ihre Kommunikation. Aber man kann auch sagen, dass sie viel von der Hoffnung, das Spiel zu verbessern, verloren haben.

Bewusstseinsstufen, die gibt es in der Scientology, die gehen von Erkennen zu Quelle. In Verbindung damit ist das ganze Orgboard, das spielt sich da drauf ab. Was aber gerade da drunter ist, findet man draussen in der Gesellschaft. Da ist Hilfe, Hoffnung, Verlangen nach Verbesserung, Angst vor Verschlechterung. Diese Künstler sind irgendwo dazwischen. Einige setzen das hin, um Verbesserung zu verlangen, und einige tun das vielleicht hin, weil sie Angst davor haben, dass es noch schlimmer wird. Aber sie haben keine Hoffnung. Wenn wir sie nur hochbringen, bis sie Hoffnung haben oder auf Hilfe sind, dann kann es sein, dass sie plötzlich sehr viel mehr Ästhetik sehen, die auf ein besseres Spiel zugeht. Ästhetik ist also sehr wichtig, weil es normalerweise den Weg aufzeigt, oder in einem sehr gestörten Spiel zeigt es, was verbessert werden müsste oder über was man sich Sorgen machen müsste.

Der Mensch hat in seinen Geschichten und Legenden immer eine Geschichte gehabt, wo nach der Wahrheit gesucht wird. Und das ganze Endphänomen oder der ganze Abschluss von diesem Spiel, wo wir jetzt drin sind, ist, dass jeder Spieler für sich die Wahrheit sieht. Ich meine nicht nur eine Wahrheit damit, ich meine die Wahrheit, die LRH in den Axiomen beschreibt, und die letzte Wahrheit wäre eine Auflösung, eine As-is-ness. Genaue Zeit, Ort, Form und genaues Geschehen plus wem es gehört. Das ist, was man tut, wenn – wie im Beispiel davor – man etwas hinsetzt, sich daran erinnert, wie man es gemacht hat, wie man es verändert hat und es dann verschwindet. Das ist die Wahrheit über diese Kreation und es ist nicht mehr ein offener Zyklus. Und wenn man all das Theta darin befreit, dann hat man auch den nächsten Schritt gemacht, nämlich Theta in seinen ursprünglichen Zustand versetzt. Das ist ein anderer Teil der Wahrheit, das ist, was Theta ist. Keine Masse, keine Energie, kein Raum, keine Zeit, aber es hat die Macht wahrzunehmen und zu postulieren. Das ist Axiom l.

Mit Axiom 1 und 2 könnte man zu einem Verstehen von dem ganzen Spiel kommen. Und wenn man durch die Dynamiken durchgeht und die Brücke hochgeht, dann kommt man zum Verstehen von Axiom 1 und 2. Diese so genannte Wahrheit wurde in sehr vielen Legenden beschrieben als eine Suche nach dem Gral, nicht unbedingt eine religiöse Sache, sondern

ein Gefäss, wo die Wahrheit drin ist. Das ist eine Legende in England, in Frankreich, wahrscheinlich in Tibet und Indien ebenso. Und viele Leute sind gestorben oder verloren gegangen oder sind auf die schlechte Seite gegangen auf dieser Suche. Wir haben eine ganze Geschichte davon. Es gab viele Philosophen oder Künstler oder Schriftsteller, die nahe zur Wahrheit kamen, aber dann gab es irgend etwas, was da reingefunkt hat, was da gestört hat.

Goethe's Faust, da war dieser Mann, er suchte nach der Wahrheit. Da kam er auf die Seite der Implanter, wurde betrogen und am Ende war er in einem chaotischen Zustand.

Zu dieser modernen Musik gibt es eine Alternative. Als ich eine Menge von der Brücke da hatte, da habe ich dieses Stück geschrieben über den Gral, das etwas über die 12 Dynamiken aufzeigen soll und das diese ganze Suche ehrt. Und ich habe es gerade neu und verbessert zusammengestellt. Und ich dachte, Ihr wollt es vielleicht hören, da es für mich eine Alternative ist zu der anderen Ästhetik. (Spielt Musik vor)

Habt Ihr die Idee? Es kann bessere und bessere Ästhetik auf diesem Planeten geben, und je mehr Künstler auf der Brücke sind, desto besser wird es sein. Jetzt haben wir Zeit für ein paar weitere sehr interessante Dynamiken.

Jetzt kommen wir herunter auf die 8. Dynamik und LRH hat sie mit diesem „00" Symbol bezeichnet. Das bedeutet in der Mathematik Unendlichkeit. Er sagte in seinen eigenen Vorträgen, dass man dieses Symbol mit allem ersetzen kann, mit was immer man möchte, solange es den Rest der Dynamiken, die darunter liegen, umschliesst. Und das war in der damaligen Zeit in der Kirche, da jedermann, der eine Religion hatte, dabei sein konnte. Und in jeder Religion wird normalerweise ein Grund angegeben, ein Warum oder ein Wie, warum Dinge da sind und warum es Leute gibt.

Von dem her, was wir nun von den höheren Dynamiken wissen, da könnte man es am besten als die Spieler, als die Quellen und Ursachen bezeichnen. Mit anderen Worten, wenn man die Brücke für das Ende des Spiels hat oder bringt und wenn das für jeden Spieler anwendbar ist, dann findet man, wenn man die Kombination von jedermanns Sitzungen nimmt, dann könnte man all die Materie, Energie, den Raum, die Zeit, all die Lebensformen, die es gibt, in diesen Sitzungen aufgeführt wieder finden – wenn man all die Sitzungen zusammennehmen würde.

Wir kommen zu einem Schwerpunkt hier, und das ist der Grund, warum dieser Vortrag nicht unbedingt für Anfänger ist. Es gab immer andere Erklärungen für das Spiel und warum es hier ist. Erinnert euch an die Störungen in das Spiel hinein. Die Störer möchten bestimmt nicht, dass die Spieler erkennen, dass sie die Quellen sind für Sachen, die im Spiel kreiert worden sind. Auch wenn das alles vermischt ist und wenn es schwierig ist herauszufinden, was der einzelne da kreiert hat, wäre immer noch die Möglichkeit da, dass man so herauskommen könnte. So, was sie normalerweise tun, ist, eine Störungsdynamik hinzutun. Sie sagen, es gibt eine oder wenige Quellen. Man kann das in vielen Religionen erkennen. Die haben ein Wesen, das für alles verantwortlich ist. Oder wenn man etwas zurückgeht in der Geschichte, dann findet man eine Gruppe oder eine Familie von Wesen, die verantwortlich sind, der eine für die Luft, der andere für das Wasser.

Wenn das wirklich das Spiel wäre, dann müssten wir nicht jedermann auditieren. Wir würden nur ein paar gute Auditoren machen, und die würden die auditieren, die die Ursache

für alles sind. Und dann wären wir alle ein Teil von denen ihren unabgeschlossenen Zyklen. Und wir würden in deren Sitzungen gehandhabt.

Da gibt es noch weitere Variationen davon. Das eine ist der Pantheismus, wo Materie, Energie, Raum und Zeit die Quelle ist. Es mag sein, dass Ihr darüber lacht, weil Ihr viel mehr über die Dynamiken wisst.

Dies hier ist der Schlüsselglaube im Geistigen. Das wird in allen religiösen Philosophien gelehrt und – Pantheismus – ist der Schlüssel oder die Grundlage für wissenschaftlichen Glauben, wo das Leben selbst ein Zufall ist, weil das Wasser da draussen zu heiss geworden ist, und irgendwelche Gifte da drinnen haben eine Amöbe hergestellt. Die ist dann ans Land gestiegen und wurde zum Mensch!… Nicht einmal die im Altertum waren so verrückt. Die hatten wenigstens ihre Aufmerksamkeit auf Quellen und auf geistigen Dingen. Die Spieler als Ursache entspricht dem, wie es letztlich herauskommt, wenn man auditiert und das Ganze durchgeht. Diese zwei Daten, die ich eben genannt habe, sind falsche Daten, die von den Leuten in das Spiel getan werden, die es kontrollieren wollen.

Wenn Ihr eine Menge über Wissenschaft und eine Menge über Religion gleichzeitig lest, dann gibt es immer gegensätzliche Daten zwischen diesen beiden. Sie haben immer Daten, die zueinander im Konflikt stehen. LRH sagt, wenn zwei Daten im Konflikt sind, „dann ist eines oder beide davon falsch. Die Leute mit dem ersteren Datum sagen: „Eures ist falsch, unseres ist wahr!“ Die Wissenschaftler sagen: „Nein. Eures ist falsch, unseres stimmt!“ Die dritte Alternative, wie LRH gesagt hat, ist, dass beide Daten falsch sind und nicht der Wahrheit entsprechen.

Das ist die Wahrheit der 8. Dynamik, weil ein Spieler immer seinen Teil der Kreationen handhaben kann, und dann hat er die Rechte eines Thetans und kann aus dem Spiel raus. Das war so festgelegt, um sicherzustellen, dass die Person niemals vergessen würde, auch wenn sie sehr weit in das Erfahren von etwas hineingeht. So wie ich es gezeigt habe – in den Stift zu gehen und zu sehen, wie ist das, sich zu drehen. Man kann logisch durch die Dynamiken hochkommen und verstehen, dass man etwas mit dem Ganzen zu tun hat, und dass es da Ästhetik, Ethik, Tech und Admin geben muss, um es aufzulösen.

Es gab sehr wenige Philosophen, denen gestattet wurde, über solche Ideen zu sprechen. Es gab einige wenige. Und einer davon war Descartes. Vor einigen Jahrhunderten hat er eine Philosophie angefangen. Die ersten drei oder vier Axiome waren sehr gut. Da es soviel Streitigkeiten zwischen Wissenschaft und geistigem Leben gegeben hat, hat er gesagt, man kann alles als erstes bezweifeln. Mit anderen Worten, er hat von einem Zweifelzustand aus angefangen. Aber er sagte – und das ist sehr logisch – man kann eine Sache nicht anzweifeln. Durch die Tatsache, dass man zweifelt, gibt es etwas, das zweifeln kann. Und er hat das als das Selbst, als das Mich oder den logischen Teil von sich selbst bezeichnet. Dann sagte er – auch sehr logisch – jede einzelne Person, die Logik hat, die Vernunft hat, könnte nun das gleiche tun, und darum sagte er, existiere ich und andere existieren. Und er hatte zwei der Grundlagen des Spiels damit. Dieser Typ war gefährlich. Dann gab es eine gewisse Verzögerung zwischen dem und dem nächsten, was er geschrieben hat, wo ihn die katholische Kirche zitiert hat, wo sie ihm wahrscheinlich mit Exkommunikation oder übers Rad brechen gedroht haben. Und das nächste Axiom, was er dann geschrieben hat, war: „Darum existiert Gott“ (Gott in der Einzahl). Das bedeutete der Gott der katholischen Kirche. Und von dem

Punkt an ging's dann runter; er sagte dann weiter, „darum hat er uns alle kreiert", und es ging geradewegs in den Katholizismus.

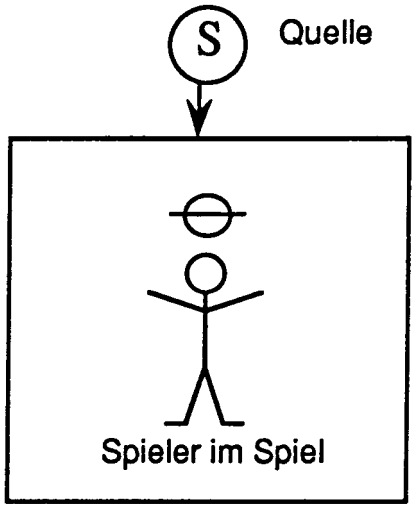
Ich sage Euch das, um Euch ein Beispiel zu geben, was passiert, wenn eine Person versucht, logisch ihren Weg aus der Falle hinaus zu konstruieren. Descartes hatte eine physikalische Störung, eine physikalische Bremse in seiner Arbeit.

Aber es ist sogar noch schlimmer. Wir haben auf der Brücke herausgefunden, dass wenn eine Person anfängt, so zu denken, oder wenn sie über diese höheren Dynamiken auf eine logische Weise nachdenkt, dann kann sie auch geistige telepathische Einflüsse bekommen, so dass sie das selbst nicht glaubt. Darum hatten einige von Euch vielleicht Review-Sitzungen. Aber es gibt eine höhere Störung oder ein höheres Muster von Störungen, das darauf ausgerichtet ist, dass die Leute nicht zu dem und nicht zu ihren höheren Dynamiken kommen. Das wurde mit implantierten Spielern gemacht, die implantiert wurden und dann angehalten wurden, das zu machen. Vielleicht hat man sie sogar davon überzeugt, dass sie eine gute Tat vollbringen. Oder dass sie bei geistigen oder wissenschaftlichen Experimenten helfen. Aber wenn man das rehabilitiert, dann sieht man ganz einfach, es sind Spieler, die in eine Falle geraten sind. Und sie fühlen sich ziemlich dumm, dass sie das gemacht haben, und sie haben sicher eine Menge guter Zeit verloren, in der sie hätten spielen können. Genug davon.

Es ist ein gefährliches Gebiet, wenn man diese höheren Dynamiken nicht versteht, und wenn man nicht versteht, was diese Störungen tun. Es kann die Leute von der Brücke herunterwerfen. Und es ist so geschehen, bevor wir die Tech gelernt hatten, wie man das handhabt. Nachdem wir diese Tech hatten, ist jedermann, der diese Tech gebraucht hat, nicht mehr von der Brücke gefallen. Weil wir wissen, dass jede Art von Störung oder Manipulation weggehen wird, zu einem Punkt, wo eine Person die eigene Selbstbestimmung wieder erlangen kann. Es kommt dann so jemand, der sagt: „Ich will kein Auditing, ich will kein Auditing!" Und während er das noch sagt, greift er nach den Kannen und sagt: „Gib sie mir!" So, das geht weg. Es mag ein paar Jahre dauern, aber es geht weg.

Wir wissen auch, dass Leute, die auf der Seite der Implanter, der Störer sind, manchmal eine böse Absicht hintun, mit dem Ziel, Auditing zu bekommen. Das ist normalerweise, wenn die Person auf der Brücke ist, und dann sitzen die da und schicken ihr eine schlechte Absicht wie „ich werde dich umbringen", und dann wissen sie, der Typ, dem sie das schicken, bekommt eine Review-Sitzung, und letzten Endes werden sie dann auditiert. Und wenn man dann anfängt, sie zu auditieren, und sie fragt: „Na, wie lange hast du mit den Implantern zusammengearbeitet?" dann sagen sie: „Ja, eine lange Zeit, aber jetzt will ich Auditing haben und frei gehen." Es geht schnell. Das sind lustige Sachen, die passieren können, wenn die Person schon einen, Bezug zur 11. Dynamik hat. Eine normale Person würde bei so einer Situation verrückt werden oder ins Irrenhaus gehen oder ins Spital. Irgendwelche Fragen dazu?

Noch ein Punkt, um es ganz klar zu machen. Wenn – hoffentlich nicht Ihr, sondern jemand da draussen – eins von diesen beiden Daten akzeptiert, die ich vorher nannte, dann hat er die Quelle da oben und er selbst ist da unten.



So wird der Spieler zu etwas, das diese Quelle kreiert hat. Darum kann er seinen eigenen Weg durch das Spiel nicht auswerten. Er kann es nicht, da er genauso Effekt ist wie diese Kreation hier (zeigt einen Stift), die sich nicht selbst auflösen kann. Diese Kreation kann diesen Zyklus von Logik nicht durchgehen und sich selbst as-isen, weil es sich nicht selbst kreiert hat. Der Spieler, der glaubt, dass das seine Situation ist, ist im Spiel gefangen und kann nicht weiter hinaufgehen. Er braucht nicht jemanden, der ihn beeinflusst, der ihn lenkt, er braucht nur einen Glauben. Aber es gibt Beeinflussungen, und darüber finden wir etwas auf der nächsten Dynamik heraus.

Wenn man nun eine Verbindungslinie von jemandem, der vorgibt, diese Quelle zu sein, zum Spieler zieht, dann kann der Spieler versuchen, andere zu beeinflussen. Er kann nun seine Kinder erziehen, dieselbe Sache zu glauben. Oder er kann herumgehen, wie man dies manchmal in den amerikanischen Filmen sieht, und sagen, „jedermann muss sich vor irgendeinem Typen verbeugen, weil ich die Stimme Gottes bin“. Man kann also ein Beeinflussungssystem machen, ohne irgend etwas zu gebrauchen, ausser die Leute, die glauben. Und das wurde auch gemacht.

Nun kommen wir zu geistigen Kreationen oder zu geistigen Wesen. Eine Sache, die Spieler in einem Spiel gern machen, ist, nicht nur Objekte zu kreieren, sondern diesem Objekt Bewegung zu geben, so dass sie vorgeben können, dass sich alles um sie herum bewegt und sie nichts damit zu tun haben. Ein Thetan, der ein Spieler ist, kann sich entscheiden, eine Art Unterthetan zu ihm selbst zu kreieren. Der hat dann eine begrenzte Logik in bezog auf das Ziel, für das er kreiert worden ist. Der würde nicht all die Logik vom Spieler haben, da er nicht all die Sachen von der 12. Dynamik machen könnte wie der Spieler. Er hat eine limitierte Logik, die sich auf den Zweck der Kreation ausrichtet. Er spielt nicht auf den Dynamiken, sondern ist für die Dynamiken kreiert. Das ist wahrscheinlich das Gebiet, wo es heute auf diesem Planeten die grösste Verwirrung gibt: die 7. Dynamik. Denn eine geistige Kreation hat diese limitierte Logik, aber hat dieselbe Qualität von Theta, nicht unbedingt in Materie, Energie, Raum und Zeit. Mit anderen Worten, es ist nicht ein Ding, sondern ein kleines Stück Theta.

Ich gebe Euch ein Beispiel: Als ich 1962 in Scientology kam, da habe ich etwas Ko-Auditing gemacht mit einigen Leuten, die den Philadelphia Doctorate-Kurs gemacht haben.

‘Und einer von denen hat mich nach Hause eingeladen. Die hatten da eine Türe, und da war eine Wand. Und da an dieser Wand hatte er einen entfernten Blickpunkt. Der hatte gelernt, wie man das macht, auf dem Philadelphia Doctorate-Kurs. Die einzige Fähigkeit, die das Ding hatte, war zu jedermann, der durch die Tür kam, „Hallo“ zu sagen. Als ich das erste Mal hinkam und die Tür aufgemacht hatte, habe ich eine Stimme gehört, die aus der Wand herauskam und „Hallo“ gesagt hat. Ich versuchte mir dann das zu erklären. Ich überlegte mir, dass der Typ, den ich besuchte, ein Bauchredner sei. So dachte ich, die Stimme werde irgendwie von der Wand reflektiert und er selber sitze da im Raum. Ich habe um die Ecke geschaut, aber da war er nicht. Er war überhaupt nicht in diesem Raum. Ich habe wieder auf die Wand geschaut, und es hat wieder „Hallo“ gesagt. Da dachte ich, der Typ sei ein sehr guter Bauchredner. Ich ging dann in das nächste Zimmer, das war die Küche. Und der Typ stand da und wusch das Geschirr. Er hatte sein Baby auf dem Küchentisch und hat ihm eine Flasche hingehalten. Das Wasser war am Laufen, und es war ziemlich laut da drinnen. Ich musste sehr laut reden, bis dieser sich überhaupt umgedreht hat. Und als erstes habe ich ihn gefragt: ‘Wie hast du das gemacht?“ Und er sagte: ‘Was?“ „Ich habe gehört, wie du „Hallo“ gesagt hast, als ich durch die Tür gekommen bin! Du musst der beste Buchredner der Welt sein!“ Er lachte. „Ich habe das auf dem PDC gelernt, wir tun einfach einen entfernten Gesichtspunkt hin, der sagt „Hallo“ und das ist alles.“

Das ist nun ein Beispiel für eine geistige Kreation, die dieser Mann gelernt hat in einem Vortrag von LRH. Und ich kam gerade dazu und dachte, ich sei ziemlich gescheit, aber ich war ziemlich verwirrt über die Sache. Ich hatte falsche Antworten, die falsche Quelle, etwas, was ich mir vorgestellt hatte.

Es wurden eine Menge geistiger Kreationen gemacht, um Dinge zu bewegen, die nennen wir Lambda Thetans. Die laufen Lebensformen. Man findet das in den Dianetik Axiomen, wo LRH über Theta, Lambda und Phi redet. Und dieses Lambda ist das Bindeglied, so dass Theta sich mit Phi wieder verbinden kann, bzw. dass Theta seine Kreationen finden kann und Ordnung da rein bringen kann. Das „Ordnung machen“ kommt zuerst, und später findet man heraus, was wem gehört. Das ist ein Bindeglied, eine Bindestelle, und vieles wurde kreiert. Man sieht das an den Lebensformen, die man im Universum hat.

Die Wissenschaft hat herausgefunden, dass eine Lebensform die Fähigkeit hat, sich selbst zu bewegen, sich zu reproduzieren, zu essen oder irgend etwas zu absorbieren und Empfindungen zu haben. Das sind nun die Qualitäten von Theta, die wir vorhin aufgezählt haben, und die Wissenschaftler denken natürlich, dass diese Fähigkeiten oder Qualitäten aus dem Phi, aus der Materie, aus dem MEST herauskommen, aber MEST tut nichts ausser da sitzen wie diese Brücke da draussen.

Und es ist sogar noch schlimmer. Eine Menge dieses Lambdas hat keine Lebensform, die es laufen oder besetzen kann, es ist also freies Lambda. Das ist so wegen katastrophaler Geschehnisse, die passiert sind, die die Lebensformen oder Körperformen reduziert haben oder die Möglichkeit zur Reproduktion reduziert haben. So hat man also einen gewissen Lambda-Überschuss im Spiel.

Erinnert Euch, was ich auf der 8. Dynamik gesagt habe. Jedermann, der eine Position akzeptieren würde, wo er unter der Quelle ist, könnte glauben, dass er selbst kreiert worden ist. So kommt es dazu, dass es

Theta oder Spieler gibt, die glauben, dass sie Lambda sind. Noch schlimmer!

Erinnert Ihr Euch, ich hatte gesagt, wenn man jemanden abwertet und abwertet, dann wird er kleiner. Ein kleinerer Thetan ist nicht so mächtig. So, wenn wir hier einen Körper haben, den man nehmen kann, z.B. ein kleines Baby, kann ihn ein Spieler nehmen, und wenn es viel mehr Thetans gibt, als es Körper gibt, dann bilden sie eine Warteschlange, um an einen heranzukommen. Wer wird ihn bekommen? Der, der am stärksten ist.

Man kann denen nicht wirklich „freie“ Thetans sagen, sondern „lose“, also nicht fest verbundene. Nun, die glauben, dass sie keine Lebensform haben, die sie nehmen und laufen können, auch wenn sie Thetans sind. Die glauben, sie wären Lambda. Die sind nun davon ausgeschlossen und die haben auch alle ihre Zeitspuren im Spiel und alle Geschehnisse, Engramme und Implants. So wie man es auf der eigenen Zeitspur oder im eigenen Auditing findet, oder vielleicht in der Zeitspur des Körpers findet, so ist das auch für die, aber die sind nicht in einem Körper.

Und es gibt eine andere Thetafähigkeit, die sehr stark abgewertet worden ist auf diesem Planeten, und das ist Telepathie. Erinnert Euch, die Kirchen und die Wissenschaften glauben nicht daran. In Russland wird es zwar gebraucht, aber die meisten glauben es nicht. So kann niemand eine telepathische Linie hören, die von diesen Wesen da kommt. Diese Wesen werden so etwas besorgt, sie bekommen keine Kommunikation über ihren Zustand. Dann werfen sie Masse herein oder Energie. Und die einzige Sache, wo sie diese Masse und Energie haben, sind diese Bilder von Implants oder von Engrammen, und so bekommt man dann all diese furchtbaren Sachen.

Man kennt sie als Geister, die im Haus herumwandern. Die tragen immer Ketten und machen Lärm. Man kann die Schritte hören, aber es gibt keinen Körper dazu. Oder eine Person schläft ein und sieht diese schrecklichen Bilder. Er nimmt seine Aufmerksamkeit weg vom Spiel der Dynamiken und dann sieht er das. Man nennt das Alpträume. Nicht Träume über die Alpen, es ist eher, als würde man von den Alpen herunterfallen. Man bekommt alles von diesem geistigen Durcheinander oder Gemixe, und all die verschiedenen Praktiken. Ich könnte sie hier nicht aufschreiben. Das wäre zuviel. Hexerei, Wudu, Spiritualismus, wo man mit Geistern redet, Tarot, Channeling, Exorzismus, Tischrücken. Das ist, wenn man die Hände auf den Tisch legt, wo Buchstaben draufstehen, und der Geist bewegt dann die Hände zu dem, was er sagen will.

(Frage aus dem Publikum nach Astrologie.) Astrologie ist ein Mittel, um jemanden hier auf dem Planeten zu halten, da es sich auf die Sterne bezieht, so wie sie sich hier um die Erde herum befinden. Die Idee war, ihn glücklich hier auf dem Planeten zu halten. Astrologie richtet sich auch an den Körper. Es fängt damit an, wann der Körper geboren ist. Also ist die Idee nicht nur, dass er auf dem Planeten bleibt, sondern dass er auch in einem Körper bleibt und nicht nur in einem Körper bleibt, sondern auch gleich glaubt, er sei das. Wir sagen dem eine „Fanggruppe“. Das richtet sich nur an die Logik. Dies operiert nicht mit Geistern oder solchen Sachen, sondern es richtet sich an die Logik des Spiels. Und jemand kann dieses Spiel über viele Leben hinweg spielen, und dann gewöhnt er sich daran, das zu tun, was ihm die Planeten vorschreiben, und macht das dann. Das nennen wir fremdbestimmt. Das war wahrscheinlich die Auffanggruppe für Leute, die nicht geglaubt haben, dass es da einen grossen

Thetan über ihnen gab, so gab es die grossen Planeten über ihnen. Es gibt eine Menge Verwirrung über dieses Thema. Aber es ist relativ einfach.

Gehen wir zurück zum Thema. Hier haben wir den von sich selbst oder von Implants abgewerteten Thetan, der glaubt, er wäre Lambda. Dann gibt es das wirkliche Lambda, das keine Lebensform hat im Moment, und da ist dann das Phi. Das ist die Materie, Energie und Raum. Jemand, der glaubt, dass er Zeit ist, der ist implantiert, das zu glauben. Zeit ist eine Übereinstimmung, und sie entsteht durch Aktionszyklen. Wenn man die Brücke hochgeht, dann kommt man aus dieser Übereinstimmung heraus und macht seine eigene Zeit durch seine Aktionszyklen.

So wird es wohl einen Glauben an Uhren geben, das ist auch so eine Fanggruppe. Zeitreisen oder Durch-die-Zeit-gehen ist möglich. Das machen wir die ganze Zeit in Sitzung. Ein Thetan kann da in etwas hineingehen. Er kann überall sein, das ist möglich. Aber wir reden hier über die geistigen Kreationen, die die Leute über Jahrhunderte hinweg verrückt gemacht haben. Warum? Weil sie sie nicht auditieren konnten. Die bösen Geister, die von Hexen geschickt werden, um jemanden krank zu machen. Man kann diese auditieren. Aber niemand kennt die Prozesse dazu.

Und wie funktioniert Wudu? Ganz einfach! Erst schaut man einmal, dass die Leute glauben, dass der Doktor oder Medizinmann Macht über sie hat. Sie sollen glauben, sie seien Lambda oder ein kreiertes Wesen, und dieser Medizinmann sei höher. Und als nächstes – wenn man einen Fluch auf diese Person legen will – dann nimmt man ein Stück, das ihr gehört, oder ein Stück Haar von ihr, und man steckt das in eine kleine Puppe. Die ist aus Lehm oder so etwas. Oder sie nehmen ein Kleidungsstück von der Person und wickeln das um die Puppe herum. Dann sticht man Nadeln in die Puppe herein oder verbrennt sie, und die Person soll nun Schmerzen verspüren oder ein sehr starkes Fieber und sterben. Es funktioniert, weil der Thetan, der den Körper der Person läuft, die beeinflusst werden soll, zwei Dinge hat, die er glaubt, und die ihn zum Effekt davon machen. Das erste ist, dass der andere höher gestellt ist und Macht über ihn hat. Das zweite ist ein Spielerzyklus, auf dem er Aufmerksamkeit hat, weil es ein unabgeschlossener Zyklus ist. Wir wissen, dass jeder Thetan auf seinen unabgeschlossenen Zyklen Aufmerksamkeit hat, und er überlegt sich, wo ist mein Stück Haar oder mein Kleidungsstück hingekommen. Was machen die nun damit? Sobald er zum Schluss kommt, dass das für den Medizinmann war, und immer noch denkt, dass es ihm gehört, glaubt er, dass, was immer mit diesem Stück da drüben passiert oder was gemacht wird von der Person, die Macht über ihn selbst hat, ihm auch passieren wird. Man könnte wahrscheinlich den ganzen Zyklus brechen, wenn man die Person dazu bringen würde zu sagen, „nun ja, er kann das haben, er kann mein Haar haben, er kann mein Kleidungsstück haben, es gehört jetzt ihm“. Wenn der Medizinmann das nun macht mit der kleinen Puppe, dann wird dieser das Fieber bekommen, weil das Kleidungsstück nun seines ist.

Aber normalerweise gewinnt der Medizinmann, da er den anderen Glauben hat, auf den er sich abstützt. Nämlich den Glauben, dass er als Medizinmann stärker sei als die Person, und was immer den Sachen einer Person passiert, würde der Person passieren.

Wenn dieser Vortrag bekannt wird in den Gebieten, wo Wudu gebraucht wird, dann wird es dort eine Menge verbrannter Medizinmänner geben. Die Leute, die Wudu machen, gebrauchen auch noch eine andere Sache dazu. Die schicken einen Lambda Thetan zu der

Person, die sie bearbeiten, einen von denen, die da so herumschweben, um den anderen zu überzeugen, während sie ihre Operation da vornehmen. Und der Medizinmann gibt diesem Wesen dann telepathisch die Idee, die dieses zur Person weiterleitet: „Du verbrennst, du verbrennst.“ Er braucht eine geistige Hexenkraft. Um wirklich davon frei zu kommen, muss man wissen, wie man auditiert. Man könnte einmal dieses lose Stück Lambda auditieren, und man könnte sagen: „Die Stücke gehören nun dem Medizinmann“, und es würde einen nicht beeinflussen.

Aber wenn man die Zeitspur etwas kennt, könnte es auch sein, dass man jetzt Medizinmann wird. Denn es kann auch sein, dass man glaubt, das beste, was man im Spiel tun könne, sei selbst Medizinmann zu werden.

Es ist kein einfaches Problem. Man muss die Leute über die ganzen Dynamiken hinweg auditieren, man muss die ganze Brücke mit ihnen machen.

Also wir haben einen Überfluss von geistigen Kreationen im Spiel, mehr als man Lebensformen wahrnehmen oder als man Spieler mit Körpern wahrnehmen kann. Und ein Teil von diesem Überschuss wurde gebraucht, um den Excalibur-Fall zu konstruieren, weil all diese Kreationen ein Spiel möchten, weil sie auf ihr Ziel hingehen möchten. So nehmen sie lieber an einem schlechten Spiel teil, als an überhaupt keinem. Und das andere ist, sie haben nicht die gleiche Ethik wie der Spieler auf der 8. Dynamik. Sie haben nicht die gleiche 10. Dynamik. Sie wurden für einen Zweck innerhalb des Spiels kreiert und wissen nicht alles über die anderen Dynamiken. Sie haben eine limitierte Logik.

Ein grosses Versagen in diesem Spiel war, dass die Rechte eines Thetans, **das Recht auf seine eigene geistige Gesundheit und das Recht, das Spiel zu verlassen,** diesen geistigen Kreationen nicht gegeben wurden. Sie waren limitiert. Und das war eine der Sachen, wo man es . nicht hätte limitieren sollen, weil die dann hätten frei gehen oder zurückgehen können, wenn das Spiel schlecht geworden wäre. Wir hätten eine Menge weniger Verwirrung da. Gibt es Fragen über die 7. Dynamik, diesen Überschuss, der da herumschwebt? Das Lambda selbst ist die 5.

Dynamik, das kommt dann dran. Und das Phi ist die 6. Dynamik. Materie, Energie und Raum, das kommt auf der 6. Dynamik. Noch irgendwelche Fragen?

(Frage aus dem Publikum über Numerologie, ob es auch etwas mit Witchcraft zu tun hätte.) Nein, nur wenn es unterstützt wird durch solche überschüssigen Thetans, aber sonst ist es nur ein Trick mit der Logik, damit er glaubt, es sei da was.

(Frage über Vorhersagen über die Zukunft.) Jetzt reden wir von einem Szenario, da diejenigen, die implantieren oder stören, bereits eine Zukunft hingestellt haben für an die Leute, die sie kontrollieren. Logischerweise möchten sie eine Zukunft, wo sie in Kontrolle bleiben. Wenn sie genügend Leute glauben machen können, dass das die Zukunft ist, dann wird uns niemand glauben, dass es eine Brücke gibt, wo man seine eigene Zukunft machen kann. Sie haben sogar telepathische Anweisungen zu den Propheten gegeben, damit die eine Zukunft für jedermann hintun. Und warum es so gut hält, ist, weil es fast identisch ist mit einem alten Spiel, das einmal gespielt wurde. Denn wenn man das jemandem rein gibt, dass er das als Zukunft hintut, und wenn dann mehr und mehr Leute damit übereinstimmen, dass das die Zukunft ist, dann wird es die Zukunft. Und dann ist es so und bestätigt sich, seht ihr wie es

zusammenhängt. Man braucht nur ein paar wenige Schlüsselleute, die dies tun, wenn du eine dieser 8. Dynamik hast, die den Burschen vom Lambda Thetan zu Quelle erhebt. Dann braucht man einige wenige Burschen, die alle überzeugen, sich in diese Richtung, des Szenarios, zu bewegen. Man sollte sich die Zukunftsprognosen ansehen und wie sehr sie mit dem Störungsspiel übereinstimmen.

Z.B. hat Nostradamus den 1. und 2. Weltkrieg vorhergesagt. Aber was ist ein Weltkrieg? Er ist kein Teil vom Dynamikspiel. Er zerstört die Dynamiken. Er kam sicher nicht durch die Übereinstimmungen der Spieler zustande. Er kam von dem Gedanken, „wenn wir die dazu bringen, sich gegenseitig zu bekriegen, dann werden sie niemals eine Brücke finden. Und wenn wir genügend Leute haben, die wir in Regierungen überwachen etc., dann können wir schauen, dass diese Sachen genau nach Zeitplan passieren“.

Ich gebe Euch ein Beispiel, wo man sehen kann, dass es die Entscheidung von einer einzigen Person sein kann, die überwacht wird oder gesteuert wird. Das war, als die Juden in ihre Heimat zurückgeschickt wurden. Es war eine Person, die das entschieden hat: der englische Lord Balfour. Das ist auch der Name der Deklaration. Er hat durchgesetzt, dass’das Land an die Juden zurückgegeben wurde. Das hat die Prophezeiungen des Alten Testamentes vollzogen, genau nach Zeitplan. Aber schauen wir uns den Effekt an. Es gab seither nichts als Schwierigkeiten. Jede Regierung, die verantwortlich ist, würde offensichtlich die Übergabe eines solchen Landes auf einem Gradienten machen, wo man die Leute ausbildet, für Sicherheit sorgt, bis die das selbständig machen können. So wurde das nicht gemacht. Sie sind da hinabgezogen, und praktisch am nächsten Tag hatten sie den Krieg mit den Arabern. Da gab es ein Vakuum von Macht. Beide Seiten haben versucht, dieses Vakuum auszufüllen, und die Briten haben sich da einfach rausgezogen. Offensichtlich war die Regierung überzeugt, dass die Sache so passieren sollte, weil es eben diese Prophezeiung gab. Nicht sehr viel Spiellogik darin.

So etwas nennen wir ein Modell, wo es verschiedene Szenarien gibt, wirtschaftlich, politisch, alle Arten. Es ist immer noch nicht gelöst. Weil es ein anderer Teil von einem Szenario ist, da drüben einen 3. Weltkrieg zu entfachen. Aber glücklicherweise hat das Auditing, was wir machen, und das, was Ron macht, worüber er in dem letzten Vortrag gesprochen hat, dieses Szenario etwas verändert. Man sieht einige Gruppen, die versuchen einen Krieg zu entfachen im Nahen Osten, und man sieht andere Gruppen, die versuchen, einen Krieg zu verhindern. Habt Ihr jemals in den Nachrichten über den Nahen Osten bemerkt, dass all diese Soldaten nicht in der Gegenwart zu sein scheinen? Sie schiessen mit Gewehren, mit Tränengas oder feuern mit Panzern auf Kinder los, wie wenn es da draussen eine ganze Armee gäbe. Das Szenario war, es hätte eine ganze Armee geben sollen. Aber glücklicherweise gehen einige . dieser Führer nicht gemäss diesem Szenario vor und tun ihre Armeen nicht hin. Das Szenario hätte gemäss der Offenbarung des Johannes ablaufen sollen. In den früheren Jahren der Kirche musste man das alles studieren, um Minister zu werden, wie wenn LRH sagen wollte: „Schaut euch das an. Das ist ein Störungsszenario. Lasst es nicht passieren. Das ist die Art und Weise, wie es geplant ist.“

Eine Menge Leute sind in der Dramatisierung gefangen, aber glücklicherweise nicht so viele, wie sie geplant hatten, dass sie haben würden. Gemäss Johannes hätte es so sein sollen, dass die Russen, die Chinesen und die Araber gegen die Europäer, die Israelis und die

Amerikaner hätte~ sein sollen. Das hätte ein immens grosser Krieg sein sollen, der in einer Atomexplosion geendet hätte. Und alles wäre so schrecklich gewesen und in einem so schlimmen Zustand, dass jedermann für die Weltregierung gewesen wäre, die natürlich von den Implantern gelaufen worden wäre. Und das hätte dann von dem gefolgt werden sollen, dass ihre Freunde, die Markabianer, in Raumschiffen heruntergekommen wären, mit allen möglichen guten Technologien, und dass sie die Atomwaffen von der Erde weggenommen hätten. Was in den letzten paar Jahren nicht geklappt hat, wie man sehen kann.

Wenn man das Sektor 9-Buch und das Teegeeack-Buch liest, dann sieht man, dass sich die Markabianer und die Implanter getrennt haben. Und vom letzten Vortrag wisst Ihr, dass die Implanter mit den Amerikanern zusammenarbeiten. Die Markabianer haben Europa unter sich gehabt und befreunden sich jetzt mit dem Ostblock den Russen. Die Engländer stehen so da und wissen nicht, was zu tun ist. Die Israelis dramatisieren immer noch das Szenario, ohne allzu viel Hilfe von aussen. Die versuchen angestrengt, das anzuzetteln. Die Iraker haben sogar versucht, diese Superkanone zu konstruieren, so dass sie, nachdem die Amerikaner das nun nicht machen, die Atombombe da selbst hineinschiessen können. Die Engländer hatten die Auslieferung bereits genehmigt, und die Israelis hatten den Erfinder dieser Waffe bereits ausfindig gemacht und umgebracht in Belgien. Die Schweizer, die Griechen und die Türken haben Teile davon beschlagnahmt, dass es nicht passieren konnte. Und ein paar Leute in England, die offensichtlich über das Szenario nicht Bescheid wussten, die haben auch einen Teil angehalten. Die Regierung hat tagelang gesagt: „Nein, da ist nichts verkehrt damit, das ist nur Teil einer chemischen Anlage.“ Das war so eine Art unorganisiertes Vorgehen, um zu versuchen, dieses Szenario zu verwirklichen, es da anzuzetteln. Wenn sie es nächstes Jahr nicht schaffen, ihre Atomexplosion da drüben zu bekommen, dann werden sie es wahrscheinlich vergessen.

(Frage aus dem Publikum: „Warum?“) Weil das das Datum war, das von Nostradamus vorausgesagt wurde. 1999 oder so etwas. Wenn’s dann nicht passiert, dann denken sie, „na ja, hat nicht stattgefunden. Vielleicht stimmt der Kalender nicht, oder irgend etwas stimmt da nicht“. Aber jetzt kommen wir schon in den Bereich der 4. Dynamik. Da sprechen wir dann darüber, wie alles gehen und was alles passieren wird.

Wir haben jetzt 6 Dynamiken abgedeckt und sind zur 7. gekommen. Und morgen haben wir noch mal 6.

Jemand aus dem Publikum fragt, ob es diesen Überschuss von Lambda . nur hier gibt.) Nein, den gibt es überall, im ganzen Universum, aber hier ist es ein sehr schwerwiegendes Problem. Das ist der Grund, warum die Brücke hier getestet wird von Ron, denn wenn man es hier machen kann, dann kann man es überall machen. Danke!

Teil 4 des Vortrags über Dynamiken.

Wir haben all die heissen Dynamiken von 12 bis 7 gestern gemacht, als es heiss war (bezieht sich auf das Wetter). Aber die, die jetzt kommen, sind auch ziemlich heiss. Die 6. Dynamik ist Materie, Energie, Raum und Zeit. Ich habe einen Vortrag an der letzten Convention gegeben, das ist im Teegeeack-Buch unter Admin Briefing Nr. 4 zu lesen.

Das ist diejenige Dynamik, die die Wissenschaftler immer studieren. Aber was sie wahrscheinlich nicht wissen, ist, dass das Universum und die Materie auch sie studiert. Sie schauen durchs Mikroskop hinunter und die Materie schaut durchs Mikroskop zurück. Sie schauen mit einem Teleskop hinaus und das Licht kommt herein und schaut sie an. Wie wir auf der 12. Dynamik gesehen haben, muss man etwas kreieren, um ein Spiel zu spielen. Was sehen wir da? Da ist eine grosse Mischung von Kreationen. Und man könnte nicht sagen, dass jeder Baum und jedes Boot die Kreation von einer Person sei im ursprünglichen Sinn von „Aufmocken". Man könnte sagen, dass es eine Mischung aus den Abfällen und aus den Kreationen im Spiel ist. In einem Stück MEST sind vielleicht die Kreationen von 5 Milliarden Leuten. Aber nicht ihre ganzen Kreationen. Es ist alles vermischt. Warum das so ist, haben wir auf den OT-Levels herausgefunden. Die Leute denken nach einer gewissen Zeit, dass ihre Kreationen nicht wertvoll sind. Und was macht man z.B. bei sich zuhause, wenn man denkt, etwas hat keinen Wert? Das ist, wofür man Mülleimer hat und Abfall. Hier sammeln sie alles ein und legen es auf einen grossen Haufen. An anderen Stellen werfen sie es einfach ins Wasser. Oder an anderen Orten vergraben sie es.

Und wenn man versucht, eine Abfallhalde zu analysieren – es riecht nicht sehr gut. Es gibt nicht sehr viele Wissenschaftler, die da sind und es analysieren. Die Umweltschützer beschweren sich darüber. Aber wenn man es genau anschaut, dann ist es die Kombination von Abfall von vielen Leuten. Jetzt haben wir ein anderes Gebiet oder eine andere Art der Konservierung, das mehr und mehr hereinkommt, und das nennt man „Recycling". Die nehmen bestimmte Abfälle, sortieren sie, pressen sie zusammen und machen etwas anderes draus. Z.B. Toilettenpapier machen sie aus altem Papier. Sie machen Isolationen oder Packsachen aus alten Abfällen. Traditionsgemäss haben die Bauern aus den biologischen Abfällen immer Dünger gemacht. Und es wird wieder im Spiel verwertet. Sie machen da den gleichen Zyklus, da das Meist-Universum ein paar mal rezikliert worden ist.

Es gibt auch Kreationen von Leuten, die sie mögen und auf die sie gut aufpassen, z.B. ihr Lieblingsbuch und ihr Lieblingsauto. Aber in einem langen, langen Spiel wie diesem gab es viele Dinge, für die es keinen Gebrauch mehr gab, und die hat man weggeschmissen. All diese Kreationen waren ursprünglich gemäss Axiom 2 die Idee oder Teil von Theta. Da wurde betrachtet oder postuliert oder übereingestimmt, dass es Materie, Energie, Raum und Zeit gibt. Das ist alles von Thetans kreiert. Wir wissen, dass es übergangene Ladung vom Wegschmeissen auf Materie, Energie, Raum und Zeit gibt. Das ist eine Abwertung. Man spielt mit einer Kreation, und plötzlich sagt man: „Jetzt habe ich genug davon!" und tut es weg. Das ist eine Abwertung, und es gibt dann auch einen ARK-Bruch.

Es gibt auch ein bisschen ein Überlaufen. Man sollte eigentlich die Kreationen am Ende des Spiels auflösen. Die weggeworfenen Kreationen denken, das gehe etwas zu lange. Da kommt niemand und sagt: „Aha, das ist ein Stück meiner Kreation." Das geht etwas zu lange. Die Leute spielen weiter damit. Sie nehmen ein Stück Lehm und machen irgend etwas draus oder Teile von Bäumen und machen irgend etwas draus. Sie postulieren Dinge, sie spielen weiter, aber sie handhaben es nicht.

Und das MEST hat es gerne, wenn man es bewundert oder wenn man es gebraucht. Wenn man die Berge bewundert, dann bekommt man ein gutes Gefühl. Aber von etwas, was man eigentlich nicht sehen möchte, bekommt man ein schlechtes Gefühl. Man bekommt et-

was Schlechtes zurück. Wenn immer ein Spieler oder Spieler ihre Aufmerksamkeit auf MEST legen, dann denkt MEST: „Vielleicht werde ich jetzt auditiert“. Die meisten Leute tun das nicht. So, das gibt nun etwas mehr Ladung.

Es ist wie wenn man einen PC in Sitzung bekommt. Man schaut ihn an und tut die TRs rein und kreiert einen Raum – aber dann gibt es kein Auditing. So gibt es Ladung im MEST Universum vom Wegschmeissen, von der Abwertung und von dem ARK-Bruch, dass sie zu lange dagelassen wurden, dass sie überlaufen sind auf das Spiel, ohne dass sie nützlich darin sein konnten. Und kein Erfolgen von der Beendigungstechnologie für ein Spiel.

Im letzten Vortrag habe ich davon geredet, und wahrscheinlich haben eine Menge Leute den Zustand von ihrem MEST verbessert, indem sie die Ladung angezeigt haben. Es ist aber möglich, wenn man mit diesem Spiel fertig ist, eine Kreation zu machen, die MEST enthält, wo man dieses MEST kreiert und es einem gehört. Der Grund, warum Leute dieses MEST nicht kontrollieren, obschon sie denken, dass sie es sollten, ist, weil nicht alles von ihnen ist. Sie erinnern sich an frühere Spiele, wo es all die Sachen gab, wo sie ein Boot machen konnten und sie konnten es verschwinden lassen oder in der Luft hängen lassen, da es ihr eigenes war. Aber ein Boot ist heute aus Holz gemacht. Da sind eine Menge Partikel drin und eine Menge Anstrengung, um das Holz zu bearbeiten.

Wenn man es auditieren würde, würde man finden, dass es Milliarden von Spieler sind, die die kleinen Partikel da drin gemacht haben, all die Atome und Moleküle, die in dem Boot da sind. Es wird etwas schwierig, es zu auditieren. Wenn Partikel von Euch da drin sind und Ihr sagt: „Ich will, dass das Boot verschwindet“, dann verschwinden vielleicht tatsächlich ein oder zwei Partikeln in diesem Boot.

Wir haben interessante Auditierprozesse auf der Brücke, wo man das MEST auditieren kann und es wenigstens bis zu dem Punkt bringen kann, wo es nützlich und glücklich ist. Wir handhaben all diese übergangene Ladung. Und es gibt Teile auf der Brücke, wo man sein eigenes MEST, das man im Universum kreiert hat, handhabt. Und die Dichte des Universums wird abnehmen, wenn mehr und mehr Leute die Brücke hochgehen. Und es wird eher wie in früheren Spielen sein, wo die Sachen etwas leichter zu handhaben und vielleicht etwas dünner waren. Das ist, was Leute manchmal zu erreichen versuchen, wenn sie versuchen ganz schnell und auf einmal OT zu gehen. Sie möchten das Universum etwas schemenhaft und leichter zu kontrollieren haben. Es gab solche Spiele, wo es so war, und es gab eine Menge solcher Spiele. Und es gab Brücken aus diesen Spielen heraus. Aber es ist nicht dieses Spiel. Diese Leute hoffen und wünschen, dass es eines von diesen anderen Spielen wäre, so dass sie sofort OT sein könnten.

Wir versprechen das nicht, aber es kann passieren, dass man zu einer sehr guten Beziehung zu der Materie und dem Universum kommt in wenigen Jahren, in denen man studiert und auditiert. Aufgrund der Grundlagen von LRH und aufgrund dieser Daten über die Dynamiken und die Anwendung davon kann eine Person zu einem guten Verstehen über das Leben selbst, über Materie und diese Sachen kommen. Man kann tatsächlich zu dem Punkt kommen, wo man sagen kann: „Das ist alles sehr interessant. Ich muss überhaupt nichts kreieren.“ Es gibt eine Menge Sachen, die andere Leute kreiert haben, und man kann damit spielen, wie man will. Es ist, wie wenn man es sich ausleihen würde, um es zu gebrauchen. Und wenn man nicht Verantwortung hätte für andere Spieler und ihnen helfen wollte – ich habe das vorher

gesagt mit der Hilfe – dann könnte man das fast als Overt betrachten, mit ihren Sachen zu spielen, wenn man ihnen dabei nicht helfen würde, dass es für sie auch besser würde.

Wir werden jetzt etwas genauer. Nehmen wir zuerst den Raum. Das grösste Problem mit Raumpartikeln ist, dass sie niemals bestätigt werden. Die Leute schauen einfach durch sie durch. Sie werden nicht bestätigt. Es wäre ein schreckliches Spiel, wenn all die Materie und Energie auf einem Fleck in einem schwarzen Loch wäre. Es wäre überhaupt nicht lustig. Raum hält die Dimensionen vom Spielfeld, so dass man Bewegung und Vergnügen da drin haben kann. LRH hat das definiert als einen Gesichtspunkt der Dimension. Und er sagte, im MEST-Universum gleicht es der Beingness, dem Sein eines Thetans. Es hat keine Masse, keine Energie. Man kann es expandieren, oder es hat Raum darin. Es ist ähnlich zum Sein. Wir benutzen es im Auditing.

Wenn eine Person die Brücke hochgeht, dann bekommt sie mehr Bewusstsein, mehr Raum, mehr Zeit. Und es kommt zu einem Bewusstsein über das Spiel und dann über alle Spiele. Und das Konzept von Raum und Zeit fällt weg, wenn man mit dem Auditing ausserhalb des Universums geht.

Als ich zum ersten Mal die Definition von Raum von LRH gelesen habe, da habe ich vielleicht 10 Jahre gebraucht, um sie zu verstehen. Und ich wusste, ich müsste das verstehen, um Scientology zu verstehen und um zu verstehen, was in dem Spiel ist. Und ich habe mich gefragt: „Redet er hier von einem Gesichtspunkt, von welchem aus man Dimensionen sehen kann oder spricht er hier von einem Gesichtspunkt, der Dimension ist, das ganze Ding, wo alles da drin Raum ist?“ Darüber war ich eine Weile verwirrt. Und schliesslich habe ich gesehen, dass es beides sein kann. Es hängt davon ab, wo man auf der Brücke ist.

Man kann es im ersten Sinn sehen von einem unteren Punkt auf der Brücke, von einem höheren aus kann man das zweite betrachten. Der Thetan hat es im Spiel auf beide Arten gebraucht. Der Thetan macht ein Objekt, z.B. einen Stern da draussen und dann tut er eine Menge Raum dazwischen, so dass der Stern nicht nahe bei ihm ist. Oder er macht einen grossen Raum mit vielleicht kleineren Unterteilungen, und dann setzt er den Stern da mitten hinein, so dass er von aussen über ihn Bewusstsein haben kann. Also es hängt vom eigenen Gesichtspunkt ab und von den Dimensionen, wie man es betrachtet, ob über eine Distanz oder von aussen, wo es quasi im eigenen Raum drin ist.

Wie wir aus den eigenen Forschungen wissen, hat jeder Partikel von Materie und Energie seinen eigenen Raum. Und es gibt viel mehr zusätzlichen Raum, um die Dinge auseinanderzuhalten. Was immer hier weggeworfen wurde, da gab es also eine Menge Raum und nicht so viel Materie und Energie, und das stimmt mit der alten Idee überein, dass Leute es gern etwas dünner hätten, mehr Raum und nicht so viele Partikel. Man kann Sternenkarten oder Galaxienbilder anschauen, und man sieht, dass es eine Menge Raum gibt zwischen hier und dem Mond, dem Mars oder der Sonne. Wenn man den Durchschnitt nehmen würde, wenn man jeden Partikel von der Erde und der Sonne und allen Galaxien nehmen würde und gleich viel Raum um jeden Partikel rum tun würde, dann wäre die Dichte des Universums sehr gering.

Es gibt nicht sehr viel Masse da draussen im Raum. Das weiss man von Leuten, die mit Raumschiffen da rausgehen. Die werden nicht gleich von Meteoriten getroffen. Und sie

müssen 400 000 Kilometer weit gehen bis zum Mond. Und sie sind nicht sehr viel weiter gekommen mit ihrer eigenen Energie. In dem anderen Vortrag haben wir gesehen, dass sie mit einer fliegenden Untertasse auf dem Mars gewesen sind.

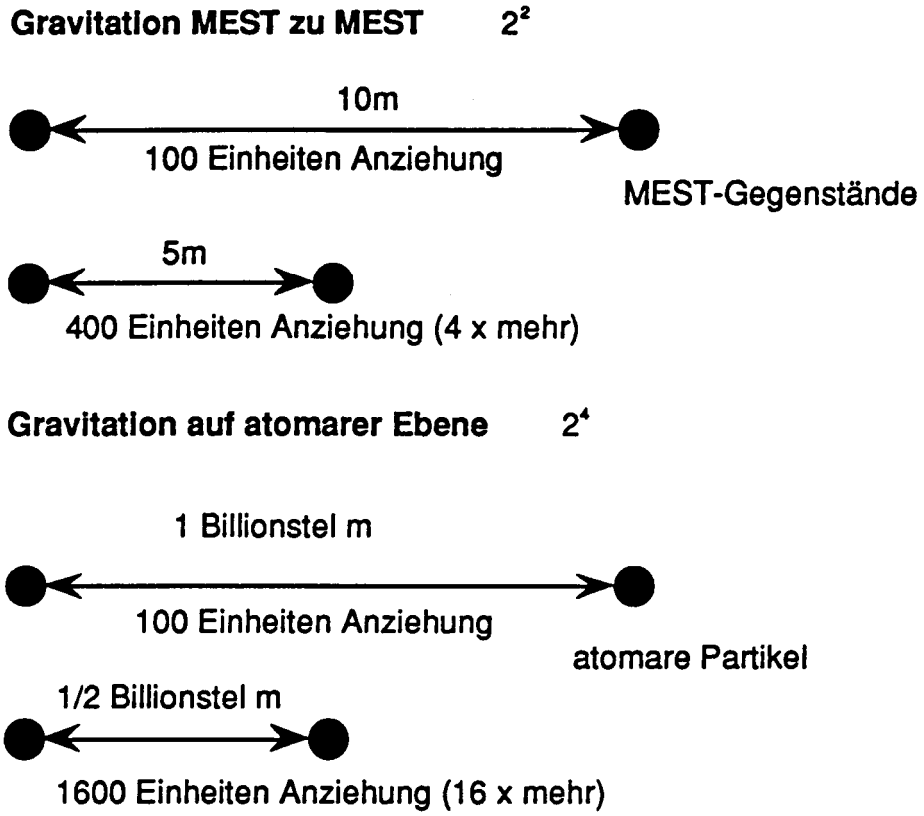
Wir kommen zum nächsten Phänomen, zur nächsten Kategorie. Nehmen wir nun Energie und Materie. LRH hat gesagt, Energie ist postulierte Teilchen im Raum und Materie gruppierte Teilchen und feste Sachen. Nehmen wir zuerst die Materie. Das ist das, was zusammengeklumpt ist, wo es eine Menge Raum dazwischen gibt. Auch bei diesen Galaxien, die sind nicht auf einer Ebene, sondern sie sind in verschiedenen Ebenen mit einer Menge Raum dazwischen. Und nehmen wir Materie, wo Partikeln zusammen sind. LRH sagt da „gruppierte Partikeln und feste Körper".

Wir finden, dass wegen dieser Ladung die kleinen Thetastücke, die wir normalerweise als Materie bezeichnen, versucht haben, ihren eigenen kleinen Sozialismus zu bilden. Sie haben gesagt, zum Teufel mit den Spielern, wir machen das selbst. Es ist eine ganz kleine Absicht, aber über die Jahrhunderte und Jahrtausende ist daraus das geworden, was wir heute als Gravitationskraft kennen. Es gibt etwa vier Arten von Gravitation. Aber die hauptsächliche, welche Newton entdeckt hat mit dem Fallenlassen vom Apfel – dieses Spiel ist eine Anziehung von Materie zu Materie.

Schauen wir uns also die Gravitation an. Das ist Phi, das von Phi angezogen wird. Phi ist das Symbol für Materie, Energie und Raum. Phi zieht also Phi an. Und die Wissenschaften haben bereits gesehen, dass auf einem kleineren Planeten, wenn man etwas fallen lässt, dann geht es nicht so schnell, dann geht es langsam. Es gibt da nicht viel Masse, also gibt es auch weniger Anziehung. Die Wissenschaftler wissen das. Sie wissen nicht warum. Das ist also eine Kraft, die Anziehung.

Und jetzt nehmen wir alles, was in eine Kategorie gehört, zusammen. Bei Materie wäre die Ähnlichkeit nicht „gleich zu sein", sondern „zu haben". Man kann Materie haben, man kann sie festhalten. Man kann sie sehen. Sie sitzt da und sie bleibt da.

Energiepartikeln sind dem Tun ähnlich, weil sie die ganze Zeit in Bewegung sind. Was machen nun diese Energiepartikeln? Die bewegen sich. Aber wir sehen, dass einige davon sehr nahe der atomaren Struktur sind, also die Elektronenenergie. Die Wissenschaften wissen nicht wirklich, ob das fest ist oder ein Energiefeld, aber auf jeden Fall sind es postulierte Partikeln im Raum. Da gibt es etwas, da ist nicht nur Raum. Da sind nun alle verwirrt über die zweifache Art von Energie. Ist es eine Welle oder ist es ein Partikel? Wenn es also eine Form annimmt, wo es sehr nahe der Materie kommt, dann wird es angezogen durch die Gravitation. Und die Gravitation auf atomarer Ebene ist viel, viel stärker als die Gravitation, die wir von der Erde kennen. Da würde dieser Stift sehr viel schneller und stärker fallen. Die Anziehungskraft zwischen zwei Sternen ist proportional zur Distanz hoch 2 und innerhalb vom Atom ist die Anziehung proportional zur Distanz hoch 4. Also wenn man etwas doppelt so nahe zusammentut, dann wäre eine 16 mal stärkere Anziehungskraft.



Das ist der Grund, warum die Atome zusammenbleiben, und vielleicht ist jeder der Partikeln im Atomkern von einem Spieler kreiert. Das hat also diese sehr starke Anziehungskraft, und es versucht zu dem, der es kreiert hat, zurückzugehen. So bleibt es zusammen und hat viel mehr Anziehungskraft als zwischen einem und irgend einem anderen Partikel.

(Frage aus dem Publikum, ob Atome nach einem gleichen Schema kreiert worden sind.) Es scheint also so zu sein, dass Thetans gewisse Dinge besonders gern mochten und die haben sie dann in den verschiedenen Spielen mitgebracht, nicht nur die Automobile, sondern auch die Elemente. Z.B. Gold ist eine sehr nette Sache, und das haben sie dann alle auf die gleiche Art kreiert. Diese ganze Forschung ist überhaupt nicht abgeschlossen. Das sind nun so interessante Sachen, die man im Auditing herausfindet, und es wird nötig sein, dass Wissenschaftler die Brücke, das Auditing machen und dann hingehen und die ganze Sache untersuchen.

Energie hat hauptsächlich die Fähigkeit oder die Logik sich zu bewegen bekommen. Das gibt ein interessantes Spiel, weil man da Farben hat und licht und Musik und all diese verschiedenen Wellenlängen, die das Spiel so interessant machen.

Wenn man über das Spiel hinausschaut, dann sieht man, dass es auch eine Energie von Phi gibt, die versucht, aus dem Spiel hinaus zu einem statischen Punkt zu gehen. Wenn Leute Ladung haben über etwas oder ihnen etwas nicht gefällt, dann könnten sie entweder zusammenkommen und darüber schimpfen – so macht es das Mest – oder sie könnten sagen: „Zum Teufel damit, wir gehen woanders hin und spielen etwas anderes“. Die Wissenschaftler sagen, dass das Universum expandiert. Alles, was es ist, ist, dass sie Energie weiter und weiter draussen sehen können. Die geht da raus und reflektiert zu ihnen zurück. Und dann denken sie

also, das Ganze expandiert nach aussen. Das Problem von diesen Energiepartikeln ist, dass sie auch Auditing brauchen, weil alles was passiert, wenn sie expandieren, ist, dass sie das Spielfeld grösser machen, wie einen Ballon, den man aufbläst. Das Spielfeld ist grösser, aber es ist immer noch im Spiel. Es gibt da kein Auflösen und kein As-isen, aber sie versuchen es.

Wir haben nun den Raum, der sitzt hier und wird nicht anerkannt. Da haben wir den Raum, und der Raum von Phi hat eine Anziehung zu Theta. Das kann man sehen, wenn man Raum hat oder besitzt, dann bekommt man ein nettes Gefühl von diesem Raum. Es ist nicht so, dass der auf einem zusammendrückt oder zusammenstösst. Raum ist das, was Dinge auseinander hält, was sie separat hält. Es gibt noch einen Faktor in dem Ganzen, was die ganze Komplexität noch etwas komplexer macht, und das ist, wo die 5. Dynamik hereinkommt. Wir sagten früher schon, wir haben einen Lambda-Überschuss im Spiel. Wir haben damit auch eine Situation. Gemäss den Dianetik-Axiomen ist Lambda die Zwischen – oder die Schnittstelle zwischen Theta und MEST, wenn Theta Ordnung ins MEST bringt. Man hat also Theta und MEST da unten und dazwischen hat man das Lambda. Das nennen wir Lebensformen, beseelte Materie oder beseelendes Theta.

Θ (Theta)

λ (Lambda)

Φ (Phi)

Das Lambda hat eine Aufgabe, so dass der Thetan hingehen kann und das Spiel spielen kann, ohne dass er auf jeden kleinen Partikel aufpassen muss. Es kann sein, wenn er die Brücke hochgeht, dass er MEST auditiert und Lambda auditiert oder dass er Lambda dazu bringt, MEST zu auditieren. Was Lambda eigentlich macht, ist, es setzt das MEST auf einen Fluss, auf eine Strömung, wo es zurück in Kommunikation mit den Spielern kommt. Das ist z.B. wenn man isst, dann nimmt man Phi und es strömt durch den Körper, gewisse Dinge braucht man für eine Weile, und es kommt wieder mit Theta in Kommunikation. Was da rein kommt, besteht aus Energie und Raum und Materie. Da hat man auch eine Anziehungskraft von all diesem Phi zu Lambda, weil Lambda helfen soll, Ordnung in MEST zu bringen, so hat es Kommlinien zu MEST.

Anziehungskraft Lambda λ $\longleftrightarrow$ Φ

Wir gehen bald zur 5. Dynamik, aber wir möchten da eine weitere Anziehungskraft aufzeigen, egal ob die Wissenschaftler sie gemessen haben oder nicht, sie ist da. Es kann sein, dass man sehr feine Messgeräte braucht, die es noch gar nicht gibt. Und diese weitere Anziehungskraft ist, dass jeder einzelne Partikel von Materie, Raum und Energie zu seinem eigenen Kreator, zu dem, der ihn gemacht hat, eine eigene Anziehungskraft hat. Eine einheitliche Feldtheorie, wie es Einstein versucht hat auszuarbeiten, würde all diese Anziehungskräfte, all diese Anziehungen und all diese Kräfte berücksichtigen müssen.

Anziehungskraft Kreator Θ $\longleftrightarrow$ O Partikel

Vor einem Jahr habe ich in einem wissenschaftlichen Magazin in Amerika gelesen, dass auf einem sehr feinen mikroskopischen Niveau Wissenschaftler Teilchen gefunden haben, bei denen es so scheint, als würden sie selbst entscheiden, wo es langgeht. Und nicht nur das, sondern es schien, dass sie durch den, der sie beobachtet, beeinflusst werden. Die Wissenschaftler kommen nun also zu der Grössenordnung von Partikeln, wo diese Anziehungskräfte zum Tragen kommen. Nun sagen sie: „Wir müssen in das geistige Gebiet, um das verstehen zu können". Die reden jetzt von ganz kleinen, subatomaren Stücken. Und sie haben ihnen Namen gegeben, die mit der Wissenschaft eigentlich nichts zu tun haben, wie Wahrheit und Schönheit und so. Auf einem früheren Diagramm habe ich gezeigt, dass sich die Wissenschaft wirklich mit der 6. Dynamik beschäftigt und das Geistige sich mit der 7. Dynamik beschäftigt.

Aber nun bekommen die Wissenschaftler genügend gute Messgeräte, dass sie sehen, dass sie wirklich auf die andere Dynamik müssen, um verstehen zu können, was hier passiert.

Man kann also eine Kommunikationslinie zu MEST bekommen und kann damit besser umgehen, wenn man ihm die Ladung anzeigt. Aber man muss sich erinnern, dass das ganz feine Partikeln sind, und wenn man zu denen sagt: „Hallo!", dann sagen sie ganz fein „Hallo!" zurück. Darum muss man es so machen wie jemand, der ein Hörrohr hat, man muss eine Linie hintun, wo diese Kommunikationswelle zu einem zurückkommen kann.

Ich gebe Euch ein Beispiel. Ich war in einem Restaurant. Ich habe vier Sprachen, mit denen ich konfrontiert bin: Spanisch, Französisch, Deutsch und Englisch. Und ich habe versucht, mich zu erinnern, was Löffel, Gabel und Messer auf deutsch heisst. Messer und Gabel habe ich gewusst, und da gab es auch einen grossen Löffel, und ich habe mich gewundert, wie man dem auf deutsch sagt. Dann habe ich mich meiner Tech erinnert und habe den Löffel einfach gefragt: 'Wie nennen dich die anderen hier?" Zuerst habe ich nur eine „kleine" Antwort erhalten, da habe ich mich erinnert, mein Hörrohr hinzutun. Dann habe ich das gemacht, und dann kam es laut und deutlich: „Löffel!".

Das funktioniert so, weil all diese Partikeln in dem Löffel eine Rolle, eine Bedeutung in dem Spiel bekommen haben, und damit stimmen sie überein. So habe ich eine Antwort von all den Partikeln bekommen, dass sie ein Löffel sind. Das könnte eine ganz neue Sprachlernmethode werden, die man bei OTs anwenden könnte, und die würde natürlich die Berlitz Schule überflügeln. Man geht in ein fremdes Land und man fragt all die Materie: 'Wie wirst du genannt?" Wenigstens bekäme man die Hauptwörter. Das wäre eine Anwendung. Es gibt eine Menge Anwendungen!

Jetzt kommen wir zur 5. Dynamik. Wir haben also all diese Anziehungskräfte gesehen, diese Kräfte, die hin und her gehen, und wir müssen daran denken, dass MEST gerne im Spiel ist, und wenn es von den Spielern gebraucht wird, dann mag es das. Nochmals gemäss den Dianetik-Axiomen: Lambda hilft Theta, Ordnung in Phi zu bringen. Wir kennen das also als Lebensform. Was haben wir denn da, wenn wir Lebensformen haben? In diesem Spiel, wo jemand nicht alles auf einen Schlag zum Verschwinden bringen kann, da benutzt man Lambda, um Ordnung in MEST zu bringen oder um herauszufinden, was die Geheimnisse von

MEST sind, so dass man es in einen besseren oder mehr Ans-Ende-des-Spiels-Zustand bekommt. Teil davon ist auch das Erfahren des Spiels.

Sagen wir nun, ein Thetan benutzt einen Körper, und den zeichne ich da oben. Sein Bewusstsein könnte natürlich um das ganze Ding herum gehen, und wir nennen das einen zentralen Gesichtspunkt oder einen Gesichtspunkt, den er gebraucht. Wenn er auf diesem Planeten erzogen wurde, dann denkt er, er ist da drin und er ist sein Körper. Er benutzt nun eine Kreation von Lambda, die von irgend jemandem vielleicht, nicht seine eigene. Und diese Kreation ist dafür verantwortlich, das MEST, das da durchläuft, zu organisieren.

Jetzt kommen wir in das Gebiet der Genetik. Es ist nicht nur ein Lambda. Man kann nicht Hunderte von Kilos MEST auf einmal bewegen. So könnte auch nicht ein einziger Lambda das alles auf einmal bewegen. Es gibt eine andere Fähigkeit von Lambda, die wir jetzt noch nicht bezeichnet haben. Lambda hat die Fähigkeit, kleinere und kleinere Partikeln zu machen, so dass es all die MEST – Partikeln handhaben kann, die feiner und feiner sind, bis es schliesslich so ein grosses Stück handhaben kann. Es ist eine grosse Organisation da mit Sub-Lambda, mit Orgboardlinien, die da durchlaufen. Im Auditing hat man gesehen, dass es zumindest bis auf eine Ebene der Zellen geht. Man hat also die Zelle, den Zellkern, man hat die ganzen Chromosomen, DNA und so weiter. Und einer von den Lambda-Teilen von diesem ganzen Orgboard ist nun verantwortlich für diese Zelle.

Man könnte das sehr leicht beweisen, indem jemand, der mittels Telepathie kommunizieren kann, sich ans Mikroskop setzt und sich eine lebende Zelle anschaut. Und wenn er nun das Lambda, das die Zelle läuft, übergehen würde und der Zelle befehlen würde, sich zu teilen, dann sollte sie sich teilen oder sie sollte sich bewegen oder so etwas. Das wäre eine sehr gute Sache für jemanden auf der Brücke, der weiss, wie man zu denen spricht, der Komm-Linien etablieren kann, das einmal zu versuchen.

Da ist eine Kombination von Materie. Eine Zelle ist verglichen mit einem Atom natürlich sehr gross. Aber es ist eine Kombination von Materie, Energie und Raum, und es ist offensichtlich die kleinste erkennbare Lebensform. Wir haben diese kleinen Dinger, die man Viren nennt. Und wir wissen nicht allzu viel davon, aber offensichtlich scheint es zu sein, dass die von einem aberrierten Lambda kontrolliert werden. Es kann sein, dass diese Viren, dass dieses Lambda zu nahe an eine Implantmaschine gekommen ist, dass es mit irgendwelchen genetischen Experimenten zu tun hatte, und so aberriert wurde. Solche Viren können sie in Laboratorien produzieren und wahrscheinlich kommt einiges von diesem Lambda-Überschuss, über den wir früher gesprochen haben, da hin und kontrolliert diese Viren. Und ich sage aberriert, da es die gleichen Charakteristiken hat wie die Störungen im Spiel, von denen wir gesprochen haben. Es kann nicht selbst existieren oder etwas tun, ohne parasitisch zu sein zu etwas Vorhandenem. Ist das nicht interessant? Und so kommt man zur biologischen Kriegsführung und zu Krankheiten, die schwierig zu handhaben sind, indem man diese Lambda-Teile genau gleich stört oder aberriert, wie man die Spieler gestört oder aberriert hat.

Ich sage nicht, dass das erst in den letzten paar Jahren passiert ist, sondern es kann gut sein, dass es – als es vor langer Zeit bessere Geräte gab – bereits in den Space-Opera-Zeiten kreiert worden ist, und bereits seitdem da ist. Was wir jetzt versuchen, ist, so etwas wie eine Reinigung innerhalb der Zelle zu machen. Das ist ein Versuchsprojekt, daran bin ich jetzt gerade.

Da gibt es zwei Faktoren. Wir haben das Lambda, das eine Zelle kontrolliert. Die Zelle ist aus Phi. Da gibt es Kommunikationslinien. Nun haben wir auch die Komm-Linie von diesem Lambda das Orgboard hoch, die zu anderen Lambdas geht und dann schliesslich zum Thetan. Vielleicht gibt es eine Menge Zwischenstationen. Letztlich kommt es zu dem Lambda, das die Fähigkeit hatte, sich selbst zu multiplizieren, um die ganze Struktur da abzudecken. Die ganze Sache hängt nun offensichtlich davon ab, die Zeitspur und die Aberrationen zu handhaben, die zwischen Theta und Lambda besteht, die Lambda-Zeitspur.

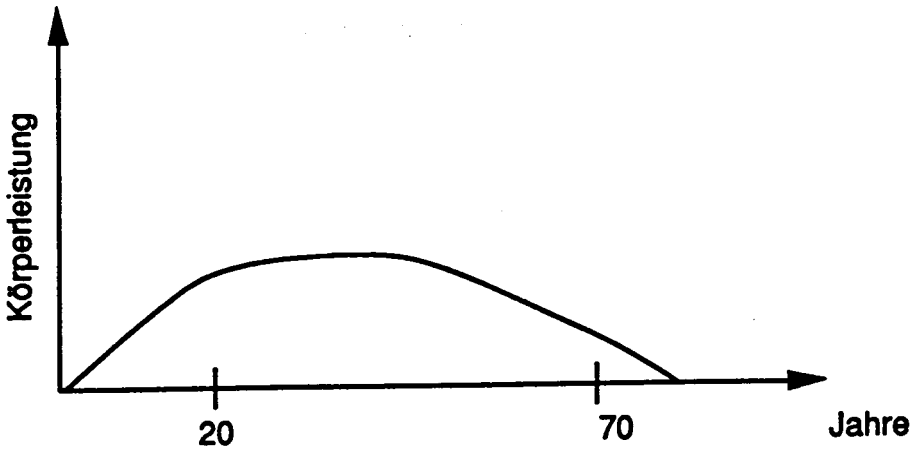
Wir haben gesehen, dass das nicht so gut funktioniert, wenn man nicht zuerst die Zeitspur des Thetans in Ordnung bringt. Was wir hier tun, ist, wie in jedem Auditing, die Ladung von Geschehnissen, von verfehlten Zielen, von übergangener Ladung, etc., handzuhaben. Das Interessante ist, was ich schon in meinem Vortrag in Davos erwähnt habe: Das Lambda ist auf einer Dynamik. Es nimmt nicht an allen Dynamiken teil. Es ist eine Organisation. Man kann also Policies, das sind Organisationsrichtlinien, und Prozesse, die auf dem basieren, darauf anwenden.

Wenn man nun ganz genau da runter zur Zelle kommt, dann findet man raus, dass es zwei grundlegende Faktoren gibt, die das Ganze hier bestimmen. Das ist einmal die Qualität von Lambda und die Qualität von dem Phi. Und das versuchen wir nun wieder zu verbessern auf den Stand, wo es eigentlich war.

Wir versuchen, das Vergnügen, die Gewinne und die Spiele zu verbessern. Nun haben wir einen ähnlichen Punkt hier, wenn wir den Körper handhaben, wie wir vorhin in der Geschichte mit den Naturwissenschaftlern und den Geisteswissenschaftlern hatten. Wir haben nun die Leute, die sagen, man soll natürlich essen, man soll gesund essen, Kräuter benutzen anstelle von Medizin, um die Materie, die in die Zelle hineinkommt, in einem verbesserten Zustand zu halten, und das ist gut. Aber es ist nicht das Ganze, nicht alles, was dazu gehört.

Es gab sehr, sehr viele solche Besserungsmethoden. Man kann in eine Bibliothek gehen und sehr viele Bücher über Diäten etc. lesen. Aber es gibt praktisch nichts, das einem sagt, wie man die Qualität von dem Lambda ‘auf diesem Niveau verbessert. Die sagen, man sollte meditieren oder positiv denken – aber das auditiert das Ganze nicht. Es wird wohl etwas helfen, aber es wird nicht all die Geschehnisse und Sachen auf dieser Zeitspur handhaben.

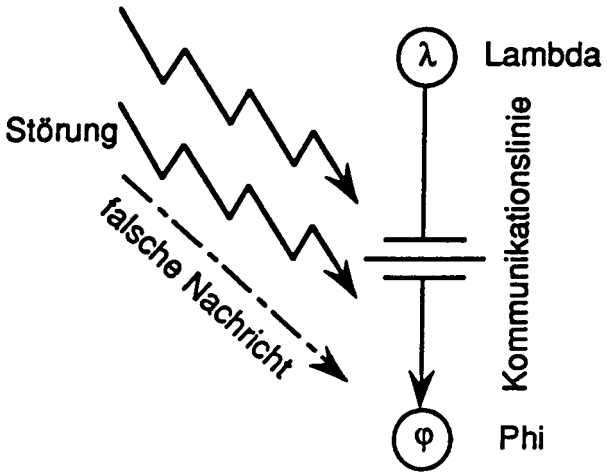
Jetzt schauen wir uns an, was passiert, wenn hier die Qualität nicht gut ist. Hier gibt es offensichtlich eine telepathische Verbindung zwischen dem Phi und dem Lambda. Es läuft auf einem Zeitplan oder einem Organisationsplan wie eine Organisation oder ein Büro, wo man sagt, „du machst das zu dieser Zeit“ oder „du bringst das zu dem Zeitpunkt hierhin“ oder „tue es dahin“. Es läuft wie eine Organisation. Ron hat einmal in einem Vortrag gesagt, dass der Körper die Fähigkeit hat, viel länger zu leben. Wir sehen, dass die Körper auf diesem Planeten diese Kurve nachvollziehen, mit einem Durchschnitt von 70 Jahren.



Also der Körper wird geboren, dann geht er da hoch, dann kommt er zu einem Höhepunkt. Das ist die Zeit, wo die Athleten die besten Leistungen bringen oder Fussball spielen, und dann wird das schwächer und schwächer, und die Kurve geht runter, bis der Körper stirbt. Abgesehen von Unfällen, variiert die Kurve leicht. Es gibt Ausnahmen. Manchmal geht die Kurve sehr steil nach unten. Der Körper stirbt dann früher, manchmal geht es sehr schwach, dann lebt der Körper länger auf dem Planeten. Es wäre also die Lebensfähigkeit oder die Überlebensfähigkeit des Körpers auf dem senkrechten Vektor, und Jahre wären auf dem waagrechten.

LRH spricht in Policies und in Vorträgen über die Quantität, die Qualität und die Rendite oder die Lebensfähigkeit von Produkten. Wir wissen, dass Leute, die nicht genug zu essen bekommen, vor Hunger sterben. Glücklicherweise leben wir nicht in so einem Gebiet der Welt. Das ist etwas Offensichtliches, was sogar die Wissenschaftler sehen. Wenn man ihnen nichts zu essen gibt, dann sterben sie. Die bekommen nicht genug Quantität zu essen, um die Zelle zu reparieren oder in Ordnung zu bringen und am Laufen zu halten. Aber hier in diesem Gebiet des Planeten ist das nicht das Hauptproblem. Es ist die Qualität.

Gehen wir zu diesen kleinen Linien. Könnt Ihr Euch erinnern, wie wir über das gesamte Spiel geredet haben und auch über die 7. Dynamik? Da gibt es diese Störung. Was macht nun so eine Störung mit einer telepathischen Komm-Linie? – Es kann so sein wie beim Radio. Wenn ein Gewitter ist, dann knirscht es so. Man kann nicht hören, was gerade gesendet wird. Also einige dieser Linien können für eine kurze Zeit unterbrochen werden. Oder noch schlimmer, während die Nachricht, die durchkommen sollte, unterbrochen wird, kann es sein, dass eine andere Nachricht hereinkommt. So haben wir hier die Störungen und das Abschneiden.



Es kann nun sein, dass die Befehle, die ans MEST gehen, nicht mehr logisch sind. Das kann zu einem sehr schwachen Grad sein. Aber wenn das lange genug geht, dann resultiert das in Missduplikation. So kann es also sein, dass die Qualität von Lambda bereits durch die Zeitspur gestört ist oder es kann sein, dass das Lambda in Ordnung ist, aber dass Störungen auf die Kommunikationslinien kommen. Und wir wissen auch, dass wegen Bestrahlung, wegen Nahrungsmittelzusätzen die Phi-Teile, die in eine Zelle hereinkommen, nicht mehr aus dem richtigen Material sind, welches die Zelle eigentlich brauchen würde. Das Lambda richtet seine Orders zu den Teilen der Zelle, die man als DNA bezeichnet, und man könnte das vergleichen wie beim Billardspiel mit den Stöcken, womit sie die Kugeln herumschieben: „Du machst das und du das." Man kann das unter dem Mikroskop sehen. Wenn sich die Zelle teilt, dann teilt sich auch DNA und RNA genau gleich und geht in die zweite Zelle. Es hat eine Funktion – vergleichbar mit dem Gehirn für die Zelle, oder wie eine Bibliothek oder ein Archiv. Und das Lambda sagt, welches Buch oder welches Stück zu gebrauchen ist.

Auf dem Niveau von MEST sind das wahrscheinlich submolekulare Vorgänge oder Ausscheidungen, aber wo die Befehle wirklich herkommen, ist von der Ebene des Lambdas. Vielleicht kennt Ihr das andere Org-Policy, das sagt was passiert, wenn man halbgemachte Sachen hat, Rückstände oder Sachen, die überhaupt nicht gemacht sind. Man versucht z.B. einen Kurs für die Leute fertig zu bekommen, aber es gibt einen Rückstand beim Drucker und dann hat man nicht all die Unterlagen für den Kurs. Dann kommen die Studenten, und man hat kein Material.

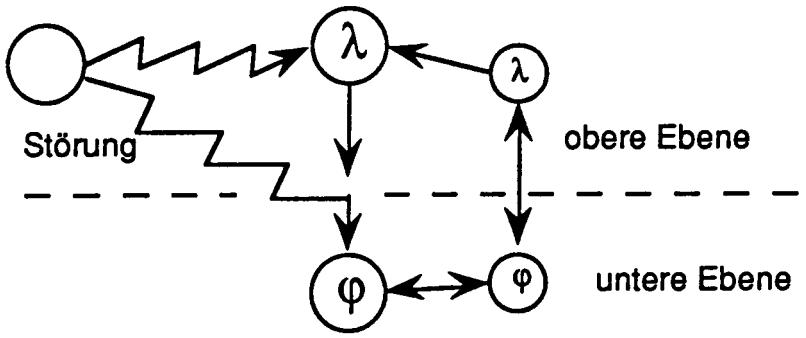
Oder es gibt zu viele Briefe, die ankommen, und man kommt nicht dazu, sie richtig einzuordnen, und verliert die Übersicht, was mit den Kunden passiert. Und die Folge ist dann, dass die Organisation eine Aberration hat, sie kann nicht produzieren. Es scheint unlogisch.

Es kann sein, dass der Kunde anruft und fragt: „Nun habt ihr meinen Brief bekommen? Ich möchte einen Kurs machen." Und die sagen: „Nein, haben wir nicht!" Dann gehen sie ihn suchen und finden ihn schliesslich doch, und der Kunde denkt, na die sind etwas unlogisch da. Das verschlechtert sich natürlich mit der Zeit. Wenn man das nicht handhabt, dann geht es der Organisation schlechter und schlechter, bis sie schliesslich stoppt.

Das ist in etwa, was hier passiert, weil der Körper über die Jahre hinweg zu einem Stopp kommt. Der Grund, warum ich sage, dass man alle Faktoren hier handhaben muss, ist:

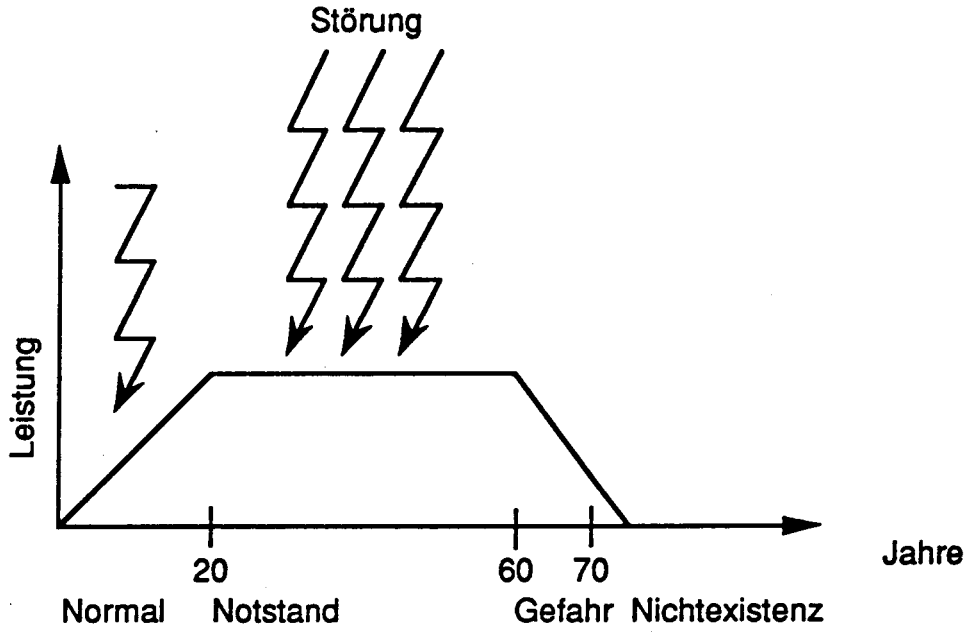
Man muss auch analysieren, warum es am Anfang immer besser und besser geht. Man muss das analysieren, denn wenn man etwas davon nehmen kann und auf die andere Seite tun kann, die Abwärtsseite, dann kann man diesen Körper länger lebensfähig halten. Wenn es nur das Lambda wäre, dann könnte man einfach sehen, was passiert, wenn ein Kind wächst, und wenn es dann anfängt schlechter zu gehen, dann könnte man diese Sachen wiederholen, und es würde ihm wieder besser gehen.

Wir reden von dem, das diese ganze Missorganisation, da oben, dieses ganze Heruntergehen verursacht.



Aber am Anfang geht es hoch. Und das hat mit der Zeitspur des Thetans zu tun, der den Körper läuft. Am Anfang funktioniert es gut. Dann kommt ein Kind vom Nullpunkt bis zu etwa 14, 15 Jahren oder vielleicht bis 20 oder 30, und es wird immer besser und besser. Das Aktivitätsniveau ist sehr gut. Aber nicht immer! Es gibt Kinder, die zu Drogen gelangen, und diese werden auch nicht sehr lange leben. Aber allgemein gibt es in den frühen Jahren eine Verbesserungsperiode, das ist nicht nur Wachstum, sondern eine Verbesserung des Zustandes des Körpers.

Was ist es, das verursacht, dass das nun nivelliert oder in Notstand gerät? Wir können sagen, das Raufgehen ist normal, und das folgende nennen wir eine Notlage. Dann kommt Gefahr und dann Nicht-Existenz!



Dann wenden wir Org-Policy auf das Leben einer Person an. Was verursacht diesen Normal-Zustand? Es hat offensichtlich damit zu tun, was wir früher in dem Vortrag behandelt haben. Der Thetan spielt ein Spiel auf 12 Dynamiken. Wir wissen auch, dass es eine Menge Störungen gab, die verursachen, dass er nicht mehr so gut spielt oder es nicht einmal mehr als Spiel betrachtet, oder dass er das Gefühl bekommt, er sei kreiert. Man kann diese Zeitperiode auch als ein Lernen, wie man spielt, betrachten. Er lernt also hier über eine Dynamik und die andere. Er lernt, wie man spielt und besser spielt. Und wenn einer dann 18 oder 20 wird, dann trifft er auf eine ganze Menge Störung, die auf ihn einströmt. Wenn es da für ihn sehr gut läuft, dann könnte er ein sehr gefährlicher Gegner für Implanter sein. So was, das hier den – Aufwärtstrend unterbricht oder ändert (siehe Graphik): mehr Störungen kommen hinzu. Und wenn er diese Störungen erhält – man muss bedenken, dass er nicht weiss, wie damit umgehen – d.h. er wird übergangen und das Lambda unter ihm wird auch gestört.

So kann man hören, dass jemand sagt: „Ich dachte, als ich noch zur Schule ging, es wäre alles gut! Aber jetzt habe ich schon 3 Geschäfte gehabt, und die haben alle nicht geklappt. Ich verstehe nicht, warum man es in dieser Welt nicht schaffen kann. Jetzt nehme ich Meditationskurse und werde die höheren Wesen befragen, warum das passiert.“ Oder er sagt: „Ich gehe zu dieser Gruppe da drüben. Die beten immer zum höchsten Wesen!“ Er wird sich für eine Weile besser fühlen.

Ihr müsst daran denken, wenn man kein stabiles Datum hat, und jemand gibt einem ein stabiles Datum, dann fühlt man sich weniger verwirrt. Sogar wenn dieses stabile Datum falsch oder schlecht ist. Er wertet das Ganze also nicht aus. Er analysiert das Ganze nicht richtig, und er kommt in mehr und mehr Gebiete, wo er mit Störungen konfrontiert ist, und schliesslich kommt er in einen Zustand, wo er sich nicht mehr als Spieler betrachtet, wo diese Störungen mehr und mehr auf seinen Körper wirken können und wo er schliesslich in diesen verworrenen Zustand da kommt, weil die Störungen direkt auf den Körper gehen.

Wenn man Sektor 9 liest, dann kann man sehen, dass es viele Gebiete gibt, wo diese Störungen hereinkommen. Das ist im Essen, das kann im licht sein, in der Luft, also nicht nur auf der gedanklichen Ebene. Man kann also sagen, dass die Notlage durch das Auftreffen von mehr und mehr Szenarien auf die Person verursacht wird, je älter sie wird. Das ist also das Problem, auf das man trifft, wenn man versucht, die Probleme des Körpers zu handhaben.

Wir können also die Brücke für diesen Thetan handhaben – als Spieler. Wir tun während der Brücke eine Menge von dem, z.B. in Dianetik, wo man die Engramme wegnimmt, die auf dem Körper lasten. Und dann gibt es weitere Auftrittspunkte von Störungen. Zum Beispiel über Clear, wo man sie von der Zeitspur des Körpers und von der Zeitspur des Körpers wegnimmt. Und es gibt einen Prozess auf OT 14, wo der Körper in die Gegenwart kommt, und dann gibt es Verbesserungsprozesse, wo man das OT – Sein des Körpers verbessern kann.

Und man kann auch die Qualität verbessern vom Essen, vom Wasser und von der Luft, die in den Körper kommen. Und man kann es dieser Lambdaorganisation beibringen, wie man das auf einer Routinebasis macht, so dass nicht immer wieder Schlechtes hereinkommt, sondern dass sie das routinemässig handhabt. Aber letzten Endes muss man dazu kommen, dass man die Ziele nicht nur vom Lambda, sondern auch letztendlich vom ganzen Phi in den Zellen handhabt. Es kann sein, dass Ihr denkt, das sei leicht, weil wir Gruppen auditieren können. Aber ich will Euch ein paar Daten geben aus einem Buch, das Doktor Prinz empfohlen hat: „Fit fürs Leben“.

Das menschliche Herz, das das Blut durch den Körper pumpt, schlägt 100000 mal pro Tag. 100000 mal schlägt es pro Tag. Und es gibt 160 000 km Blutbahn im Körper. Das sind die Zulieferungsleitungen für all die verschiedenen Körperteile. Es sind ungefähr 24 Liter Blut, die da durchlaufen. Also, es werden ungefähr 24 000 Liter gepumpt pro Tag. Ich weiss nicht, woher sie diese Zahlen haben, aber ich bin beeindruckt.

Die Buddhisten sind wahrscheinlich die einzigen Leute, die die Anzahl von Herzschlägen einer ganzen Lebensspanne eines Menschen und verschiedener Tiere gezählt oder gemessen haben. Und daraus haben sie geschlossen, dass es irgend etwas geben muss, das das menschliche Leben beeinflusst, weil es da in diesem Verhältnis von Herzschlägen nicht gestimmt hat. Die wussten, dass es da Störungen gab.

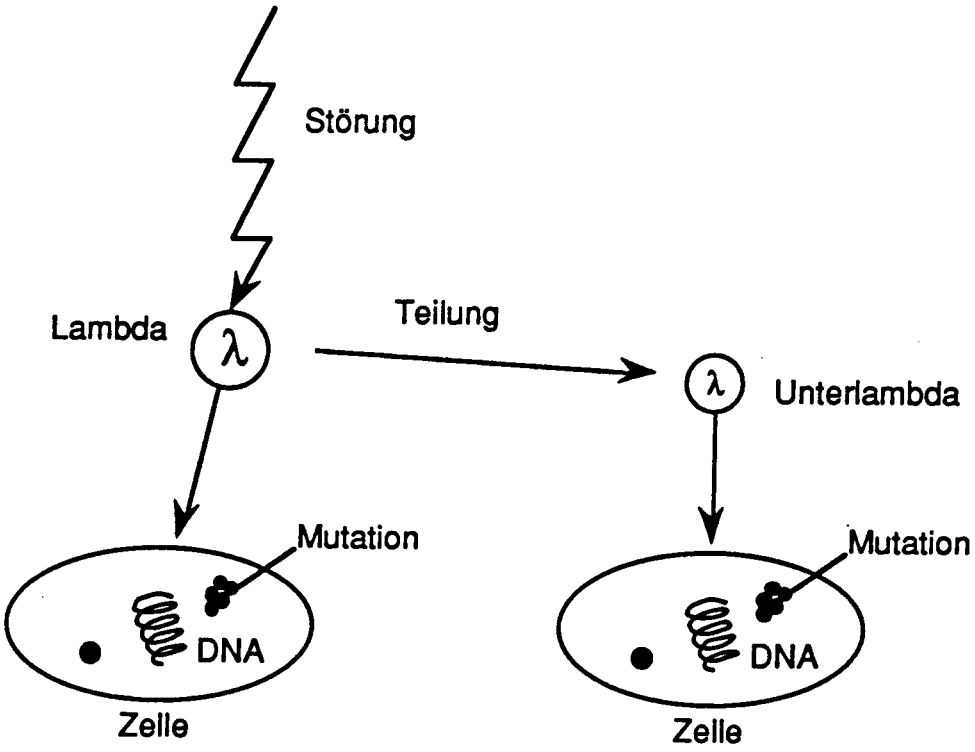
7 Millionen neue Blutzellen werden pro Sekunde produziert. 75 Billionen (10 hoch 12) Zellen gibt es im Körper. Jetzt kann man die Grössenordnung von der Organisation sehen, von der wir hier sprechen. Ich habe nicht die ganzen Lambdas da gezeichnet. Es würde ziemlich viel Zeit kosten. Das ist wie gross diese Organisation ist.

.Und im Körper laufen Billiarden von verschiedenen Prozessen täglich ab. Operationen sind damit gemeint, rein, raus, das hier herüber, jetzt ist Schlafenszeit, jetzt ist Zeit, wo man etwas tut oder operiert. Ihr seht also, warum es nicht eine einfache Sache ist, diese Organisation zu auditieren. Man muss sie letzten Endes lehren, wie sie sich selbst auditiert. Man hat eine Menge Mitarbeiter, da kann man eine Menge Auditoren machen.

Ich arbeite daran, einen Rundown zu machen, und ich hoffe, dass man den dann auch einmal unten auf der Brücke benützen kann.

Ich möchte noch eine Sache sagen, und zwar: Was ist die Ursache von Mutationen? Es gibt geistige und physikalische Mutationen. Wir haben von diesen Komm-Linien geredet, die

zu der Zelle gehen und geschnitten sind. Wenn da eine Menge Störungen sind, dann kann es sein, dass die Befehle, die zu der DNA und der RNA kommen, nicht richtig sind. Und das an sich könnte schon eine Mutation verursachen. Z.B. bei einer Zellteilung, wenn eine neue Zelle gemacht wird, die genau gleich sein sollte, dann ist die nicht ganz gleich. Wenn man die dann auseinander nimmt und das Lambda geht in die andere dort, oder vielleicht ein Unterlambda, der das kontrolliert, könnte es sein, dass die Zelle bereits nicht gut ist.



Und das ist, wie wenn jemand in einer Organisation, der nicht studieren kann oder nicht arbeiten kann, ein geistiges Problem hat. Die Lambdas können gar nichts machen, um das in Ordnung zu bringen. Was sie nun machen ist: Sie haben ein Qualifikationssystem: Sie schauen, dass sie es loswerden. Solange man das mit ein paar macht, ok. – Aber nehmen wir mal an, wir haben auch eine physikalische Störung, und da kommen radioaktive Partikeln in die Zelle herein, wie das in Tschernobyl der Fall war. Und das stört nun da alles, oder bringt alles durcheinander. Sie hatten die Anweisung, in einer Linie zu bleiben, und nun kippen sie um. Nehmen wir an, dass Moleküle, die aus den Blutbahnen in die Zelle hereinkommen, um sie zu ernähren, selbst radioaktive Partikeln bei sich tragen, die nun Strahlung mitbringen. Also entweder von ausser halb oder auf einem internen Weg hat man da radioaktive Strahlung, die da dieses System beeinflusst.

Der Körper versucht natürlich, wenn er die Zellen ersetzt, das so gut wie möglich zu machen, aber in einer Umgebung, wo es viele Störungen gibt von aussen oder durch Vergiftung oder durch Strahlung ist es nicht garantiert, dass er genau gleich reproduzieren kann. Dann fällt die Qualität auf einer ansteigenden Kurve nach unten ab, und die Überlebensfähigkeit des Körpers nimmt ab und ab. Jetzt könnt Ihr verstehen, warum die Umweltschützer oder

die Leute, die etwas von Radioaktivität verstehen, über diesen Zustand besorgt sind. Denn wenn die Strahlung da hereinkommt, kann es sehr schlecht werden für den Körper.

Erinnert Euch, was ich über Tschernobyl gesagt habe. Die mussten die Leute weiter und weiter weg evakuieren und konnten die Nahrungsmittel dort aus der Gegend nicht gebrauchen. Und der wirkliche Grund davon ist, dass sie Mutationen hatten, dass Leute Krebs bekommen haben oder sonst Sachen gewachsen sind oder dass die Kinder deformiert worden sind.

Nehmen wir an, ein Körper kann nicht über ein gewisses Qualitätsmass hinaus, das nicht gut genug ist. Es kann sein, dass das, was der Körper nicht braucht, als Fett abgelagert wird. Und irgendwann auf meiner Mission hier habe ich gehört, dass Leute auf diesem Planeten an Hunger sterben. Also habe ich mich entschieden, eine nette Fettschicht anzulegen, eine Reserve. Als ich auf dieses Verbesserungsprogramm ging, habe ich zum Körper gesagt: „Naja, es schaut so aus, als ob wir genügend zu essen haben. Wenn alles gut geht, brauchen wird dieses Fett nicht!“ Und dann habe ich angefangen, diese Prozesse zu machen, und dann ist das auch passiert. Der Körper hat abgenommen. Und dann wurde mir auch klar, warum ich das nicht vorher gemacht habe.

Das Fett, das in dem Körper gelagert war, hatte sehr schlechte Qualität in sich. Wenn man Fett weg bekommt, dann konsumiert der Körper das Fett. Man könnte sagen, es ist Kannibalismus auf Zellebene. Man könnte zu jemandem sagen, der auf einer Diät ist: „Du bist ein Solo-Kannibale!“ Ich habe eine Menge von diesen Gesundheitsbüchern und Bücher ‘Wie-man-es-richtig-macht“ gelesen. Und die haben alle gesagt: Gutes, gesundes Essen und eine Menge Sport oder Übungen. Und mein Körper hat gesagt: „Nein, keine Übungen! Später!“ Warum?

Diese Organisationen, die einen Körper laufen, sind von den Spielern sehr gut instruiert worden als sie geschaffen wurden. Man muss mit ihnen in Kommunikation gehen. Die können einen Puppenkörper laufen, einen Roboterkörper, was immer man will. Die können sogar einen Computer oder ein Pferd laufen. Warum hatte sie gesagt: „Noch keine Übungen!“? Das war wegen der Qualität der Zellen, die sie aus dem Körper genommen haben. Die nehmen da die Zelle auseinander und nehmen die einzelnen Bestandteile und benutzen sie für Nahrung. Dabei mussten sie unterscheiden, was von guter Qualität ist und was nicht.

Und offensichtlich hatte der Körper eine Menge Radioaktivität aufgesammelt während Tschernobyl – und früher im Kontakt mit radioaktiven Stationen. Die gibt es überall in Europa. Und wenn man zu viele Übungen oder Gymnastik macht, dann verlangt man, dass der Körper diese Überschüsse ohne Zerlegen dem Körper gleich wieder zuführt, und dieses Mal wird es in den Muskeln oder in den Knochen abgelagert oder gebraucht. Deshalb sagten sie: ‘Wir müssen ein System haben, damit wir diese Radioaktivität handhaben können, ohne dass sie durch die inneren Körperfunktionen geht. Und das wird langsam gemacht. Das braucht ungefähr ein Jahr.“

Und es hat sich herausgestellt, dass pro 2 Wochen ein Kilogramm Fett abgebaut werden kann. Das hängt von der Qualität des Fettes ab. Wenn man gute Qualität hat, dann kann man es schneller machen. Es ist nicht nur, wie viel Fett man hat, sondern auch von welcher Qualität das Fett ist. So hatte ich offensichtlich eine Menge Radioaktivität, die den Körper

getroffen hat, durch das Motorradfahren, und weil ich während Tschernobyl in Deutschland gelebt habe. So hat der Körper ein System entwickelt, um es über das Lymphsystem abzuführen, also diese radioaktiven Teile zu umschliessen und über das Lymphsystem abzuführen. Ihr seht diese Erhöhung da (deutet auf die Halslymphe). Das ist eine neue Funktion, die der Körper angefangen hat zu machen. Es wird grösser und kleiner. Es ist das Lymphsystem, über das diese ganzen Sachen abgeführt werden. Es benutzt nicht die Blutzirkulation, so dass nichts davon zurück ins Körpersystem kommt.

Zuerst habe ich das nicht geglaubt. Ich dachte: „Aha, da ist wieder irgendeine Störung." Ich habe eine Menge auditiert, und dann kam immer wieder der Körper, der gesagt hat: „Nein, nein, nein, das ist das, was du willst." Dann kam der Doktor Prinz mit seinen Maschinen. Der hat sich auch Sorgen gemacht und hat all die Elemente nachgeprüft. Und er hat mit seinen Maschinen festgestellt, dass da Uran 235 drin war. Und ein anderes Zerfallsprodukt, Plutonium oder Radium, radioaktives Natrium und ein paar andere Elemente, die alle radioaktiv sind. Und die kamen alle durch dieses System. Davor waren sie über den ganzen Körper verteilt, hauptsächlich in der Haut. Der Körper stellte sicher, dass wenn er diese Sachen abführte, der Körper in einer Ruheposition war. Das Ganze ging immer schubweise, nur dann, wenn der Körper in Ruheposition war, dann ging es eine Station weiter. Es wurde dann gelagert und ging zur nächsten Station, bis das abgeführt wurde, und ich habe gemerkt, dass der Körper mehr und mehr aktiv und mehr und mehr aufnahmefähig wird durch diesen Prozess.

Die Hautschicht ist so dick (1-2 cm). Je nachdem wie viel Fett man hat, ist sie dicker oder dünner. Die Haut ist ein grosses Empfindungsorgan. Sie kann Feuchtigkeit, Temperatur etc. empfinden. Und ich habe gemerkt, dass sich diese Wahrnehmungs- und Empfindungsmöglichkeiten sehr stark gesteigert haben. Seit ich auf dem Flagschiff gearbeitet habe, weiss ich, wie das Meer riecht, und ich kann die Winde des Meeres auf der Haut empfinden. Die Luft beim Meer ist anders. Es hat Salz drin und verschiedene andere Elemente. Früher konnte ich von einer Distanz von 10 oder 20 Kilometern das Meer empfinden oder spüren, bevor ich es gesehen habe. Und kürzlich bin ich auf die Mittelmeerküste zugefahren, und ich konnte das Meer 100 Kilometer weit weg empfinden und spüren. Der Körper hat mir das signalisiert: „Hey, hier ist die See, 100 Kilometer entfernt!" Also die Fähigkeit verbessert sich, weil sich die Qualität ständig verbessert.

Ich hoffe, dass ich vielleicht bis zur Convention oder so dieses Programm abgeschlossen habe und sagen kann, wie es ist. Und ich hoffe auch, dass wir vielleicht dazu kommen, die Körper in bessere Zustände zu bringen oder die Spanne etwas zu verlängern, so dass man nicht, wenn man mitten auf einer Stufe ist, den Körper abgeben muss. Das ist also, was auf der 5. Dynamik passiert, und wir versuchen, in den 90er Jahren diesen Zustand zu verbessern. Fragen diesbezüglich?

Frage aus dem Publikum: Ron spricht in „History of Man" über so etwas wie ein Gehirn in jeder Zelle, wie verhält sich das zur Lambda-Org. Antwort: Die Lambda-Org hat verschiedene Strukturen. Das heisst, es gibt dabei Teile, die eine grössere Kapazität oder Fähigkeit haben und Teile, die eine kleinere haben. Wir reden hier übrigens nicht über die Genetische Entität. Diese Ankerpunkte im Körper sind teilweise nur implantierte Sachen. Wir reden hier von der Lambda-Qrg, nicht von der Genetischen Entität. Die (Genetische Entität) ist ein heruntergekommenes Wesen. Ankerpunkte sind eine Sache, und es kann sein, dass diese

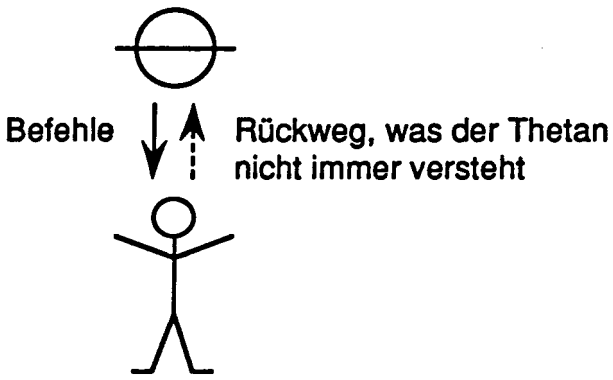
Lambda-Org gewisse Ankerpunkte hat, um Körperbewegungen zu kontrollieren und zu regulieren. Aber in „History of Man“ da steht über linke und rechte Entitäten, innen links und rechts. Diese Sachen kommen wahrscheinlich von Implants, die ein Thetan aus einem alten Spiel mit sich herumschleppt. Die genetische Entität war ein Trick von den Implantern, um dem Spieler glauben zu machen, dass er den Körper entweder aus dem Magen oder aus der Gegend der Genitalien laufen sollte. Das wird am Ende von Excalibur gehandhabt. Wenn man die Definition im Tech Dictionary nachschlägt, dann findet man da eine Aussage von Ron, die GE sei wie ein heruntergekommener Thetan. Diese laufen den Körper nicht wirklich, aber sie stören die Operation von Lambda.

Die Operation von Lambda wird in den Dianetik-Axiomen beschrieben. Es sind ungefähr 227 Axiome über Theta, Lambda und Phi da. Lambda ist eine Kreation von Theta, um zu helfen, Ordnung in MEST zu bringen. Und das ist, worüber wir reden und über nichts anderes. Wenn man alles andere weg bekommen hat, dann hat man das übrig, und das ist die Art, wie der Körper bewegt und am Laufen gehalten wird.

(Jemand aus dem Publikum hat gefragt, ob wir bei einer Berührungshilfe uns eigentlich an das Lambda richten und das benutzen. Die Antwort war ja.) Man macht einen Gefahrenzustand. Man führt die Formel durch, um zu helfen. Der Thetan, dem etwas passiert ist, hat die Kontrolle über den Körper verloren. Und indem man einen Beistand direkt an seine Lambda-Org gibt, hilft man ihm, wieder selber in Kontrolle zu kommen. Bei einem „normalen Menschen“ ist der Thetan nicht sehr in Kommunikation mit dem Körper. Er operiert einfach, aber er versteht nicht sehr, was da drin wirklich passiert. So, man kann ihn übergehen. Wir wissen das aus Engrammen, da nennt man diese Dinge „Befehle“, „Halter,“ „Rausschmeisser“ und „Veneiner“.

Wenn der Thetan nicht da ist, wenn er verletzt ist, wenn er bewusstlos ist, dann kann jedermann in der Umgebung einen Befehl in den Körper geben, und deshalb sagte Ron, man solle in der Nähe einer verletzten

oder bewusstlosen Person nicht sprechen. Der Körper liegt da und will Hilfe, und was immer in der Umgebung gesagt wird, geht direkt in den Körper. Er weiss, dass etwas los ist, dass etwas nicht stimmt. Jetzt will er wissen, was er tun soll, und wenn dann jemand in der Umgebung redet, dann nimmt er Teile davon direkt auf. Der Thetan gibt normalerweise dem Körper Befehle, was er tun soll.



Aber die Linie zurück, die versteht er nicht. Er versteht nicht, was jetzt da verkehrt gehen könnte oder was der Körper nun in Ordnung bringt. Es ist eine Sache von Kommunikation.

Frage aus dem Publikum: „Was ist die Aberration bei Radioaktivität, bei radioaktiven Partikeln. Sind es Energiepartikeln und was ist die Aberration?“ Antwort: „Auf der 6. Dynamik haben wir das Atom. Wenn man Nuklearphysik studiert, dann weiss man, dass man hier auf der Erde die meiste Radioaktivität gewinnt, indem man Atome teilt oder spaltet. Die halten sehr stark zusammen, die haben eine sehr hohe Affinität. Wie würdet Ihr Euch fühlen, wenn man Euch plötzlich aus dem Vortrag herausreissen würde und Euch da drüben ins Wasser schmeissen würde? Ihr würdet Euch nicht sehr glücklich fühlen, Ihr würdet schreien, und das ist genau das, was die radioaktiven Teile machen. Sie werden von einer Stelle, wo sie relativ glücklich sind und es relativ gut war, mit Gewalt weggeschleudert. Die sind dann wütend genug, dass sie alles, was des Weges kommt, zerstören. Man muss auch auf die Tonskala der Partikeln schauen. Die haben ihre eigene kleine Tonskala. Wir schauen tatsächlich auf eine Störung, wo anstatt Ordnung in MEST Unordnung in MEST gebracht wird.

Wir kommen zum Teils des Vortrages, zur 4. Dynamik. Die wird normalerweise als „Menschheit“ bezeichnet. Wir nennen es aber „Spielerschaft“, denn die Spieler nehmen nicht nur menschliche Körper,

und wir wollen niemanden ausschliessen. Das schliesst Puppenkörper ein, die von Spielern gelaufen werden, Roboter und Fremde oder Ausserirdische. In dem letzten Vortrag haben wir von den kleinen Grauen geredet. Da gibt es ein Bild von denen auf einem der Bücher dort (zeigt auf das Büchergestell.) Die sind von Andromeda und haben anders ausschauende Körper. Fremde und Ausserirdische könnte man dazu sagen. Dann haben wir all das eingeschlossen, was Spieler brauchen, um das Spiel zu spielen. „Spielerschaff’ ist der umfassendste Ausdruck, der all das beinhaltet.

Ein Spieler wird definiert als ein Thetan oder als eine Quelle, der damit übereingestimmt hat, das Spiel auf allen Dynamiken zu spielen. Es ist nicht etwas, das kreiert wurde und nur auf einer Dynamik ist. Wir wissen, dass es auf dieser Dynamik eine Menge Störungen gab.

Auf all der vergangenen Zeitspur und den Zeiten der Space Opera haben sich die Leute bekämpft. Ebenso in der Geschichte dieses Planeten. Nur weil ein Teil der Menschheit eine verschiedene Körperfarbe hat, versuchen andere sie zu vernichten. Z.B. einige dieser Ausserirdischen haben eine graue Farbe. Und auf diesem Planeten haben wir schwarze, braune, gelbe, olivfarbene, weisse und sonstige Hautfarben. Es gibt eine ganze Variation von Körpern, die man nehmen kann, um das Ziel des Spiels zu erreichen oder auszuführen. Und die Störer spezialisieren sich normalerweise auf das Dritte Partei Gesetz, um eine Gruppe in Streit mit der anderen zu bekommen. Es kann sein, dass in den 90er Jahren, etwa 1996, eine Menge Graue hierher kommen. Oder es kann sein, dass diejenigen von ihnen, die schon hier sind, von unter der Erde auftauchen und sagen: „Wir sind hier.“ Wie werden sie das wohl organisieren? Werden sie Brunnen, Toiletten und Häuser nur für die Grauen und nur für die Menschen haben? Werden sie es tun, wie sie es in Südafrika gemacht haben? Wie wir diesen Planeten kennen, machen sie es wahrscheinlich so. Aber unsere Orgs werden das nicht machen. Es kann sein, dass Ihr in 10 Jahren mit einem Grauen zusammen twinnt oder arbeitet. Vielleicht audi-

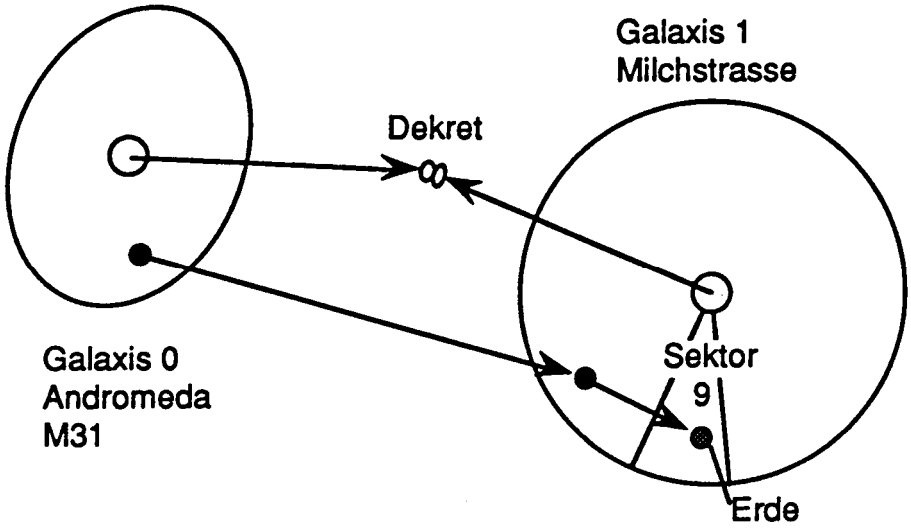
tiert Ihr sie auch. Denkt daran, sie sind einfach Spieler im Spiel. Sie haben grosse Augen. Aber sie gehen in Sitzung wie jeder andere, wenn man das richtige CIS. für sie hat, – und vielleicht die richtigen Kannen!

Wenn wir das ganze physikalische Universum und die ganzen Galaxien anschauen, da gibt es wahrscheinlich sehr viele verschiedene Körperarten, die die Spieler benutzen. Man muss seinen Konfront etwas erhöhen, wenn man ein Mitglied der galaktischen Gemeinschaft sein möchte. Weil dieser Planet solche Konflikte hat, nur schon unter den eigenen Leuten hier, da muss man sich nicht wundern, dass die galaktische Gemeinschaft nichts damit zu tun haben wollte. Wie ich in einem früheren Vortrag gesagt habe, werden es wahrscheinlich die Leute sein, die die Brücke in den Ron's Orgs gemacht haben, die einen Stempel in ihren Pass bekommen: „Der ist o.k., der kann vom Planeten weg." Denn niemand will, dass gerade die Aberrationen, die es hier gibt, an andere Stellen getragen werden.

Alle Leute im Spiel haben Fälle. Aber es macht einen Unterschied, wie viel Fall es ist und wie er strukturiert ist, je nachdem, woher die Person kommt. Man muss das individuell behandeln. Z.B. Leute von einem anderen Teil der Galaxie haben sicher keine Engramme vom 2. Weltkrieg. So wird es gewisse Unterschiede geben, aber letztlich werden sie alle die gleiche Brücke hochgehen. Und die Störung im Spiel war so weit verbreitet, dass alle etwas davon abbekommen haben. Wir haben welche gefunden auf Excalibur oder auf anderen Stufen, die viel mehr davon hatten als die normale Person auf der Erde. Die sind im Spiel steckengeblieben für eine lange Zeit. Die haben eine Menge des Vergnügens, der Gewinne und der Akzeptanz verloren, die man erhält, wenn man überhaupt spielt. Die wurden in irgend einer Implantfalle oder in einer komischen logischen Verrenkung gefangen, und haben sich dann überlegt, „so sollte man sein", und sind reingelegt worden. Sie haben das Spiel nicht verstanden. Sie haben das Wissen und die Erinnerung nicht behalten, was das Spiel auf den ganzen Dynamiken eigentlich ist. So waren sie zugänglich für falsche Ideen und falsche Daten. Und das ist einer der Hauptgründe, warum ich diesen Vortrag gebe.

Wenn wir die Aufzeichnungen davon haben, die Tonbänder, und da kommt ein Grauer mit den grossen Augen und fragt: „Wie viel kostet das?", dann verkaufen wir es ihm, weil sie es alle brauchen.

Ich habe Neuigkeiten über zwischengalaktische Angelegenheiten, die uns während der 90er Jahre betreffen. Ich habe im UFO Vortrag darüber gesprochen. Wir haben hier Galaxie 1 und da haben wir die Andromeda-Galaxie, und wir nennen das Galaxie 0, weil von da offensichtlich eine Menge Thetans ins MEST Universum kamen, um anzufangen, hier etwas handzuhaben. Da haben wir Sektor 9. Das ist der Sektor, wo die Erde drin ist, wenn wir das aufschneiden wie einen Kuchen.



Wir haben von all den Störungsszenarien gesprochen, dass da einige von der Galaxie 0 in den Sektor 9 hineinkommen. Und so gibt es all diese Schwierigkeiten. Wir haben all diese Reports, wo man sehen kann, dass die Grauen Verträge mit den Vereinten Nationen gemacht haben, und dass die USA sie in unterirdischen Basen halten. Die arbeiten mit den Störern zusammen. Aber die logischeren Spieler aus diesen beiden Galaxien, die die Zentrale der jeweiligen Galaxie repräsentieren – und die wird wiederum repräsentiert aus Teilnehmern der ganzen Galaxie - diese Leute hatten ein Treffen, da irgendwo in der Mitte, zwischen beiden Galaxien. Weil die über die Regeln und Regulationen der beiden Galaxien zu reden hatten, denn es war so, dass man innerhalb der Gesetze der einzelnen Galaxien Schlupflöcher gefunden hat, so dass die Leute von Galaxie 0 da rein kommen konnten (in Galaxie 1) und das machen konnten – so wie wenn man nach Italien geht und da keine Steuern zahlt. Seit irgendwann im letzten Jahr war man zu diesem Treffpunkt unterwegs. Das Meeting wurde telepathisch vereinbart, aber um entsprechende Gesetze oder Dekrete zu haben für die Leute von beiden Galaxien, musste das irgendwie schriftlich festgehalten werden.

Sobald das stattgefunden hat, habe ich eine telepathische Kommunikation erhalten von dem, was vereinbart worden ist, und zwar weil wir ein sehr wichtiges Projekt hier haben und weil diese Leute aus der Galaxie 0 gerade hier bei uns sind – in den Vereinigten Staaten. Ich lese Euch das jetzt vor. Es ist ein intergalaktisches Dekret. Es wurde am 9.

Mai 1990 erhalten. Es betrifft Galaxie 0 und Galaxie 1. Und die haben es als Dekret 01 bezeichnet. Sie nannten es 01, weil es das erste ist, aber weil es auch die Zahlen dieser Galaxien enthält, so wie sie unter den Spielern benannt oder bekannt sind.

Es besagt folgendes:

Bei einem Treffen von Repräsentanten, die durch den jeweiligen Zentral-Rat von Galaxie 0 und von Galaxie 1 autorisiert waren, wurde dieses Dekret erarbeitet und angenommen. Sie trafen sich an einem Punkt zwischen den beteiligten Galaxien. Das Thema war: Rechte und Privilegien, Regeln und Restriktionen für Bürger, die zwischen den Galaxien reisen, Besuche abstatten, Wohnsitz nehmen in Galaxie 0 oder 1, und ebenso Ausschluss-, Auslieferungs- und Einbürgerungsverfahren.

1. *Reisefreiheit, Besuchsrecht und Gastfreundschaft wird von beiden Galaxien 0 und 1 ihren Bürgern und Fremden gewährt, vorausgesetzt, dass friedliche Absichten gezeigt werden.*
2. *Exil und Auslieferung ist möglich und kann in Fällen von erwiesenen Verbrechen gegen die Zivilisation oder Implantierung von Bürgern von beiden Galaxien oder von Fremden gebraucht werden.*
3. *Regeln und Reglementierungen vom Zentralen Rat, auf der Sektorenebene und von lokalen Instanzen gelten für alle Besucher und Reisenden, und für Einbürgerungssuchende von Galaxie 0 und 1, egal ob die Betroffenen nun von der anderen Galaxie kommen oder Fremde sind.*
4. *Fremde sind definiert als Individuen, die von einem Gebiet ausser halb der Kontrolle der Zentralen von Galaxie 0 und 1 stammen.*
5. *Bürgerschaft in entweder Galaxie 0 oder Galaxie 1 ist gegeben, wenn man den Wohnsitz in einer Galaxie hat und den Repräsentanten des Zentralen Rates nicht mitgeteilt hat, dass die Anwesenheit diplomatischer, touristischer oder geschäftlicher Art ist.*

Das ist ein sehr gescheiter Punkt, weil es dieses Nadelöhr für diese Leute zumacht, denn die kamen geheim, haben niemandem gesagt, dass sie hier sind oder dass sie nur hier sind wegen touristischen, diplomatischen oder geschäftlichen Aktivitäten. Und damit fallen sie auch unter diese Gesetze.

6. *Die Individuen oder Gruppen mit nicht-friedlichen, anti-zivilisations, terroristischen oder implanterischen Absichten laufen Gefahr, dass ihr Bürgerrecht aberkannt wird, und ihnen keine Freiheit und kein Schutz unter diesem Dekret gewährt wird.*

Implants definieren wir als eine gewaltsame Störung in die Logik des Spielers oder eine gewaltsame Störung, die sich auf seinen Körper bezieht. Und gemäss diesen intergalaktischen Regeln ist es nun ein Verbrechen, das zu machen.

Und weil vorher alles in einen so verwirrten Zustand gebracht worden war, hatten die Leute alles als einen möglichen Weg hinaus akzeptiert. Es gab Zivilisationen, die Implanters angestellt haben, um die feindlichen Truppen, die sie gefangen genommen hatten, zu implantieren, dass sie gegen die nicht mehr kämpfen mussten. Es gibt sogar Leute auf diesem Planeten, die empfehlen, dass man Leuten Elektroschocks gibt, so dass sie dann nie mehr geistig gesund sein können, weil sie sie anders nicht handhaben konnten. Und die, die das empfehlen, wurden natürlich stark von diesen Störungen beeinflusst und so kamen sie zum Glauben, dass es eine gute Sache ist. Man schockt die Leute einfach wie verrückt. Entweder wussten sie nicht, was das Spiel war oder sie hatten sicher keine Brücke hinaus, so dass sie nicht entscheiden konnten, was gut und was schlecht ist.

7. *Autorisierte ethische, technische oder administrative Projekte zur Verbesserung der Qualität von Leben oder der Zivilisation in jeder Galaxie oder im Universum werden unter den Schutz dieses Dekrets gestellt und unter den Schutz des jeweiligen Zentralen Rates und ihrer Repräsentanten von beiden Galaxien.*

8. *Dieses Dekret wird in Zusammenarbeit der jeweiligen Zentralen Räte der Galaxien 0 und 1 durchgesetzt, an Bürgern und Fremden gleichermassen. Dies wurde von den autorisierten Repräsentanten an diesem Treffen beschlossen und gezeichnet.*

Die haben Repräsentanten ausgetauscht. Jemand von dem einen Schiff ist auf das andere gegangen und umgekehrt. Und Ihr könnt sicher sein, dass Elron Elray darin verwickelt war, so dass sie eine gute Realität über die Brücke und das Spiel bekommen haben, und dass sie einige Leute von Andromeda hierher schicken, damit die trainiert werden können. Dieses Dekret wurde unterzeichnet vom Repräsentanten des Zentralen Rates für alle Mitglieder von der Galaxie O. Das ist Andromeda. Und von Galaxie 1 vom Repräsentanten des grossen Rates für alle Mitglieder von Sektor 0, von der Zentrale.

Ich unterrichte Euch hier über etwas, was dieses ganze Gebiet betrifft, ein sehr enges Gebiet (Galaxie 0 und 1). Es gibt natürlich sehr viel mehr Galaxien, aber hier gab es eine Menge Konflikte. Und wir reden hier davon, dass wir die Menschheit, was immer oder in welcher Form sie dann ist, in einen Zustand bringen, dass sie das Spiel abschliessen können, die Kreationen handhaben können und so das Spiel abschliessen können. Und das würde natürlich zu verbesserten Spielen in der Zukunft führen. Das ist, wie dieses Dekret zustande kam.

Und wir wissen, dass jetzt wenigstens zwei Galaxien daran arbeiten, das Spiel zu verbessern und es in einen Zustand näher zum Ende des Spiels zu bringen, was, wie wir in Dynamik 12 gesehen haben, daraus besteht, dass man es analysiert, es handhabt und noch einmal beschaut. Man wird die Auswirkungen von diesem Dekret in den 90er Jahren sehen, es wird sich auf die Regierungen auf diesem Planeten auswirken. Das wird wahrscheinlich in den nächsten 1, 2, 3, 4 Jahren stattfinden. Die sind nicht so gut in Telepathie und müssen wahrscheinlich warten, bis sie eine Kopie davon bekommen. Vielleicht bekommen sie es irgendwie über die Telepathie-Linien von denen von Andromeda. Aber auf jeden Fall müssen sie ausarbeiten, wie sie den Rest des Planeten wissen lassen, dass sie Verbindungen hatten zu Ausserirdischen, sei es nun zu solchen aus dieser Galaxie oder zur Zentrale dieser Galaxie oder zu solchen von Andromeda oder der Zentrale von Andromeda.

Wenn Ihr darüber mehr Daten haben möchtet, dann schaut Euch das Video an vom UFO Vortrag. Das sagt Euch, was auf dem 4. dynamischen Szenario auf diesem Planeten passiert.

Frage aus dem Publikum: Was bedeutet das für einen Thetan, wenn ihm das Bürgerrecht aberkannt wird? Antwort: Also das würde nur jemandem passieren, der diese Verbrechen gegen die Zivilisation gemacht hat, der implantiert hat, dass ihm das Bürgerrecht aberkannt wird, und was es für ihn bedeuten würde, wenn er einen Körper hat, dann würde er wahrscheinlich ins Gefängnis kommen, und dort würde man ihn auditieren. Bis das gehandhabt ist, wäre sein Bürgerrecht suspendiert oder aufgehoben. Und wenn er keinen Körper hat und dann in irgendeiner Galaxie landet und einen Körper nimmt, würde man ihn aufgrund der Beschreibungen und Charakteristiken und Absichten, die er hat, früher oder später erkennen und ihn wieder nehmen. Dann könnte er entweder im Gefängnis sitzen oder die Sachen durch Auditing handhaben oder er wäre einfach ein Thetan, der nicht in eine von diesen Galaxien gehört. Es wird also nicht mehr Bestrafung von Thetans geben, wo man sie nimmt und irgendwo festhält und letztlich dann doch in der gleichen Verfassung wieder in Verkehr setzt, sondern jetzt gibt es eine Technologie, wo man sie rehabilitieren kann. Das wird gemacht, so

dass er dann weiter spielen kann. Die könnten natürlich auch zu anderen Galaxien gehen, aber ich bin sicher, auch wenn es nicht in diesem Dekret steht, dass es Pläne gibt, dass man Schiffe in diese Nachbargalaxien schickt und die auch über das Ende vom Spiel und die Technologie informiert.

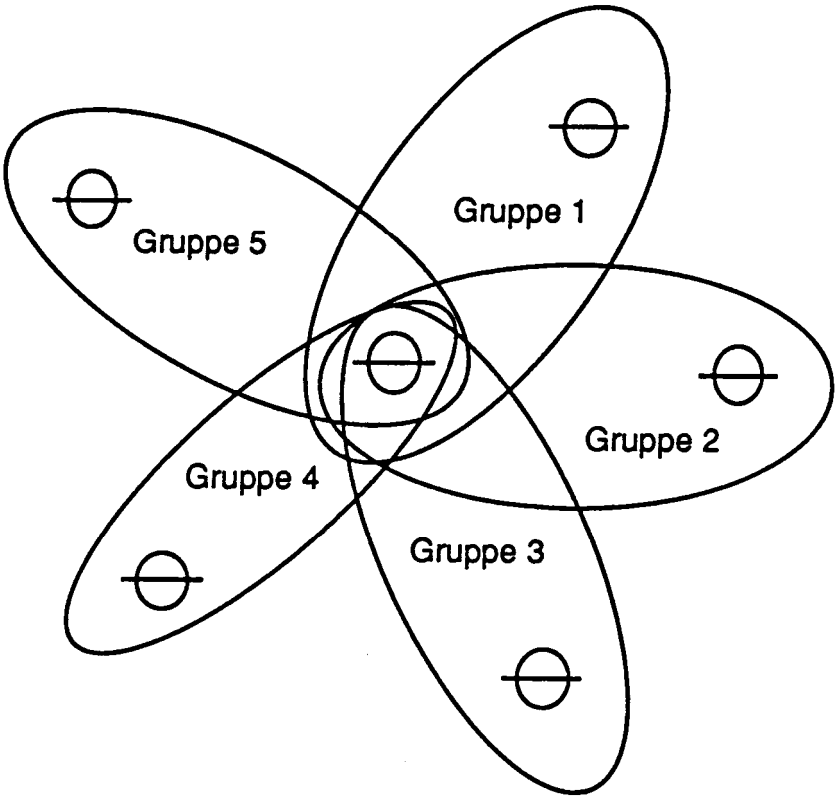
Wir müssen die Leute erst zurück ins Spiel bringen, bevor wir das Spiel aufhören können. Man kann es auf einer individuellen Basis zwar durchgehen und das abschliessen, aber es gibt Leute, die nicht einmal im Spiel sind. Und die muss man erst reinbringen, damit sie es abschliessen können. Die 4. Dynamik betrifft also die Menschheit oder die Spielerschaft, und was wir wollen ist, dass sie das Spiel spielen können, Vergnügen haben, dass es keine Störungen gibt oder dass diejenigen, die jetzt stören, damit aufhören.

Nun kommen wir zur 3. Dynamik. Es gibt eine Menge zu tun, weil es ein grosses Spiel ist. Auf der 3. Dynamik haben wir nun Gruppen, Organisationen auch, Gruppen und Organisationen von Spielern. Jetzt kommen wir also zur Unterteilung der Menschheit in die ganz verschiedenen Gruppierungen, die Guten und die Schlechten, die Leute, die Raumschiffe mögen, die Leute, die Autos mögen, die verschiedenen Sportclubs, die verschiedenen Nationen, etc. Es ist wichtig zu wissen, dass es Gruppen und Organisationen gibt.

Zum Beispiel, wenn jemand einem Land den Krieg erklärt, dann sagen die eigentlich, „das ganze Land ist eine Gruppe und wir erklären denen den Krieg“. Aber es kann sein, dass dieses Land nicht organisiert ist.

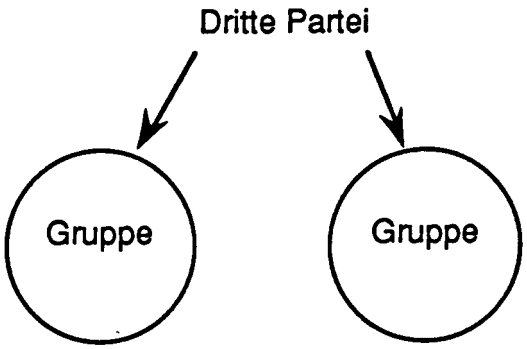
Wenn wir also eine Gruppe haben, die wir Walchwiler oder Walchwilianer nennen, und da gibt es wahrscheinlich einen Bürgermeister, einen Gemeindepräsidenten, aber nicht jedermann, der hier wohnt, würde seinen Hut kennen, oder wo er auf diesem Orgboard ist als ein Walchwiler. Die verstehen sich vielleicht als Schweizer oder als Helvetier, weil sie denen Steuern zahlen. Man kann sich selbst vielen Gruppen zugehörig betrachten. Und das selbst kann sehr verwirrend sein in einem Spiel, wenn man die Dimensionen und die Komplexitäten der Dynamiken nicht kennt.

Es gibt sehr, sehr viele Gruppen, und eine Person kann in einem Fotoclub sein, in der Gruppe mit seiner Arbeit, in einem Reiseclub, und er kann zugleich zu einer Nation oder zu einer planetarischen Gruppe gehören. Zum Beispiel, er wäre Mitglied in all diesen verschiedenen Gruppen, aber nicht jedermann in den Gruppen wäre auch Mitglied in allen anderen Gruppen.

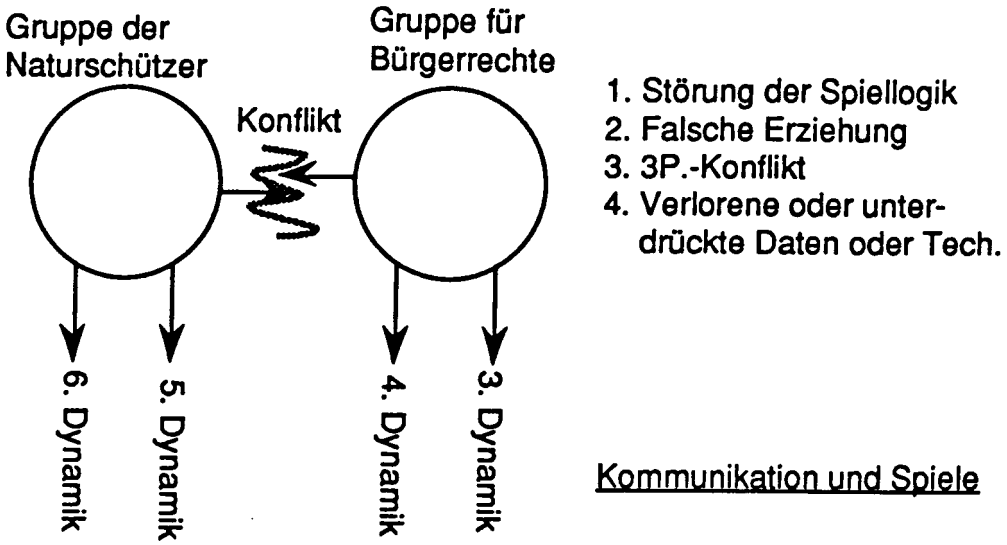


Sehr oft sind diese Gruppen eine Parallele dazu, was ihn auf den Dynamiken am meisten interessiert. Einige Leute sind in einer kirchlichen Gruppe, und das ist ihr Spiel auf der 8. Dynamik. Vielleicht interessiert es sie, vielleicht auch nicht, aber sie sagen wenigstens, dass sie zu dieser Gruppe gehören. Oder andere sind in einem Hundeliebhaberclub und das ist ihre Gruppe auf der 5. Dynamik. Oder wieder andere sind in einem Automobil – oder Bootsclub, und das ist wiederum ihre Art, auf der 6. Dynamik all das MEST zu schätzen oder zu geniessen.

Aber eine Sache ist sicher, das Gesetz von der Dritten Partei kann auf dieser Dynamik, der dritten, auch funktionieren. Und eine der Hauptarten, wie ein Konflikt auf diesem Planeten angezettelt wird, ist dass man eine Gruppe dazu bringt, eine andere zu bekämpfen, indem man eine versteckte Dritte Partei da oben hat, die der einen Gruppe sagt, „diese Leute machen das und das und die sind schlecht“, und der anderen Gruppe sagt man, „diese Leute haben das und das über euch herausgefunden, und das ist schlecht.“



Nun schauen wir, was das mit ihrer Aufmerksamkeit macht. Das wäre z.B. eine Umweltschutzgruppe, und das wäre eine Regierungsgruppe, und die sollten das Leben ihrer Bürger schützen und für ihre Bürger bessere Zustände schaffen. Das sind nicht wirklich schlechte Leute. Die Aufmerksamkeit von den Leuten würde normalerweise auf der 5. und der 6. Dynamik sein. Die Aufmerksamkeit von denen würde auf der 4. und auf Verbesserungen auf der 3. sein, für Geschäfte und gleiche Rechte für alle Leute.



Was passiert nun, wenn man da einen Streit anzettelt? Es ist ähnlich wie das, was wir über den Körper gesagt haben, ihre Aufmerksamkeit geht auf diesen Konflikt. Und bis zu einem Grad geht die Aufmerksamkeit weg davon, was sie eigentlich sonst ganz gut machen. Wenn es wirklich schlimm wird, landen sie dann im Gericht, wie man es täglich in den Zeitungen lesen kann.

Die einen sind dann im Gericht und helfen nicht den Leuten auf der 3. und 4. Dynamik, und die anderen sind im Gericht und helfen nicht der 5. und 6. Dynamik. In einer Organisation nennen wir das Dev-T, die machen nicht das Produkt, das sie eigentlich machen sollten, ihre Aufmerksamkeit ist auf etwas anderem, und es produziert überhaupt nichts. Es gibt nur Streit. Das macht nun eine andere Gruppe glücklich, z.B. die Presse. Die können nun hereinkommen und all die Emotionen zeigen, die Verärgerungen etc. Es macht wahrscheinlich auch die Anwälte glücklich, da die bezahlt werden. Es kann sein, dass andere Gruppen darüber

glücklich sind, aber was wir hier sehen ist, wie die Energie und die Produktion von Gruppen aufgefressen oder vermindert werden kann. Ihr habt wahrscheinlich alle von Leuten gehört, die ihr halbes Leben vor Gericht verbracht haben, um irgendwelches Geld zu bekommen, von dem sie dachten, dass es ihnen von einer Erbschaft zusteht oder um zu verhindern, dass sie irgendwelches Geld zahlen müssen, das sie nicht zahlen wollten.

Der Grund für solche Streitereien ist, dass die Leute in diesen Gruppen immer nur einen Teil der Wahrheit haben. Sie sind nicht notwendigerweise selbst Störer. Sie haben genügend Analyse oder Daten, um zu sehen, dass sie in diesem Gebiet vom Spiel helfen möchten. Und diese Leute denken, es sei die richtige Sache zu tun, diesem Gebiet zu helfen. Aber denkt daran, es ist alles dasselbe Spiel. Und jetzt reden wir davon, wie es kommt, dass Leute auf eine oder mehrere Dynamiken introvertieren und den Rest überhaupt nicht sehen. Eine der Arten, wie das passiert, ist durch diese Störungen. Durch diese Störungen, und zwar diese Störungen in bezog auf die Spiellogik. Eine andere Möglichkeit ist durch falsche Erziehung. Eine weitere ist durch diesen Dritten Partei Konflikt. Sie sehen nicht, wer die Dritte Partei ist, sie streiten weiter und sehen nicht, wer das wirklich angefangen hat. Und das andere ist natürlich, dass die Technologie und die Daten über das Spiel überhaupt unterdrückt werden und sie sie nicht bekommen. Es wären also verlorene oder unterdrückte Daten und Technologie.

Ich habe lange Zeit in der Kirche gearbeitet, und ich habe niemals jemanden ausserhalb der Kirche gesehen, egal wie journalistisch oder wie unparteiisch oder untersucherisch die waren, der jemals einen Artikel oder eine Geschichte über die Wichtigkeit der Daten von LRH geschrieben hätte, die Wichtigkeit davon. Sie haben vielleicht etwas davon erwähnt, und dann gab es eine Menge Kritik über die Organisation oder persönliche Kritik, aber sie haben nie erwähnt, wie wichtig die Daten sind. Es gab niemals irgend welche Unterstützung von Regierungen oder von anderen Gremien auf der Welt, die da etwas beigetragen hätten, ausser vielleicht ein bisschen was in Dänemark, damit ein Narconon aufgezogen werden konnte oder sonst eine Kleinigkeit, aber sonst gab es keine Unterstützung zur Verbesserung des Spiels. Aber eine Menge Geld wurde über diese Jahre hinweg ausgegeben, um die Störungen in diesem Spiel zu bezahlen. Ich meine Gelder von Steuerzahlern. Zum Beispiel diese Atomsilos, wo ich gearbeitet habe. Jedes dieser Silos hat eine Million Dollar gekostet, und die Raketen drin mit der Atomwaffe kosteten zwei Millionen Dollar. Das waren die Preise von 1960. Jetzt ist es wahrscheinlich 50 mal soviel. Ich habe über die Overts, die an der lokalen Bevölkerung gemacht wurden, erzählt. Man hat denen nicht gesagt, was passieren könnte. Aber alle diese Leute und ich selbst haben dieses Projekt mit den eigenen Steuergeldern unterstützt. Nichts von diesen Steuergeldern ist in ein Projekt gegangen, das für das Spiel als solches wäre, für das, was hier läuft und dafür, wie man das verbessern könnte.

Und nachdem der kalte Krieg zu Ende war, ist es immer noch das gleiche. Wahrscheinlich werden sie einiges Geld ausgeben, um die Umweltschäden zu beheben. Das ist in Ordnung. Und dass sie das bezahlen, was die Gesellschaft ausmacht, also alles was man braucht, um die Gesellschaft so zu haben, wie sie ist. Jedermann sagt, wir leben in einer technischen Gesellschaft, in einer schnellen Informationsgesellschaft. Wir haben Neuigkeiten für diese Leute. Wir leben in einer konsumorientierten Gesellschaft. Und all die Technologie und all die Informationen basieren darauf, dass man mehr Produkte herstellen kann, die die Leute kaufen und konsumieren können.

Wir nehmen einige dieser Produkte wie Kassettenrecorder und Videorecorder und benutzen die dazu, um wirkliche Technologie über die Spiele zu verbreiten. Und andere Leute benutzen sie, um Fussball zu schauen oder um Filme zu schauen. Und wieder andere benutzen sie, um Teile von Störungsszenarien zu filmen, die dann wieder gezeigt werden können. Und diejenigen bekommen all die Unterstützung, all das Geld.

Nun, was ist mit einer Gesellschaft, die Geld für solche Sachen ausgibt? Es ist nicht schlecht, Geld für Sport auszugeben. Nur die Proportionen sind sehr seltsam auf diesem Planeten. Es ist unglaublich unproportioniert. Man erinnert sich daran, was LRH über das römische Reich gesagt hat. Er sagt, es ist in eine Brot-und-Spiele-Regierung degeneriert. Solange sie den Leuten genügend zu essen gaben, genügend Essen da war, und solange sie genügend Sport und diese Spiele hatten, hat sich niemand um irgend etwas gekümmert. Und in der Zwischenzeit hat die Regierung falsche Entscheidungen gemacht. Das Ganze ist degeneriert, und das Ganze ist verschwunden. Es ist eine erschreckende Ähnlichkeit auf der Erde, wie es heute ist. Die meisten Leute haben überhaupt keine Idee von der 12. bis zur 7. Dynamik. Und das ist, wie einige dieser Leute, die die Szenarien machen, diese Störer, es gerne haben. Die Leute sind nur mit einer Gehirnhälfte im Spiel.

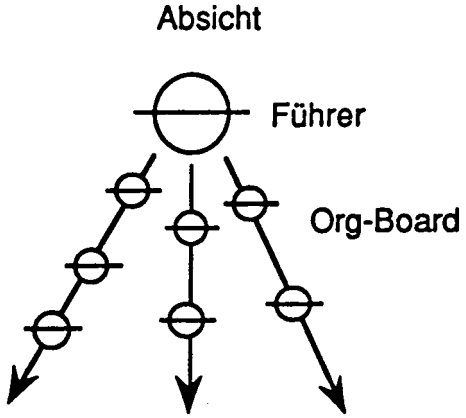
Aber es ist sogar noch schlimmer. Es gibt Leute, die keine Verantwortung übernehmen für die 4. Dynamik, die Menschheit oder für die Gruppen, zu denen sie gehören, oder – sehr wenig für die Lebensformen. Die spielen vielleicht nur ein Drittel oder ein Viertel von dem Spiel, das sie spielen könnten. Das bedeutet, dass sie leicht kontrollierbar sind. Und das bedeutet, dass es sehr wenig Chancen für eine Verbesserung gibt. Denn die Kontrolle beabsichtigt, dass sie auf den Dynamiken kleiner werden und sicherlich nicht, dass sie grösser werden oder sich verbessern oder das Spiel besser spielen können.

Man kann das Beispiel der Chinesen auf dem Platz des himmlischen Friedens nehmen. Da gab es ein paar Studenten, die sich hingestellt haben und gesagt haben: ‘Wir möchten hier eine Demokratie!“ Sie haben niemandem irgend etwas angetan. Und da sagten die Machthaber schliesslich: „Das reicht jetzt!“ und haben Panzer angerollt und haben die Leute umgebracht. Und die freiheitsliebenden Amerikaner haben sich darüber mokiert und haben weiterhin mit ihnen den Vorzugsstatus für Handel aufrechterhalten. Mit anderen Worten, sie haben überhaupt nichts gemacht. Das zeigt die Charakteristik – nicht von den amerikanischen Leuten – sondern von der amerikanischen Regierung, die sagt: „Es ist in Ordnung, Störungen zu haben, es ist in Ordnung, Leute nach unten zu drücken.“

Wir machen auf diesem Teil des Spiels – der dritten Dynamik „amerikanische Regierung“ – eine kleine Auswertung wie auf Dynamik 12, und was finden wir heraus? Das ganze UFO-Szenario mit diesen Untergrundbasen etc.

Das bedeutet, dass man auf der 3. Dynamik eine Gruppe auswerten kann nach ihren Absichten, ihren Zielen und nach dem, was sie unterstützt und was sie nicht unterstützt. Sie kann das Überleben von einer oder mehreren Dynamiken verbessern und unterstützen, oder sie kann diese Dynamiken unterdrücken. Wenn man das Ziel von einer Gruppe oder Organisation findet oder das sieht, dann kann man sie perfekt beurteilen. Man muss sich dann nicht in die Irre führen lassen. Dann muss man da seine eigene Energie oder Arbeit nicht hineinstecken, man muss sie nicht unterstützen, wenn es eine Sache ist, die dem Spiel schadet oder den Dynamiken nicht hilft.

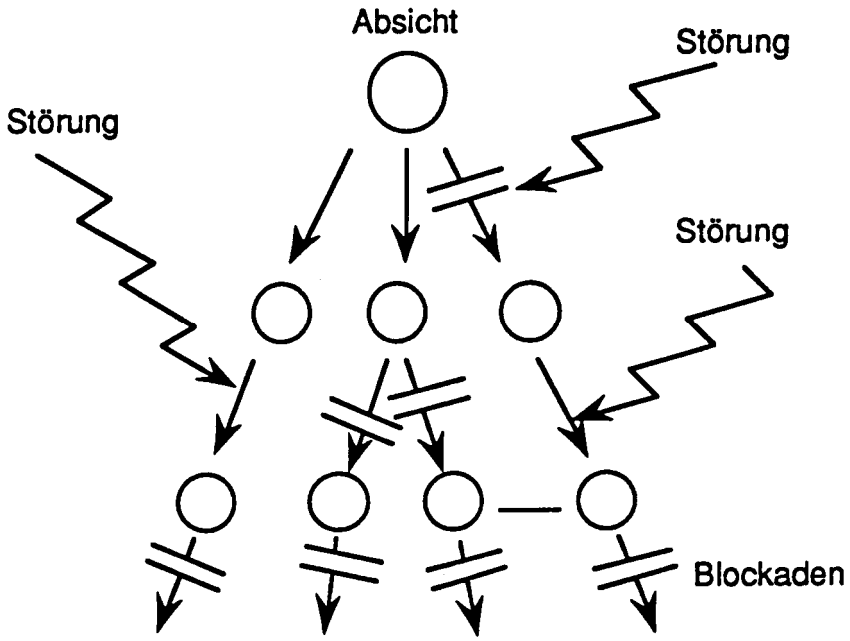
Wir hatten das Orgboard bei Lambda, das den Körper läuft – und wir haben dieselbe Struktur bei einer Gruppe. Normalerweise hat man einen Führer und ein Orgboard darunter. Und LRH sagt im Policy, die Absicht von der Spitze spürt man durch die ganze Gruppe hindurch.



Das ist der Schlüssel, denn Leute auf dieser Stufe können ganz gewöhnliche, verwirrte Spieler sein, mit Fall und allem Drum und Dran. Aber, wenn man eine Organisation beobachtet, wenn man ihre Produkte anschaut und sieht, was sie tut, dann wird man ihre Absicht da spüren und man sieht, wie die Absicht nach unten geht und durchkommt. Man muss nicht Angst davor haben, eine Gruppe zu analysieren, weil sie eine Gruppe oder eine grosse Gruppe ist und ein Riesengebäude in Zürich hat. Man schaut einfach auf die Absicht, die die Linie herunterkommt. Diese Leute können gut oder schlecht sein. Die sind sich manchmal nicht einmal bewusst, welche Absicht sie weiterleiten. Aber man kann es spüren, wenn man schaut, was diese Gruppe produziert, oder welche Dienstleistungen sie gibt, und dann spürt man z.B.: „Das ist nicht so gut."

Das ist eine Art, wie wir eine Gruppe analysiert oder ausgewertet haben. Man spürt Policies auf, die die Gruppe benutzt und schaut, wie diese Regeln da reinkamen. Wer hat sie da reingesetzt? So kann man eine Gruppe analysieren, und man muss keinen Non-Konfront darauf haben, weil eine Menge Leute drin sind. Die Leute, die selbst drin sind, konfrontieren das sehr oft nicht. Sie sind einfach da, weil sie einen Gehalts-Check bekommen. Ihr habt sicher alle diese Erfahrung gemacht, bei einer Bank oder so. Oder als Ihr einen Autohändler ausgesucht habt, um ein Geschäft mit ihm zu machen, wo Ihr gedacht habt, dass Ihr betrogen worden seid, oder dass Ihr eine gute Dienstleistung bekommen habt.

Das Interessante auf der Plusseite einer Gruppe ist, dass es einer der besten Wege ist, wie man anfangen kann, Ideen oder Einflüsse für Verbesserungen des Spiels durchzusetzen oder einzuführen. Ich weise Euch auf die Polices von LRH hin, die Grün-Weissen, in bezog auf dieses Thema. Eine Gruppe kann mehr handhaben und produzieren als ein Individuum – wegen dem Zeitfaktor und da sie verschiedene Hüte und Funktionen haben. Also kommt bei einer Gruppe mehr heraus als bei einem einzelnen. In der Regel. Es ist nicht unbedingt so, wenn es eine Menge Dev-T da drin gibt, wie hier dargestellt.



Und die Absicht kann gut und sie kann schlecht sein. Aber die Möglichkeit ist da und es gibt die Polides. Man kann lernen, wie man die Produktion einer guten Sache verbessert. Fragen über Gruppen?

Ich dachte, dass es keine Fragen dazu gibt. Warum ich das gedacht habe? Weil wir jetzt zu der Dynamik kommen, die jedermann interessiert. Wenn ich hier Fragen zulassen würde, würde ich wahrscheinlich überrannt. Jetzt kommt die 2. Dynamik. Auf die habt Ihr alle gewartet.

Es gibt eine Menge Verwirrung bezüglich dieser Dynamik. Was wir hier haben, ist z.B. ein Spieler, der ein Spiel spielt. Und dann will er einen anderen Spieler finden, mit dem er das gerne spielen möchte. Das ist ein bisschen verschieden von einer Gruppe. Das könnte eine Familie sein. Es gibt zwei Teile auf der 2. Dynamik: Sex und Familie. Man kann auch da eine Gruppe von Leuten finden, mit denen man wirklich gerne zusammen sein möchte. Und all die Ästhetik und Flows über Sex wurden über die verschiedenen Spiele hinweg weitergebracht, als eine sehr wünschenswerte Sache. Und denkt daran, es ist auch ein Teil der Fähigkeit des Körpers. Ron hat auf dem PDC einmal gesagt, – es scheine jede Menge Sex auf diesem Planeten zu geben und zugleich sei es sehr rar. Es wird überall damit geworben. „Kauf ein neues Auto“, – und da sitzt ein nettes Mädchen drauf. Und man denkt, man kauft das Auto und bekomme das Mädchen (oder den Mann, wenn man eine Frau ist). Das Mädchen hat vielleicht einen netten Körper, aber es gibt keine Analyse von dem Thetan, der diesen Körper läuft. Das ist Euch wahrscheinlich allen passiert, dass Ihr jemanden vom anderen Geschlecht gesehen habt, der sehr gut ausgesehen hat, und dann seid Ihr hingegangen und habt ein paar Minuten geredet und habt herausgefunden: „Der ist fürchterlich dumm“. Das ist nicht so schlimm, denn jemandem, der dumm ist, dem kann man etwas beibringen.

Aber was noch schlimmer ist, ist wenn sie wirklich schwer aberriert sind. Und das ist das, wo die meisten 2-D-Beziehungen auf Grund laufen oder brechen. Wir reden von denen,

die auf Grund laufen, nicht von solchen, die übereinstimmen, zusammen zu sein, und dann übereinstimmen, nicht mehr zusammen zu sein.

Wir haben einige stabile Daten über diese Dynamik von LRH. Die habt Ihr wahrscheinlich nicht schriftlich gesehen, da er die auf dem Flagschiff angewendet hat. Vielleicht kam das eine oder andere als Policy heraus. Jede Gruppe oder Religion, jedes Land oder Regierung, die versucht, die 2. Dynamik zu regulieren oder zu bestimmen, hat von da weg Schwierigkeiten und kann völlig versagen. In einigen Organisationen oder Gruppen, die untergingen, kann man den Punkt, wo es anfing, zurückverfolgen, und es war, als sie anfingen, die 2. Dynamik zu bestimmen oder zu regulieren. Das kann man bei der katholischen Kirche sehen, die versucht, zu bestimmen, dass man keine Verhütungsmittel nimmt, und die bestimmt, dass all die Kinder auch Katholiken sein müssen. Es gab deshalb – eine Menge Streitereien in Ehen, Gerichtsfälle und Scheidungen. Und schauen wir uns gerade die berühmte heisse Kartoffel der westlichen Regierung von heute an – Gesetze für Abtreibung. Sobald sie sagen, „wir sind für das“, haben sie eine ganze Opposition gegen sich. Wenn sie sagen, „wir sind für das“, dann haben sie die Opposition auf der anderen Seite. Sie haben nun die „Recht-auf-Leben-Gruppe“ in England, und die „Freiheit-der-Wahl-Gruppe“ auf der anderen Seite. Das tönt zwar gut, aber die beiden liegen total im Streit, denn die einen sind für die Abtreibung und die anderen sind völlig dagegen. Und die Regierung ist dabei, das Ganze zu bestimmen und zu regulieren. Sie hätten die Hände davon lassen sollen. Sie hätten es einfach der Familie überlassen sollen, und nichts weiter. Vielleicht den Ärzten oder den Religionen oder den Beratern. Man sollte nicht versuchen, sich da hineinzumischen. Das ist eine heisse Kartoffel, sehr heiss!

Die meisten Leute sind sehr emotionell auf dieser Dynamik, denn, wie wir gesehen haben, sind sie zusammengeschrumpft, wo sie Vergnügen nur auf dieser Dynamik und noch auf der 1. haben können. Wir sind hier also beim letzten Gebiet angelangt, wo die Leute noch im Spiel drin sind und noch Vergnügen haben dabei. Es gibt viele Beispiele dafür. Ihr kennt wahrscheinlich sehr viele. Die Islamer z.B. bestimmen die 2. Dynamik sehr gravierend, immer zu Gunsten des Mannes. Es gibt da eine Menge Frauen, die ihr Gesicht niemand anderem zeigen als ihrem Mann. Wenn sie es trotzdem tun, dann werden sie umgebracht. Was ist das für ein Spiel?

Und wenn Ihr vielleicht auf der Zeitspur zurückgeschaut habt, wie es ist, in einen Harem einzubrechen, dann wisst Ihr, was da passiert.

Die nächste Aussage, die LRH auf dem Schiff gemacht hat, war: Nur eine 2-D oder einen Partner auf einmal. Nun, warum hat er da diese Regel gemacht? Das ist dafür, dass Leute auf ihrem Weg auf der Brücke nicht gestoppt werden. Ihr habt vielleicht das Wort Eifersucht auch schon gehört! Es gibt sehr viele Bücher, die darüber geschrieben worden sind. Einer von diesen eifersüchtigen Dreien bringt die anderen um oder bringt sich selbst um. Es ist wirklich ein Durcheinander. Sie denken, sie müssen die 2-D oder den Partner besitzen. Wir kommen noch dazu, warum das so ist.

Der Anfang und das Ende von einer 2. Dynamik musste zu Ethik reportiert werden und in einer Art von Tageszeitschrift auf dem Flagschiff publiziert werden. Man musste die Gruppe informieren. Und der Grund dafür war, dass niemand in eine Beziehung eingreifen konnte und diese stören konnte, selbst wenn einer der Partner sagte, dass er jetzt jemand ande-

ren möchte. Es musste so gehandhabt werden, dass beide zuerst übereingestimmt haben, die Beziehung zu lösen. Wiederum, damit es nicht diese Eifersuchtsszenen oder diese Stopps auf der Brücke geben würde oder diese ARK-Brüche.

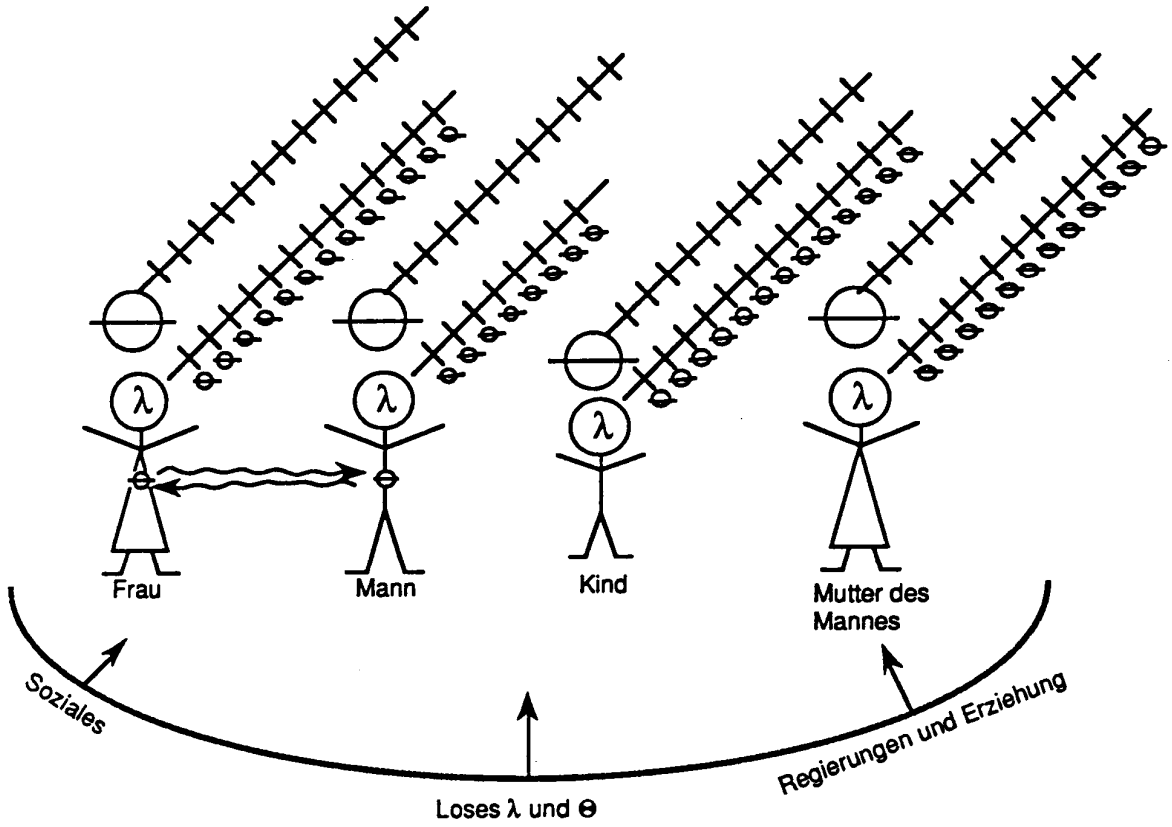
Und der letzte Punkt war: Bei einer überlebensfähigen 2. Dynamik, wenn sie z.B. Kinder hatten und wenn sie sich trennen wollten, dann mussten sie damit warten, bis beide durch OT 3 durch waren. Da es in so einem Fall eine ganze Zeitlang gut gegangen war, konnte es sein, dass Störungen vom OT 3 Fall verursachen, dass es nun nicht mehr funktioniert. Heute würden wir diesen Punkt bei Excalibur festlegen, weil es da mehr Fremdbestimmung gibt auf diesem Gebiet.

Jemand aus dem Publikum hat gefragt, was OOD heisst. Antwort: Das heisst „Orders of the day". Das war eine kleine Zeitschrift auf dem Flagschiff, die jeden Tag herauskam, und da haben sie das publiziert mit der 2. Dynamik, so dass alle wussten, wenn da eine läuft, da~ sollte man da nicht hineinfahren, aber wenn eine vorbei war, dann war es o.k. draufloszulegen, es zu versuchen. Ich habe einiges unterstrichen, und das sind die einzigen Regeln, die LRH auf dem Schiff bezüglich 2-D hatte.

1. *Jede Gruppe oder Religion oder Regierung, die versucht, die 2. Dynamik zu bestimmen, hat von da weg Schwierigkeiten und versagt möglicherweise ganz.*
2. *Nur eine 2. Dynamik-Beziehung auf ein Mal.*
3. *Der Anfang und das Ende einer 2. Dynamik-Beziehung muss an Ethik berichtet werden und in den OOD's (Tageszeitung) publiziert werden.*
4. *Wenn sich Partner einer überlebensfähigen 2. Dynamik-Beziehung trennen wollen, dann müssen sie warten bis beide durch OT 3 (heute Excalibur) sind.*

Auf einem Schiff, wisst Ihr, da ist man in einer sehr engen Gemeinschaft. Und LRH hat nur ein Minimum an Regeln festgelegt. Das erste war eine allgemeine Sache, die er aus Geschichtsforschung gesehen hat, und die drei anderen Punkte waren spezifisch für das Schiff. Das hat auf dieser Basis ziemlich gut funktioniert. Natürlich gab es einige Leute, die selbst diese Regeln gebrochen haben. Die hatten normalerweise Schwierigkeiten auf ihrem Posten, mit ihrem Auditing, und überall sonst. Die waren auf Ethik und so.

Jetzt schauen wir uns an, warum das eine so schwierige Dynamik ist! Natürlich haben wir in der 2. Dynamik auch die Familie, und das sind die Leute, mit denen man besonders gerne ein Spiel zusammenspielen möchte. Das ist aber nicht notwendigerweise wahr, wie wir aus dem Diagramm gleich sehen werden. Heute ist es so, dass viele Leute nicht viel mit ihren eigenen Familien zu tun haben. Nehmen wir eine normale 2. Dynamik auf diesem Planeten. Ich habe hier die Mutter, den Vater, das Kind und die Schwiegermutter gezeichnet. Es könnten noch mehr in der Familie sein. Aber das genügt hier, um es zu zeigen.



Hier ist der Thetan, der die Lambda-Organisation vom Körper der Frau läuft Θ, und da ist der Thetan, der diesen Körper läuft, die Lambda-Organisation vom Mann. Und hier ist ein Thetan, der läuft eine kleine Lambda-Organisation vom Kind. Er muss nicht unbedingt klein sein. Und hier ist der Thetan, der die Lambda-Organisation von der Mutter vom Mann läuft. Denkt daran, der Thetan hat eine Zeitspur Θ ~~IIIIIIIIII~~. Das haben sie alle. Alle Thetans sind schon lange im Spiel. Und in dem Spiel – es kommt darauf an, von welchem Spiel man spricht da hatten sie eine 2. Dynamik oder hatten keine 2. Dynamik. Und auf dieser 2. Dynamik-Zeitspur hatten sie entweder Geschehnisse oder keine. Da waren sie das ganze Leben Mönch oder Priester oder Nonne. Sie hatten nicht immer Körper vom gleichen Geschlecht.

Und die haben alle diese Zeitspur. Nur schon das allein, wenn es nicht auditiert ist, kann eine Menge Verwirrung schaffen. Die Mutter hatte vielleicht hier für eine gewisse Zeit keine 2. Dynamik. Da war sie eine Priesterin oder so. Oder vielleicht hat sie den Overt begangen, dass sie eine 2. Dynamik hatte, während sie eigentlich Priesterin war, und da alles unterdrückte. Die hatten also in der jeweiligen Zeit all die verschiedenen Rollen in einer Familie. Sie waren Mutter, Vater, Kind oder was immer. Wenn sie nun ziemlich in der Gegenwart sind, diese Thetans – e-, dann läuft es ganz gut. Aber das sind sie nicht immer.

Nun hat die Lambda-Qrg λ auch noch eine Zeitspur vom Körperlaufen hier. Es gibt hier vier weitere Zeitspuren λ ~~IIIIIIIIIII~~. Und diese Lambda-Qrganisation konnte auch verschiedene Rollen haben, also den Körper von Vater, Mutter und Kind. Und wahrscheinlich wurde sie auch von ganz verschiedenen Thetans gelaufen. So haben wir den Körper hier, der reaktiv reagiert, und zwar auf Policies. Policies verursachen etwas in einer Organisation. Und das können auch Richtlinien von Thetans sein, die diese Lambda-Organisation früher gelau-

fen haben. Es ist nicht so sehr, dass die Thetans andere Körper hatten in anderen Leben, dass sie davon sehr stark beeinflusst waren. Es ist nicht, dass der Körper aus einem früheren Leben den Thetan jetzt so sehr beeinflusst. Aber die Thetans, die den Körper, das Lambda früher hatten, die können den Körper beeinflussen, denn der Thetan ist grösser und stärker und kann den Körper beeinflussen.

Das Kind hat diese doppelte Zeitspur, vom Körper und vom Thetan, und ebenso die Mutter von dem Mann dort. Schauen wir nur, was zwischen der Frau und dem Mann passieren könnte. Der Mann sagt, nachdem sie einige Tage verheiratet sind: 'Was ich wirklich machen möchte, ist, Erdbeeren und Sahne von deinem Bauch zu essen." Das ist, wie er wirklich potent wird. Das hat er früher gemacht, da hat er vielleicht auf einer Erdbeerfarm gearbeitet, oder was auch immer. Das war eine erfolgreiche Aktion aus einem früheren Leben, und er will das jetzt in die Gegenwart bringen. Und glücklicherweise mag sein jetziger Körper auch Erdbeeren und Sahne. Hingegen ist der Körper der Frau wegen früherer Einflüsse etc. völlig allergisch auf Erdbeeren. Wenn sie eine Erdbeere isst, dann bekommt sie eine Allergie, sie bekommt Fieber und wird krank. Wenn sie nur über Erdbeeren nachdenkt, dann kann sie überhaupt nicht mehr über die 2. Dynamik nachdenken. Dann haben sie eine Nicht-Übereinstimmung. Er fühlt sich abgewertet, weil die Frau ihn nicht erfreuen will. Aber möglicherweise versteht er es und sagt: „Vielleicht können wir etwas anderes finden, um uns zu vergnügen!" Die Frau nun mochte während ihrer Kindheit oder irgendwo auf ihrer Zeitspur Milch, oder sie hatte Honig gern. Und dann sagt sie: 'Wie wäre es mit Milch und Honig oder nur mit Honig?" Aber leider wurde er auf seiner Zeitspur, weil er auf einem Hof gelebt hat, von Bienen gestochen, und er hasst alles, was mit Honig zusammenhängt. Jedes Mal wenn er Honig auf seiner Zunge hat, dann summt es in seinen Ohren und er muss sich übergeben. So funktioniert das auch nicht. Also haben sie nun einen ARK-Bruch auf der 2. Dynamik, und der Mann wird sich ganz ruhig nach irgend einer Dame umsehen, die Erdbeeren und Sahne mag. Er sagt: „Meine Frau…!" Und die Frau hält ihre Augen offen, ob sie jemanden trifft, der kein Ohrensausen bekommt, wenn sie über Honig redet.

Sie kamen zusammen, weil sie sich als Thetans mochten und weil es mit dem Körper gestimmt hat. Aber sie haben sich nicht sehr gut kennen gelernt, bevor sie verheiratet waren. Und jetzt haben sie diese Schwierigkeit und sie schauen beide nun in verschiedene Richtungen, für ihre verschiedenen idealen Szenen. Jetzt kommt natürlich die Mutter vom Mann noch dazu mit ihrer Zeitspur als Thetan und ihrer Zeitspur als Körper. Sie mag nicht zusehen, wie diese Ehe auseinander geht, und vielleicht war das Kind schon da, vielleicht von der Aufregung vom ersten Mal. Nun kommt sie und redet mit dem Mann: „Du kannst das nicht machen, und denk an das Kind!" Und sie beginnt, Dritte Partei gegen die Frau zu machen. Ihre Zeitspur ist vielleicht sehr puritanisch, sie war Nonne und Priesterin, und wenn sie einmal verheiratet war, dann wahrscheinlich mit jemandem aus diesem Stand, wo sie einmal im Jahr Sex hatten. So kann sie diese Probleme nicht einmal verstehen. Sie sagt: „Alles muss in Ordnung bleiben, die Konformität muss gewahrt werden. Das mit den Kindern und der Gesellschaft muss alles gut aussehen!" Der Mann versucht ihr zu erklären, dass es ein Problem mit Sex gibt, aber sie. sagt: „Darüber will ich nichts hören. Damit will ich nichts zu tun haben!"

Nun haben wir diese zwei Teile der Dynamik in Streit, Sex und Familie. Weil die Frau nun jemanden sucht, der Honig gerne mag, und der Mann jemanden sucht, der Erdbeeren mag, kümmert sich niemand um das Kind. Das Kind hat vielleicht eine sehr aktive Zeitspur auf der

2D, und die Mutter vom Mann zieht es auf und sagt: „Deine Eltern kümmern sich nicht um dich!“ Und sie bringt ihm bei, dass Sex und Ehe nicht gut seien, und dass das Kind aufwachsen und Priester werden soll. Das Kind war vielleicht einmal ein Islamer, der 80 Frauen hatte. Wenn er nun aufwächst, wird er abgewertet und denkt, das sei alles schlecht. Vielleicht hat seine Lambda-Org auch eine Zeitspur im Islam und mag die Idee vom Harem ebenso. Das Kind, wenn es einmal erwachsen ist, wäre wirklich ein Playboy. Es wäre wirklich ein Playboy geworden. Aber durch die Erziehung der Mutter wird er unterdrückt, und die Idee wird unterdrückt, dass er überhaupt eine 2. Dynamik haben kann, aber der Körper sagt ihm: „Nein, du musst eine haben, du musst eine haben!“ So geht das Kind um die Ecke, wenn die Mutter nicht hinschaut, und spielt mit sich selbst und liest Pornohefte. Er wird älter, und vielleicht geht er in ein Priester-Seminar, aber bei jeder Gelegenheit bricht er sein Gelübde.

So haben wir einen Konflikt zwischen Sex und Familie, und alle Beteiligten können total aberriert sein. Und das kommt nur von den Zeitspuren der Leute, die da beteiligt sind, ohne einen äusseren Einfluss. Bei den anderen Dynamiken hat es normalerweise einen äusseren Einfluss gebraucht, um sie zu aberrieren. Aber diese Leute leben die ganze Zeit zusammen, sie leben im gleichen Haus, sie haben die gleichen Kommunikationslinien, und von daher ist eine viel grössere Chance für Aberrationen, sich da auszuwirken.

Das ist die normale westliche Erdenfamilie, in der westlichen Zivilisation. Man könnte das noch viel konkreter machen. Weniger vielleicht im Osten, weil sie da wissen, dass sie die Zeitspur da haben, wenigstens die Theta-Zeitspur. Sie glauben an vergangene Leben. Sie versuchen da nicht, dem anderen aufzuzwingen, dass er nur einmal lebt, und das war’s dann. Die Leute sind blockiert, wenn sie das nicht wissen. Die Zeitspur wirkt einfach auf sie, wirkt auf ihren Fall. Was sie im Osten auch nicht wissen, ist, dass es eine Zeitspur vom Körper gibt und wie die wirkt. Man sieht die Leute im Osten alle möglichen kleinen Dinge verkaufen, Wurzeln und Steine usw., die man kaufen kann, damit man potent ist oder so etwas. Also die wissen auch nicht, wie mit dieser Lambda-Zeitspur umzugehen.

Hier sind wir nicht einmal auf äussere Einflüsse eingegangen, und die gibt’s natürlich auch. Wir haben äussere Einflüsse die dazu kommen, Gewohnheiten und „was werden wohl die Nachbarn sagen“. Das ist, was die Mutter da am meisten benutzt hat. Dann hat man Störungen von losem Lambda und Theta, die herumschweben, und die versuchen zu verursachen, dass etwas passiert, so dass da vielleicht ein Körper produziert wird. Und dann hat man den Einfluss von Erziehung, wo einem gesagt wird, was man tun oder nicht tun soll in bezog auf 2. Dynamik und Sex, und vielleicht den Einfluss von Regierungen, die versuchen, die 2. Dynamik zu regulieren oder Regeln dazu aufzustellen. Wenn man das alles sieht, da muss man sich nicht wundem, dass die 2. Dynamik ein sehr aberriertes Gebiet ist.

Es gibt einen Weg, wie man das handhaben kann, nebst dem, was LRH darüber gesagt hat, das ist, erst Auditing zu bekommen, wenn man jung ist, so dass man Auditing nicht nur benutzt, um eine gut funktionierende 2-D zu erhalten, sondern dass man Auditing hat, bevor man eine auswählt. Und man stellt sicher, dass der Partner auch Auditing hat oder Auditing will. Man kann immer die Übereinstimmung von einem Thetan bekommen, dass er auditiert wird, und man kann dann seine Zeitspur handhaben.

Es gibt noch eine Komplikation hier – wenn man nicht auf der Brücke ist, wo diese Sache gehandhabt wird – und das ist das, wovon wir früher gesprochen haben, diese Geneti-

sche Entität. Das ist die Genetische Entität, nicht die Lambda-Org. Es ist dieser degradierte Thetan, der denkt, er kann nur im Magen oder im Genitalbereich in einem Körper leben, und er glaubt dann, diesen Körper zu laufen. Diese Thetans sind hauptsächlich degradiert, weil sie mit Bildern von der 2. Dynamik usw. implantiert worden sind. Sie glauben vielleicht, dass sie da sind und schauen müssen, dass der Körper genügend Sex hat, viel eher als dass sie ihn laufen. Diese Thetans sind etwas unten auf der Skala. Sie schmeissen mit Bildern um sich – zu anderen Genetischen Entitäten und auch zum Thetan. Wenn man eine Ehe sieht, wo sich die Leute am Laufmeter streiten, immer streiten – ausser dass sie auf einer sexuellen Basis miteinander auskommen – es gibt solche Beziehungen – und was da ist, ist: Die Thetans kommen nicht miteinander aus, hingegen die Genetischen Entitäten schon. Die machen dann das, was ich vorher demonstriert habe, und wenn sie nichts mehr haben, worüber sie streiten können, dann fallen sie zusammen ins Bett. Das ist ein Beispiel von einer 2. Dynamik, die nur auf den Genetischen Entitäten basiert, wo die Thetans sich nicht verstehen, und wahrscheinlich schlechte Situationen auf ihren anderen Dynamiken haben. Aber was da funktioniert und wo sie Vergnügen haben, ist das, was die Genetischen Entitäten untereinander austauschen…

Ihr habt sicher alle die Erfahrung gemacht, dass Ihr in eine Bar oder in einen Nachtclub gegangen seid – und plötzlich habt Ihr diese Anziehung gefühlt. Ihr schaut Euch um und Ihr seht einen Vertreter vom gleichen oder vom anderen Geschlecht – es kommt nicht darauf an. Die tun diesen Flow da hin. Das führt dann dazu, dass alle möglichen seltsamen Beziehungen passieren. Und die Leute sagen dann am Schluss: „Ich weiss nicht, warum ich das getan habe!“ Vieles davon ist auf das ‘Werfen“ von 2. Dynamik-Bildern zurückzuführen, ohne dass der Thetan weiss, was eigentlich passiert. Interessant wird es – die meisten Leute haben das erfahren – wenn man die Brücke hochgeht. Man geht dann an einen solchen Platz, und dann passiert das Ganze, und dann auditiert man entweder den Thetan da oder man blowt die Bilder, bringt die Bilder zum Verschwinden, indem man den Thetan zurückläuft, und man gibt ihm so einen kleinen Gewinn. Und dann gibt es keine Wirkung. Und die andere Person, von der diese Bilder kommen, also von ihrer Genetischen Entität, hat einen erstaunten oder schockierten Ausdruck auf ihrem Gesicht: ‘Was ist da passiert?“ Es ist sehr lustig, es ist sehr erstaunlich.

Eine gute 2. Dynamik würde also darauf basieren, dass die Thetans zusammen sein wollen, und dass es auch mit den Körpern passt, dass die auch zusammen sein wollen, und dass die Leute über ihre Zeitspur Bescheid wissen und frei darüber reden können, was sie wollen, oder was sie in einer 2. Dynamik nicht wollen. Das würde die Möglichkeit von Withholds und Sachen, die man später herausfindet, ausschliessen. Man kann dadurch nicht Perfektion garantieren, aber es wäre wahrscheinlich sehr viel stabiler als die meisten 2. Dynamiken in der westlichen Welt.

Und wenn beide die Brücke hochgehen, dann kann es wieder ganz anders ausschauen. Zum Beispiel diejenigen, die schon mit Scientology Kontakt hatten, wissen schon etwas von ihrer Zeitspur, wenn sie auf der unteren Brücke sind, auf Dianetik oder den Graden. Wenn einer oder beide Partner die Brücke hochgehen, dann kann es sein, dass sie an all den anderen Dynamiken interessiert werden. Und eine ganz verschiedene Situation ist da.

Ich hatte eine Frau, die ich in Amerika geheiratet hatte, und mit der ich nach Saint Hill ging. Wir hatten ein Kind, eine kleine Tochter. Nach unserer Ankunft in Saint Hill war ich auf

den Briefing Kurs gegangen und habe da Auditing bekommen, und meine Frau hatte auch Auditing bekommen und wurde zum FSM trainiert. Dann kam Ron mit der Sea Org heraus. Da sagte ich: „Das ist es. Das ist mein Ziel. Das will ich tun!“ Und so habe ich mit meiner Frau gesprochen und gesagt: „Ich will das tun!“ Und sie hatte gesagt: „Ich will zurück nach Amerika und möchte FSM sein. Was sollen wir mit dem Kind tun?" So sagte ich: „Man kann in die Sea Org eh nichts mitnehmen. Du nimmst alles, was wir haben und das Kind, und ich gehe in die Sea Org!“ Und sie sagte: „Gut, das mache ich!“ Wir hatten keinen ARK-Bruch. Da war einfach diese Veränderung von Realität über die Dynamiken. Die Frau dachte, es wäre eine gute Idee, dass ich in die Sea Org gehe. Nach einigen Tagen fand sie jemanden, der nach Amerika zurückgehen wollte und dort eine Gruppe laufen wollte. Das nächste, was passierte, war – die zwei hatten eine 2. Dynamik und gingen zurück nach Amerika. So hatte sie eine andere Familie, einen Platz, um für das Kind zu sorgen, und alles.

Und ich ging in die Sea Org. Und dann habe ich mich für dieses andere Mädchen interessiert, das auch auf OT-Projekten gearbeitet hat und in die Sea Org wollte. Gemäss den gesellschaftlichen Werten wäre es nicht gegangen, weil sie viel älter war als ich. Aber ich mochte ihren Missionär’s Geist. Ich war noch nicht 30, und sie war über 40 und es ging alles gut, bis die Kirche infiltriert wurde und all diese Szenarien liefen. Meine Frau, die ältere, die ich geheiratet hatte, hatte von diesen infiltrierten Leuten sehr schlechtes Auditing bekommen, so dass sie schliesslich aus der Sea Org raus gegangen ist, zu ihren Eltern. Ich hatte versucht, sie zurückzubekommen, aber sie sagte: „Nein, ich komme nicht zurück. Du musst versuchen, herauszukommen!“ Was versucht wurde, war, Störungen auf die 2. Dynamik zu legen, so dass man weniger fähig war und die Aufmerksamkeit da drauf hatte und weniger operieren konnte.

So kam ich zur nächsten Phase. Ich habe mich von der Frau scheiden lassen und habe das in Ordnung gebracht. Den Rest könnt Ihr im Sector 9 Buch lesen. Aber das kann eine sehr aberrierte Sache sein, speziell, wenn man noch Störungen da rein bekommt. Eine Menge Leute, die in der Sea Org waren, haben ähnliche Geschichten und könnten was erzählen, aber da gab es immer die Betrachtung von Wichtigkeit auf der 3. Dynamik und Wichtigkeit auf der 2. Dynamik. Da gab es eine Auswertung von Wichtigkeiten auf den Dynamiken. Das würde man wahrscheinlich bei einer normalen 2. Dynamik hier nicht finden, wo die Menschen einfach leben und zur Arbeit gehen und so weiter.

Man kann also viele dieser vorhergenannten Wirkungen auf der 2. Dynamik haben, aber man kann sie handhaben. Man kann viel davon mit Auditing handhaben. Das Endresultat ist, dass es ARK und KRC zwischen den Thetans gibt, die mit dieser 2. Dynamik zu tun haben. Und wenn Ihr so eine 2. Dynamik habt, dann habt Ihr mehr Macht, dann seid Ihr in einer glücklichen Lage. Das ist die Situation auf der 2. Dynamik. Man kann mit Auditing sehr viel erreichen, aber das Auditing sollte die 2. Dynamik nicht regulieren oder bestimmen. Das Auditing ist nur dafür da, um die Wahlmöglichkeit der beteiligten Leute zu vergrössern. Es ist denen ihre Dynamik, und sie müssen das Spiel spielen. Und sie sollten Vergnügen, Gewinne, Akzeptanz, Verbesserung, Intelligenz – all diese Sachen, die wir bei Spielen besprochen haben – daraus ziehen können. Aber es ist ihre Entscheidung, wie sie das auf dieser Dynamik machen wollen. Fragen?

Jemand aus dem Publikum fragt, woher das sexuelle Vergnügen komme,. ob es durch die Lambda-Org komme, durch den anderen Körper, oder ob es der Thetan sei, der das ein-

fach hineinkreiert oder empfindet. Antwort: „Ich hätte nie gedacht, dass jemand von Frankreich das fragt. Die sollten doch alles darüber wissen. – Eine gute Frage, und die Antwort ist – wie beim Gesichtspunkt von Dimensionen – es ist beides. Es gibt da zwei Zeitspuren, und sowohl die Lambda-Zeitspur wie der Thetan mit seiner Zeitspur tragen beim sexuellen Akt zum Vergnügen bei. Es kommt von beiden. Es ist der Thetan, der das kreiert und es ist auch von der Lambda-Org, die dazu beiträgt und Empfindungen hat."

Andere Frage aus dem Publikum, ob diese Lambda-Organisation zusammenbleibe als Organisation. Antwort: „Ja, es ist Lambda mit Sub- oder Unterlambda, und man kann das in „History of Man" sehen. Da sind die verschiedenen Zeitspuren aufgezeichnet von Theta und der genetischen Zeitspur. Und es ist oft so, dass eine Lambda-Organisation in der Familie bleibt. Also, wenn jemand da stirbt, dann wartet die, bis es einen neuen Körper in der Familie gibt. Thetans machen das manchmal auch. Die Markabianer bleiben in den reichen Familien."

Weitere Frage, ob einzelne solche Lambdastücke von einer Zelle in eine andere Organisation hineingehen können und dort sein können. Antwort: „Ja, das ist auch möglich. Das haben wir gesehen bei den Viren, von denen wir geredet haben. Das sind auch einzelne abgesprengte Stücke von etwas. Die Lambda-Organisation kann expandieren oder verkleinert werden. Die kann sich wieder sammeln, um kleinere oder grössere Körper zu laufen. Aber nehmen wir einmal an, ein Körper würde explodieren. Er würde nicht natürlich sterben, sondern durch eine Explosion. Die Lambda-Org kann dann sehr verwirrt werden. Sie kann sich aufteilen und sich vielleicht sonst wo anhängen. Das nennen wir eben dieses „lose Lambda". Die Implanters mögen es sehr, mit solchen Sachen herumzuspielen. Ich hätte das auf der 3. Dynamik hinzufügen können. Eine der besten 3. Dynamiken, ausser dieser Lambda-Org, die für den Körper da ist, ist ein Symphonieorchester. Man hat verschiedene Instrumente, die spielen, und verschiedene Stimmen, aber sie spielen alle zur gleichen Zeit, wie die Richtlinie oder die Komposition eben ist. Es ist eine grosse Gruppe, vielleicht 80 oder 100 Leute, aber die sind da sehr exakt zusammen, zur gleichen Zeit, dem gleichen Ort, der gleichen Note. Und das wäre eine ideale Organisation, aber natürlich kann der, der die 2. Geige spielt, immer weggehen. Man kann ihn ersetzen. Das kann in einer Lambda-Org auch passieren, aber da geschieht es normalerweise durch Gewalt oder Störung. Das kann man im Auditing handhaben. Da gibt es Prozesse, um diese losen Teile handzuhaben, damit man dann eine vollständige Lambda-Org hat, die als eine Gruppe kreiert war. Habt Ihr genug von der 2. Dynamik? Nun schauen wir, was die 1. Dynamik ist.

Das ist also das Selbst und Symbionten, und Symbionten bezeichnet die Dinge, die notwendig sind zum Überleben vom Selbst. Also mit anderen Worten, wenn man ein Auto braucht, um zur Arbeit zu gehen, einen Tisch und ein Telefon, um zu arbeiten, oder wenn man einen Hund oder einen Vogel in seinem Haus braucht, dann wäre das alles Teil der 1. Dynamik. All diese Symbionten können auch auf anderen Dynamiken sein.

Leute, die Verluste auf anderen Dynamiken hatten, introvertieren oder werden in eine Dynamik hineingepackt. Und es gibt Leute, die sehr festgefahren sind auf der 1. Dynamik. Alle ihre Dinge sind ihre Dinge, und sie schauen überhaupt nicht darüber hinaus, und alles, was sie wollen, ist mehr für sich selbst zu bekommen. Wir nennen das Egoismus. Es sollte ein Respektieren dessen geben, was eine Person auf ihrer Dynamik besitzt, für das sie einen entsprechenden Austausch gegeben hat, da vieles von anderen Dynamiken und anderen Gruppen

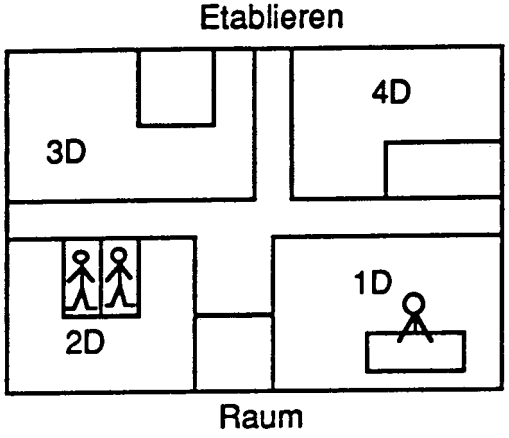
kommt. LRH sagt ein paar Sachen über Besitztum auf der ersten Dynamik. Das schauen wir uns jetzt an. Das erste ist: Je mehr eine Person besitzt, desto mehr Zeit braucht sie, dafür zu sorgen. Und wenn sie nicht eine Organisation von Leuten hat, die das für sie macht, dann muss sie ihr Haus putzen, ihr Auto polieren, ihr Radio flicken etc. Sie verwendet eine Menge Zeit dafür.

Eine interessantere Sache, die man machen kann, ist, einen Teil des eigenen Besitztums zu gebrauchen, um auf anderen Dynamiken besser operieren zu können. Beispiel: Die Übersetzerin benutzt ihr Haus auch für Auditing. Das hilft in die 3. Dynamik zu expandieren, und sie benutzt es wahrscheinlich auch für die 2. Dynamik. Wenn man nun auch darin arbeitet, um ein 4. Dynamik-Projekt zu planen, dann benutzt man es auch als Basis für ein 4. Dynamik-Projekt.

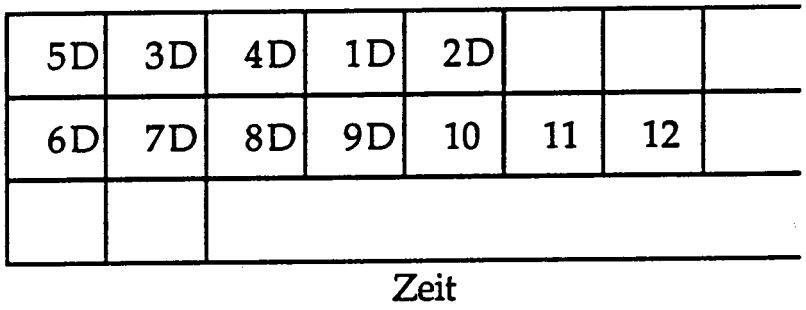
Da sprechen wir von etwas, das aus der Organisationstechnik kommt, das man Etablieren nennt. Man hat Produktion und man hat die Organisation, um die Produktion zu erhalten, und dann hat man auch die Sache des Etablierens. Das schliesst all die Materie, Energie, Raum und Zeit, also die Sachen ein, die man braucht, um Routineprodukte zu machen, so wie Telefone, Kopiermaschinen und solche Dinge. Wenn man ein Haus hat, ist das etwas Etabliertes an sich. Es hält den Regen und den Wind von den eigenen Sachen fern. Dann kann man eine Menge der Dinge, die man zum Produzieren braucht, in das Haus tun. Das sind dann auch die Dinge, die man zum Überleben braucht. Eine Küche, die Waschmaschine, das Essen und so weiter. Und wenn man dann auch seinen Schreibtisch, sein Telefon, seine Unterlagen darin hat, dann macht man das, was man etabliert hat, effizienter.

LRH redet über Etablieren auf den ESTO Tapes, und da sagt er, dass man die Dinge für eine verschiedene Funktion, für einen verschiedenen Hut oder für eine verschiedene Dynamik auch in einem verschiedenen Raum haben sollte. Mit anderen Worten, man sollte nicht das Schlafzimmer, was der 2. Dynamik gehört, mitten in seinen Ordnern oder Unterlagen oder dort, wo die Telexmaschine ist, stehen haben. Und vielleicht hat man einen Raum für die erste Dynamik, ein kleines Büro

oder ein Büchergestell, wo die Bücher drauf sind, die man selber gerne hat. Vielleicht hat man da noch einen Raum, wo man 4. Dynamik-Projekte macht, wo alles, was man auf der 4. Dynamik macht, drin ist. Das trifft auf eine Organisation oder das Spiel auf den Dynamiken zu.



Und man sollte es auch zeitlich trennen, das bedeutet – Aktionszyklus. Da hat man dann einen ungefähren Plan, wann man auf der 4., 3.,2. und 1. jeweils zu einer bestimmten Zeit etwas macht. Die Übersetzerin braucht auch noch Zeit für die 5. Dynamik, weil ich gesehen habe, wie sie mit ihrem Hund spazieren geht und die Wälder auditiert.



Die 6. Dynamik, das Ganze ist eigentlich drin in Materie, Energie, Raum und Zeit. Wir handhaben auch eine Menge geistige Sachen auf der 1. Dynamik in Solo-Auditing und auf der 3. Dynamik mit Auditing. Wenn man andere auditiert, dann schaut man, dass andere sich selbst darüber bewusst werden, dass sie Spieler sind. Und man hat vielleicht sogar einen Raum für die 9. Dynamik, einen Musikraum oder wo man ästhetische Sachen hat. Und in einer technischen 3. Dynamik hat man natürlich auch die Tech, die Ethik und die Administration, die sehr wichtig sind. Und man hat dann diese Unterlagen über diese Dynamiken 10, 11 und 12. Diese sind normalerweise in Ordnern oder so was, und man hat die in den entsprechenden Gebieten, wo man sie braucht, entweder für die Tech oder wenn man vielleicht Ethik-Policies für sein 4. Dynamik Projekt braucht, dann hat man es dort. Oder man hat die Administration oder die Verwaltung von Spielen bei seinen eigenen persönlichen Unterlagen.

Wenn man nun diesen Vortrag kennt und wenn man die Dynamiken kennt, dann kann man seine 1. Dynamik als einen Punkt benutzen, von dem aus man in all die anderen Dynamiken hinein expandieren kann. Und man bleibt natürlich nicht die ganze Zeit in seinem Haus, sondern man geht hinaus. Man geht zu den anderen Dynamiken, in die Gebiete, wo die tatsächlich sind. Und ich garantiere es Euch, Ihr habt mehr Vergnügen, mehr Gewinne, mehr Akzeptanz, wenn Ihr das irgendwie so macht, und Ihr habt auch mehr Zeit, das zu tun. Und es kommt Euch nicht vor, als wäret Ihr auf der ersten Dynamik oder auf irgend einer Dynamik festgefahren. Ihr könnt alle spielen.

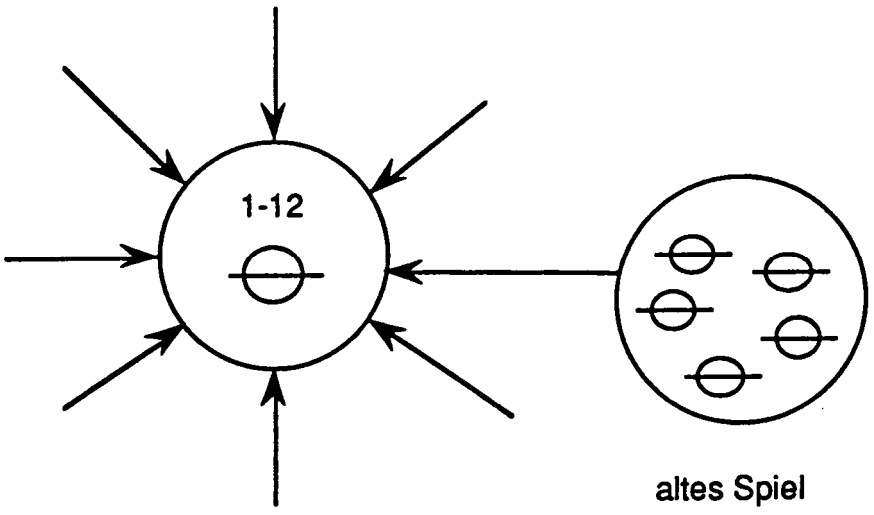
Was wir noch nicht besprochen haben ist die ganze Idee von Produktion und Austausch, und das gehört auf die 1. und die 3. Es ist Produktion oder Dienstleistungen, die man für andere macht. Wenn man seine Dynamiken so organisiert, dass man gewünschte Produkte und Dienstleistungen hat, die man austauschen kann, dann überlebt man sehr gut und ist sehr überlebensfähig. Man kann auch auf dieser Idee festfahren, und das ist in der Sea Org passiert, wo man gedacht hat, es gibt nichts ausser der 3. Dynamik. Das andere existiert nicht. In der freien Zone, denke ich, hat jedermann eine viel bessere Balance, einen viel besseren Ausgleich zwischen diesen Sachen gefunden. Und es expandiert sehr gut, und die Leute scheinen eine gute Havingness zu haben, und scheinen sich darin zu vergnügen.

Ich möchte noch auf einen Punkt eingehen, denn es kann sein, dass man Leute im Spiel findet, von denen es scheint, dass sie überhaupt keine Realität von den Dynamiken ha-

ben. Und erinnert Euch daran, diese Dynamiken sind die Kategorien, die einem helfen, dieses Spiel zu spielen. Bei diesen Leuten, die keine Realität darüber haben, kann man vermuten, dass sie nicht in diesem Spiel spielen. Und das stimmt. Es ist eine Ähnlichkeit mit dem, was wir als „Out of Valence“, aus der Valenz heraus, bezeichnen. Jemand geht aus einer Valenz heraus, weil er überwältigt wurde. Er hat vielleicht ein Engramm, wo er ein tapferer Soldat war, und dann wird er im Krieg erschossen und vielleicht nimmt er dann die Valenz vom Feind an, der ihn umgebracht hat, weil der Feind ihn überwältigt hat. Aber ebenso gut hätte er die Valenz von einem Bauern übernehmen können, der überhaupt nicht in dem Krieg war, da diese Valenz sicher ist. Es könnte sein, dass der Bauer das Essen an beide Seiten verkauft hat, und sich nicht weiter verwickelt hat.

Was passiert nun mit einer Person im Spiel mit den Dynamiken, wenn er von den Dynamiken 1 bis 12 überwältigt ist? Wir sehen, dass er kein Vergnügen hat, zu viele Verluste, keine Gewinne, niemand akzeptiert oder kümmert sich um ihn. Dann mag er sich entscheiden: „Dieses Spiel macht kein Vergnügen, ich habe keine Gewinne, ich „gehe da raus.“ Aber erinnert Euch, er hat all die Ladung von all den unabgeschlossenen Zyklen, die er von diesem Spiel hat. Nun wechselt er vielleicht nicht die Valenz, sondern er geht zurück zu einem anderen Spiel, das er vielleicht einmal gespielt hat, wo er mehr Vergnügen hatte und das erfolgreicher für ihn war. Das war vielleicht irgendwo auf der Zeitspur, und da waren nur 4 oder 5 Thetans dabei. Für die war es vergnüglich. Er hat aber nicht das Auditing, so dass er von den 12 Dynamiken exterior gehen kann. Die Implanters haben sichergestellt, dass er die Rechte eines Thetans nicht mehr kennt, und so kann er nicht seine eigene geistige Gesundheit

zurückerlangen. Er kann das Spiel nicht verlassen. Was er dann tut, ist: er interiorisiert, und spielt das alte Spiel innerhalb des anderen, ohne das andere zu sehen. Wir nennen das nun ein „privates oder persönliches Spiel“. Es kann nun so ausschauen, als wäre die Person nicht interessiert an den Dynamiken, aber er ist furchtbar daran interessiert, diese Leute da zu finden.



Seid Ihr jemals jemandem begegnet, der gesagt hat: „Mein ganzes Ziel in diesem Leben ist, irgend jemanden zu finden.“ Alles andere interessiert sie nicht. Sie versuchen, die Spieler aus ihrem alten Spiel zu finden, so dass sie damit weitermachen können. Es scheint

nicht so, dass sie in diesem Spiel sind, aber sie haben darauf eine Menge Ladung. Vielleicht haben sie in diesem alten Spiel auch offene Zyklen und ein bisschen Ladung, aber es war für ihn viel besser, da er dort gewinnen konnte. Wenn man so jemanden findet, dann sollte man nicht über die Dynamiken sprechen. Er sieht sie nicht, aber er wird die Brücke hochgehen, und es wird ihn interessieren, AR!(und so weiter mit diesen Leuten zu handhaben. Warum geht er die Brücke hoch? Weil die Brücke Ladung von dem Dynamiken-Spiel wegnimmt, und je mehr Ladung er da wegnimmt, um so besser kann er dieses Spiel da spielen. Aber als CIS weiss man auch, dass er nicht so gute Indikatoren hat wie die Leute, die das Spiel der Dynamiken spielen. Er nimmt zwar Ladung weg, aber es ging nicht um das Spiel, das er spielt im Auditing, sondern nur um das allgemeine Spiel.

Man kann das handhaben, es gibt eine Handhabung dafür. Es kann sein, dass wenn man jemandem dieses Video zeigt, er nur sagt: „Aha, aha, das ist die Situation." Da er eigentlich Spieler sucht für ein Spiel, wo er Vergnügen und Gewinne hat, und er nicht in diesem Spiel ist. So glaubt nicht, dass es die Dynamiken nicht gibt, nur weil Ihr jemanden findet, der im Spiel ist und nicht interessiert ist an den Dynamiken. Man muss realisieren, dass er selbst nicht in diesem Spiel ist. Er wurde überwältigt und versucht nun dieses alte Spiel und die Spieler dazu zu finden. Er wird sehr interessiert sein an diesen Leuten, und er kann sagen: „Na ja, vielleicht kannst du die dann besser finden!" Oder man kann ARK-Brüche dazwischen handhaben, so dass die telepathischen Linien da funktionieren, und das ist, was ihn an der Brücke interessiert.

Man kann das alte Spiel handhaben, und ihn dann in das neue Spiel hinein rehabilitieren. Oder man kann einiges von der Ladung wegnehmen auf dem Spiel der 12 Dynamiken. Dann wird er etwas interessiert, kommt da rein, und dann sieht man, dass er noch dieses alte Spiel hat, und das kann man dann auch handhaben.

Hier funktioniert das Prinzip des stabilen Datums. Er ist hier überwältigt worden und hat das andere als stabiles Datum genommen, und er wird nicht in das Spiel zurückkommen, bevor das nicht sicherer ist und für ihn ein stabiles Datum wird. Also wenn man so jemanden findet, dann wird er Auditing brauchen, aber das muss ein CIS entscheiden, wie man das macht.

Erinnert Euch an all die Störungen und Komplexitäten, die wir gesehen haben, wie wir durch die Dynamiken gegangen sind. Nicht jedermann ist in der glücklichen Lage, in der Ihr seid, da hinzukommen, den Vortrag zu hören und eine Brücke zu haben. Die anderen Leute haben das nicht, zumindest wissen sie nicht, dass sie die Möglichkeit dazu haben. Also gebt nicht auf, wenn jemand nicht darauf reagiert, wenn man ihm etwas über die Dynamiken erzählt. Vielleicht ist er aus dem Spiel herausgefallen. Was immer für ein Spiel ihn interessiert – das kann man handhaben. Wir haben kleine Prozesse, mit denen man mit ihm dieses Spiel abschliessen kann, und wir können dann die Ladung von diesem Spiel abschliessen. Das hängt vom CIS ab, aber man kann es handhaben.

Thetans haben viele, viele Spiele auf ihrer Zeitspur gespielt. Und in diesem wären wir alle festgefahren, wenn nicht der LRH 1950 dahergekommen wäre und uns all die Grundlagen und die Axiome etc. gegeben hätte und uns beigebracht hätte, wie wir sie anwenden können. Ich könnte nicht hier stehen und diesen Vortrag halten, wenn ich mich nicht seit 1962 mit dem beschäftigt hätte, die Tech studiert hätte, die Tech erhalten hätte, Policy studiert hätte und

Policy angewendet hätte und all das, was ich gemacht habe, nun anwende, um ein besseres Spiel zu machen. Auf jedem Vortrag, den ich gebe, möchte ich LRH danken und bestätigen oder sagen, wie sehr wir die Daten, die Axiome, die Tech schätzen, die es ermöglicht, dass wir mehr Gewinne haben und mehr Vergnügen haben in diesem Spiel.

Und LRH hat auch sehr geholfen, indem er die Situation mit der nächsten Galaxie für uns gehandhabt hat. Das war sein Plan. Es gibt also eine Menge, wofür wir uns bei ihm bedanken müssen, sonst wäre die Tech, die auf der Erde produziert wird, vielleicht von diesen Implanters, die da kommen, zerdrückt worden. Ihr wisst jetzt mehr über das Spiel und die Dynamiken, mehr als alle Leute ausser denen, die LRH trainiert hat oder die diesen Vortrag bereits gehört haben, und das bedeutet möglicherweise auch, dass Ihr eine Verantwortung habt, zu sehen, dass diese Daten hinausgehen, so dass wir alle ein besseres Spiel haben können.

Und hier ist ein weisses Papier, und Ihr könnt jetzt die Zukunft darauf schreiben, denn das, was andere für Euch als Zukunft schreiben, ist nichts als weitere Störungen und weitere Schwierigkeiten. Und Ihr, die Ihr nun die Dynamiken kennt, könnt es hinschreiben, und dann wird es die Zukunft sein. Ich danke Euch, dass Ihr eine gute Zuhörerschaft wart, und ich hoffe, dass Ihr alle etwas gelernt habt, das Ihr anwenden könnt. Danke!