

VOS DYNAMIQUES DANS LES ANNÉES 90

Conférence donnée par Bill Robertson le 30 juin 1990

Merci beaucoup !

La vie est fondamentalement un jeu. LRH l'a déjà dit il y a de nombreuses années. Et c'est seulement ces dernières années, en progressant sur le Pont, les Niveaux Supérieurs du Pont, que nous réalisons exactement ce qu'il voulait dire par là.

Je vais donc vous donner une conférence sur les Dynamiques, et je ne pense pas que vous ayez déjà entendu quelque chose comme cela auparavant. Nous allons partir de tout en haut et ensuite nous les descendrons l'une après l'autre. Nous allons commencer par l'idée au sujet des jeux, et ensuite les douze Dynamiques, de haut en bas jusqu'à la première.

(Il écrit sur le tableau.)

LA VIE EST FONDAMENTALEMENT UN JEU.

Je l'ai juste écrit à nouveau : la vie est fondamentalement un jeu. Bien, et que sont donc les Dynamiques ? Les avez-vous déjà considérées comme étant différentes parties du jeu, différentes activités dans le jeu ? Vous voyez, le jeu que nous jouons dans la vie est assez complexe. Vous, en tant que joueurs, vous pourriez trouver qu'il est très simple. Nous-mêmes ne sommes pas compliqués, encore moins quand nous montons sur le Pont et que nous enlevons toutes ces complexités. Mais le jeu, lui, est très compliqué. Et c'est la raison pour laquelle LRH a commencé à nous donner tous les fondements du jeu afin de nous aider à comprendre ce que nous étions en train de faire. Il existe beaucoup de gens qui ne croient pas que la vie est un jeu. Ils pensent qu'il existe des jeux dans la vie...mais la vie elle-même est très *sérieuse*. Il y a les Championnats du Monde de Football en Italie, ou faire du ski nautique sur le lac, ou faire de la bicyclette, ou plus particulièrement des courses de bicyclettes ; il y a des gens qui considèrent uniquement le temps de leurs vacances comme un jeu, ils y vont et jouent, font différentes choses, et ensuite ils reviennent *au travail* dans la *vraie vie*, et... ha ha ha !

Donc, quelles sont ces choses...pourquoi est-ce que les gens ne voient pas la vie comme un jeu ? C'est pourquoi j'aimerais tout d'abord commencer par cela. Parce qu'un thétan, ou une source créant des choses, ou une personne, un être, qui désire jouer un jeu, elle veut fondamentalement ces trois choses d'un jeu :

(Il écrit sur le tableau.)

1. DU PLAISIR.

Il veut avoir du plaisir dans le jeu ! Nous allons préciser un peu cela plus en avant.

2. DES GAINS.

En d'autres termes, après le plaisir, il devrait y avoir des gains dans le jeu. Vous n'allez pas perdre tout le temps.

3. DES APPROBATIONS, DES ACCEPTATIONS, OU DES RECONNAISSANCES.

Cela veut dire des reconnaissances, des communications, des implications d'autres joueurs, ou avec d'autres joueurs. Et cela c'est important. Celui-ci, le troisième, vous montre que dans un jeu, il y a plus qu'un joueur. Vous avez certainement rencontré des gens qui sont très solitaires dans la vie. Ils n'ont pas de terminaux. Et si vous leur demandez, ils vont vous dire qu'ils n'ont pas beaucoup de plaisirs et très certainement pas beaucoup de gains non plus. Personne ne les accepte, même comme joueurs, ou joueurs potentiels. Dans un grand jeu, les trois points ci-dessus sont présents et c'est ce qu'un joueur désire obtenir en le jouant. Vous pouvez maintenant comprendre pourquoi les gens ne croient pas que la vie est un jeu.

Prenons les conditions de vie, p. ex. celles dont vous avez certainement entendu parler en Roumanie. Autant que je sache, durant les dernières trente ou quarante ans, il y avait un membre de la « Securitate » (la police secrète du gouvernement, ndt) pour seize habitants. Ils ne pouvaient pas participer à une conférence comme celle que je vous donne, car il y aurait au moins quatre de ces membres de la police secrète dans la salle, et tous les autres seraient en train de venir pour nous boucler tous. Ha ha ha ! Parce que nous parlons de la liberté et de ce genre de choses...et d'avoir du plaisir ! Ha ha ha ! Vous ne pouviez donc pas avoir beaucoup de plaisir en Roumanie. Et ils n'avaient bien sûr pas beaucoup de gains non plus, parce que le gouvernement leur prenait tout ce qu'il pouvait leur prendre. Ils ne pouvaient même pas avoir de havingness. Ils n'étaient pas acceptés comme citoyens à part entière, mais plutôt comme des esclaves. Ils devaient faire ce que le gouvernement voulait qu'ils fassent.

Donc, sans ce très petit... ils étaient acceptés parce qu'ils pouvaient peut-être avoir des enfants pour la Securitate, ou parce qu'ils travaillaient tous les jours sans avoir beaucoup à manger... donc même s'ils pouvaient avoir un enfant, ils ne pouvaient probablement pas lui subvenir comme ils l'auraient aimé et donc ils n'en résultait pas beaucoup de plaisir...

Et nous savons depuis, grâce à des programmes d'aide qui ont été conduits par la Zone Libre, que les gens ont eu plus de gains, qu'ils n'avaient eus dans les dernières quarante années, simplement en recevant un paquet avec de la nourriture et des habits et ce genre de choses, ou des médicaments par exemple. Vous pourriez dire maintenant : vous voyez pourquoi ils ne considèrent pas cela comme un jeu ! Chacun d'eux est un thétan, chaque personne qui a un corps ici est un thétan, mais s'il ne reçoit pas cela, alors il ne le considère pas comme étant un jeu. Peut-être qu'ils ont eu leurs petits jeux entre eux, ces reconnaissances

dans leurs familles ou communautés, comme p.ex. comment tromper la Securitate ou comment combattre les cafards dans un appartement... des choses comme cela...

Vous voyez, le problème c'est que, sur cette planète, il y a tant de gens qui ont un cas, et ils ne peuvent pas quitter le jeu s'ils le *désirent*. À la base, il y avait un mécanisme de protection dans cette sorte de jeux, et on appelait cela : *les droits du thétan*. LRH en parlait dans les PDC :

(Il écrit sur le tableau.)

1. **LE DROIT À VOTRE PROPRE SANTÉ MENTALE.**
2. **LE DROIT DE QUITTER UN JEU (OU DE NE PAS QUITTER UN JEU).**
3. **LE DROIT DE CRÉER OU DE CHOISIR UN JEU (OU DE NE PAS LE CRÉER OU DE NE PAS LE CHOISIR).**

Donc, il a le droit... nous avons découvert cela sur les Niveaux Supérieurs, vous savez ? Exactement comme LRH le disait, *là*, ils sont *là dans la structure des jeux*. Ils ont le droit à leur propre santé mentale et ils ont le droit de quitter un jeu.

Mais malheureusement, il y a eu un grand nombre d'interférences dans le jeu général de la vie qui ont aidé à produire un grand nombre de cas, ce que nous appelons cas ou bank (ils ne l'ont pas produit, mais ils ont aidé à le faire !), et les thétans sont devenus si enturbulés qu'ils n'ont plus leur propre santé mentale, donc ils ne peuvent pas, ne savent pas comment extérioriser ou quitter le jeu ! Donc, leur seul choix est de rester dedans et essayer de le changer s'ils le peuvent, et c'est ce que nous appelons habituellement dans les pays de l'Est : faire une révolution ! Ici on appelle ça protester, ou voter pour quelque chose d'autre, mais là-bas de l'autre côté du Rideau de Fer, on appelle cela faire une révolution ! *Boum* !

En Occident, comme vous pouvez le constater, de nombreuses personnes ne considèrent pas la vie comme un jeu. Il existe trop de scénarios économiques qui les contrôlent, ils n'ont pas évalué d'où ces scénarios viennent, ou bien ils les ont choisis car leurs meilleurs conseillers et autorités en font aussi partie et ils leur disent ce qui est le mieux pour eux, mais cela ne les aide en rien.

On voit cela se passer souvent dans l'éducation, dans la médecine, dans le gouvernement, la politique et l'économie. Qu'est-ce qu'ils dramatisent ? Ils dramatisent un paquet de fausses données qui ont été mises dans le jeu par les mêmes personnes qui y interfèrent. Souvenez-vous : les Dynamiques sont un accord. Chacun y a agréé en commençant ce jeu, de jouer avec ces domaines de vie. Mais si des interférences s'y introduisent... nous définissons les interférences comme étant des choses qui viennent dans le jeu et qui n'ont pas du tout été acceptées par les joueurs quand ils l'avaient commencé.

Prenons donc un exemple. Supposons qu'ils jouent le Championnat du Monde de Football. En Italie, deux équipes, OK ? Donc chacun se dit : deux équipes viennent, ils jouent 90 minutes, et ils appliquent les règles. Les joueurs y ont donné leur accord, ils ont des arbitres, ils ont des gens qui les regardent, ils connaissent tous les règles. S'ils ne les suivent pas, alors l'arbitre... siffle ! Un carton jaune, *oups* ! Tout le monde est d'accord, OK, il est pénalisé, vous voyez ?

Maintenant, l'interférence serait quelque chose dans ce style : le manager d'une des deux équipes, avait été chapeauté, avait subi de l'interférence sur sa Piste du Temps par des implanteurs. Il prend la décision : pour gagner le jeu, il fait mettre un poison à action lente dans les boissons de l'équipe adverse. Comme cela, ils joueront bien normalement pendant une demi-heure et puis petit-à-petit ils se mettront à tomber comme des mouches sur le terrain, vous voyez ? Ha ha ha ! Et donc, son équipe va gagner. Mais peut-être que le manager de l'autre équipe avait aussi subi de l'interférence sur sa Piste et qu'il a décidé de placer des tireurs d'élite dans les tribunes et que quand il y aura beaucoup de bruit de cris ou de chants, ils vont commencer à tirer sur les joueurs adverses. Vous pouvez vous imaginer ce que cela va donner ? Mes aïeux ! Les fans des deux clubs vont devenir complètement fous, ils vont commencer à se battre, il en résultera une complète confusion, cela fournira des histoires aux médias, etc. Le jeu a donc subi une interférence.

Et c'est exactement ce qui s'est passé dans la vie sur la Piste du jeu qui a causé que les gens ou les thétans croient qu'ils n'ont pas de plaisir, qu'ils n'ont pas de gains. C'était bien sûr une série d'interférences assez complexes, pas juste des choses comme je vous en donnais l'exemple avant. Cela s'est passé tout le long des années, des siècles, d'un grand nombre de vies. Et dans tous les domaines : la philosophie, l'éducation, la science. Je veux dire : combien d'entre vous savent qu'ils ont vécu une vie antérieure, par exemple ? Bon, beaucoup ont vécu cela pendant l'audition. Vous le savez fichtrement bien... oui, oui, je faisais des choses dans le passé. Chacun en prend conscience à un moment ou à un autre durant son audition.

Et pourtant dans le monde de la science, il n'y en a pas un qui y croit ! Vous voyez ? Et puis la plupart des gens, pas tous, mais beaucoup, pensent que vous devez travailler pour quelqu'un et que vous devez payer une somme d'argent pour les impôts. Et ils *savent* que c'est vrai, parce qu'autrement, oh mon Dieu, un autre pays nous attaquerait et on serait envahi et tout s'écroulerait. Mais il existe des endroits où vous ne payez pas d'impôts, les gens sont heureux, ils ont du plaisir et des gains. Et ils ont de l'argent dans leurs poches. Ha ha ha !

Bien. Et quelle complexité à ce jeu ? Retournons un peu en arrière. Nous savons que c'est un jeu, et nous savons ce que les gens désirent en retirer, et nous savons qu'il peut y être interféré. OK ? Nous savons que certaines personnes ne vont pas le considérer comme étant un jeu, parce qu'ils n'ont ni plaisir, ni gains, ni acceptation (approbation ou reconnaissance).

(Il écrit sur le tableau.)

1. **DU PLAISIR.**
2. **DES GAINS.**
3. **DES APPROBATIONS, DES ACCEPTATIONS,
OU DES RECONNAISSANCES.**

Voyons maintenant les raisons pour lesquelles les gens commencent un jeu. Il doit avoir certaines qualités pour que des personnes décident à y participer :

1. **INTELLIGENCE.**
2. **INTÉRÊT.**
3. **AMÉLIORATION.**

Il doit être *intéressant*, il doit permettre l'utilisation d'une certaine *intelligence*, de la logique, et il doit y avoir une possibilité *d'amélioration* du jeu, d'une *amélioration* dans la direction d'un gain, ou d'un but particulier. Je vais vous donner un exemple de cela et vous pourriez juste utiliser ces trois choses et créer un jeu, un nouveau jeu dans la société et faire un million de dollars avec, si vous le faites correctement.

Vous avez donc un type qui va vers un autre et lui dit : « J'ai un jeu pour toi ». Et l'autre lui répond : « Ah ! » Un petit peu d'intérêt, vous voyez ? Et il dit : « C'est quoi ? » Et l'autre lui dit : « Tu prends cette pierre dans cette main comme cela, et tu la déplaces rapidement et la pierre va tomber. » Le type le fait et la pierre tombe, vous voyez ? Maintenant, vous allez penser : « Bon, et qu'est-ce qu'on fait après ? » Eh bien, vous prenez à nouveau la pierre dans votre main, vous la déplacez rapidement et la pierre va tomber.

Une personne intelligente va peut-être faire cela deux fois. Il n'y a là aucune chance d'une quelconque amélioration à moins que vous le fassiez sur une autre planète. Je veux dire par là que Newton a utilisé quelque chose comme cela pour développer sa loi sur la gravité. Mais cela avait été une application de l'intelligence, pas mal d'intelligence même, parce qu'il n'y a aucune amélioration de juste laisser tomber une pierre. Donc, il s'est désintéressé de ce jeu et est devenu intéressé à : pourquoi est-ce que cette pierre tombe ? Ha ha ha ! Bon, vous voyez qu'avec cela vous allez vous ennuyer assez rapidement.

C'est la même chose avec des jouets de bébés. Vous connaissez : une poupée, et quand vous tirez sur la petite ficelle, elle fait : « Maman ! Maman ! » Le bébé y est très intéressé ! Environ cinq à dix minutes. Vous entendez : « Maman ! Maman ! Maman ! Maman ! » Et puis, la prochaine chose que vous entendez, c'est la poupée jetée hors du parc ! Ha ha ha ! Et la plupart des gens essaient de la lui redonner en lui disant : « Oh, tu l'as jetée, mais tu vois là, si tu tires sur la ficelle... » Ils n'ont pas réalisé que l'enfant avait déjà terminé le jeu avec cela, son intérêt, l'amélioration... et maintenant son intelligence est déjà prête pour quelque chose d'autre. Mais les fabricants de poupées ont aussi remarqué cela et ils ont mis un peu plus d'intelligence dans la poupée, vous pouvez la pincer et elle va vous dire des choses différentes, parce qu'elle a un petit ordinateur dedans qui lui fait faire différentes choses. Il fallait qu'ils fassent quelque chose, qu'ils augmentent la complexité, pour la faire plus intéressante, en mettant plus d'intelligence dedans, plus de chances qu'il y ait plus de communication venant d'elle (une amélioration), afin que les enfants restent plus longtemps à jouer.

Bon, retournons à notre histoire de pierre. Imaginons que vous ayez maintenant un ballon ici et vous dites au type que le gradient suivant est de lancer le ballon afin qu'il passe à travers cet anneau par là. Il a donc maintenant quelques chances d'amélioration. Il peut essayer de faire à ce que la balle passe à travers l'anneau et réfléchir comment est-ce qu'il peut y arriver de différentes façons. Et finalement, il va pouvoir le faire depuis différentes distances. Il peut faire passer la balle à travers l'anneau et à un moment ça va commencer à l'ennuyer. Alors disons que vous lui dites : « OK, alors on prend maintenant quatre autres types avec toi, vous pouvez vous passer la balle de l'un à l'autre et la faire passer à travers l'anneau là-bas de l'autre côté, mais de l'autre côté il y a cinq autres types qui eux doivent vous en empêcher et essayer de mettre le ballon dans l'anneau qui est dans votre camp à vous, et vous devez les en empêcher. » Et ils ont un certain temps pour faire cela et ils suivent des

Niveaux Supérieurs, nous arrivons à la conclusion que nous n'aurions pas joué ce jeu, si nous n'avions pas été prêts à le jouer. Cela vous démontre le montant incroyable d'intelligence, ou d'utilisation de la logique, en jouant un jeu, l'intérêt, l'amélioration qui avait déjà été atteinte lors de jeux antérieurs pour rendre les gens capables d'avoir besoin d'un si grand jeu afin d'avoir plus d'intérêt, d'amélioration, d'intelligence, de participation. Et nous savons, quand les gens montent sur le Pont, qu'ils découvrent qu'ils avaient donné leur accord de jouer un jeu de cette grandeur.

Mais nous découvrons aussi, qu'il y a eu énormément d'interférences. Je veux dire par là, une très grande interférence, dans le but de pouvoir affecter un grand nombre de joueurs dans ce jeu, et c'est ce que nous appelons l'implantation, les scénarios d'implanteurs, et les implanteurs. Ils interfèrent dans le jeu. Et si nous regardons l'implantation, si nous voulons la définir, nous pouvons dire que c'est simplement de mettre des fausses données, des données erronées, dans la logique en utilisant de la force. Et cela va dans la direction de faire que le jeu donne moins de plaisir, moins de gains, et que les gens finalement ne considèrent plus que le jeu donne du plaisir et qu'il n'est en fait plus un jeu du tout. Et vous obtenez, ce à quoi vous êtes éduqués sur la planète Terre : la vie est quelque chose de très important, de très sérieux, mais ce n'est pas un jeu. Ne la prenez pas trop à la légère. N'ayez pas de plaisir. Et de toutes façons, personne ne s'en sort vivant. Vous voyez ? Vous n'êtes qu'un corps. Et tout ce genre de choses. Comme nous allons maintenant passer à travers chaque Dynamique, je vous demanderai de bien regarder les choses qui vous ont été enseignées et que vous constatiez lesquelles pouvaient provenir de l'interférence, car elles produisent que les Dynamiques elles-mêmes semblent inexistantes.

(Il écrit sur le tableau.)

Je vais juste mettre encore ici :

TRÈS COMPLEXE.

Vous le montrez à la caméra ? OK ?

Y a-t-il des questions au sujet des jeux? *(CBR attend de voir si quelqu'un a une question à poser.)* OK. Vous ne m'avez pas posé la question que je me posais à moi-même, quand je montais sur le Pont... car Ron disait qu'il y avait des libertés, des barrières, des buts dans chaque jeu, et c'est assez manifeste. Je veux dire que vous avez des libertés de faire des choses, des droits que vous prenez de faire des choses ; donc, vous avez aussi la liberté, par exemple, de conduire votre voiture sur la route, mais vous avez des barrières le long du pont afin que vous n'en tombiez pas, et puis vous avez les culées en béton où sont fixés les câbles qui tiennent le pont et vous devez les contourner, et il y a des fois aussi les barrières sous forme de petits flashes bleus qui s'allument quand vous allez trop vite, et vous recevez une amende, vous voyez, comme les cartons jaunes en football. Et puis, vous avez des buts. Vous désirez utiliser votre voiture. Vous ne la conduisez généralement pas sans avoir un but ; vous vous dites, je veux aller boire un café, ou bien je veux aller chez Sylvie écouter une conférence... donc conduire peut être un jeu. Mais, croyez-moi, si le type a un key-in avec son cas pendant qu'il conduit sa voiture et a un accident où il tue des enfants ou quelque chose comme cela, alors ce n'est plus un jeu du tout pour lui.

Mais LRH mentionnait aussi qu'il y avait des adversaires dans un jeu. Et en montant sur le Pont, je me suis toujours demandé s'il entendait par là les planteurs qui interfèrent dans le jeu, et ce seraient les adversaires que vous y avez... nous devons nous débarrasser de cette influence, et je sais que nous avons déjà fait beaucoup dans ce sens sur la Piste du Temps ; ou bien est-ce l'opposition dont il parlait dans les Axiomes de Dianétique ? Comme : MEST est un problème, donc remettez le MEST en ordre. Eh bien, les deux sont présents dans ce jeu. Nous n'aurions vraisemblablement pas de guerres, des gens qui tuent d'autres gens, et très peu de démence, si nous n'avions pas d'interférences dans le jeu. Et nous n'aurions probablement pas tous ces problèmes que nous avons dans l'environnement avec la pollution, non plus, etc. : car ils auraient aussi pensé à sa conservation tout en augmentant la production. Quand j'étais à l'école, ils nous enseignaient les deux, dans l'ingénierie, comment construire quelque chose, et comment protéger l'environnement et comment empêcher sa pollution dans le même temps. Ou construire quelque chose sans détruire l'environnement. Mais une fois que j'ai été du côté pratique, on ne m'a jamais demandé de dessiner ou de construire quoi que ce soit qui ait affaire avec la deuxième partie.

Seulement la première ! Vous savez : « Coupez tous ces arbres pour construire ces bâtiments ici ! » Ou : « Construisez cette fabrique ! », sans s'occuper de la pollution qu'elle produit. Pas de constructions pour le traitement des polluants. Rien. Ou encore : « Construisez ces installations de missiles atomiques ! », mais en ayant aucune défense contre eux et aucune information ou entraînement de la population riveraine pour s'en protéger. En fait, ils ont organisé des sorties pour les enfants des villes du centre des USA pour leur faire visiter ces sites de missiles. Ils arrivaient dans des bus scolaires, vous voyez. Et il y avait un type des Relations Publiques des Forces Aériennes qui leur disait : « Vous voyez, ces installations sont là pour votre protection afin que vous puissiez vivre libres aux USA, et les méchants, les soviétiques, ne viendront jamais ici pour vous attraper ! » Mais il ne leur disait jamais ce qui pourrait se passer si un de ces missiles explosait dans son silo ou si un des missiles des soviétiques venait à tomber juste là. Et ils ne les ont jamais entraînés d'une quelconque façon à pouvoir se protéger de la bombe atomique...vous ici en Suisse, vous avez toutes ces installations de Protection Civile où vous pouvez aller pour vous protéger des radiations. Eux, ils n'ont jamais parlé de cela.

Inutile de vous dire que quand j'ai découvert toutes ces choses au sujet des Dynamiques, j'ai immédiatement arrêté de faire ce job, de travailler pour ce genre de choses. C'était contre l'humanité. Je veux dire par là que c'était contre la totalité de la population de cette planète. Nous y reviendrons plus tard, mais je voulais juste aussi vous indiquer que les russes aussi, avec l'accident qu'ils ont eu à l'usine atomique de Tchernobyl, (ils disaient que ce n'était pas plus grave qu'une bombe à hydrogène, que c'était juste aussi mauvais qu'une bombe atomique sale) et que c'était juste à l'intérieur du bâtiment, que cela n'allait pas aller beaucoup plus loin dans l'air, et qu'il fallait simplement faire que les gens sortent d'une zone de trente à quarante kilomètres au plus autour du site ... eh bien j'ai vu un documentaire tout dernièrement à la TV qu'ils devaient maintenant déplacer les gens à au moins *cent* kilomètres, car les enfants vivant à env. cinquante kilomètres du site, ne pouvaient pas jouer dehors, dans les bois alentours ou même autour de leurs écoles. Ils leurs donnaient des explications sur les forêts en leur montrant des films et des photos de forêts dans les classes ! Ils ne pouvaient pas boire le lait de leurs vaches qui broutent juste autour de leurs villages. Tout est radioactif. Et

c'est encore là, tout autour. Alors, maintenant ils disent cent kilomètres... mais je pense qu'il faudra qu'ils les amènent finalement à cinq cent kilomètres dans les quelques prochaines années !

Ils devaient vivre une vie où l'air était filtré dans les bâtiments, et ils ne sortaient que rapidement pour se retrouver au plus vite dans un autre bâtiment avec air filtré. Ils ne pouvaient plus avoir du plaisir d'être dehors. Ils devaient faire venir toute leur nourriture de l'extérieur. Vous pouvez vous imaginer ce qui ce serait passé si nous avions eu une vraie guerre atomique ? Il n'y aurait plus eu grand-chose restant de la Russie et des USA après quelques années. La nourriture, la population, tout cela serait devenu encore pire que dans un pays du Tiers Monde. Bien pire ! Parce que personne ne les aurait laissé sortir de leur pays. Il y aurait trop de problèmes avec les mutations génétiques. Je vous parlerai plus de cela quand nous arriverons à la Cinquième Dynamique. Les mutations...

Mais nous allons partir du haut, regardons la Douzième Dynamique :

(Il écrit sur le tableau.)

12^{ÈME} DYNAMIQUE : ADMINISTRATION DES JEUX.

Ou de ce jeu. Ou n'importe quel jeu dans lequel vous vous trouvez. C'est la Douzième Dynamique. Souvenez-vous que LRH disait : la Neuvième c'est l'Esthétique, la dixième l'Éthique, et nous avons réalisé que la Tech (je vais en parler juste après celle-là) était la onzième, et ici nous avons donc l'Administration des Jeux. Comment est-ce qu'un joueur administre un jeu pendant qu'il est en train de le jouer ? C'est là la question. Et quand vous connaissez cela, vous pouvez le jouer encore mieux.

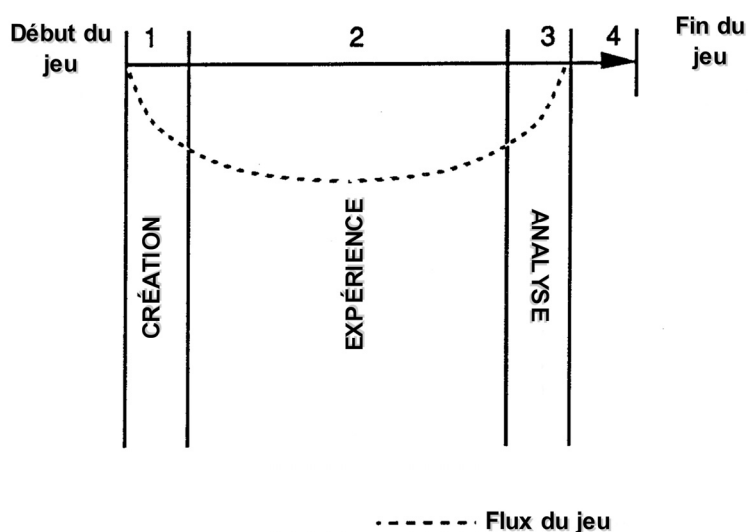
(Il écrit sur le tableau.)

1. LE BUT LE PLUS ÉLEVÉ DANS CET UNIVERS EST LA CRÉATION D'UN EFFET.

Pour la plupart des jeux, le cycle est celui-ci : créez les données de base du jeu, c'est la première chose à faire. Et cela s'ajuste exactement avec ce que LRH disait : que le but le plus élevé dans cet univers est la création d'un effet. Prenons un jeu (souvenez vous de la quantité de 10^{41} de joueurs et c'est ce jeu-là dont nous parlons) et tout ce que vous pouvez voir autour de vous est une donnée du jeu. Le joueur est celui qui a créé certaines de ces données. Nous retournons là aux Axiomes 1 et 2 de Scientologie. Un thétan, ou un statique, ou une source (un thétan étant dans le jeu, un statique en-dehors du jeu, et une source étant la source du jeu ou sa partie dans le jeu). Donc, par exemple, un statique peut être en-dehors du jeu, mais il n'est pas encore assez réhabilité pour pouvoir créer dans le jeu. Nous ne lui avons pas encore restauré sa logique de jeu, vous voyez, il a encore des cycles non terminés dans le jeu.

Ici au-dessous, je vais vous montrer, pendant qu'on passera à travers tous ces points, une sorte de...si vous prenez le jeu comme une unité, combien de parties de ce jeu seront

utilisées dans ce genre d'activités ? Nous avons là le temps, et ici disons que c'est la fin du jeu, et là nous avons le début du jeu. Donc le début et la fin.



Donc la plus grande partie des données dans le jeu seront là au tout début. Il y aurait une grande quantité de créations, et ensuite cela deviendrait de plus en plus fin, et donc de moins en moins, car le second point va maintenant entrer en jeu :

(Il écrit sur le tableau.)

2. FAITES L'EXPÉRIENCE DE L'EFFET.

Bien sûr, cela peut prendre beaucoup de temps. Cela ce pourrait être le un et cela le deux. Cela pourrait aller tout le long du jeu. Je veux dire, combien de gens attendent la sortie du prochain modèle de voiture afin qu'ils puissent en faire l'expérience, ou bien ils attendent le prochain Championnat du Monde l'année prochaine, etc., vous voyez ? Ils veulent faire plus d'expériences. Ou encore les gens qui cherchent un petit ami ou une petite amie afin de faire cette expérience aussi ? Et puis les gens qui sont conscients d'être des êtres immortels, ils ont envie de faire l'expérience de la vie prochaine, ou des prochaines mille années ou millions d'années... On peut dire beaucoup de choses au sujet de l'expérience, il y a beaucoup à dire à ce sujet. Et je veux dire par là que c'est ce que font la plupart des thétans. Et puis, pendant qu'ils font cela, un peu du numéro trois apparaît aussi :

(Il écrit sur le tableau.)

3. ANALYSEZ L'EXPÉRIENCE.

Vous vous souvenez des types qui jouent au basket ? Vous avez créé la balle, le terrain de jeu, les joueurs et tout cela, et ensuite vous faites l'expérience de ce que c'est que de le jouer. Mais pour avoir encore l'amélioration, vous devez analyser l'expérience et découvrir

comment vous pouvez mieux lancer la balle, ou bien comment faire pour pouvoir mieux éviter les adversaires, comment mieux viser, ou à quelle vitesse vous devez courir pour faire plus de points durant le jeu, etc. Et c'est ce qui est censé se passer avec un joueur logique dans un jeu. Mais n'oubliez pas ce facteur d'interférence dans le jeu de la vie, si vous recevez une fausse donnée, etc., et que vous essayez de l'utiliser, vous n'allez pas obtenir un résultat, une réponse à la computation correcte. Vous voyez ? Donc, qu'est-ce qui devrait être fait avec l'analyse dans le jeu, ou après avoir fait pas mal d'analyse dans le jeu ? Normalement, les joueurs font ensuite cela :

(Il écrit sur le tableau.)

4. ILS ÉVALUENT.

C'est différent de l'analyse. Cela peut être l'expérience ou le jeu, ou des parties du jeu. Cela veut dire assigner une importance relative à ce que vous faites en amenant le facteur d'amélioration vers un plus haut degré d'intelligence. En d'autres termes, je vais vous donner un exemple de gens qui n'arrivent pas à cette étape là et n'arrivent pas non plus à celle-ci. Ils n'arrivent pas au numéro quatre et peut-être même pas au numéro trois.

Prenons un individu qui est dépendant d'une drogue. Il fait l'expérience de l'effet de cette drogue, mais dans la nature de base des drogues, il y a le fait qu'elles dérangent l'aptitude à analyser : elles bloquent les sensations, mélangent les données, donnent de fausses données, de fausses images de ce qui existe vraiment, etc. Donc, même si une personne dépendante tente d'analyser pourquoi il continue à prendre des drogues, il ne peut pas vraiment l'évaluer parce que, vous voyez, peut-être qu'il faisait cela pour avoir une expérience spirituelle. Mais il avait eu cette expérience spirituelle, un peu par accident, lorsqu'il avait pris cette drogue la première fois. Il pense que cette expérience résulte de la prise de cette drogue. Mais en fait, la drogue n'a fait que repousser un peu de bank qu'il a autour de lui, par exemple de la pression sur son corps ou quelque chose du genre, et tout à coup, il se sent un peu libéré de son corps. Mais il ne saisit pas que cette expérience spirituelle lui était venue par le refoulement d'une partie du bank qui était attachée au corps, et que quand la drogue ne fait plus d'effet, le bank va revenir.

Alors, il pense maintenant qu'il doit prendre cette drogue pour pouvoir avoir cette expérience, mais il doit en prendre toujours plus, car le corps commence à construire une résistance contre elle, et sa santé s'altère de plus en plus, et donc, il doit prendre de plus en plus de drogues pour refouler toujours plus de bank qu'il construit pendant ce temps. De plus, comme on le sait depuis la Dianétique, les drogues elles-mêmes peuvent restimuler quelque chose, des chaînes d'incidents antérieurs comprenant des drogues médicales, des engrammes d'inconscience, etc., et cela engendre encore plus de bank.

Donc, comme cela, il n'arrive jamais à pouvoir évaluer ces expériences. Et puis, pour avoir une expérience spirituelle, il existe d'autres moyens que les drogues : il pourrait atteindre le même effet en recevant de l'audition, p.ex., il pourrait se débarrasser de son bank, sans effets secondaires ou de quelconques dégâts. C'est donc un domaine plus grand d'application de la logique. Et dans un jeu, normalement, si aucune interférence ne vient s'y

immiscer, la partie de l'évaluation va se passer par ici (il montre sur le tableau) de façon naturelle et la personne réalise : « OK, j'ai fait tout ce que j'avais envie de faire, j'ai tout expérimenté, j'ai tout analysé, c'était super, cela étoffe mon immortalité, mais il y a encore quelques petites choses que je veux terminer afin d'en retirer un bon gain et obtenir une acceptation pour pouvoir la communiquer à d'autres joueurs ». Donc, il évalue tout ce qu'il avait fait et il a l'idée qu'il lui faut encore finir quelques cycles avant de finir ce jeu. Il a compris, il connaît ces choses, il est donc prêt pour un autre jeu. Il veut juste encore manier quelques petites choses, finir quelques cycles, avant de passer au prochain jeu. OK ?

Il peut y avoir encore une chose à faire. LRH nous a donné beaucoup d'informations dans la TECHNOLOGIE DES SÉRIES SUR LES DONNÉES.

(Il écrit sur le tableau.)

Il lui faudrait peut-être encore revoir le maniement et évaluer s'il a vraiment manié toutes les données qu'il avait créées, toutes les expériences qu'il a faites, toutes les analyses et les évaluations antérieures. En d'autres termes, il devrait peut-être revoir cela, le regarder à nouveau et recevoir les vraies réponses. Il essaie donc de retrouver la vérité de tout ce qui s'est passé durant ce cycle.

(Il écrit sur le tableau.)

Cela donne un as-isness des créations et la libération de toutes ces données créées, de toutes les unités d'attention, du Thêta, et soi-même du jeu. Donc :

(Il écrit sur le tableau.)

LIBÉRER LE THÊTA, ET L'AS-ISNESS DES CRÉATIONS.

Donc, quand il a fait cela avec succès, que se passe-t-il avec le jeu ? Eh bien, après le point 6, ici, « Revue », le jeu disparaît. Nous parlons là de comment un thétan joue le jeu. Nous ne parlons pas d'un jeu dans le jeu, car si vous jouez aux échecs, avec les rois et les reines, etc., une fois que vous l'avez joué, le jeu est terminé. Echec et mat. Vous l'analysez et vous dites : « Maintenant, je sais comme je pourrai mieux faire la prochaine fois », vous allez donc encore y jouer quelques fois, et puis vous allez gagner, et ensuite vous évaluez maintenant que vous savez comme jouer aux échecs, et vous avez compris pourquoi vous n'aviez pas fait le bon mouvement la première fois. Mais regardez maintenant comment vous terminez le jeu : vous prenez toutes les pièces et vous les mettez dans une boîte, et puis vous pliez l'échiquier en deux et il sert comme couvercle pour la boîte, et puis vous rangez le tout sur une étagère.

Et c'est comme cela qu'on vous enseigne comment mettre de l'ordre quand vous terminez un jeu à l'intérieur d'un autre. Mais dans le grand jeu, ces données sont créées par le joueur lui-même. Vous ne les avez pas achetées au magasin du coin ! Et si vous ne reprenez pas toutes ces données, si vous ne les as-isez pas, vous allez avoir moins de puissance dans le jeu suivant... et vous n'aurez pas autant de plaisir, vous n'allez pas y être si intéressés, vous n'allez pas avoir autant d'intelligence, et votre attention sera attirée par tous ces cycles incomplets que vous avez laissés dans le jeu précédent. Parce que la vérité vraie, c'est que

chaque joueur a créé quelques données fondamentales de ce jeu, on pourrait dire la matière, l'énergie, l'espace et le temps, selon l'Axiome 3 de Scientologie : « L'espace, l'énergie, les objets, la forme et le temps sont le produit de considérations formulées et/ou convenues ou non par le statique (..) »

Donc, si le type postule les données fondamentales, elles sont comme ses enfants ! Il a de l'attention sur elles ! Il les a peut-être alter-isées afin qu'elles restent là, mais souvenez-vous qu'il les a créées avec sa propre puissance, sa propre énergie, ou son propre état d'être Thêta. Et il dit maintenant : « Ce n'est plus moi...c'est *ça... une chose* ! » Donc s'il ne reprend pas cela à la fin et ne l'as-ise pas, il va se considérer lui-même comme étant *moins* qu'il ne l'était au début du jeu. Vous voyez ? Moins ! Si vous alliez faire un tour du lac et que vous achetiez quelque chose dans chaque village que vous traverseriez, vous y mettriez votre argent, votre propre argent, en revenant ici, vous n'auriez plus tellement d'argent encore à disposition; mais si cela n'avait été qu'un jeu, vous pourriez faire le tour inverse et les gens vous diraient : « Merci de votre argent, le voilà en retour ! », et « Merci de votre argent, le voilà en retour ! », et à la fin vous auriez tout votre argent en retour. Vous voyez ? Vous pourriez le réunir à nouveau et dire : « OK, maintenant, le jeu est fini ! »

Bon, il existe des variations de cela dont nous allons parler maintenant, parce qu'évidemment, vous pouvez créer des produits et recevoir un échange pour eux, et vous pouvez donner des services et recevoir un échange, et faire plus d'argent que vous n'auriez dépensé en faisant le tour du lac. De quoi nous parlons ici ? Prenons cet exemple de l'argent, donner et recevoir de l'argent et l'amener dans le jeu. Quel est le moyen d'échange utilisé dans le jeu, avec tous ces joueurs qui s'y trouvent ? Souvenez-vous de quelle complexité il est. Ce n'est pas uniquement un type qui doit faire tout ça, tous les joueurs doivent le faire afin d'arriver à ce que tout soit manié. Par cela, nous pouvons voir dans le grand jeu ce qui est comparable à l'échange par l'argent dans celui-ci.

(Il écrit sur le tableau.)

11^{ÈME} DYNAMIQUE : TECHNOLOGIE DU JEU.

VIABLE.

Un jeu viable. Sur une harmonique inférieure, cela serait la survie *dans* un jeu. Quand vous arrivez à l'idée de jeux, cela devient la *viabilité* : capable de vivre, capable d'avoir toutes ces caractéristiques de plaisir, de gains et d'acceptation (d'approbation, de reconnaissance), en accomplissant et en terminant le cycle que nous avons vu sur la 12^{ème} Dynamique, en utilisant la logique pour analyser et évaluer et manier et passer en revue, etc. Nous pourrions dire que ces gens, qui ne savent pas qu'il existe un jeu ici ou qui ne pensent pas qu'ils se trouvent dans un jeu, sont en train de jouer un jeu *non viable*. Ce n'est pas viable à leurs yeux. Donc, si vous avez du plaisir avec le jeu, de l'intérêt pour lui, de l'amélioration, de l'intelligence, toutes ces choses qui y sont contenues, alors, pour vous, ce jeu est viable. Vous y trouvez du plaisir et vous allez continuer à le jouer. Vous êtes en vie. Mais quand il y a de

l'interférence qui s'y introduit, et que beaucoup de fausses données y sont rajoutées, des conflits sont créés qui n'y ont rien à y faire, alors le jeu devient non viable.

Quelle est la façon de mesurer cela ? Si on reprend le type qui avait fait le tour du lac et qui avait donné tout son argent, en arrivant au bout, le jeu était non viable. S'il retournait sur ses pas et récoltait tout son argent en retour, ou même plus, alors cela redevenait viable. Quel est l'équivalent dans les jeux ? Eh bien, c'est l'aptitude à aider. En d'autres termes, vous avez à nouveau (et gardez cela bien à l'esprit) ces 10⁴¹ de joueurs. Un jeu viable est un jeu dans lequel un joueur peut aider un autre joueur, ou soi-même, à se sortir de ce jeu ou d'aller dans la direction d'une amélioration dans le jeu. OK ? Car si un jeu... et vous êtes en train de jouer un jeu, et beaucoup de gens ne l'apprécient pas... mais si aucun d'eux ne peut vous aider à en sortir et si vous ne pouvez pas aider d'autres à en arriver au terme, alors vous avez *un jeu non viable*.

Et c'est ce que vous aviez en Roumanie, ce dont je vous parlais auparavant dans la conférence. La viabilité n'existait que pour Ceausescu et sa femme ! Alors ils ont fait la chose contraire : ils ont fait que ce jeu soit non viable pour les Ceausescu et maintenant ils s'attendent à ce qu'il devienne plus viable pour le pays. Mais ce à quoi ils doivent faire attention, ce sont les autres gens qui se trouvent là et qui veulent interférer à la viabilité. Vous voyez ? Donc il vous faut tout le temps prendre dans votre évaluation des jeux, la possibilité de l'existence d'interférences, et particulièrement dans celui-ci.

Donc, un jeu viable serait un jeu dans lequel une personne peut aider quelqu'un d'autre, ou soi-même, à pouvoir arriver à son terme. Vous voyez maintenant à quoi consisterait un Pont pour arriver à son terme ? Combien d'entre vous ont reçu de l'audition de quelqu'un d'autre ? Eh bien, c'était quelqu'un qui vous aidait à pouvoir aller jusqu'au terme du jeu. Et l'audition elle-même peut être aussi viable ou non viable ! Et je vais vous expliquer pourquoi dans une minute. Mais que se passe-t-il une fois que vous avez atteint Clair ? Vous commencez l'audition en solo ! Vous vous aidez *vous-mêmes* à aller jusqu'au terme du jeu. Vous voyez ? Et nous arrivons maintenant à la chose la plus importante concernant la 11^{ème} Dynamique. Bon, bien sûr tout est important, tout est important...mais ça c'est le...on pourrait dire le basique de la 11^{ème} Dynamique :

(Il écrit sur le tableau.)

CHAQUE JEU A UN PONT POUR ARRIVER À SON TERME.

Et ce serait simplement d'obtenir toute la vérité sur tous les cycles d'administration, toutes les créations qui y ont été mis, l'expérience amassée, l'analyse – bonne ou mauvaise – l'évaluation, le maniement, la revue...vous obtenez tout cela, toute la vérité et vous avez un Pont pour arriver au terme. Mais il y a encore cela :

(Il écrit sur le tableau.)

CHAQUE JEU A SON PROPRE PONT POUR ARRIVER À SON TERME.

Car chaque jeu est différent. Les joueurs se souviennent qu'ils voulaient que les jeux deviennent de plus en plus complexes, toujours plus, jusqu'à ce qu'on ait autant de joueurs dedans comme nous en avons maintenant. Un jeu avec un unique joueur dedans : fais un mock-up d'un stylo, et regardez-le, dupliquez-le, et il disparaît. Voilà le Pont qui amène ce jeu jusqu'à son terme. Le créateur réalise qu'il l'a créé.

Alors, un petit peu plus compliqué : fais un mock-up d'un stylo. Prétends que ce n'est pas toi qui l'as créé. Fais un mock-up d'un via, là-bas. Et dis au stylo qu'il tourne autour de ce via de cette façon là. Il peut maintenant faire l'expérience de ce que c'est que de tourner en rond. Vous voyez ? S'il désire maintenant analyser cela, il peut découvrir toutes ces choses, les regarder, mais cela ne va pas disparaître. Il doit donc faire une évaluation et se dire : « Attends voir une seconde, je me souviens, il manque une donnée là : le point ici où j'ai dit qu'il fallait tourner autour ». Donc il peut maintenant dire : « OK, c'est fini pour vous, vous pouvez arrêter de tourner » ou bien « j'ai compris pourquoi cela tourne »... et cela va stopper. Et maintenant, il regarde le stylo, se souvient que c'est lui qui l'a créé et qui l'avait fait tourner, pour qu'il puisse en faire l'expérience, et puis *pfuiit* ! Cela disparaît.

Quelque chose d'encore plus complexe : chacun de vous dans la salle, oui chacun de vous jusqu'ici, nous créons quelque chose là-bas et on le met en mouvement. Cela va se mettre en route, et c'est super et merveilleux, vous pouvez entrer dedans, en faire l'expérience, etc. Et quand on a tous fait cela, nous allons vouloir arriver au terme de ce jeu. Et donc, maintenant, chaque personne doit faire sa part pour atteindre le terme du jeu. Vous voyez ? Je pourrais aller vers chacun et lui dire : « OK, quelle partie de ce jeu as-tu créée ? » « Oh... oui j'ai créé cette partie ! » Un autre me dirait : « Moi, j'ai mis cela dedans », etc. « OK, c'est bien ! » et *Pfuit* ! Et cette personne est arrivée au terme de ce jeu-là. Mais elle peut aussi aider une autre personne à en arriver au terme, etc. Vous voyez ?

Ou encore, si nous sommes tous capables d'utiliser des communications télépathiques entre-nous, nous pourrions, en premier lieu, nous mettre d'accord au sujet du jeu, et de quel espace nous avons besoin, jusqu'à ce que nous soyons d'accord là-dessus. Et ensuite, chacun pourrait y mettre ses choses, et puis ensuite s'intérioriser dedans afin d'en faire l'expérience. Et puis après, nous pourrions dire à chacun : « Est-ce que tout le monde a fini de jouer ? Et chacun dirait : « Oui, oui, nous pourrions en créer un nouveau ! » « OK, alors maintenant, que chacun retrouve les postulats et les créations exactes qu'il a mises dans le jeu, rappelez-vous de tous les détails de tout ce que vous y avez mis dedans, et toutes les collisions ou incidents qui s'y sont passés, quand vous avez essayé de sauter au même endroit et en même temps qu'un autre joueur, et toutes les confusions, tout ce genre de choses ; vous pouvez scanner à travers tout cela et mettre tout en ordre, alors le jeu va commencer à disparaître petit-à-petit. *Pfuit-pfuit-pfuit-pfuit* ! Cela va s'as-iser. Et vous serez prêts pour le prochain jeu. Et vous pourriez dire : « Nous voulons plus de gens dedans, alors mettons-y un plus grand *lac* cette fois ! » Et c'est comme cela que cela doit se faire, jusqu'à ce que nous obtenions un jeu comme ça.

Et si une personne ou un groupe veut interférer dans un grand jeu comme celui-ci, ils pourraient vouloir aller...une remarque ici : il n'y a de l'interférence dans un jeu quand ce jeu

est *intéressant*. Vous voyez, le mot *interférence* signifie qu'il y a quelque chose qui est déjà en train de se passer, et ensuite, quelqu'un s'y introduit et gâche tout. Vous ne pourriez pas avoir d'interférences sur une onde radio sans qu'il y ait tout d'abord une onde radio. Ce sont comme des parasites. Et qu'est-ce qu'ils essaieraient de faire pour prendre le contrôle ou mettre le désordre dans le jeu ? Ils vont essayer d'empêcher les joueurs de passer à travers le cycle d'administration de la Douzième Dynamique, ça serait déjà une chose. Vous voyez ? Ils vont peut-être essayer de les bloquer dans la phase de l'expérience, en ne pouvant pas l'analyser correctement.

Vous comprenez maintenant pourquoi les psychiatres, les psychologues et les docteurs donnent des drogues ? Je veux dire... ils ont eux aussi été interférés sur leurs Pistes. Ils pensent simplement que c'est la meilleure chose à faire : leur faire faire l'expérience des drogues. Il existe maintenant beaucoup de naturopathes qui disent qu'il serait mieux de ne pas donner des drogues aux gens, mais plutôt de leur donner de la nourriture naturelle. Ils obtiennent des résultats, mais pas toujours, parce qu'ils ne manient pas en même temps le problème spirituel du patient. Le patient peut *croire* qu'il doit tomber malade. Ou il *croit* aux autorités qui lui disent de prendre des drogues. Quelque chose dans ce goût-là. Et puis, cela peut aussi être purement quelque chose de la Cinquième Dynamique, et que cela concerne la forme de vie, ou une quelconque forme de vie mutante aberrée qui a été placée dans le jeu par l'interférence, comme des radiations atomiques.

Vous pourrez donc comprendre que la prochaine chose que l'interférence va essayer de faire, c'est de bloquer, de mettre une barrière afin que le Pont qui mène au terme du jeu ne soit pas trouvé. Et donc de rendre impossible que qui que ce soit puisse s'aider soi-même ou d'autres afin d'aller jusqu'au terme du jeu. Et je veux mettre cela en exergue que si chacun d'entre nous a de petits jeux, comme chacun dans cette salle joue, ou tout du moins la plupart d'entre nous jouent, que nous nous rappelions que nous avons tous créé quelque chose dans le jeu et que donc le jeu entier en résultant est une combinaison de nos actions... je vous dis cela afin de vous démontrer à quel point de non viabilité est devenu ce jeu que nous jouons sur les douze Dynamiques. C'est si non viable, que personne n'a pu s'imaginer le Pont pour l'amener à son terme, même pas un début de Pont, jusqu'à ce que LRH arrive en 1950. Pensez à cela ! Nous pourrions donc tous être encore en train de descendre dans une direction de non viabilité dans le jeu. Et quand il existe autant de joueurs dans le jeu, et il ne s'y trouve qu'un seul... un seul type qui arrive, *un seul* type et qu'il trouve le début du chemin menant au terme du jeu, cela veut dire que ce jeu est vraiment non viable.

Et puis, regardez à quelle époque c'est arrivé : juste après la fin de la Deuxième Guerre Mondiale, où les joueurs étaient en train de tuer d'autres joueurs dans tous les coins de la planète. C'est complètement dingue de tuer d'autres joueurs ! Vous avez besoin de leur aide afin de manier leurs créations, etc. Mais si quelques-uns sont en train de dramatiser l'interférence en mettant du désordre dans le jeu, alors vous allez obtenir un conflit. Et vous allez entendre toutes ces dramatisations du bank dans le style : « Nous avons raison et vous avez tort ! » ou « Dieu est avec nous ! » et tout ce genre de choses. Au lieu de regarder cela comme étant simplement quelque chose que ces types ont oublié par rapport à leurs Dynamiques. Ils ne savent même pas dans quel putain de jeu ils sont ! Donc ce jeu était vraiment très non viable. Et juste en passant, Ron est un Maître des Jeux. Il en a été un des initiateurs, ou un inventeur de pas mal de jeux que nous jouons.

Imaginez maintenant que puisque je vous ai demandé de jouer ce jeu de faire des mock-ups, vous auriez tout oublié à ce sujet ! Mais si vous aviez tous pris des drogues, et moi pas, je pourrais donc venir et vous dire : « Hé ! Vous vous souvenez de ce jeu auquel vous aviez donné votre accord quand vous avez commencé à créer toutes ces choses ? Eh bien, à ce moment-là, ces types sont venus et vous ont donné des drogues, et c'était cela l'interférence. Donc, nous allons tout d'abord commencer par manier cela. » OK ? Et vous diriez : « Oh oui, pour sûr ! Et puis ensuite, nous pourrions monter sur le Pont dans ce jeu ». Et vous savez tous qu'au-dessus de Clair, il y a quelques Niveaux où vous ne faites rien d'autre que manier l'interférence qui était venue dans le jeu. Vous faites cela afin de retourner à l'autodétermination sur *vos propres Dynamiques*. Si l'interférence n'avait pas existé, alors le C/S pourrait presque vous dire : « Depuis Clair, après quelques petites séances, vous passez directement à OT 9 ! » Donc, ce jeu en particulier a un Pont spécifique pour l'amener à son terme. Vous obtenez toutes les considérations, les postulats, les interférences, et les créations, tout est manié. Et aussi l'aide manquée, car beaucoup de gens essaient d'aider des autres, mais ils ne savent pas vraiment comment parce qu'ils sont si confus en raison de l'interférence. Et retenez bien ceci : les thétans *savent* vraiment que pour avoir un jeu viable, vous devez avoir l'aide.

Dans la 11^{ème} Dynamique, vous avez le Pont pour arriver au terme du jeu dont ces Dynamiques font partie. Et nous avons aussi les fondements du jeu, et la façon dont un joueur peut en aider un autre. C'est facile, vous apprenez cela dans la Dianétique, et dans votre Manuel de Ministre Volontaire (*Volunteer Minister's Handbook*, ndt). Les Assists par le Toucher, comment aider des gens qui ont eu un accident, comment leur donner un Procédé de Localisation. L'aide. Voilà la 11^{ème} Dynamique, ou toute Tech particulière sur ce jeu particulier, le Pont, les facteurs d'aide et la vraie aide dans ce jeu, pour aider ce type à mieux jouer, etc... tout ça c'est la 11^{ème} Dynamique. OK ?

Et encore une autre chose à ce sujet: le jeu ne se termine pas à tout moment. Il y a des gens qui ont encore des cycles à faire, comment je vous le disais avant, pour les terminer. Ou d'autres aimeraient le jouer de meilleure façon et ce genre de choses. Et c'est donc la balance dans la tech entre :

(Il écrit sur le tableau.)

EXTÉRIORISATION ET HAVINGNESS.

Le plaisir, les gains et tout cela, dans un jeu, ce sont des choses qui sont basées sur une forme de havingness. Vous pouvez *avoir* un gain. Vous pouvez *avoir* de l'argent. Vous pouvez *avoir* une voiture. Pour pouvoir vraiment faire l'expérience d'une voiture, il vous faut en *avoir* une. Nous essayons donc de réhabiliter l'aptitude d'un individu à *avoir* des choses dans le jeu, et aussi s'il désire EXTÉRIORISER D'UNE PARTIE DU JEU OU DU JEU ENTIER.

(Il écrit sur le tableau.)

Prenons-là toutes les Dynamiques, car vous pouvez aussi *avoir* la tech du jeu, vous pouvez aussi *avoir* l'administration du jeu, et le jeu auquel il a été interféré, il vous faut mettre

le havingness de toutes les Dynamiques à nouveau en place. Ceci peut donc être lié avec les droits d'un thétan. Parce qu'il a le droit à sa propre logique, à sa propre santé mentale, pour passer à travers un jeu, et il a aussi le droit de *quitter* le jeu, donc l'extériorisation est en quelque sorte basé sur les Droits du Thétan, et cet havingness est basé sur les *Dynamiques* du jeu.

OK. Tout cela c'est quelque chose qui a à voir avec la 11^{ème} Dynamique. Comme vous êtes certainement sur le Pont, est-ce que vous avez des questions à ce sujet ?

(Il attend de voir si quelqu'un a une question, mais ce n'est pas le cas.)

Très bien. Avez-vous le sentiment d'avoir un bon point de vue sur ces Dynamiques maintenant ? Vous pouvez les voir d'une façon que personne là-dehors n'a jamais eue, à moins qu'elle n'ait eu une très, très bonne compréhension des travaux de LRH. Oui ?

(Une question du public.)

Dans ce jeu, il n'y a jamais eu d'accord au sujet de l'interférence, comme pour l'implantation ?

Non, aucun. Nous n'avons trouvé aucun accord d'avoir ces implants dans le jeu. Absolument PAS.

(Une autre question du public.)

Que font les parasites ? Est-ce que c'est une partie du jeu ? Ou bien est-ce entièrement de l'extérieur, ou un autre jeu ?

Non, non, pas du tout. Cela provient entièrement de l'extérieur. Ce n'est même pas un autre jeu. C'est un jeu parasite *sur* le jeu qui est en train de se faire, et c'est originé en général par, nommons-les, des Maîtres de Jeux mécontents. Ha ha ha ! Ils n'aiment pas le jeu, parce qu'on ne joue pas celui qu'ils voulaient jouer ! On nomme cela des dépités (*sour grapes*, ndt), ou en Espagne du *lait tourné (mala leche, ndt)*... sur l'Echelle des Tons...non ce n'est pas quelque chose de l'Echelle des Tons. Ce sont des jaloux, ce serait le mot français. *Hostilité Cachée* en serait très près aussi. Du *ressentiment*, oui... ce genre de chose qu'un être regardant un jeu dirait, comme : « Je vais le leur saboter, parce qu'ils ne jouent pas *mon* jeu ! »

Vous pouvez voir cela dans la vie de tous les jours. C'est quelque chose qui est dramatisé sur toute la surface de cette planète, même en Roumanie. Il y avait un type tout en haut et il voulait que chacun joue son jeu. Et il était le seul à pouvoir le gagner ! Tous les autres devaient être des esclaves. On appelle cela une dictature. Il ne reconnaît pas l'existence d'autres joueurs. Il essaie de leur faire croire que c'est lui qui les a créés. Et le ressentiment commence à monter, à monter, à monter, et finalement ils ne veulent plus jouer ce jeu. Alors, ils le jettent, *hop là !* Hors du jeu ! Et dans leur prochain jeu, ils ne veulent plus d'un type de ce genre là !

Mais supposons que Ceausescu revienne en Roumanie dans un autre corps et essaie de reprendre le jeu en mains, d'une manière très cachée. Ce serait un exemple d'interférer, à nouveau, dans le jeu. En reprenant cela, nous voyons qu'ils n'appréciaient pas le jeu dans lequel ils se trouvaient, alors ils l'ont quitté en se débarrassant simplement de Ceausescu. (A

noter que dans un grand jeu, on ferait cela en maniant toutes les choses avant de le quitter). Et puis, ils ont commencé un nouveau, sans lui, et maintenant il revient et essaie d'interférer avec. Et c'est comme cela que c'est en fait : en retournant à des jeux d'origine, pas celui dont nous parlons ici... peut-être que les chefs des planteurs étaient les Maîtres des Jeux de cette époque-là, mais personne n'aimait leurs jeux. Ha ha ha ! Et aujourd'hui, ceux qui avaient aimé ces jeux-là, eh bien ils travaillent avec eux pour interférer dans le jeu actuel.

Mais LRH a dit que tous les thétans sont fondamentalement bons. Donc, tout ce que vous avez à faire avec un planteur c'est de retourner sur sa Piste jusqu'au moment où il a accepté de faire un jeu du type d'interférence, et ensuite lui réhabiliter son propre but dans le jeu, et vous découvrirez que juste à ce moment-là ou avant, il jouait des jeux sur lesquels nous étions tous d'accords. Sur Excalibur, par exemple, vous avez un petit Pont pour les planteurs. Ha ha ha ! Où on peut faire qu'ils retrouvent cela. Il est réhabilité et il revient dans le jeu avec lequel il était originellement d'accord de jouer. Et il veut le jouer de la bonne façon, vous savez, avec ARC et KRC, etc. C'est donc un maniement pour toute personne, peu importe à quel point elle est mauvaise : vous la faites retourner assez loin sur sa Piste jusqu'au point avant qu'elle ne donne son accord pour interférer dans les jeux. Nous avons participé en donnant notre accord et en co-postulant ces jeux. Et on a beaucoup plus de plaisir dans ce genre de jeux, et beaucoup plus de gains aussi. Il se trouve que nous savons aussi, depuis Excalibur, que *tous* les planteurs ont été eux-mêmes trahis. Et ils n'ont aucun plaisir et aucun gain. Et ils n'obtiennent aucune reconnaissance, après que vous sachiez tout à leur sujet. Ha ha ha !

Cependant, il existe des personnes sur cette planète qui sont encore sous l'influence de ces gens de l'interférence. Quelques pourcent, et nous les appelons des suppressifs. Mais nous avons le Pont pour eux aussi. Il faut qu'on ait cela sur ce Pont, parce que c'est le Pont qui nous mène au terme de ce jeu, et ce jeu a des interférences, alors il faut qu'on en tienne compte. OK ? Bien, je pense qu'il est temps de faire une pause-café, parce que vous avez reçu là bien des nouvelles données qu'il vous faut regarder, et puis il commence à faire chaud. Il est six heures. Ensuite, nous reprendrons avec quelques Dynamiques en plus, OK ? Merci beaucoup.

(Pause-café.)

Nous commençons maintenant la deuxième partie, et nous continuons avec les Dynamiques depuis le haut vers le bas. Nous avons regardé l'aspect administratif et le technique et comment arriver au terme du jeu ou comment aider les gens à passer à travers le jeu.

Nous arrivons donc à la 10^{ème} Dynamique.

(Il écrit sur le tableau.)

10^{ÈME} DYNAMIQUE : L'ÉTHIQUE DU JEU.

Nous pouvons maintenant probablement plus facilement comprendre ce qu'est l'Éthique. Elle consiste fondamentalement en deux choses que vous devez comprendre afin de

la mettre en place. Une des deux est le « non-interférer » avec le jeu, ce qui veut dire rester dans les limites des règles du jeu.

(Il écrit sur le tableau.)

1. RESTEZ DANS LES LIMITES DES RÈGLES DU JEU.

Qu'est-ce que cela signifie ? Cela veut dire que si Paul fait une création, et que les règles du jeu disent que tu es censé accuser réception à cette création ou jouer avec d'une façon ou d'une autre, vous n'allez pas la peindre en noir et la cacher à quelque part. Ou vous n'allez pas essayer de la casser en morceaux et allez les jeter dans un coin perdu de l'univers. En d'autres termes, nous avons cette chose qui concerne l'appartenance. Un échange agréé.

(Il écrit sur le tableau.)

UN ÉCHANGE AGRÉÉ.

Cet échange peut être sous la forme de communications, il peut être un produit et des services contre quelque chose de valeur. Et vous savez, sans même parler des implanteurs et de l'interférence, ce n'est pas OK de voler quelque chose appartenant à autrui. Et si le type occupe son corps, ou au moins est responsable de son corps, ce n'est pas OK de le lui prendre en lui tirant dessus. Vous pourrez remarquer que dans le domaine des lois, ils comprennent un tout petit peu de choses au sujet du jeu. Dans la plupart des pays, ils ne laissent pas que la façon de punir quelqu'un soit basée uniquement sur une décision individuelle, mais il y a un groupe de gens représentatifs qui sont aussi des joueurs dans le jeu, comme un jury, des jurés durant un procès, et ce sont eux qui doivent vraiment prendre la décision. La personne qui est le juge n'est intéressée que par le point de vue du Gouvernement qui veut que les lois soient appliquées. Les avocats des deux parties sont uniquement intéressés par leur propre client, même s'il est un procureur de l'Etat. Donc quand il y a une situation grave de règle non appliquée, ils ont ces gens qui vont décider. Ils sont censés ne pas avoir une quelconque connivence avec la personne accusée ou avec le gouvernement, ils sont censés être entièrement impartiaux.

C'est un système raisonnable dans un jeu qui ne serait pas interféré, cela fonctionnerait pas mal du tout. Ils laissent à un groupe de joueurs de décider si c'est contre les règles du jeu ou pas. Mais comme nous le savons, ils font des erreurs, et quelques fois elles sont vraiment illogiques. Mais fondamentalement, si une personne fait de l'ordre dans ses Dynamiques, qu'elle essaie *d'augmenter* la qualité des choses, et si elle comprend les droits des autres êtres dans le jeu, habituellement, elle n'a pas d'ennuis.

Il existe aussi un problème, que LRH a décrit dans des Lettres de Règlement, appelé la Loi du Troisième Parti. Cela s'applique quand vous avez deux personnes dans un conflit et on ne peut pas le résoudre. Il disait qu'il fallait chercher le Troisième Parti qui cause le conflit. Malheureusement ce genre de choses peut se trouver au niveau du gouvernement, et se mettre en place dans ce que nous appelons des *scénarios*, pour tourmenter des gens qui seraient normalement entièrement innocents. Donc, fondamentalement, dans un jeu où il n'y a pas

d'interférence, si vous connaissez les quelques règles basiques du jeu, l'appartenance, l'échange et la Loi du Troisième Parti, alors le jeu va se passer de très bonne façon. Mais, le second jeu, dans un jeu qui est interféré, est cependant :

(Il écrit sur le tableau.)

La seconde partie est :

2. RECONNAÎTRE ET MANIER L'INTERFÉRENCE ET SES EFFETS.

Et c'est certainement la partie la plus ardue de ce jeu, en raison de tous ces mensonges qui ne font pas partie des accords antérieurs. Ils sont aussi sur ce genre de lignes et font du Troisième Parti ; de plus, bien de ces choses se trouvent un niveau sur l'Echelle des Tons qui est assez difficile à reconnaître et à différencier, à moins que vous soyez très bien entraînés :

(Il écrit sur le tableau.)

1,1 HOSTILITÉ CACHÉE.

C'est vraiment le ton comme on le connaît avec le sourire sur le devant et le couteau caché dans son dos. C'est le ton principal sur lequel ils travaillent parce qu'ils œuvrent à trahir tout un chacun ; ils doivent agir dans un jeu déjà existant parce qu'ils sont des parasites ; ils prennent donc les accords que vous avez faits dans le jeu, un petit peu de vérité, vous voyez ? Et ils attirent la personne avec ces arguments et puis, tout à coup, ils tournent tout dans l'autre sens et *tchac* ! Ils lui plantent le couteau dans le dos : trahison.

Beaucoup d'entre vous ont déjà découvert cela en faisant les Niveaux sur le Pont. Et ils l'ont aussi remarqué dans la vie, p.ex. : le type vous a dit qu'il aimerait que vous investissiez de l'argent afin qu'il puisse commencer un commerce quelconque, mais en fait il va le dépenser pour acheter des drogues ou pour jouer au casino, ou quelque chose de ce genre. C'est vraiment de la trahison, il ne va jamais vous le rembourser, oubliez cela ! Et c'est ce genre de personnes qui font que le jeu ne donne pas autant de plaisir. Mais souvenez-vous que ces gens-là, sur leur propre Piste du Temps, durant leur éducation, ont subi de l'interférence, et ils peuvent être aussi maniés sur le Pont, pour autant que nous arrivions à les amener dessus ! Et là, nous arrivons à la partie ardue de l'Ethique. C'est difficile de reconnaître de l'out-Ethique dans le jeu, jusqu'à ce que vous connaissiez les règles et que vous puissiez reconnaître l'interférence. Mais nous regardons là toutes les zones du jeu, les douze Dynamiques, et nous savons que l'accord était au départ de jouer sur toutes ces Dynamiques et d'en retirer du plaisir, des gains et de la reconnaissance (approbation, acceptation), en d'autres termes de la *viabilité*. Que le jeu continue et qu'on ait du plaisir. La partie ardue est donc, en fait, le maniement de l'effet. Vous voyez : le maniement de l'effet (il montre le tableau). Reconnaître et manier l'interférence et l'effet de cette interférence.

Reconnaître est la première étape, et le maniement est un tout petit peu plus difficile. Dans la Ron's Org, nous avons par exemple un règlement de comment manier l'Ethique par rapport à ce que nous faisons.

(Il écrit sur le tableau.)

L'ÉTHIQUE SE MET EN PLACE VIS-A-VIS DE TOUTE INTERFÉRENCE QUAND UNE PERSONNE MONTE SUR LE PONT.

C'est une règle très simple, et c'est la seule que nous avons. Vis-à-vis de toute interférence quand des gens montent sur le Pont. Vous voyez la simplicité de cela. Une fois que vous avez le Pont, vous pouvez améliorer le jeu, vous pouvez les amener à travers le jeu, vous pouvez les aider. Donc l'interférence *la plus grave* c'est d'empêcher *cela*. Parce que s'ils arrivent à empêcher de monter sur le Pont, alors tout le monde va rester piégé dans le jeu. Vous pourriez dire : « Il y a de l'Éthique non en place au Moyen-Orient, il y en a en Chine, et aux USA, allons manier tout cela ! ». Mais non, vous ne devez pas absolument faire cela. Pas *maintenant*. C'est un gaspillage de temps. Parce que vous devriez « avoir » en même temps, souvenez-vous : l'Éthique est mise en place pour que la Tech se mette en place ; il vous faudrait donc avoir un plan prêt afin de pouvoir amener ces gens sur le Pont une fois que leur Éthique serait à nouveau en place, et actuellement vous n'avez pas assez de C/Ses et d'auditeurs pour accomplir cela, donc vous allez perdre votre temps. *Combien de fois* déjà des gouvernements ont essayé de remettre l'Éthique en place, sur leurs propres employés, dans le monde du commerce ou sur les gens de leur peuple ? Il y a toujours une rechute qui arrive juste après cela. Vous savez ? Ca continue tout simplement. Aux USA, il y a eu Watergate, et Irangate, etc. Et maintenant UFO-gate ! Ha ha ha !...de la dernière conférence...

OK. Vous voyez donc ce qui va se passer. Vous allez gaspiller votre temps et votre énergie dans le jeu. Mais cela (et il montre le tableau où il est écrit : *l'Éthique se met en place vis-à-vis de toute interférence quand des gens montent sur le Pont*) est très efficace. Nous avons mis en place exactement comment mettre l'Éthique en place : vous mettez l'Éthique chez quelqu'un en place jusqu'à ce que la personne s'arrête d'empêcher d'autres de monter sur le Pont. Vous voyez ? Dans le cas d'un implanteur, ou d'une personne du genre résistive, nous avons réalisé jusqu'où on les audite, télépathiquement, ou en-dehors d'une séance normale. En d'autres termes, jusqu'où faites-vous votre audition ou votre Éthique ou votre maniement sans obtenir d'échange ? Juste jusqu'au moment où ils changent et voient l'avantage de faire le Pont, c'est tout. Ils le voient et disent : « Oh, OK, je ne m'occupe plus de cela, je ne vais plus empêcher qui que ce soit de monter sur le Pont ! » ou « OK, c'est ça la meilleure manière de procéder. C'est bien ! ».

Les gens qui sont sur Excalibur savent ce dont je parle parce qu'ils rencontrent un grand nombre d'implanteurs, et on les manie et ils ne sont plus des implanteurs. Nous essayons de manier les cas des autres gens, et chaque implanteur que vous laisseriez là serait ensuite encore là et vous devriez le manier plus tard de toutes façons, c'est donc un cycle non terminé. Nous les faisons donc revoir ces choses jusqu'à ce qu'ils puissent prendre conscience de la valeur de la vérité et du Pont, et comment le jeu fonctionne ; à ce moment-là, habituellement, ils sont à nouveau en ordre et ils vont même se porter volontaires pour aider d'autres sur le Pont.

Et nous investissons un peu de temps avec cela, car souvenez-vous en : en regardant le non viable de l'état du jeu actuel, les gens qui interfèrent dans le jeu ont pas mal de lignes de

contrôle. Vous regardez cela comme vous regarderiez une dictature. Un dictateur va peut-être contrôler un million de personnes. Donc, si vous arrivez à amener ce dictateur sur une chaise et que vous l'auditez... et cela s'applique la même chose à un implanteur qui contrôle énormément de choses par ses lignes télépathiques ou ses scénarios, etc... donc si vous arrivez à changer cela, il pourra aussi diriger et contrôler cette quantité de gens dans la direction d'une amélioration dans le jeu. Donc fondamentalement, tout ce que nous faisons en Ethique est de dire que chaque personne a un vecteur d'aide dans ce jeu. Pour certains, il est dirigé vers le bas. D'autres n'en ont pas. Tout ce que nous faisons est de le changer jusqu'à ce qu'il les fasse progresser, améliorer le jeu ou en sortir, et là l'Ethique est en place. A ces points (*il écrit sur le tableau*), pas d'Ethique... ici, n'est *pas en place – aucune – et en place*. Est-ce que ça vous donne une vision plus simple de ce qu'est l'Ethique ? *Hmm ? Ok*.

Maintenant je vais annoncer quelque chose à tous les C/Ses que j'ai entraînés : je les considère comme des *Kha Khans*. C'est un vieux terme mongol pour nommer une personne qui avait accompli un acte de bravoure ou d'héroïsme dans leur armée (les Mongols étaient tous dans l'armée) et cela signifiait qu'elle pouvait être graciée dix fois de la peine de mort. Et LRH l'avait utilisé dans l'Organisation Maritime ; la personne qui recevait cette nomination, à chaque fois qu'elle était ennuyée par une action d'éthique qui était menée à son encontre, pouvait dire : « OK, j'utilise une de mes vies Kha Khan, annulez cette action ». Ce n'est pas quelque chose à donner à la légère, car vous devez reconnaître la valeur de cette personne par rapport à l'aide qu'elle donne à ce jeu.

Il existe tellement d'interférence, et la plupart du temps elle est justement *dirigée* contre ceux qui vont aider les autres à mener le jeu à son terme. Si vous n'avez pas une sorte de protection pour ces gens qui sont en train d'essayer d'aider, ils vont être attaqués par l'opposition, par l'interférence et seront invalidés, invalidés, invalidés par cette Loi du Troisième Parti, pour finalement ne plus être capable d'aider qui que ce soit. Ils vont se rapetisser, devenir tout petits. Et c'est une nouvelle preuve que les thétans sont fondamentalement bons en terme de viabilité du jeu. C'est ce qui est bon : le type désire un jeu plus viable. Il désire ces choses : le plaisir, les gains, la reconnaissance (acceptation, approbation), et aussi l'intérêt, l'amélioration, l'intelligence.

Vous connaissez le mécanisme : LRH l'a mis sur papier, et je suis sûr que vous l'avez tous expérimenté durant vos séances, c'est que quand un thétan a commis un Acte Néfaste, ou qu'il *croit* en avoir commis un, *il va réduire sa puissance*. Il devient plus petit. En Puissance, en ARC, en KRC, en tout. Vous voyez ? Cela veut dire qu'il met l'Ethique en place sur lui-même. Si une personne n'était pas fondamentalement bonne, eh bien chaque fois qu'elle commettrait un Acte Néfaste, elle deviendrait plus puissante. On pourrait aussi dire qu'elle devient plus logique, parce que vous avez certainement remarqué que les criminels, même ceux qui n'ont pas de problèmes financiers, deviennent très illogiques et finissent généralement très mal après avoir fait des choses un peu folles, en se faisant tuer par des concurrents ou par la police. Ils ne deviennent pas plus logiques; ils n'aident pas plus de gens à amener le jeu à son terme, bien évidemment. Au contraire, ils essaient d'avoir plus de gens coincés dedans.

Et nous utilisons cela aussi dans l'audition, comme vous l'avez probablement remarqué : si une personne a, disons, cette grandeur là, et on lui fait parcourir tous ses Actes Néfastes, alors elle...

(Il écrit sur le tableau.)

CE TYPE, MOINS SES ACTES NÉFASTES = DEVIENT PLUS GRAND.

Plus de puissance. OK ? C'est utilisé sur de nombreux Niveaux. Et nous savons aussi sur le Pont que si un pc a beaucoup d'attention sur des cycles incomplets dans le jeu... ce qui inclus les actes néfastes, en passant, car ce sont des cycles incomplets... si nous manions les cycles incomplets avec lui, il va devenir plus grand. Vous voyez ce que je veux dire. En d'autres termes, toute attention fixée dans le passé sur la Piste du Temps, sur des cycles incomplets, sur des choses qu'il avait créées dans le jeu, mais qu'il n'a pas encore maniées, toutes les choses de ce genre vont amoindrir sa puissance. Et donc, tout ce que vous avez à faire sur le Pont c'est de terminer tous ces cycles incomplets et redonner au thétan sa puissance, ou à la grandeur de niveau de conscience qu'il avait à l'origine.

Ah...encore un autre cycle dans la Dixième Dynamique que vous aimeriez peut-être mieux comprendre : LRH nous a donné une Tech qui peut être utilisée complètement en-dehors de l'audition, sur la Dixième Dynamique, sans audition, pour améliorer la grandeur, ou le niveau de conscience, ou la prospérité d'un thétan. Et c'est appelé les *Conditions*. Et c'est une Tech de *jeu*, c'est à appliquer là dans le jeu. Sur chaque Dynamique, dans n'importe quelle situation, pour tout ce que vous désirez.

Normalement vous commencez les Conditions depuis Non-Existence, ensuite Danger, Urgence, Normal, Affluence, Puissance... c'est comme cela que c'était originellement. Mais, en raison de l'interférence dans le jeu, il a aussi découvert des gens qui passent du côté de l'interférence, il a donc rallongé cette liste avec des Conditions inférieures : Risque, Doute, Ennemi, Trahison, Confusion...de haut en bas.

La chose intéressante avec cela, c'est qu'il a donné pour chaque Condition une formule. C'est un procédé d'application pour la zone où cette Condition existe. Ce n'est pas nécessairement sur le thétan, le joueur lui-même, cela peut être sur ses Dynamiques, dans le travail ou sur sa Deuxième Dynamique, ou même la Cinquième. Peut-être que les arbres meurent dans le bois. Mais en employant les formules, vous pouvez amener la statistique, ou disons que vous pouvez améliorer ce domaine jusqu'à ce qu'il se retrouve à Puissance. Il nous a donc donné là en fait un procédé à faire en solo, sans audition, à appliquer dans une zone et qui peut aider une personne ou une zone de ce jeu à se remettre en ordre et à mettre son Ethique en place.

Tout cela est donc là installé dans le jeu comme une série fondamentale de formules, ou une série fondamentale de Conditions. Nous avons découvert que les thétans sont supposés apprendre de cela en traversant le jeu : ils peuvent améliorer leurs propres Conditions. Souvenez-vous aussi de la bonne vieille chose au sujet de l'aide : l'aide est la clef d'un jeu viable. Nous avons donc là un procédé ou des procédés que chacun peut appliquer, et qu'il peut utiliser pour aider quelqu'un d'autre aussi, du moment qu'il ne les utilise pas pour les

invalider ou en leur assignant la mauvaise Condition ou en ne leur donnant pas la formule correspondante. Je vous donne un exemple : quelqu'un dit : « Je n'aime pas voir que les arbres autour de ma maison soient en train de mourir. » Il demande au type : « Savez-vous pourquoi ils sont en train de mourir ? » Mais il ne le sait pas. Donc vous savez qu'il se trouve à Non-Existence quant au pourquoi ses arbres meurent. Et manifestement il n'aime pas cela, il désire donc améliorer cela. Il n'a pas trouvé ce qui est demandé ou qu'est-ce que ces arbres désirent. Vous voyez ? Il n'est pas entré en communication avec eux, ou pour les gens qui ne croient pas qu'on puisse parler aux arbres, il n'est pas sorti pour les inspecter et trouver ce qui les tue, etc. Et s'il appliquait cela, il pourrait ensuite manier la Condition de Danger dans laquelle se trouvent ces arbres, et les amener à Urgence et jusqu'à Normal, etc. jusqu'à qu'ils soient de nouveau à Puissance. Ce serait une façon d'appliquer les Conditions avec une Cinquième Dynamique, les formes de vie.

Vous comprenez que ce dont je vous parle c'est une ensemble de technologie de l'Éthique divisée dans le maniement : des cycles incomplets, des actes néfastes, de l'appartenance, de l'échange et des règles, de la reconnaissance du Troisième Parti ainsi que de l'interférence et de ses effets ; c'est aussi reconnaître l'hostilité cachée, et de mettre l'Éthique en place chez les gens qui sont en train d'essayer d'empêcher d'autres de monter sur le Pont, et l'application des Conditions correctes. OK ? C'est donc une belle Dynamique qui vous aide à améliorer la viabilité du jeu. Et c'est comme de monter sur le Pont en auditant : vous avez des gains en appliquant la Tech correctement, vous avez du plaisir à le faire, et vous avez la reconnaissance de tous ceux qui s'améliorent grâce à cela. Des questions ? Mais juste en passant, il est clair que cela peut être aussi mal appliqué, cela peut être une fausse éthique pour le jeu, et donc vous pourriez arriver au niveau de l'Éthique des fidèles d'Al Capone, qui était totalement en-dehors des règles du jeu.

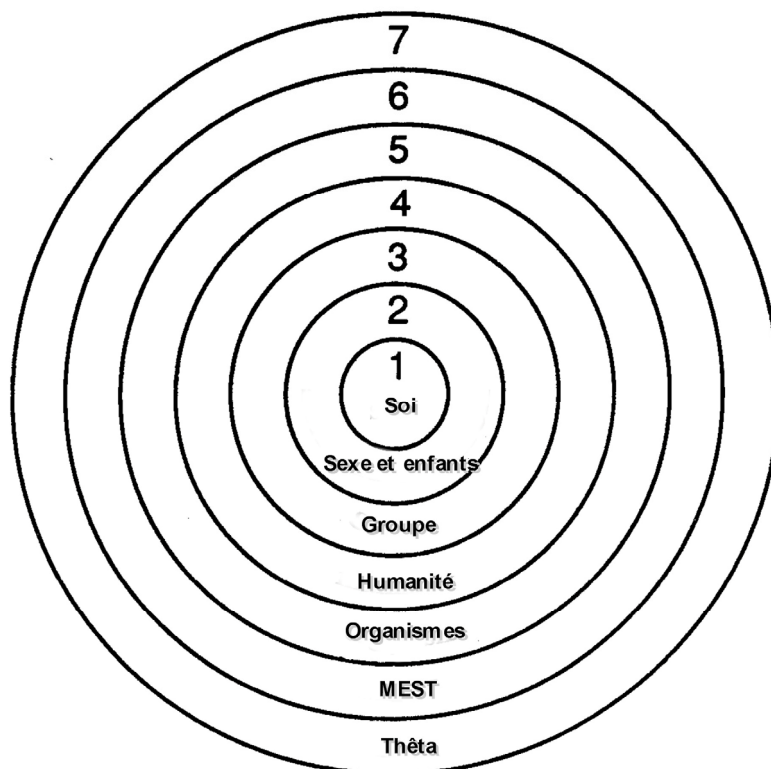
J'aimerais vous faire encore une déclaration supplémentaire à ce sujet, c'est la suivante : vous pourrez peut-être analyser un gouvernement, une religion, ou un groupe de gens quelconques, pour voir comment ils appliquent l'Éthique à leurs membres, ou aux gens en-dehors de leurs groupes... je vous rappelle que si vous savez dans quel jeu vous vous trouvez et vous avec la technologie correcte pour ce jeu, elle va fonctionner pour tout le monde, personne n'en est exclu, OK ?...donc, si vous avez un groupe qui pratique l'exclusion, avec l'argument que ces gens ne sont pas assez bons, ou ces gens ne devraient pas y avoir droit, ou qu'ils sont des infidèles, ou des barbares, ou des non-croyants, alors cela signifie qu'ils n'ont pas la Tech correcte... ou l'Éthique correcte. Vous comprenez cela ? En écoutant cette conférence, vous comprenez à ce point déjà beaucoup plus au sujet des jeux que n'importe qui sur cette planète. Ha ha ha !

Et LRH nous a donné encore une autre Dynamique très intéressante, au-dessus de huit, la Neuvième Dynamique, l'Esthétique.

(Il écrit sur le tableau.)

9^{ÈME} DYNAMIQUE : L'ESTHÉTIQUE.

Pourquoi est-ce qu'elle est une Dynamique si élevée ? Juste en dessous de l'Éthique, incluant tout ce qui se trouve au-dessous d'elle ? Au fait, vous savez comment LRH a décrit les Dynamiques : elles sont comme des cercles concentriques, les uns dans les autres, chacun englobant une zone toujours plus importante dans le jeu (*il le dessine sur le tableau*).



Rappelez-vous que je vous avais parlé de l'administration du jeu : c'est la façon dont chaque joueur jouerait à travers tout le jeu avec sa logique, il passerait par le cycle de création et ensuite celui de l'expérience, etc., et toutes ses Dynamiques y seraient incluses. C'est ça le *Management* du Jeu.

Réalisez aussi que : ces Dynamiques existent *parce que* c'est un jeu complexe, elles sont là pour y maintenir de l'ordre afin que puissiez comprendre... c'est comme un système de classement, vous voyez, afin que vous puissiez jouer dans différentes zones et que vous ne deveniez pas confus. Donc la Douzième Dynamique, chacun dans le jeu joue à travers, comme cela. La Onzième Dynamique, la Tech doit pouvoir être appliquée à chacun. Il doit exister un Pont pour tout le monde afin d'arriver au terme du jeu. L'Éthique doit comprendre toutes les façons dont quelqu'un pourrait s'éloigner du jeu, et que l'Éthique puisse le ramener dans le jeu ou du bon côté afin qu'il puisse recevoir de la Tech afin de pouvoir terminer le jeu.

Donc, nous arrivons à la Neuvième : l'Esthétique. Il faut que vous sachiez encore ce que LRH a dit au sujet de différentes choses. Par exemple, il a dit au sujet de l'art : que l'art est la Qualité de la Communication. Et il a dit aussi que les artistes guident ou montrent le

chemin vers une meilleure civilisation. Ils sont les animateurs, ceux qui montrent des idées de comment les choses pourraient être meilleures. Donc, s'ils sont comme les indicateurs dans la direction du futur et dans comment il pourrait être meilleur, alors dans toutes les autres zones du jeu, si des gens voient des artistes ou qui que ce soit les guidant vers une idée meilleure, cela va améliorer la viabilité du jeu, simplement déjà par des *idées* d'une amélioration de la qualité, de la viabilité. Ils peuvent donc guider les gens à l'idée de l'Éthique (ou les ramener à une idée de l'Éthique), de la Tech et de l'Administration du Jeu.

Souvenez-vous de ce que cela signifie et combien de domaines artistiques il existe vraiment. J'ai travaillé dans le domaine esthétique et je dirais que fondamentalement chaque forme d'art, que cela soit l'écriture, la musique, la peinture, etc., chacune a des possibilités infinies. Toutes les possibilités n'ont donc pas encore été expérimentées. En d'autres termes, on peut encore faire mieux, on peut faire de nouvelles choses, et on peut améliorer quelque chose d'existant. Donc : d'infinies possibilités !

Vous pouvez ainsi trouver de l'art dans le design de bateaux, ou de maisons, ou d'intérieurs (du moment où il existe une infinité de possibilités à disposition, cela peut être ensuite considéré comme étant une forme d'art). Des « possibilités sans borne » seraient une bonne façon de nommer l'art. Donc toute activité qui n'est pas, disons, d'une conformité fixe... cela ne signifie pas qu'il faudrait construire un pont peut-être très esthétique, mais qui s'écroulerait si quelqu'un marchait dessus... ça ne servirait à rien et serait un acte néfaste. Non, construire un pont qui soit praticable, mais plus joli que du béton nu, avec une plus belle architecture, par exemple. Ou bien, il pourrait être plus pratique, comme par exemple, vous voyez le pont là-bas, eh bien il a des places dessous pour ranger les bateaux, ce qui est très particulier. C'est une bonne double utilisation d'un pont. Pas uniquement pour le trafic au-dessus, mais pour y ranger les bateaux hors de l'eau en dessous. Je me suis d'ailleurs demandé en le voyant, si le gouvernement, ou les autorités communales, qui l'ont construit, étaient au courant qu'il allait aussi servir de place pour ranger les bateaux ? Vous voyez, c'est une amélioration d'une utilisation fonctionnelle de ce pont. Mais dans certains pays, ils viendraient et diraient : « Hé, vous ne pouvez pas faire cela, cela peut endommager le béton... » ou quelque chose de ce genre, *blablabla*, conformité, conformité, conformité... : « Vous ne pouvez pas faire cela ! »

Maintenant, imaginez l'interférence dans le jeu (1,1, Actes Néfastes, faire croire aux gens qu'ils sont sans puissance, qu'ils ne peuvent pas sortir du jeu), comment est-ce qu'elle s'applique aux artistes et à la Dynamique de l'Esthétique. Parce qu'ils ont tous des cas, ils ont des incidents sur leur Piste du Temps quand ils ont déjà eu affaire à ces types, ceux de l'interférence, et qu'ils ont pris quelques-unes de leurs idées, ce qui résulte en de l'esthétique très *bizarre* sur cette planète.

Je l'ai déjà mentionné dans un Briefing de Tech, en parlant du Musée Pompidou de Paris. On y trouvait de vieilles peaux de bananes, des souliers sales, des baskets, collés sur de la toile et barbouillés de peinture. Et ça sentait mauvais. C'était dans le Musée Pompidou. C'était de l'Art Moderne. Quel est le niveau de civilisation qui peut produire ce genre de choses ? En regardant seulement cela par rapport au niveau de ton, il faut comprendre que quand un artiste sort dans la rue, il va voir des détritiques empilés dans les rues et comme il ne

fait que dupliquer ce qu'il voit.... l'amélioration de la qualité serait alors qu'il a amené cela dans un musée avec air conditionné ! Ha ha ha !

Et cet artiste gagne un certain *statut* grâce à cela. Et, il a été évidemment encouragé par les gens qui veulent une société comme celle-là pour les gens. C'est la partie la plus horrible de cela, car quand l'interférence est au pouvoir, dans le gouvernement, elle va seulement encourager le niveau de Ton qu'elle désire voir dans la société. Et comme je le disais dans cette conférence, ne mettez pas nécessairement l'Ethique en place sur cet artiste... à moins qu'il soit dépendant à des drogues, donc là vous l'aideriez à s'en sortir... mais *auditez-le* et il va produire du meilleur art. Parce qu'en fait, sa peinture ou ce qu'il montre, c'est ce qu'il voit dans la réalité de son environnement. Ce n'est pas lui qui en est la *cause*. Il vous montre simplement : « C'est ça la qualité de la communication que je vois dans mon environnement ». Nous l'amenons donc à un plus haut niveau sur le Pont où il peut voir différentes qualités et comprendre ce qu'est le jeu.

Dans le monde de la musique, ils ont une musique assez folle ces temps... et on paye pour l'avoir... des étudiants dans des universités en Hollande et en Allemagne (ils montrent des documentaires durant des heures à ce sujet), qui vont dans des cimetières d'autos et ils prennent des pièces diverses, des pare-chocs ou ce genre de choses, et ils tapent dessus avec des marteaux. Et ils disent : « *Ouaouh ! Super !* », et ensuite, ils amènent tout cela dans une salle de concert, pendent tous ces objets et ils font un concert pendant une demi-heure en tapant sur eux (ce n'est pas une blague, cela existe vraiment !) C'est dans le domaine de la musique, un peu similaire à ce dont je vous parlais au sujet du Musée Pompidou. Ils communiquent que cette partie de la civilisation est en perdition. Et le pire c'est que c'est vrai ! Vous ne pouvez pas les blâmer de leur communication. Mais vous pourriez aussi dire que beaucoup d'espoir d'améliorer le jeu a disparu.

(Il écrit sur le tableau.)

NIVEAUX DE CONSCIENCE.

Vous savez, vous avez cela en Scientologie, LRH les avait notés de Reconnaissance à Source, et ils se retrouvaient sur l'organigramme. Tous les Niveaux de Conscience sur l'organigramme. Et on passait de la Division Un, à Deux, à Trois, à Quatre, à Cinq, à Six et à Sept. Et regardez ce que vous aviez là, en-dehors de l'org et dans la société, LRH le savait très bien.

Il est descendu encore plus bas, mais ce sont les quatre dont nous avons besoin :

(Il écrit sur le tableau.)

AIDE

ESPOIR

DEMANDE D'AMÉLIORATION

PEUR D'EMPIRER

Cette sorte d'artistes se trouve quelque part dans ces eaux-là, vous voyez ? Quelques-uns font ces choses comme « demande d'amélioration », et quelques autres font ces choses parce qu'ils ont « peur que les choses empirent ». Mais souvenez-vous de ce que je vous disais, ils n'ont pas d'espoir. Si nous pouvions juste les amener à Espoir et à Aide, ils pourraient peut-être commencer à voir plus d'esthétique allant dans la direction d'un jeu viable. OK ?

L'esthétique est donc très importante dans les Dynamiques parce qu'elle montre le chemin, ou dans un jeu très interféré, elle montre une sorte de Pas d'Espoir, et vous montre peut-être où on aurait besoin d'améliorations, ou pour quoi on devrait se faire du souci car cela empire encore plus.

L'Homme a toujours eu dans ses traditions et ses légendes, des histoires de quête de la vérité. Et je peux vous dire que l'EP complet de ce jeu dans lequel nous nous trouvons, c'est d'avoir chaque thétan, chaque joueur, découvrant la vérité. Mais je n'entends pas qu'une seule vérité, j'entends la vérité dont parlait LRH dans les Axiomes, où il dit que la vérité ultime serait un as-isness. Le moment exact, la localisation exacte, la forme exacte, l'événement exact, et l'appartenance exacte. Vous voyez ? C'est ce dont je vous parlais en vous disant de créer quelque chose, de la regarder, et de vous souvenir comment vous l'aviez créée, etc., et cela va disparaître. C'est la vérité pour cette création, et ce n'est plus un cycle incomplet. Et si vous avez aussi libéré tout le Thêta qui y était attaché, vous avez alors fait la prochaine étape, qui est de retourner Thêta à son état inné. Ce qui est en outre une autre partie de la vérité. C'est que Thêta *est*. Pas de masse, d'énergie, d'espace ou de temps, mais qui a la puissance de postuler, de percevoir, etc. Vous voyez ? Axiome Un : *La vie est fondamentalement un statique.*

Avec les Axiomes Un et Deux (*La vie est fondamentalement un statique, et Le Statique a la faculté de considérer, de postuler et d'avoir des opinions*), vous pourriez arriver à une compréhension du jeu entier. Et croyez-moi, si vous allez à travers toutes les Dynamiques et vous montez sur le Pont, etc. vous allez arriver à une compréhension de ces deux Axiomes ! Ha ha ha ! Mais cette quête de la vérité, ils l'ont utilisée dans beaucoup de légendes sur la Quête du Graal, qui n'est pas nécessairement quelque chose de religieux, mais une chose dans laquelle la Vérité se trouve, dans laquelle vous pourrez trouver la Vérité. C'est une légende en Angleterre, en France, et probablement au Tibet et en Inde aussi. Et beaucoup de gens sont morts et se sont égarés du mauvais côté en cherchant cela. Nous avons des tas d'histoires à ce sujet. Beaucoup de philosophes, de grands penseurs, des écrivains, des artistes s'en sont approchés, mais quelque chose a interféré et ils ne sont pas arrivés au bout, ou ils n'avaient pas la technologie pour le faire. Regardez le « Faust » de Goethe, il y avait cet

homme qui recherchait cela, tout ce savoir, et à la fin il atterrit du côté des implanteurs et il est trahi.

J'ai écrit...cette musique moderne... taper sur des bouts de métal... j'ai voulu donner une alternative à cela quand j'ai réalisé que nous avions une vaste technologie sur le Pont, j'ai voulu représenter la Douzième Dynamique, alors j'ai écrit ce morceau de musique intitulé « *Le Graal* », comme un morceau d'esthétique en honneur de cette quête. Je viens d'en faire améliorer l'arrangement (il faut toujours essayer d'améliorer la qualité !) et j'ai pensé que vous seriez intéressés de l'écouter, car pour moi c'est vraiment une alternative à ces coups sur des pare-chocs...

(Le morceau « Le Graal » est diffusé dans la salle.)

[Applaudissements]

Vous voyez l'idée ? Il peut toujours y avoir une meilleure esthétique sur cette planète et le plus d'artistes nous obtenons sur le Pont et le mieux ce sera dans le futur. OK ?

Nous arrivons à la Huitième Dynamique... nous descendons à la Huitième Dynamique, et LRH avait pris ce symbole, qui est le symbole mathématique de l'Infini.

(Il écrit sur le tableau.)



8^{ÈME} DYNAMIQUE : L'INFINI.

*Unendlichkeit*¹ – un état de quelque chose qui est sans fin : nous utilisons le terme allemand pour définir en anglais (en français, cela n'est pas nécessaire, car la définition d'infini comprend déjà cela, ndt). LRH disait donc... quand il parlait de cela durant ses propres conférences... il donnait ce symbole-là et vous pouviez mettre n'importe quoi derrière ce symbole aussi longtemps que cela embrassait toutes les autres Dynamiques au-dessous : de la Septième à la Première. Dans l'Eglise à l'époque, c'était dit de cette manière pour chaque personne qui aurait été religieuse et qui aurait encore pratiqué sa propre religion, car la Scientologie acceptait tout le monde de n'importe quelle religion. Et normalement, dans presque toutes les religions connues, il existe un *Pourquoi* ou un *Comment* ou une *Raison* expliquant pourquoi les choses existent et pourquoi les gens existent.

Aujourd'hui, avec ce que nous savons des Dynamiques supérieures, on pourrait nommer cette Dynamique :

(Il écrit sur le tableau.)

¹ *Unendlichkeit* : en allemand: infini.

DES JOUEURS COMME SOURCES.

En d'autres termes, si vous amenez le Pont jusqu'à la fin du jeu, pour chaque joueur, vous découvrirez que la combinaison de toutes leurs séances mises ensemble donneraient le total de toute la matière, l'énergie, l'espace, le temps, les formes de vie et toutes les autres Dynamiques, inclus leurs propres jeux individuels dans le jeu... tout cela additionné serait le total de tout ce qu'ils auraient audités durant toutes leurs séances au total.

Nous arrivons là à un sérieux « *Schwerpunkt*² » qui est pourquoi cette Conférence sur les Dynamiques n'est pas faite pour des débutants. Il y a eu depuis toujours d'autres explications du jeu et pourquoi il existe ici. Rappelez-vous cependant de l'interférence dans le jeu. Ils ne désirent certainement pas que les joueurs dans le jeu puissent reconnaître qu'ils sont les sources des choses qui ont été créées dans le jeu. Bien que tout soit mélangé, et qu'il soit donc difficile de trouver ce que vous avez créé, il pourrait quand même être possible que quelqu'un arrive à son terme. Donc, ils sont habituellement mis en place une Huitième Dynamique interférée :

(Il écrit sur le tableau.)

UNE OU QUELQUES SOURCES.

Vous pouvez reconnaître cela dans beaucoup de religions, vous trouvez un type qui est responsable de tout. Et si vous remontez un peu plus loin dans l'histoire, vous avez une famille ou un petit groupe de dieux qui sont responsables de tout, chacun ayant sa division : le dieu de la mer, de la terre, de l'air, etc. La chose intéressante par rapport à cela...si c'était ça vraiment le jeu... nous n'aurions alors pas besoin d'auditer tout le monde. On formerait quelques bons auditeurs et ils n'auraient qu'à auditer ces types qui sont supposés être la source de tout. Et nous tous, ne ferions qu'uniquement partie de leurs cycles incomplets. Ha ha ha ! Et nous serions tous maniés durant *leurs* séances.

Mais ce n'est pas encore tout, car il a aussi existé quelques variations de cela, où on trouvait ceci :

(Il écrit sur le tableau.)

LE PANTHÉISME – LE MEST COMME SOURCE.

Peut-être que vous allez en rire, parce que vous comprenez beaucoup plus au sujet des Dynamiques déjà maintenant. Mais là dehors, dans nos Dynamiques, c'est la clef de la *croissance* spirituelle, enseignée dans toutes les philosophies religieuses. Et croyez-le ou non, mais ceci (il montre : « Le Panthéisme – le MEST comme source » sur le tableau), c'est aussi la clef de la pensée scientifique, où la vie elle-même est un accident qui arriva quand l'eau là-

² **Schwerpunkt** : *en allemand*: point important.

bas dehors devint trop chaude, et comme il y avait certains polluants dedans, cela a formé une amibe qui a grimpé sur un rocher à l'extérieur et est devenue un être humain...

Eh bien ! Je veux dire que les anciennes civilisations même n'étaient pas aussi folles que ça. Au moins, elles avaient leur attention sur des sources, et au moins elles avaient leur attention sur des choses spirituelles. Le « Joueurs comme Sources » est la façon dont les choses sont quand vous auditez et que vous allez à travers toutes ces choses. Et ces deux choses-là...souvenez-vous ce que je vous disais : il y aura de fausses données mises dans le jeu par les gens qui désirent le contrôler ? Si vous lisez pas mal de choses au sujet de la science et aussi au sujet des religions dans le même temps, vous allez découvrir qu'il y a eu depuis toujours des zones de conflit entre ces deux. Et ils ont toujours eu des données conflictuelles.

LRH vous dit dans la Série sur les Données, que quand deux données sont en conflit au sujet de la vérité, ou simplement que deux données sont en conflit, alors une ou les deux sont fausses. Bien évidemment, chaque parti tenant à l'une ou l'autre de ces pensées vous dira : « Les autres se trompent » et vice-versa. Et l'autre alternative, selon LRH, c'est que les deux soient fausses. Ha ha ha ! Et c'est cela la vérité ! (Il montre « Les Joueurs comme Sources » sur le tableau.)

Et cela résout simplement le problème sur la Huitième Dynamique parce qu'elle est la reconnaissance que chaque joueur peut toujours manier sa propre part de créations dans le jeu et le quitter. Et cela lui donnait ses « Droits du Thétan », s'il était assez sensé pour le faire. C'était fait pour que quelqu'un n'oublie jamais, peu importe la profondeur de son cycle d'expérience qu'il désirait vivre (rappelez-vous l'expérience, y entrer et voir comment c'était de tourner comme le stylo), que fondamentalement il pouvait logiquement monter à travers les Dynamiques et réaliser : « Aha ! J'avais quelque chose à voir avec cela ! Il doit y avoir de l'Éthique, de la Tech, de l'Admin, de l'Esthétique, etc. » afin qu'il puisse comprendre et voir la vérité qui s'y trouve.

Très peu de Philosophes ont eu l'autorisation – oui, l'*autorisation* – de continuer à s'intéresser à une idée de ce genre. Un de ceux-là, a été Descartes. Il y a quelques centaines d'années environ, il avait commencé à développer une philosophie. Les premiers trois ou quatre Axiomes étaient très bien. Il était parti de l'idée que puisqu'il y avait autant de conflits entre la science, les religions et la vie, l'on pourrait donc douter de tout et dire : tout est vrai, tout est faux, cela ne joue aucun rôle, vous pouvez douter de tout. En d'autres termes, il avait commencé par la Condition de Doute. Mais il disait... et c'est très logique, voyez à quel point c'est logique... il disait qu'il y avait une chose dont vous ne pouviez pas douter : que du fait de douter, il n'y avait aucun doute qu'il y avait là *quelque chose* qui *pouvait* douter. C'est très logique. Il définit alors cela comme étant le « *Soi* », ou le « *Moi* ». Ou la partie logique de soi-même. Vous voyez ? Et c'était OK.

Ensuite, il disait...et c'est aussi logique, car maintenant il avait reconnu les autres joueurs dans le jeu... il disait : *chaque personne* qui a de la logique, ou de la raison, *pourrait faire la même chose*. Par conséquent, il disait : « J'existe, et d'autres existent ». Et il avait là deux vérités fondamentales du jeu, juste là. Je veux dire : ce type était dangereux ! Et puis ensuite, vous trouvez un petit comm-lag, juste après avoir écrit cela et son prochain écrit, où il a été convoqué par l'Église Catholique. On l'a probablement menacé de se faire démembré

sur la roue, ou quelque chose du genre, s'il ne changeait pas sa direction. Et le prochain Axiome qu'il écrivit fut : « Donc, Dieu existe ». Souvenez-vous ce que je vous disais avant, c'est un Dieu, pas les dieux, donc cela veut dire : le Dieu de l'Eglise Catholique. Et les choses dégénérèrent à partir de ce point, puisque cela devint : « Par conséquent, il nous a tous créés » et cela rejoignait complètement le catholicisme.

Je vous donne cet exemple juste pour vous montrer, ce qui se passait dans le passé avec l'interférence dans le jeu, ce qui se passait quand quelqu'un essayait de penser logiquement à comment il pourrait se sortir du piège. Il a des interférences physiques dans son travail de philosophie. C'est même pire que cela. Nous avons découvert sur le Pont que si une personne commence à penser comme cela, ou commence à penser à ces Dynamiques supérieures d'une manière logique, il peut devenir l'effet d'influences télépathiques afin de le faire douter. Et c'est probablement la raison pour laquelle certains d'entre vous ont eu besoin d'une séance de Revue en montant sur le Pont, ou quelque chose de ce genre-là. Mais vous voyez de quoi je veux parler. Il *existe* un niveau d'interférence supérieur qui a été installé afin d'empêcher les gens de comprendre leur relation avec le jeu, leur relation avec les Dynamiques supérieures.

Elles viennent toutes de joueurs implantés. Ils ont tous été mis en pièces par l'interférence et utilisés par eux pour faire ce job là. Ils ont même peut-être été convaincus que faire cela était une bonne action ou quelque chose du genre, p.ex. pour aider des expériences spirituelles ou scientifiques. Mais quand vous les réhabilitez, vous découvrez qu'ils sont juste des joueurs ordinaires qui ont été pris au piège. Et ils se sentent assez idiots de l'avoir fait, et ils ont perdu par là pas mal de temps de jeu.

Bien, assez dit à ce sujet : je vous dis juste que c'est une zone dangereuse si vous comprenez les Dynamiques supérieures et ce que fait l'interférence. Elle peut faire que des gens sautent du Pont. Et cela s'est passé dans plusieurs cas, avant que nous ayons appris la Tech de comment manier cette situation. Maintenant nous savons, puisque nous avons la Tech, qu'ils ne vont plus sauter du Pont. Et puis, nous manions aussi les autres types, à un moment ou à un autre, car nous savons que toutes les sortes d'interférence ou de restimulations vont de toutes façons perdre petit à petit de leur effet jusqu'au point où le type pourra réaffirmer peu à peu son autodéterminisme.

C'est juste comme cela, vous savez : « Je ne veux pas d'audition, je ne veux pas d'audition, je ne veux pas d'audition ! », et puis à la fin : « Je ne veux pas d'audition, donne-moi les boîtes ! » Ha ha ha ! Le « 'Je ne veux pas d'audition', c'est quelque chose d'autre, et je le sais, donc je vais prendre ces boîtes pendant que je le dis. » Cela va ainsi disparaître. Peut-être que cela prendra quelques années, mais ça arrivera. Et nous avons aussi découvert que des types du côté des implanteurs, par exemple, des gens de l'interférence, font des fois une *origination* d'une intention malveillante juste pour *recevoir* de l'audition. Habituellement, quand il connaît quelqu'un qui est sur le Pont, il se dit : « Si je harcèle cette personne, elle va aller dans l'org et recevoir une séance de Revue, et comme cela je serai aussi audité ». Alors il lui souffle dans l'oreille : « Je vais te tuer, je vais te tuer, je vais te tuer...Aah, super, je vais recevoir une séance de Revue ! » Et au moment où vous lui donnez le premier commandement : « Combien de temps as-tu travaillé avec les implanteurs ? » Le type va vous répondre : « Ooh...eh bien, depuis longtemps, mais j'ai envie

maintenant de me faire auditer, je veux me libérer de cela ! » Ha ha ha ! Et ça va venir très vite !

Mais c'est marrant que cela se passe quand la personne se retrouve déjà à faire l'expérience de la Onzième Dynamique. La personne normale va devenir cinglée, ou bien elle va aller à l'hôpital, ou encore en asile psychiatrique. Et nous verrons cela plus en détail sur la prochaine Dynamique en dessous.

Y a-t-il des questions encore par rapport à la Huitième ?

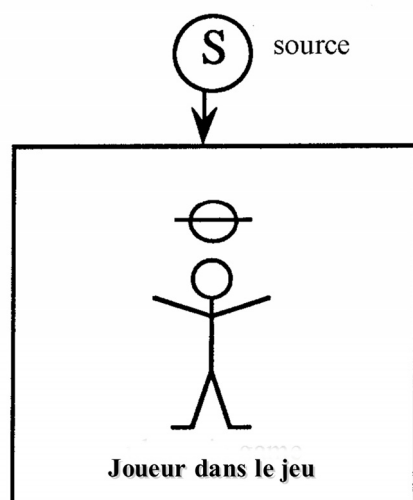
(Question du public.)

Qui fait le monitoring des personnes sur le Pont ?

On va en parler sur la prochaine Dynamique, la prochaine juste au-dessous. OK ?

(Il dessine sur le tableau.)

Je veux juste encore insister sur un point ici, afin que cela soit *extrêmement* clair : si quelqu'un accepte... ou si quelqu'un de l'extérieur, pas vous...car j'espère que personne d'entre-vous n'accepterait cela... mais si quelqu'un là dehors accepte une de ces données,



qu'il y a la source ici et que eux ils se trouvent là, et donc que le joueur devient QUELQUE CHOSE QUE LA SOURCE A CRÉÉ, alors il ne va pas pouvoir évaluer son chemin à travers le jeu. Vous voyez ? Parce qu'il est juste un effet de la création que vous faites ici, qui ne va pas s'as-isser elle-même. Il *ne peut pas* passer tout le cycle de logique jusqu'à l'as-isness tout seul, parce qu'il ne s'est pas créé lui-même, le joueur l'a créé.

Le joueur qui accepte cette situation est piégé. Aussi longtemps qu'il croira cela, il va être piégé dans le jeu. C'est tout. Il n'a aucune chance de monter sur le Pont. Il n'a même pas besoin d'un Moniteur. La seule chose dont il a besoin c'est une croyance. Mais il existe des Moniteurs, et nous allons les découvrir sur la prochaine Dynamique. OK ? Car maintenant, si vous tirez une ligne depuis le type qui prétend être cela, jusqu'à celui-ci (*il écrit sur le tableau*), vous pouvez lui faire essayer de diriger (monitor, ndt) des autres. Comme élever ses enfants afin qu'ils croient la même chose que lui. Ou bien il peut faire comme dans ces films

qui montrent ces prêcheurs aux USA qui voyagent et disent à tout le monde de se prosterner devant eux et de les écouter parce qu'ils sont la voix de Dieu, et tout ce charabia. OK ? Vous pouvez mettre tout un système de Moniteurs sans avoir à utiliser quoi que ce soit d'autre que les gens qui y croient. Et cela a été fait ainsi, mais il existe encore une autre façon.

(Il écrit sur le tableau.)

7^{EME} DYNAMIQUE : CRÉATIONS SPIRITUELLES.

Nous arrivons maintenant aux Créations Spirituelles, ou Esprits. Une des choses que les joueurs aiment bien faire dans le jeu n'est pas uniquement de créer des objets, mais de leur donner du mouvement, pour qu'ils puissent prétendre que toutes ces choses se déplacent là, et que ce n'est pas eux qui le causent. Donc, un thétan qui est un joueur peut décider de créer une sorte de « sous-thétan » à lui-même, qui possède une logique limitée au but pour lequel il a été créé.

(Il écrit sur le tableau.)

UNE LOGIQUE LIMITÉE AU BUT POUR LEQUEL IL A ÉTÉ CRÉÉ.

Ils ne possèdent pas toute la logique d'un joueur parce qu'ils ne peuvent pas faire le genre d'opération dans le jeu comme la Douzième Dynamique. Ils sont une logique limitée au but pour lequel ils ont été créés, ils ne jouent donc pas sur *toutes* les Dynamiques, ils sont généralement créés *pour* une. Et c'est certainement là où se trouve la zone de confusion la plus grande sur cette planète aujourd'hui, sur la Septième Dynamique. Parce qu'une création spirituelle, quand elle a une logique limitée, mais la même qualité qu'un thétan, donc pas nécessairement de la matière, de l'énergie, de l'espace et du temps, en d'autres termes, elle n'est pas créée comme une *chose*, mais comme une petite pièce de Théta.

Je vais vous donner un exemple. Le premier, qui m'a complètement impressionné, c'était celui qui s'est passé quand je suis arrivé en Scientologie en 1962 : j'étais allé faire de la co-audition chez deux types qui avaient fait le Cours de Doctorat de Philadelphie. Un des deux m'avait invité un jour à venir dans sa maison. Et cette maison... il y avait une porte là (il dessine sur le tableau) et il y avait une paroi ici. Et juste là, contre le mur, il avait placé un point de vue éloigné (*remote viewpoint*, ndt)... il avait appris comment faire cela sur le PDC. La seule aptitude que ce point de vue éloigné avait était de dire « *Hello* » à quiconque passait la porte. OK ? Donc, la première fois que je la passais, j'ai entendu une voix venant de la paroi, directement comme ça, qui me dit « *Hello !* »

Waouh ! Et il a fallu alors que je fasse du dub-in, vous voyez, il fallait que j'explique cela comme faisant partie du jeu, il fallait que je l'explique. Donc, je me suis imaginé que le type que je devais rencontrer là était un ventriloque. Il avait dû faire rebondir sa voix contre la paroi, et il devait être assis à quelque part dans la chambre. J'ai donc regardé derrière la porte, mais il n'était pas là. Il n'était nulle part. J'ai remis mon attention sur la paroi et elle m'a dit à nouveau « *Hello !* » Et je me suis dit : « Ce type est vraiment un *très* bon ventriloque ! » Je suis donc allé dans l'autre chambre, et je vois le type dans la cuisine en train de faire la

vaisselle. De plus, il tenait encore un biberon dans l'autre main et donnait à boire à un bébé dans un berceau sur le comptoir. L'eau coulait, il y avait beaucoup de bruit. J'ai dû lui parler assez fort avant qu'il ne me remarque. Et mes premiers mots furent : « Comment as-tu fait cela ? » Et il répondit : « Fait quoi ? » « Je t'ai entendu me dire 'Hello' quand j'ai passé la porte, tu dois être le meilleur ventriloque du monde ! » Et il se mit à rire. Il me dit : « Je viens juste d'apprendre à faire cela sur le PDC. Je mets un point de vue éloigné ici, juste pour dire 'Hello', c'est tout. » J'en étais stupéfié !

Voilà un exemple de la création d'un phénomène spirituel, une création de nature spirituelle qu'il avait appris à faire sous la direction de LRH, durant une de ses conférences, et moi j'en avais juste fait l'expérience et je trouvais cela vraiment sympa. Mais vous voyez comme je suis d'abord devenu confus ! J'étais vraiment confus par rapport à cela. Je m'étais imaginé des réponses complètement dub-in, fausse raison, fausse source, etc. Vous voyez ?

Une grande quantité de créations spirituelles ont été faites afin de faire que des choses se déplacent, et nous les nommons des Thétans Lambda. Ce sont eux qui animent les formes de vie. On trouve cela dans les Axiomes, où LRH parle de Thêta, Lambda et Phi. Lambda est le lien, afin que Thêta puisse se relier à nouveau avec Phi, en d'autres termes que Thêta puisse retrouver ses créations et mettre de l'ordre. D'abord, on s'occupe de mettre de l'ordre et ensuite, on découvre quoi et à qui cela appartient. C'est un lien, un point de liaison, et une *grande quantité* a été créée. On voit cela en regardant le nombre de formes de vie qui se trouvent dans l'univers. On peut même emprunter quelque chose de la science... ils ont aussi trouvé quelques vérités... qu'une forme de vie a la pouvoir de se déplacer d'elle-même, de se reproduire, de manger, d'absorber des aliments, et ressentir des choses, vous voyez ? Mais tout cela ce sont des qualités du thétan, du joueur, et il a donné cette logique limitée particulière à Lambda. Le scientifique, bien entendu, pense que tout vient de Phi, du MEST ! Ils pensent que du MEST peut se mouvoir à gauche et à droite, se reproduire, et puis d'autre sorte de MEST est juste fixe comme le pont là dehors.

Mais c'est même pire que cela. Parce que beaucoup de ces Lambdas n'ont pas de forme de vie à animer. Quelques-uns sont du Lambda *libre*. En raison d'incidents catastrophiques qui sont arrivés dans le passé et qui ont diminué la quantité de corps à disposition, ainsi que leur aptitude à se reproduire, il existe donc un excès de créations Lambda, un excès de Thétans Lambda dans le jeu.

Souvenez-vous de ce que je disais au sujet de la Huitième Dynamique, que toute personne ayant accepté une position au-dessous de source peut croire qu'elle a été elle-même créée, vous avez donc maintenant :

(Il écrit sur le tableau.)

DES JOUEURS QUI CROIENT QU'ILS SONT LAMBDA.

Nous avons donc encore une autre catégorie de ces types. C'est même encore pire que cela, parce que... rappelez-vous, je vous parlais du type : invalidation, invalidation, invalidation, et qui devenait de plus en plus petit. Un petit thétan a moins de puissance. Si nous avons un corps ici qui pourrait être pris en main... comme un petit bébé... par un thétan,

par un joueur, et qu'il existe plus de thétans par là qu'il n'y a de corps, il va y avoir une file d'attente. Et qui va y avoir droit à ce corps ? Celui qui a le plus de puissance. Ces types ne sont pas vraiment libres, en fait, mais plutôt *sans attache*... ils ne sont pas vraiment libres parce qu'ils ne se considèrent pas eux-mêmes comme étant libres, ils sont juste sans attache... tous ces types qui n'ont pas de formes de vie à animer et ceux qui pensent qu'ils *sont* Lambda, ils vont être tenus à l'écart.

Et comme ils ont tous une Piste du Temps dans le jeu, qu'ils ont tous des incidents, des engrammes, des implants, quand vous, vous recevez de l'audition, vous allez trouver ce genre de choses sur votre Piste et peut-être que la partie Lambda du corps l'a aussi sur sa Piste, etc., mais c'est la même chose avec ces types : ils ont exactement le même genre d'incidents sur leurs Pistes, mais ils ne sont pas *dans* un corps.

Et une autre aptitude de Thêta a été aussi terriblement invalidée sur cette planète : la télépathie... rappelez-vous que ces types sont des scientifiques, des gens d'Eglise, etc., et la plupart n'y croient pas... quoiqu'en Russie, ils l'utilisent, mais sinon pas grand monde n'y croit... donc ils ne peuvent pas recevoir de ligne télépathique directe venant d'eux, et ils deviennent frénétiques : ils ne reçoivent aucune communication au sujet de leur condition, alors ils envoient des masses, de l'énergie... et ces masses et ces énergies, elles proviennent des images de l'implantation qu'ils ont reçues ou d'engrammes, résultat : vous obtenez TOUTES ces histoires de maison hantées...

Ils se promènent en traînant des chaînes. Ils font du bruit. Vous pouvez entendre leurs pas, mais il n'y a *personne là*. Ou une personne s'endort et voit d'horribles images. Elle n'a plus son attention sur le jeu des Dynamiques, et elle voit ces *ooooouuuuuu ! Booooouuuuuh !* Et ils ont ce qui est appelé des *cauchemars*. Vous obtenez aussi toutes ces superstitions spirituelles et toutes ces pratiques... il en existe trop pour toutes les énumérer ici... mais nous pourrions les appeler en gros : (il écrit sur le tableau) sorcellerie, vaudou ou spiritualisme, oui oui ! Et puis il y a celles où vous mettez les mains sur un panneau et vous parlez à un esprit qui va faire bouger différentes lettres, et puis le tarot, la communication avec les esprits, l'exorcisme, l'astrologie... qui est aussi une pratique mise dans le jeu pour mystifier les gens... et afin de vous garder sur cette planète. Vous voyez, les autres étaient plus pour convaincre la logique de la personne, et l'astrologie est juste pour garder le type sur la planète, c'est clair, car tout est relié aux étoiles du point de vue de la Terre, alors pour le garder heureux sur la planète, ils lui ont donné l'astrologie. C'est ajusté à ça, vous voyez ? Vous commencez par votre date de naissance. Ce n'est pas la date du *thétan*, mais celle de la forme de vie Lambda sur laquelle est basée toute l'astrologie. Donc ils ne veulent pas seulement que vous restiez sur la planète, ils veulent aussi que vous restiez dans un corps, et non seulement *dans* un corps, mais aussi que vous pensiez que *vous êtes* un corps.

Nous les appelons des « *groupes d'attrapeurs* ». Ils travaillent uniquement sur la logique. Ils ne travaillent pas avec le côté spirituel, mais uniquement avec la logique du jeu. Et quelqu'un peut jouer ce jeu durant de nombreuses vies et il s'habitue ensuite à faire ce que les planètes lui disent de faire et il le fait. Et c'est ce que nous appelons : déterminé par autrui.

C'est probablement le « groupe d'attrapeur » pour les gens qui ne croient pas qu'il y a un grand thétan au-dessus d'eux, vous voyez, alors ils peuvent croire que ce sont de grandes planètes au-dessus d'eux. Il y a une très grande confusion à ce sujet. Mais en regardant

cela de plus près, c'est assez facile à expliquer. Il y a le thétan qui s'auto-invalide, ou celui qui est invalidé par des implants ; il y a des thétans qui pensent qu'ils sont Lambda ; et puis, il y a le Thétan Lambda qui n'a pas de forme de vie sous son contrôle actuellement ; et puis il y a le thétan Phi. C'est la matière, l'énergie et l'espace véritables, mais pas le temps. Le temps est une fausse donnée. J'ai découvert que tous les gens qui pensent que le temps existe, ont été implantés à le croire. Le temps n'est qu'un accord et il existe à travers des cycles d'action. Quand on monte sur le Pont, vous vous retirez de cet accord et ensuite vous réalisez que vous créez votre propre temps avec vos propres cycles d'action. Je présume que la croyance aux montres est aussi quelque chose à laquelle nous avons été amenés par un *autre* « groupe d'attrapeur ».

Bien...juste en passant... le *voyage* dans le temps est possible, nous le faisons en séance, n'est-ce pas ? On fait que le type se rappelle quelque chose ou qu'il retourne à l'incident, qu'il le traverse, etc., il y a donc un voyage dans le temps. On peut le faire en séance. Un thétan peut *être* partout, donc c'est possible et nous le faisons en séance tout le temps. Mais nous parlons des créations spirituelles qui ont rendus les gens confus durant des siècles. Pourquoi ? Parce qu'*ils ne pouvaient pas les auditer*. Les mauvais esprits des sorcières, elles les envoyaient à d'autres personnes afin qu'elles tombent malades et se sentent mal, etc. On peut les *auditer*, mais personne ne connaissait les procédés.

Et comment fonctionne le vaudou ? Vraiment ? C'est très simple. Vous obtenez que les gens croient... et c'est la chose principale... que l'homme-médecin, ou le médecin-sorcier le plus haut placé, a du pouvoir sur eux. Ce sont donc des Thétans Lambda, ou des thétans créés et le sorcier médecin est plus haut placé qu'eux. La prochaine étape est que s'ils veulent envoyer un sortilège à quelqu'un, ils prennent un objet qui appartient à cette personne, ou une mèche de leurs cheveux ou quelque chose de ce genre, qu'ils fixent ensuite sur une petite poupée faite de boue ou de quelque chose d'autre, ou bien ils prennent un pièce d'habit de la personne et la mette autour de la poupée. Et après, ils plantent des aiguilles dans la poupée ou la brûlent. Le type va alors avoir des douleurs, ou une fièvre insurmontable et il va mourir.

Et cela se passe et cela fonctionne, vous voyez ? Cela fonctionne avec ce type. Pourquoi, parce que le thétan...celui qui a le corps et à qui sont dédiées les actions ci-dessus... ce thétan a des cycles de jeux et deux croyances qui le rendent effet de cela. La première est que le type croit que l'autre type est supérieur à lui et qu'il a un pouvoir sur lui... le cycle de jeu est qu'il a son attention sur un cycle incomplet, et nous savons que chaque thétan qui a un cycle incomplet va avoir son attention dessus, soit : « Où a été cette mèche de cheveux ou cette pièce d'habit ? Et qu'est-ce qui va être fait avec ? » Vous voyez ? Et du moment où il pense savoir que c'est le médecin-sorcier qui l'a, comme ces choses lui appartiennent toujours, il va croire que ce qui va arriver à ces choses faites *par* le type qui a du pouvoir sur lui, vont lui arriver à lui-même.

On pourrait stopper ce cycle complètement juste en lui laissant dire : « OK, il peut avoir ces choses. Il peut avoir ma mèche de cheveux ou mon habit, c'est à lui maintenant ». Et quand il fera ces choses avec cette poupée, *c'est lui qui va avoir de la fièvre ! Ha ha ha !* Parce que cela lui appartient maintenant ! Mais, c'est là où le sorcier gagne généralement, parce qu'il a fait que l'autre croie vraiment cela : qu'il a plus de pouvoir que lui et que tout ce qui va arriver à ses possessions, va lui arriver à lui. Et si cette conférence devait parvenir une

fois dans le milieu où ce genre de choses sont utilisées, il risque d'y avoir pas mal de sorciers qui vont périr brûlés !

Et puis le type faisant du vaudou va encore mettre quelque chose là : il va envoyer un thétan Lambda sur le type sur lequel il est en train de travailler – un de ceux qui n'a pas de corps – pour continuer à le convaincre pendant qu'il le fait. Et télépathiquement, le sorcier lui transmet son message et il le relaye à la victime : « Tu va brûler, tu vas brûler, tu vas brûler. » Il utilise donc aussi de la tech spirituelle de sorcellerie. Si elle désirait complètement se libérer de ça, la victime devrait savoir comment auditer et elle pourrait manier ce thétan Lambda, et elle pourrait donner son habit, sa mèche de cheveux au sorcier, et comme cela elle ne pourrait plus en être affecté. Mais là aussi, comme on connaît tout ce qui peut se trouver sur la Piste qu'ont les gens, elle pourrait aussi avoir l'idée et *devenir* sorcière elle-même, parce qu'elle pourrait croire que c'est la meilleure chose qu'on puisse faire dans le jeu : devenir sorcière.

Vous voyez donc par là que le problème n'est pas simple. Vous devez auditer le type à travers toutes les Dynamiques. Vous devez aller tout le long du Pont avec lui. Il y a donc un excès de créations spirituelles dans le jeu, bien plus que des formes de vie existantes ou des joueurs avec des corps. Une partie de cet excédent a été utilisé pour créer le cas d'Excalibur. Parce que toutes ces créations désirent avoir un jeu et elles veulent avoir un but continu. Donc, elles préfèrent être dans un mauvais jeu que n'être dans aucun jeu du tout. La chose supplémentaire étant qu'ils n'ont pas le niveau d'Ethique d'un joueur sur la Dixième Dynamique. Ils n'ont pas le même niveau d'Ethique. Ils avaient été créés avec un but *dans* le jeu, et ils n'ont pas d'informations sur les autres Dynamiques, ils ont une logique *limitée*.

Nous avons trouvé encore un point sur cette Dynamique dont j'aimerais vous parler. Apparemment, une grosse erreur dans ce jeu a été que ces « Droits du Thétan » dont je vous parlais au sujet des jeux (vous vous souvenez, les Droits du Thétan : avoir sa propre santé mentale et pouvoir quitter un jeu) n'ont pas été donnés aux créations spirituelles. Elles étaient limitées. Et c'est une des choses qui n'aurait pas dû faire partie de cette limitation. On aurait dû leur donner afin qu'elles puissent partir libre ou retourner à celui qui les avait créées quand les choses tournaient mal, ou que les choses commençaient à se mettre en pièces, elles n'avaient pas d'autres jeux. Cela aurait résulté en bien moins de confusion.

Encore des questions au sujet de la Septième Dynamique ? Parce que nous regardons là, les thétans Lambda et leurs combinaisons avec Phi, qui sont des créations de matière, énergie et espace, et ce sera l'objet du sujet de la Cinquième Dynamique. Nous n'allons donc pas en parler ici. La Sixième Dynamique, ce sont les Thétans Phi, les créations MEST elles-mêmes, et donc la Cinquième Dynamique est la combinaison de ces Lambda et Phi. Encore des questions au sujet de ces créations spirituelles, cet excès qui est en train de flotter par là autour, ou quelque chose comme cela ?

(Question du public.)

La Numérologie : est-ce que c'est utilisé comme de la sorcellerie ?

Uniquement si elle est renforcée par l'utilisation de cet excédant de thétans. Car autrement, ce n'est qu'un truc de logique afin que le type croie que les nombres signifient quelque chose, comme l'astrologie.

(Question du public.)

Mais elle est utilisée pour voir dans le futur, enfin... ils le disent. Qu'est-ce que le futur ?

Là, nous parlons des scénarios. Les planteurs de l'interférence ont manipulé le futur pour tous les types qui sont sous leur contrôle. Et évidemment, ils veulent que le futur continue avec eux au contrôle. Et s'ils obtiennent assez de gens qui croient en ce futur, plus personne ne va encore croire qu'il y a un Pont pour se sortir de là et que vous pouvez bâtir votre propre futur. Ils ont même donné des instructions télépathiques à des prophètes pour mettre un futur en place pour tout le monde. Et pourquoi est-ce que cela va dans cette direction ? Parce qu'il est presque identique à un ancien jeu qu'ils ont déjà joué auparavant. Et donc si on donne ces idées à des gens et qu'ils donnent leur accord que c'est comme cela que le futur sera, alors cela sera le futur. Vous avez uniquement besoin de quelques figures clef pour faire cela quand vous avez cette Huitième Dynamique qui fait penser à quelqu'un qu'un Thétan Lambda est une source. Juste une poignée de gens dans ce genre de groupes afin de convaincre les autres d'aller dans cette direction, celle du scénario. Jetez un œil aux prédictions du futur et comment elles ressemblent à l'interférence dans le jeu.

Nostradamus avait, par exemple, prédit les deux dernières Guerres Mondiales. Mais qu'est-ce qu'une Guerre Mondiale ? Je veux dire... cela ne fait pas partie du Jeu des Dynamiques. Ça *détruit* des Dynamiques. Cela ne provenait pas d'un accord des joueurs, ça c'est sûr. Vous voyez ? Cela venait de : « Oui ! On va faire que les types aient une guerre et se battent les uns contre les autres. Ils ne vont jamais trouver le Pont. Et si nous avons assez de gens dirigés (monitored, ndt) dans des positions clefs des gouvernements, etc., on peut faire que cela arrive juste quand on en a besoin ! »

Je vais vous donner un autre exemple que vous pourrez contrôler par vous-mêmes, et vous pourrez voir que c'est manifestement la décision d'un type qui était clairement dirigé (monitored, ndt) par ces planteurs. C'était : *les Juifs retourneront dans leur patrie*. Si vous regardez dans l'histoire, vous verrez que c'est un seul homme qui a décidé cela. La Déclaration Balfour de 1917 a été faite par un Anglais (Arthur James Balfour, ndt) et il l'a mise en place afin que les Anglais rendent leur patrie aux Juifs. C'est une loi anglaise qui a amené cette réalisation. Les Anglais étaient là-bas à cette époque, et puis ils se sont retirés et on donné ces territoires aux Juifs.

Ainsi s'accomplissait la prophétie de l'Ancien Testament, juste au bon moment. Mais regardez l'effet que cela produit. Depuis, il n'en a résulté que des troubles. Parce qu'un gouvernement normal et responsable va remettre ces territoires par gradients, elle va chapeauter les dirigeants ou quelque chose de ce genre, elle va protéger la région jusqu'à ce que tout soit installé et fonctionne. Vous voyez ce que je veux dire ? Ils n'ont pas fait cela du tout : ils sont tout simplement partis. *Pfuit* ! Et le jour suivant, ou presque, la guerre contre les arabes a commencé. Il y avait un vacuum de puissance ! Et chaque partie essayait de s'y installer. Les Britanniques... *Puiit* ! Manifestement, le gouvernement entier avait été convaincu que le scénario devait se dérouler comme cela, afin d'accomplir les prédictions de nos maîtres, etc. On ne peut pas dire qu'il y a beaucoup de logique du jeu *là-dedans*...

Et c'est cela que nous appelons un scénario. Ou un modèle : qui comprend plusieurs scénarios. C'était économique, politique, etc. Vous voyez ? Et ce n'est toujours pas résolu. Il y a une autre partie du scénario qui ferait commencer une 3^{ème} Guerre Mondiale là-bas.

Heureusement, grâce à la grande quantité d'audition que nous faisons ainsi que les choses qu'a faites Elron Elray et dont j'ai parlé dans ma dernière conférence, quelques-uns de ces scénarios ont *changé*. On voit qu'il y a certains groupes qui *essaient* de faire à ce qu'une guerre se déclare au Moyen-Orient, et d'autres qui essaient de *prévenir* une guerre là-bas. Avez-vous remarqué que dans les documentaires à la TV ou des nouvelles de téléjournal, qu'ils montrent sur le Moyen-Orient, les soldats ne semblent pas être dans le PT ? Je veux dire : ils ont des fusils-mitrailleurs, des masques à gaz, et ils utilisent des tanks... pour combattre des *enfants* qui lancent des cailloux. Comme *s'ils devaient* affronter une armée. Simplement, le scénario *avait prévu* qu'ils auraient affaire à toute une armée là-bas. Mais heureusement, entre-temps, quelques dirigeants ne le suivent plus et ils n'y ont pas *mis* leurs armées à disposition pour cela. Le scénario était supposé faire arriver une sorte d'Apocalypse de St-Jean...

La chose marrante est aussi que LRH nous a fait étudier tout cela afin de devenir Ministre dans l'Eglise des débuts, comme s'il voulait nous dire : « Regardez cela ! C'est le scénario de l'interférence. Ne laissez pas les choses en arriver là ! » Vous voyez, c'est de cette façon que les guerres sont planifiées. C'est contre cela que nous nous trouvons, et il existe encore pas mal de gens qui sont coincés dans cette dramatisation, mais pas autant qu'ils avaient *planifié* d'avoir.

Si on se reporte à St-Jean, il y aurait dû y avoir les Russes, les Chinois et les Arabes *contre* les Européens, les Américains et les Israéliens. La guerre aurait été gigantesque et aurait dû se terminer par une énorme explosion atomique, juste là-bas, et tout aurait dû être si terrible que tout le reste du monde aurait été ensuite d'accord d'avoir un Gouvernement Mondial, qui serait évidemment dirigé par les implanteurs... et ensuite les Markabiens les auraient suivis, venant dans leurs vaisseaux apportant toute sorte de nouvelles technologies et éliminant toute arme nucléaire de la Terre.

Mais cela n'a pas marché comme ils l'ont voulu dans les quelques dernières années, comme vous pouvez le voir. En lisant les livres « Secteur 9 » et « Teegeeack », vous verrez que les implanteurs et les Markabiens se sont séparés. Dans ma dernière conférence, je disais que les implanteurs travaillaient maintenant avec les Américains et les Markabiens dirigent l'Europe tout en s'alliant avec les bloc de l'Est et les Russes. Les Anglais, eux, sont un peu au milieu, ils ne savent pas tellement que faire. Les Israéliens et les Arabes, dramatisent encore l'ancien scénario, sans avoir trop d'aide extérieure. En fait, cela va plutôt mal là-bas, et ils font tout pour essayer que le scénario se passe quand même... vous vous souvenez des Irakiens qui essayaient de construire un super-canon pour envoyer des trucs atomiques directement sur Israël avec le dicton : si les Américains et les Russes ne le font pas, faisons-le nous-mêmes ! Ha ha ha !

Et qui a fait que cette chose ne se passe pas ? Les Anglais avaient déjà donné leur accord qu'ils allaient envoyer tout cela en Irak. Mais les Israéliens en ont entendu parler, ils ont trouvé le type ayant conçu ce canon, l'ont tué... euh... assassiné en Belgique³. Et puis les Suisses, les Turcs, les Grecs, et tout ceux qui y participaient ont retenus les diverses pièces

³ Projet de Super-Canon Babylon, par Gerald Bull, canadien, expert en balistique, assassiné le 22.3.1990

qu'ils auraient dû livrer aussi, afin qu'ils ne puissent pas construire ce canon. Ha ha ha ! Et il y eut même quelques types en Angleterre, qui n'étaient pas au courant du scénario et qui ont dit : « C'est quoi cette histoire ?! » et ils ont aussi empêché que des pièces soient livrées. Mais le gouvernement de son côté répétait inlassablement : « Il n'y a rien de faux là, il n'y a rien de faux là, il n'y a rien de faux là, ce sont des parties pour la construction d'une usine pétrochimique... ». Vous voyez ? C'était *une sorte de façon* de « copier »⁴ afin que le scénario prédit fait par les planteurs puisse quand même se passer. OK ?

Et si cela n'est pas fait l'année prochaine, s'ils n'ont pas leur explosion atomique là-bas, alors il y a de grandes chances qu'ils oublient tout cela. Parce que c'était la date prédite... Nostradamus avait dit... cela devait se passer en 1991-1992... et si cela n'arrive pas, alors au diable, ce ne s'est pas passé, peut-être que le calendrier était faux ou quoi que ce soit d'autre. Mais là, nous arrivons dans des choses de Quatrième Dynamique et nous allons regarder cela, car c'est qu'est-ce qui va se passer dans les années 90, comment est-ce que les Dynamiques vont agir durant les années 90, et c'est exactement une partie de cela.

Nous avons maintenant passé à travers les Dynamiques élevées jusqu'à sept... c'étaient donc six jusqu'à ce soir, et demain nous pourrons faire les 6 autres restantes... il est maintenant presque 23 heures... oui... nous ferons les autres demain. Encore une question ?

(Question du public.)

Est-ce uniquement dans le Secteur 9 que l'on trouve cet excédant de Thétans Lambda « sans attache » ?

Non, c'est un problème partout. On trouve des ces thétans dans tout l'univers, mais c'est un problème très *lourd* particulièrement ici. C'est aussi une raison pour laquelle LRH a fait ce pilote du Pont ici, et aussi que nous le continuons, parce que si vous pouvez manier cela ici, alors vous le pouvez partout ailleurs. OK ? Vous trouverez plus de données à ce sujet dans le livre Secteur 9.

Merci beaucoup, nous continuerons demain.

(Applaudissements du public.)

FIN DU PREMIER JOUR

⁴ en anglais *to cope* : faire face ou en Scientologie : faire une action improvisée pour manier rapidement une situation, mais sans la manier efficacement et définitivement, uniquement afin que quelque chose continue à fonctionner. Généralement, cela résulte ensuite, si rien n'est corrigé après cela, en encore plus de situations en résultant.

Nous voici donc à la quatrième partie de la Conférence sur les Dynamiques. Nous avons parcouru hier toutes les Dynamiques plutôt brûlantes depuis la Douzième jusqu'à la Septième pendant qu'il faisait chaud (CBR fait un jeu de mots avec « *hot* », ndt). Mais les prochaines sont assez « brûlantes » aussi... donc...

(Il écrit sur le tableau.)

6^{ÈME} DYNAMIQUE : MATIÈRE, ÉNERGIE, ESPACE, TEMPS

J'avais déjà fait une conférence là-dessus et elle doit être dans le livre Teegeack, je crois. C'est le Briefing Administratif n°4, à la Convention ici l'année passée, si vous vous en souvenez. Une chose que l'on peut dire à ce sujet, c'est que c'est celle que les scientifiques sont toujours en train d'étudier.

Mais il y a bien des chances qu'ils ne savent pas que cet univers, et le MEST, est aussi en train de les étudier eux. Ils regardent dans leurs microscopes, et le MEST les regarde aussi. Et puis, ils regardent dans leurs télescopes, la lumière leur arrive et les regarde. Pourquoi cela ?

Parce que comme on l'a vu sur la Douzième Dynamique, rappelez-vous qu'il vous faut faire des créations afin de pouvoir jouer un jeu. Et vous ne pouvez pas dire aujourd'hui que chaque arbre, chaque bateau, était la création d'une seule personne, dans le sens original d'en faire le mock-up. On pourrait dire que c'est une combinaison des dépôts, et le mélange de créations, qui étaient dans le jeu. Sur un niveau microscopique, il y a peut-être cinq milliards de créations de gens pour un tout petit morceau de MEST. Mais ce ne sont peut-être même pas toutes leurs créations, tout est complètement embrouillé.

Pourquoi est-ce comme cela ? Nous le découvrons sur les Niveaux d'OT. C'est parce que les gens ont... en fait, après un certain temps, ils considèrent leurs créations comme n'étant pas de valeur. Ils jouent avec, et puis ils les considèrent comme n'ayant plus de valeur. Et qu'est-ce que vous faites chez vous, quand vous considérez quelque chose comme n'ayant plus de valeur à vos yeux ? Eh bien, c'est pourquoi les déchetteries existent, et l'*Abfall*⁵.

Donc tout est rassemblé et entassé en un endroit quelque part... et parfois tout est jeté dans une rivière, un lac ou dans la mer... et à d'autres places on brûle le tout. Mais si vous essayez d'analyser tout ce tas d'ordures, vous remarquerez que cela ne sent pas très bon. Et vous ne trouverez pas beaucoup de scientifiques là pour l'analyser. Les Verts se plaignent souvent de cela, mais en fait, en regardant cela, ce n'est que l'accumulation de déchets d'un grand nombre de gens.

Et puis, il existe une autre façon de préservation qui est de plus en plus d'actualité, chaque année passant, c'est ce qui est appelé le recyclage. Ils prennent tous les déchets d'un certain genre, ils le pressent ensemble, et en font quelque chose d'autre. Par exemple, le papier de toilette, il est fait de papier recyclé. Ou ils isolent certaines sortes de plastiques et d'autres sortes de déchets. Les agriculteurs eux ont depuis tout temps recyclés leurs déchets biologiques en les utilisant comme engrais. Et toutes ces choses sont recyclées dans le jeu.

⁵ **Abfall** : mot allemand signifiant déchet, ordures.

Mais ce cycle n'est pas nouveau, c'est toujours le même, et l'univers MEST a déjà été recyclé quelques fois.

Bon, regardons maintenant... oh juste en passant, ce n'est pas tout : il *existe* des créations *de valeur* dont il est pris soin et qui sont gardées, comme des voitures de collection ou des livres exceptionnels, etc. Mais dans un jeu, un long jeu comme celui-là, il y a plus de choses qui n'étaient plus utilisées du tout et qui ont été jetées. Rappelez-vous, toutes ces créations ont été à l'origine l'idée et une part de Thêta de l'Axiome Deux. Oui, le postulat et... la considération et/ou l'accord, que la matière, l'énergie, l'espace et le temps existent, tout cela a été créé par Thêta.

Et nous savons déjà qu'il y a de la charge dépassée, je le disais dans une autre conférence sur la matière, l'énergie, l'espace et le temps. Du fait que la chose a été jetée...c'est une sorte d'invalidation, vous savez, vous jouez avec la création, etc. et puis vous dites tout à coup : « Oh... j'en avais assez de jouer cela... » *Pffuit !* C'est un peu invalidant, n'est-ce pas ? Et il s'en suit une Rupture d'ARC, bien sûr. Et puis aussi une sorte d'overrun. N'oubliez pas : vous étiez censé as-isier les créations à la fin du jeu. Donc, la chose jetée continue de penser : « Hé, ça commence à durer un peu longtemps... c'est beaucoup trop long ! Il était là et disait : 'C'est ma création' ou 'C'est mon morceau de la création et il m'appartient' Mais il n'a rien fait ensuite ! » C'est vraiment comme un overrun. Cet état a duré vraiment trop longtemps.

Et les gens jouent toujours avec. Ils prennent de la boue et ils bâtissent quelque chose avec. Ils prennent des parties des arbres et ils construisent quelque chose avec. Et ils élaborent quelque chose en utilisant quelque chose d'autre. Et ils continuent de jouer avec, mais ils ne *l'auditent* jamais. Et croyez-moi, le MEST apprécie beaucoup d'être admiré, ou d'être apprécié et utilisé. Si vous admirez les montagnes, vous recevez un bon flux en retour. Mais vous savez, vous recevez aussi un flux pas très agréable en retour des choses que vous ne désirez pas voir là, vous recevez donc le même flux en retour.

Il y a donc encore autre chose quand des gens, des joueurs, mettent leur attention sur le MEST, le MEST pense : « Oh, il serait temps de recevoir de l'audition ! ». Mais la plupart des gens ne font pas cela, et il a ensuite une charge dépassée supplémentaire. C'est le « non-aplani » de la Tech : vous voyez, vous mettez votre attention là-dessus, c'est comme de mettre le pc en séance, vos TRs en place, vous êtes là... mais ensuite, il n'y a pas d'audition. Ils ont donc des Ruptures d'ARC d'avoir été déchargés, ou l'invalidation, la Rupture d'ARC d'avoir été laissé trop longtemps de côté, un overrun dans le jeu sans avoir été utile, et aussi de ne pas avoir été accompagné ou amené jusqu'au bout avec la technologie de la fin de jeu.

Bien, je vous ai déjà parlé de cela dans ma dernière conférence. Et certaines personnes ont certainement amélioré la condition de leur propre MEST en appliquant quelques données et en leur indiquant la charge dépassée et leur en accusant réception.

Alors, rappelez-vous qu'il est encore possible, quand vous finissez tous les cycles avec ce jeu, de faire une création de valeur avec du MEST créé *entièrement* par vous-même et en rester totalement au contrôle. Les gens ne sont pas au contrôle de ce MEST, ou ils continuent à penser qu'ils devraient l'être, parce que c'est une combinaison et donc pas entièrement le leur uniquement. Et ils se souviennent qu'il y avait eu un jeu antérieur où ils

avaient leur propre MEST, et ils créaient un bateau ou quoi que ce soit d'autre, et ils pouvaient le faire disparaître ou le soulever dans l'air, en faire n'importe quoi, car c'était entièrement à eux.

Mais si vous regardez toutes les particules contenues dans un bateau que vous construiriez aujourd'hui, même si la plus grande partie est faite de bois et qu'un très grand effort a été investi dans sa construction, si vous essayez de l'auditer, vous allez découvrir que des milliards de joueurs ont fait partie de la création de toutes ces particules le constituant, tous ces atomes, ces molécules et tout cela. Alors ce n'est pas évident d'auditer cela, vous voyez ?

Et si une de vos particules n'est maintenant plus là, et vous dites: « J'aimerais que le bateau disparaisse », *pfuit* !, peut-être que quelques particules sont *les vôtres*, et elles *disparaîtraient*. Ha ha ha ! Bon, nous avons néanmoins des procédés d'audition très intéressants aux Niveau Supérieurs du Pont, où vous pouvez commencer à auditer le MEST, et, en fait, l'amener au moins jusqu'au point où il est heureux d'être à nouveau dans le jeu et d'être utile. Vous pouvez vous débarrasser de toute cette charge dépassée. OK ?

Et il y a aussi des parties sur le Pont, comme vous le savez bien sûr, où vous prenez soin de tout votre *propre* MEST que vous avez créé dans l'univers. Et la densité de l'univers va s'amoinrir quand plus de gens vont monter sur le Pont. Et cela redeviendra un peu comme dans les jeux antérieurs où les choses étaient un peu plus simples à manier, et peut-être un peu plus fines. C'est ce que des personnes essaient de réobtenir quelques fois quand elles désirent aller instantanément OT. Elles ont envie d'arriver à la condition où l'univers est vraiment très fin, très... pas si solide, et elles peuvent le faire se bouger et ce genre de chose. Vous voyez ce que je veux dire ?

Et il y a eu des jeux comme cela, il y a eu même *un grand nombre* de jeux comme cela. Et il existait des Ponts pour en sortir. Mais ce n'est pas le jeu *actuel*. Et ces gens espèrent simplement et *souhaitent* que celui-ci soit comme un des anciens, pour qu'ils puissent retrouver leur état d'OT instantanément. Nous ne promettons pas cela, mais nous disons que cela peut arriver et qu'on peut atteindre une très bonne relation et une très bonne compréhension de l'univers et du jeu et de tout cela, simplement après quelques années d'étude et d'audition. Et c'est grâce aux développements effectués par LRH et l'utilisation de leurs fondements, ainsi que ce dont nous parlons là au sujet des Dynamiques, en le comprenant, en C/Sant de manière la plus précise ce dont a besoin une personne pour parvenir à une compréhension totale et aussi au KRC, avec l'univers et la vie et les Dynamiques, etc.

En fait, vous arrivez au niveau où vous vous sentez comme : « C'est très intéressant, je n'ai pas à créer quoi que ce soit, et toutes les autres personnes ont tout ce MEST déchargé autour d'eux », et vous pouvez jouer avec sans avoir à créer quoi que ce soit ! C'est presque comme si vous l'empruntiez pour pouvoir l'utiliser, vous voyez ? Et si vous n'aviez pas une sorte de responsabilité pour les autres joueurs et l'idée de les aider...souvenez-vous de l'histoire de l'aide... les aider à sortir du jeu... si vous n'aviez pas cette idée, cela pourrait être une sorte d'acte néfaste, vous voyez, de jouer avec leur MEST et en quelque sorte de ne pas les laisser... si vous ne les *aidez* pas, faites-le moins solide pour eux aussi.

Soyons un peu plus spécifique par rapport à cela. Prenons l'Espace en premier.

(Il écrit sur le tableau.)

Le problème principal avec l'espace, les petites particules, c'est qu'elles n'obtiennent jamais d'accusé de réception. Les gens regardent à travers elles. Donc, pas d'accusé de réception. Et maintenant, vous réalisez que le jeu serait terrible si toute la Matière et l'Energie était pressée ensemble, comme dans un trou noir ou quelque chose de ce genre. Ce ne serait pas très rigolo. Donc, l'Espace maintient la dimension du terrain de jeu afin que nous ayons du mouvement en son sein et que cela résulte en plus de plaisir à jouer.

LRH définit cela comme étant un Point de Vue de Dimension. Et il dit que, dans l'univers MEST, c'est la chose la plus équivalente au beingness d'un thétan. Parce qu'il n'a pas de masse et d'énergie de lui-même, et il semble pouvoir avoir de l'expansion, et il semble qu'il a une grande quantité d'espace autour de lui. Similaire à l'être. Et nous avons cela dans l'audition, car en regardant une personne monter sur le Pont, nous voyons qu'elle regagne de plus en plus de conscience, d'espace et de temps, pour enfin arriver à une *conscience* du jeu, et ensuite de *tous* les jeux. Le concept de l'espace et du temps s'en va quand vous commencez à aller à l'extérieur de l'univers avec l'audition.

Maintenant, j'aimerais vous dire quelque chose, quand j'ai lu pour la première fois la définition d'espace par LRH, cela a duré ensuite environ peut-être dix ans en Scientologie afin de vraiment pouvoir la comprendre. Je savais que je devais la comprendre pour pouvoir vraiment comprendre la Scientologie et de quoi on parlait au sujet de ce jeu. Et je continue à regarder cela : « Fait-il allusion à un point de vue d'où on voit des dimensions ? » (*Il dessine sur le tableau*) comme ici, vous avez le point de vue et vous voyez jusque là-bas d'ici, ainsi ça c'est la dimension.

Ou parle-t-il d'un point de vue qui *a* une dimension, vous voyez, un point de vue *de* dimension, et toute cette chose-là est le point de vue ici, et quoi que ce soit dont vous pourriez être conscient là est l'Espace ?

Ça a été ma confusion pendant un certain temps, et à la fin j'ai réalisé que cela peut être les deux, dépendant de où vous vous trouvez sur le Pont. Vous pouvez le voir comme *cela*, depuis un point inférieur sur le Pont, et vous pouvez le voir comme *cela* depuis un point plus élevé sur le Pont. Le thétan l'a utilisé des deux façons dans les jeux.

Il a fait...disons, il est en train de créer de l'espace, il y met un objet là-bas dehors, disons une étoile, ou quelque chose d'autre, et il a mis beaucoup d'espace entre-deux, ainsi l'étoile est *là-bas dehors*, et pas juste ici. Ou il a fait un *grand* espace, peut-être avec des petits compartiments sous forme d'espace à l'intérieur, et dans un desquels il a mis une des étoiles, et il peut maintenant être conscient de cette étoile depuis l'extérieur. Cela doit donc dépendre de son propre point de vue, et des dimensions comme on le considère : comme cela, d'un point à une distance de l'autre ; ou comme ceci, de l'extérieur comme si elle était contenue dans son propre espace.

Autant qu'on puisse le déterminer selon nos propres recherches à ce sujet, il semble que chaque particule de matière et d'énergie ait chacune son propre petit espace avec elle. OK ? Et il existe donc plus d'espace... beaucoup plus...afin de séparer toutes ces choses. Donc, ce qui semble avoir été déchargé ici, contient une grande quantité d'espace et pas tant de masse et d'énergie que cela. Ce qui correspond tout à fait avec la vieille idée des gens qui

désirent un univers plus fin et plus léger afin de pouvoir jouer avec... ils auraient donc une grande quantité d'espace et pas tant de particules que cela.

Vous pouvez donc maintenant regarder les cartes des étoiles, les images des galaxies, ou tout ce que vous désirez, et vous remarquerez qu'il existe une grande quantité d'espace là-dehors. Par exemple, entre la Terre et la Lune ou entre la Terre et Mars ou le soleil. Et si vous faites le calcul, si vous prenez toutes les particules des planètes, du soleil et vous regardez la quantité d'espace qui se trouve autour, en comparant cela, vous verrez que la densité de l'univers est très infime.

Vous voyez, il n'y pas une grande masse là-dehors, quelques courants d'énergie qui voyagent à travers l'espace, mais vraiment peu de masse. Vous voyez cela aussi quand les types voyagent dans l'espace avec leurs vaisseaux, ils ne se cognent pas tout le long à des météores ou des choses de ce genre. Et ils doivent faire presque 400'000 km pour arriver à la Lune, et ils ne sont d'ailleurs pas arrivés plus loin avec leurs propres engins... mais souvenez-vous, nous avons eu une autre conférence où il avait été démontré qu'ils avaient eu des soucoupes volantes pour faire un petit vol jusqu'à Mars.

Donc, en fait, nous regardons quelque chose qui est un autre étrange phénomène quand nous arrivons à la prochaine catégorie. Prenons donc l'énergie, la masse, la matière. LRH nous disait que l'énergie était des particules postulées dans l'espace, (*il écrit sur le tableau*) la matière étant des particules regroupées et des solides.

Et...c'est vraiment très drôle ce que nous avons découvert. Prenons tout d'abord cette idée, car nous parlons juste de comment la matière semble être en morceaux, suspendus dans l'espace, et même dans cette galaxie, il existe une énorme quantité d'espace entre eux; et pas uniquement sur un plan, mais sur plusieurs avec une grande quantité d'espace entre eux. Mais toute la matière semble se rassembler. Il parle de...il dit là : des particules *groupées* et des solides.

Donc, nous avons en fait trouvé cela, en raison de la Charge Dépassée, les petits morceaux de Thêta, que nous connaissons normalement en tant que matière, avaient décidé de former leur propre type de société socialiste : « Au diable les joueurs, rassemblons-nous et essayons de sortir de ce jeu ! » Bon, je veux dire par là une infime intention de le faire, mais tout au long des années, des siècles et des millénaires, cela nous a produit ce que nous appelons la force de gravité. Donc essentiellement, c'est la gravité... il existe environ quatre vecteurs ou flux de gravité, il y a différentes forces... mais la principale, celle que Newton a découverte quand il a laissé tomber la pomme, vous savez, ce jeu (*Bill le démontre*), c'est une sorte d'*attraction* de matière à matière. Donc, regardons cela (*il écrit sur le tableau*) :

La gravité = ϕ (Phi) attiré par ϕ (Phi).

OK, ça c'est en fait le symbole pour la matière, l'énergie et l'espace, mais appelons cela ϕ (m). La matière, Phi, est attirée par la matière, Phi. Vous voyez ? Il y a plus de matière ici en bas qu'il y en a en-haut là-bas...donc elle descend ici. Et ils ont déjà démontré que quand vous allez dans la direction d'une planète plus petite, comme la Lune par exemple, quand vous lancez cela, cela...n'ira pas aussi vite. Comme cela ! (*Bill le démontre.*) Il n'y pas autant de

masse là-bas sur la Lune, vous voyez ? L'attraction est moindre. Les scientifiques savent déjà tout à ce sujet, mais ils ne savent pas *pourquoi*.

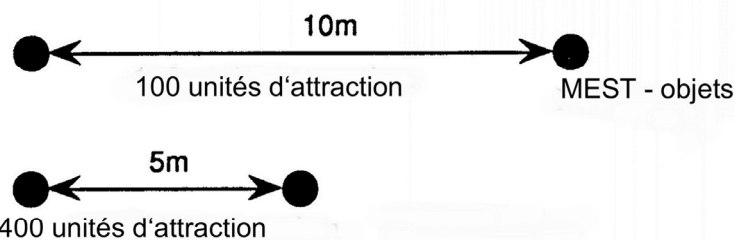
Il y a donc une force là. Donc, cette matière... mettons toutes les catégories ensemble pour que vous puissiez le comprendre en termes similaires à *être*... donc, la matière est similaire à *avoir*. OK ? C'est égal à ça, car vous pouvez l'avoir, vous pouvez la tenir, vous pouvez la voir, il semble qu'elle soit assise là, qu'elle persiste. Et les particules d'énergie, elles, vous devez vous en douter, elles sont similaires à *faire*, car elles sont en mouvement, tout le temps. OK ? Donc nous avons cela... (*Il écrit sur le tableau.*)

Et qu'est-ce qu'elles font, ces particules d'énergies ? Elles se déplacent, tout le temps, comme cela. Mais que voyons-nous là ? Quelques-unes sont vraiment très proches de la structure atomique. Nous l'appelons l'énergie électrique, etc. Les scientifiques ne savent pas vraiment si c'est un solide, ou un champ d'énergie ou quoi d'autre, mais ce sont des particules postulées dans l'espace, croyez-moi. Il y a quelque chose là, pas seulement de l'espace.

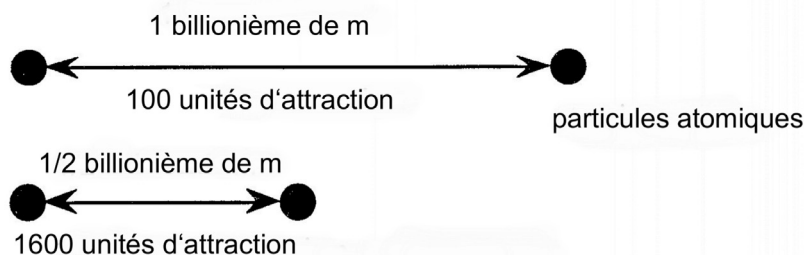
Mais depuis qu'il a... c'est exactement à ce point que les scientifiques deviennent tous confus : le sujet de la double nature, vous voyez, la nature double de l'énergie, est-ce une onde ou est-ce une particule ?

C'est très proche de la masse lourde comme dans un atome comme ça, elle est attirée à se joindre à elles ? Par cette gravité... en fait, je devrais dire une puissance bien plus élevée de formule de gravité, parce qu'elle est *plus* attirée. Quand vous descendez dans l'atome ici, c'est comme si cette chute ici était beaucoup plus *rapide*, c'est beaucoup plus fort. Comme entre deux étoiles, par exemple, c'est par la distance au carré, c'est proportionnel à la distance au carré, et dans l'atome c'est proportionnel à la distance à la puissance quatre (*il écrit sur le tableau*).

Gravitation MEST à MEST 2^2



Gravitation au niveau atomique 2^4



En d'autres termes, deux fois plus proche, si vous rapprochez quelque chose de moitié, l'attraction est quatre fois plus forte, mais ici elle serait 16 fois plus forte. Bien. Donc c'est la raison pour laquelle les atomes conservent plus ou moins leur cohésion. *Relativement*, ils ont beaucoup plus de particules déterminées – peut-être que chacune de ces particules, ou tout ce petit noyau ici a été créé par *un seul* joueur. Et il y a *beaucoup* de force. Vous voyez ? Donc ce noyau a beaucoup plus que le postulat de simplement rester en cohésion. Il essaye de retourner à son créateur, et il a tout entier au moins le même créateur. Donc il va rester en cohésion beaucoup plus proche que seulement lui et un autre bout de matière. Bref... vous avez des questions ?

Question : « Est-ce que ceci pourrait être aussi la raison pour laquelle cela a été créé exactement selon la même règle en tant qu'atome spécifique ? Que les créateurs l'ont créé sur ces... »

Il semble que pendant que les jeux étaient joués, les gens étaient contents de certaines choses, et ils les prirent plus tard dans de nouveaux jeux. Pas seulement les automobiles, mais des *éléments*. Vous voyez, l'or est très beau, donc tout le monde aime l'or, ainsi nous tous mettons de l'or dans le jeu. Vous voyez ? Tout l'or n'a pas été créé par un seul type, mais tous les gars ont créé de l'or de la même manière. C'est ce à quoi nous nous intéressons. Parce qu'on *aime* ça.

Maintenant, nous n'en avons pas terminé avec tout cela. Ce sont juste des choses intéressantes qu'on trouve en montant sur le Pont. Il nous faudra avoir quelques scientifiques qui montent sur le Pont et qui commenceront à dire: « Ah, oui, maintenant on peut vraiment comprendre cela ! », etc. Ce sont juste quelques-unes des choses que nous avons découvertes en audition. Et nous les utilisons, également, dans les procédés d'audition et elles fonctionnent. D'accord ?

Ces trucs d'énergie ont reçus principalement la capacité de... ou...la logique du mouvement. Ils peuvent se déplacer très rapidement. Et c'est ce qui rend un jeu aussi agréable, car vous y trouvez les couleurs, les lumières, et puis la musique et les sons, et toutes ces différentes longueurs d'ondes, vous savez, ce qui rend le jeu si intéressant. Donc nous voyons qu'il existe un autre... en fait, cela essaie aussi de montrer l'ampleur du jeu, ou même d'extérioriser du jeu dans sa condition actuelle, et vous avez une énergie Phi (*il écrit sur le tableau*) qui semble aller, ou essaie d'aller, à l'extérieur du jeu vers un point statique.

Cela ressemble presque, vous voyez...si vous avez de la Charge Dépassée – les gens ont des Charges Dépassées ou ils sont dégoûtés par quelque chose - ils peuvent ensuite soit se mettre ensemble et dénigrer, comme le MEST le fait, ou ils *pourraient* essayer de dire : « Au diable cela, allons quelque part d'autre et sortons de ce jeu-ci pour en jouer un autre ! »

Et les scientifiques n'arrêtent pas de vous dire que l'univers est *en expansion*. Ce qu'ils veulent dire par là, c'est qu'ils peuvent voir l'énergie partir toujours plus loin comme cela se déplace et ensuite cela revient vers eux, ils peuvent en voir le reflet, et ils estiment ensuite : « Oh oui, ça s'éloigne dans *cette* direction ! » Le seul problème, c'est bien sûr que les types qui étudient l'énergie, ils ont aussi besoin d'audition, parce qu'ils ne savent pas que l'expansion dont ils parlent ne peut qu'avoir lieu dans un espace qui est créé. Ils ne peuvent pas s'as-isér

eux-mêmes. En fait, ils ne peuvent pas sortir du jeu, alors ils font le terrain de jeu toujours plus grand. Comme un ballon : vous le remplissez et il va juste s'agrandir, mais ça reste un ballon, et il est toujours dans le jeu. Bien. Mais ils essaient, il faut leur accorder cela.

Donc, nous regardions cela : nous avions l'espace qui semblait être assis là et ne pas être reconnu. Et bien sûr, c'est une sorte d'attraction, parce que c'est juste sur une non-action, c'est attiré vers le Thêta. C'est une sorte d'attrance, parce que vous découvrirez que quand de l'espace vous appartient, vous en recevez un flux agréable. Vous sentez qu'il est *à vous*. Vous savez, il n'a aucun de ces...euh... il maintient les choses séparées. Il fait des différences. Ainsi, il n'a pas le sentiment qu'il s'écroule sur lui-même. Il n'a pas le sentiment qu'il est en train d'essayer de partir, ou quoi que ce soit de ce genre. Vous obtenez un peu d'espace, vous entrez en comm avec et c'est agréable.

Bien, nous avons encore un autre facteur dans tout cela, si vous vous souvenez. Et c'est ce qui va rendre la complexité encore un tout petit peu plus complexe, et amener la cinquième Dynamique là-dedans. Souvenez-vous, nous disions qu'il existait un excédent de Lambda dans le jeu, nous avons donc aussi une « situation Lambda », et ce apparemment depuis que Lambda était, selon les Axiomes de Dianétique, l'interface, ou le « à travers Lambda, Thêta conquiert le MEST, ou met de l'ordre dans le MEST. »

(Il dessine sur le tableau)

Vous avez Thêta ici et le MEST ici en bas, et entre-deux vous avez Lambda. Ce que nous appelons les *formes de vie*. Du MEST animé. Ou du Thêta qui anime !

⊖ ((Theta))
 ⊙ ((Lambda))
 ⊙ ((Phi))

Il a donc un job à accomplir là, afin que le thétan puisse avancer et jouer le jeu, et apprendre tout à son sujet, et avoir des expériences, mais ne pas être obligé de s'occuper de toutes les petites particules de MEST. Il peut, en montant sur le Pont, auditer du MEST, et il pourra auditer du Lambda, et il peut aussi faire à ce que Lambda audite du MEST. Vous voyez ? Et ce que nous voyons là, c'est Lambda passant en quelque sorte à travers le MEST et le remettant en communication avec Thêta.

Si vous regardez ce que vous faites quand vous *mangez*, vous mettez du MEST dans votre corps, et il passe à travers, quelque partie étant utilisée un certain temps, et il revient en communication avec les *joueurs*. Et ce qui entre ici, cela consiste en de l'énergie, de l'espace et de la matière. Et il y a cette attraction de tous ces « Phi » en direction de « Lambda », parce que Lambda est censé aider à remettre de l'ordre dans le MEST, il a donc des lignes de comm avec le MEST là. OK ?

Pouvoir d'attraction lambda ⊙ ↔ ⊙ phi

Nous allons arriver à la Cinquième Dynamique, mais il y a encore plus de flux de gravité que j'aimerais vous montrer, parce *qu'ils sont tous là*, même si les scientifiques n'ont pas pu encore les mesurer jusqu'à ce jour. Ils auraient besoin d'instruments de mesure beaucoup plus fins qu'ils ne les ont actuellement. Il y en a un de plus qui est bien sûr celui de chaque particule de matière, d'énergie et d'espace, prise individuellement, est qui est attirée vers son créateur. Donc, une théorie complète de tout ce domaine, comme Einstein essayait d'élaborer, aurait dû prendre en compte toutes ces attractions, toutes ces forces.

Pouvoir d'attraction du créateur  Particule

Et ce qui est très drôle, c'est que j'ai lu dernièrement dans un journal scientifique américain, il y a une année environ, qu'à un niveau sous-microscopique, des scientifiques ont trouvé des particules qui semblent décider elles-mêmes où elles vont se diriger. Mais pas uniquement cela, il semble même qu'elles soient influencées par l'observateur. Vous voyez ce qui se passe là ? Ils arrivent gentiment au niveau des particules où ils observent cette sorte d'attraction en action, et ils arrivent dans ce... en disant presque : « *Ouaouh !* Nous devons aller dans le domaine spirituel pour comprendre cela ! » Ils parlent d'infimes petites parties dans les atomes, etc., tout en bas à ce niveau-là.

Et vous savez quoi ? Ils commencent à leur donner des noms marrants, qui n'ont rien à voir avec des mots scientifiques, comme par exemple : « vérité », et « beauté »... des choses dans ce style. Oui, oui ! J'avais montré sur un diagramme... je disais que la science se préoccupaient principalement de la Sixième Dynamique et que la spiritualité, elle, se préoccupait plus de la Septième. Mais maintenant, les scientifiques ont des appareils de mesure qui leur permettent de se rendre compte qu'il faudrait qu'ils aillent sur d'autres Dynamiques pour vraiment comprendre ce qui s'y passe. Vous voyez ?

C'est donc une façon de devenir plus amical avec le MEST : vous indiquez ces Charges Dépassées, et vous communiquez juste avec lui. Mais souvenez-vous cependant qu'il n'a qu'un petit « atteindre » (reach, ndt)... ce ne sont que des petites particules... donc voyez cette action comme celle d'établir une ligne de comm avec elles... vous êtes ici, là ou les particules sont là (*il dessine sur le tableau*), et si vous parlez à un petit groupe là, vous leur donnez un « atteindre » avec un « HELLO » gros comme cela, et en continuant de le donner à cette grandeur, leur « atteindre » lui sera plutôt un petit « hello » en retour... très infime.

Vous devez donc faire comme l'homme avec un cornet acoustique, vous devez installer une ligne de réception ici (*il dessine sur le tableau*) avec une voie pour que la comm puisse revenir vers vous. Je vous donne un exemple : j'étais assis dans un restaurant l'autre jour et j'essayais de me rappeler... il faut vous dire que j'ai trois à quatre langues avec lesquelles je peux penser : l'espagnol, l'anglais, l'allemand et le français... j'essayais donc de me rappeler le nom que l'on donne pour le couteau, la fourchette et la cuillère en allemand.

Je me souvenais de « Messer⁶ » et de « Gabel⁷ », vous savez, et j'avais cette grande cuillère qui était encore là et je me disais : « Mais comment est-ce qu'on dit cuillère ici en

⁶ **Messer** : en allemand = couteau.

⁷ **Gabel** : en allemand = fourchette.

allemand ? » Alors, je me suis souvenu de ma Tech et de ma conférence, etc., je me suis dit : « Il suffit juste que je leur pose la question ! » Et je leur ai posé la question : « Comment est-ce que les gens d'ici appellent cela ? » J'ai demandé cela à la cuillère et j'ai reçu une sorte de : « xxxxx. » Je me suis dit : « Attends voir... je n'ai pas... oh oui, il faut que je mette une espèce de ligne de comm là afin qu'ils puissent me répondre » et je leur ai dit : « Comment est-ce qu'ils vous nomment ici ? »

Et j'ai reçu un vraiment grand « Löffel »⁸ Ah oui, c'est bien sûr, je m'en souviens maintenant. « Ils m'appellent 'Löffel' ici ! » Parce que toutes les particules de cette cuillère ont reçu des joueurs une signification, et donc le MEST entier était en accord qu'ils étaient cela dans le jeu.

J'ai donc reçu une réponse de tout le monde immédiatement : « Appelle-moi 'Löffel'. » C'est venu comme cela, *boum* ! Cela pourrait nous donner une toute nouvelle méthode de langage que nous pourrions développer avec les OTs sur le Pont, et cela mettrait Berlitz⁹ directement en faillite. Vous voyez cela ? Vous allez dans un pays étranger dont vous ne connaissez pas la langue et vous demandez au MEST comment on appelle ceci ou cela ici. Au moins, vous obtenez déjà les noms. Mais ça aide déjà. C'est une application de cela. Vous voyez qu'il y a beaucoup d'applications reliées au Pont.

OK, allons maintenant plus bas sur la Cinquième Dynamique, parce que c'est très intéressant aussi.

(Il écrit sur le tableau.)

5^{ÈME} DYNAMIQUE : FORMES DE VIE

Vous voyez donc tous ces flux d'attractions, en avant et en arrière, etc., et puis les Charges Dépassées et tout cela. Mais souvenez-vous, le MEST aime être dans le jeu. Au départ, il était utilisé par les joueurs, et quand il le redevient, il *aime* cela aussi. Et nous retrouvons à nouveau les Axiomes de Dianétique¹⁰ :

(Il écrit sur le tableau.)

Lambda est là pour aider Thêta à ramener de l'ordre dans le MEST, ou à Phi.

Bien. C'est donc juste là et nous le savons être une *forme de vie*. Et qu'est-ce que nous avons là quand nous avons une forme de vie ? *(Il dessine sur le tableau.)* Une drôle de forme, peut-être pas de cette planète, mais elle en a une.

Comme je vous le disais précédemment, dans ce jeu – celui où on ne peut pas automatiquement faire *boum* ! et tout disparaît – on utilise Lambda pour faire que les choses

⁸ **Löffel** : en allemand : cuillère.

⁹ **Berlitz** : nom d'une école spécialisée dans l'enseignement des langues.

¹⁰ **Axiome 13 de Dianétique** : THÊTA, EN OPÉRANT PAR L'INTERMÉDIAIRE DE LAMBDA, CONVERTIT LES FORCES DE L'UNIVERS PHYSIQUE EN FORCES DESTINÉES À CONQUÉRIR L'UNIVERS PHYSIQUE.

soient en ordre dans le MEST afin que l'on puisse découvrir les secrets du MEST et l'amener de plus en plus vers un état de fin du jeu. Et nous savons aussi qu'une partie de cela est *l'expérience* du jeu. Bien, qu'est-ce que nous avons dans une forme de corps comme celle-ci... disons qu'un thétan va utiliser un corps. Mettons-le donc là en haut à quelque part (*il dessine sur le tableau*), bien que son espace et sa conscience puisse englober tout cela, bien sûr. Et nous appelons cela un point de vue central ou un point de vue qu'il est en train d'utiliser. Mais c'est aussi clair qu'il peut aussi avoir reçu l'éducation de *cette* planète et penser qu'il est un corps coincé là dedans à quelque part.

Mais fondamentalement, qu'avons-nous là ? Il utilise déjà une création Lambda (peut-être pas la sienne, mais celle de quelqu'un d'autre) et qui est responsable d'organiser le MEST qui entre par là. Nous parlons là de génétique. Et nous arrivons à ce qu'est véritablement la génétique. Souvenez-vous aussi que ce n'est pas juste qu'un seul Lambda, car regardez : il ne peut pas déplacer cent ou plus de kilos de MEST comme cela tout de suite... vous ne vous attendez pas qu'une pièce de... un être Lambda va déplacer cent kilos de MEST ? Il y a une autre aptitude de Lambda dont je n'ai pas encore parlé jusque là : il a la capacité, ou on lui a donné la capacité, de s'organiser lui-même en créant des particules de Lambda pour remplir tous son organigramme, ceci afin qu'il puisse contrôler du plus petit au plus gros morceau de MEST que Théta pourrait manier.

Regardons donc cela comme une remarquable et grande organisation, avec des lignes d'organigramme sub-Lambda et qui vont toutes là à travers, donc si vous... enfin, ce que nous avons découvert durant l'audition. Je ne sais pas si la chose suivante va rester comme l'idée de base, mais nous avons trouvé que cela descend jusqu'au niveau de la cellule, *au moins*. Vous avez une cellule, et elle a un noyau et vous avez ces chaînes de chromosomes là dedans, l'ADN et l'ARN¹¹, etc., dans le noyau. Et apparemment, une de ces parties de Lambda sur l'organigramme contrôle cette cellule. Donc, comme il semble que cela soit vrai, il pourrait être prouvé relativement facilement par un type qui peut communiquer télépathiquement, en regardant une cellule à travers un microscope (une cellule vivante), en by-passant le Lambda ou ce qui est là, d'ordonner à la cellule de se diviser et elle devrait ensuite le faire. Ou bien de la faire se déplacer, ou quelque chose dans ce genre. Je ne sais pas si quelqu'un l'a déjà essayé, mais cela serait une bonne chose à faire par quelqu'un sur le Pont qui sait comment mettre une ligne de comm en place, comme je l'expliquais précédemment, les deux lignes, afin de faire à ce que l'ordre arrive et que l'information de l'action faite puisse lui revenir en retour.

Cela serait une partie de... en fait c'est une combinaison de matière là, parce qu'une cellule est très grande en comparaison d'un atome, bien sûr. Mais c'est une combinaison de matière, d'énergie et d'espace qui est apparemment la forme de vie la plus petite reconnaissable. Et puis, nous avons ces petites choses appelées virus ; nous n'avons pas reçu beaucoup d'informations à leur sujet, mais il semble que c'est une sorte de chose qui est

¹¹ **L'acide ribonucléique, ou ARN** : est une molécule biologique trouvée dans pratiquement tous les organismes vivants, y compris certains virus. L'ARN est une molécule très proche chimiquement de l'ADN et il est d'ailleurs en général synthétisé dans les cellules à partir d'une matrice d'ADN dont il est une copie. Les cellules vivantes utilisent en particulier l'ARN comme un support génétique intermédiaire de nos gènes pour fabriquer les protéines dont elles ont besoin. L'ARN peut remplir de nombreuses autres fonctions et en particulier intervenir dans des réactions chimiques de la cellule.

contrôlée par un Lambda aberré. En d'autres termes, cela ne se trouve pas sur un organigramme, c'est une sorte de... peut-être qu'il s'est trouvé trop près d'une machine d'implantation à quelque part sur la Piste, ou il a été bricolé suite à une expérimentation génétique, qui sait, mais vous avez ces choses qui sont produites dans des laboratoires, ils peuvent produire ces choses, faire des virus et ramasser quelques Lambdas qui se trouvent par là-bas autour (je vous en ai déjà parlé : ces choses dont je vous parlais sur la dynamique spirituelle) qui vont ensuite essayer de contrôler ces choses.

Pourquoi est-ce que j'ai dit : « aberré » ? Parce que cela a la même base d'opération que l'interférence dans le jeu. Cela ne peut pas exister, ne peut pas fonctionner, à moins de *parasiter* une cellule. *Est-ce que ce n'est pas intéressant ?* Vous pouvez donc avoir maintenant toutes ces choses qui ont affaire avec la guerre biologique, tout cela simplement en aberrant des Lambdas normaux qui veulent aider à jouer le jeu, à faire de l'ordre. Vous les aberrerez de la même façon comme vous aberrerez des joueurs. Vous pouvez donc maintenant créer des maladies, des virus dur à manier, et faire à ce que les gens aient la grippe, etc. Je ne veux pas vous dire que tout cela a été fait dans les dernières cinq années. Non, je dis que ces trucs peuvent avoir déjà existé il y a *très, très* longtemps sur la Piste quand les thétans étaient plus capables et avaient d'autres plus... des équipements de recherche, etc..., en retournant dans le temps de l'opéra de l'espace, et vous voyez, c'est encore *par là autour*.

Je vais maintenant vous montrer quelque chose, je vais vous donner quelques données que nous avons définies... nous continuons de travailler sur ce Rundown après VAST, et Silvie le fait comme « pilote », pour essayer de réhabiliter... comme une sorte de Purif, un Purif intercellulaire sur le corps, vous voyez, à l'intérieur de la cellule, pour manier toutes les impuretés qui pourraient s'y trouver.

Il y a apparemment deux facteurs à ce sujet (*il écrit sur le tableau*). Nous avons le contrôle de la cellule par Lambda, ou Phi. Nous avons donc des lignes de comm là-bas. Et puis, nous avons la ligne de comm allant depuis le Lambda tout au long de l'organigramme à d'autres Lambda, etc., et puis finalement, tout en-haut, nous arrivons au thétan. Il peut exister beaucoup de vias par là à travers, mais tout vient du Lambda qui a pu se multiplier afin qu'il puisse avoir le contrôle sur toutes ces cellules. Alors, il semble que tout dépende d'obtenir la Piste et ensuite le maniement de l'aberration entre Théta et Lambda ici (la Piste de Lambda). Nous avons cependant découvert que cela ne fonctionne pas au mieux avant que la Piste du thétan soit d'abord nettoyée.

Ce que nous faisons ici, c'est juste de nettoyer les incidents comme vous savez le faire en audition : nettoyer les incidents, nettoyez les interférences, nettoyer les buts manqués, nettoyer toute cette Charge Dépassée. La chose intéressante à ce sujet, comme je le disais durant la conférence de Davos, c'est que Lambda est *sur* une Dynamique. Il ne prend pas part à toutes les Dynamiques, son but est d'être *sur* une Dynamique. Et c'est une organisation, vous pouvez donc aussi appliquer quelques Lettres de Règlement, juste pour nettoyer quelques situations. Voilà pour un commencement.

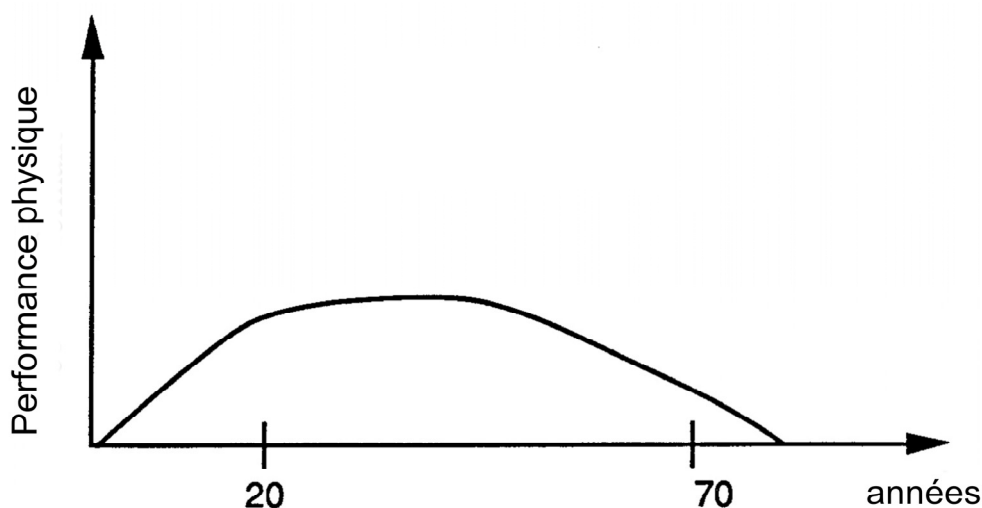
En passant à travers le Rundown, et que vous arrivez à ce point, vous découvrez que ce sont juste deux facteurs fondamentaux qui contrôlent tout cela : la qualité de Lambda et la qualité de Phi. Nous parlons d'essayer à nouveau d'*améliorer*, vous savez, comme dans le jeu, améliorer la qualité et améliorer le fonctionnement du corps, améliorer le plaisir dans les jeux,

et les gains et tout ce qui est possible. Et nous avons encore un autre point, vous voyez, en maniant le corps, qui correspond à ce que je disais auparavant au sujet des spirites et des scientifiques. Les gens qui prêchent les diètes naturelles, la nourriture saine, et qui utilisent des herbes et d'autres produits naturels au lieu de médicaments, afin d'améliorer la qualité de la matière, de l'énergie, de l'espace, etc., qui viennent dans la cellule, c'est une bonne chose ! Mais ce n'est pas tout.

Parce qu'il a existé beaucoup, beaucoup de ce types de méthodes d'amélioration, il suffit d'aller dans une librairie et de voir la quantité incroyable de livres qui existent sur toutes les diètes possibles et imaginables, et comment faire pour être en bonne santé, et tout ce genre de choses. Mais vous ne trouverez rien vous disant comment améliorer la qualité de Lambda à ce niveau. Je veux dire par là qu'ils parlent que vous devriez méditer, ou penser positivement, et tout cela. Mais cela ne va pas auditer Lambda. Cela va un peu aider, mais ça ne va pas manier tous les incidents et les choses sur la Piste.

Et nous arrivons tout en bas là où se passe ce qui se passe quand la qualité n'est pas bonne. Si vous transmettez... il semble que cela soit une liaison télépathique là, entre Lambda et Phi. Vous savez, c'est quelque chose d'établi, juste comme une org. Cela marche de la même façon que celle que vous utiliseriez pour une société ou une organisation. Vous faites cela à ce moment-là et tout marche comme il faut. Et vous faites maintenant cela et c'est bien, et puis il entre plus de cela là et vous enlevez quelque chose ici, vous savez, tous ces ordres qui viennent à travers l'org sur des lignes télépathiques.

Une fois, LRH a dit durant une conférence que les corps vivent normalement un peu plus longtemps. Et nous regardons sur cette planète et nous voyons ce genre de courbe (*il dessine sur le tableau*) : **moyenne septante¹² ans.**



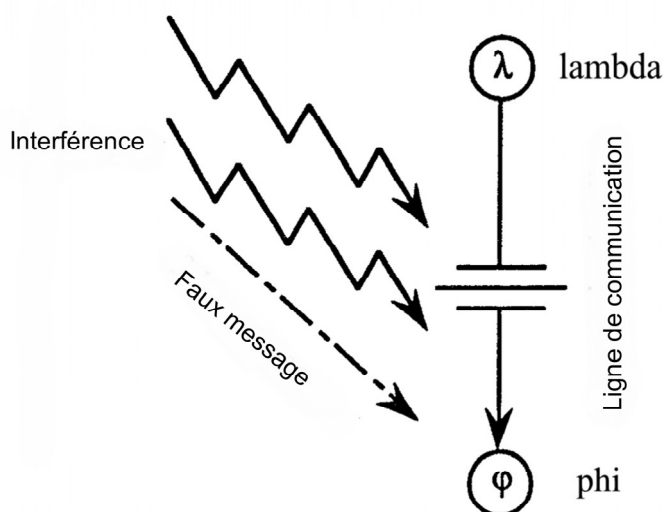
¹² septante : en Suisse = soixante-dix.

Vous savez : le corps est né, il grandit, il semble arriver à un point où il reste, il a une pointe maximum là, où les athlètes jouent tous au football ou font de la course à pied et tout ce genre de chose, et c'est super, et puis ensuite ils se détériorent petit à petit après dix ans environ, et puis cela descend gentiment jusqu'à ce que le corps meurt. Mais il y a aussi des exceptions... je veux dire que la courbe peut aller peut-être comme ceci, sauf s'il y a des accidents, cela va comme cela : des fois un peu plus vite vers le bas, des fois cela dure plus longtemps, mais dans tous les cas, les corps sur cette planète ont une durée de vie relativement courte (*il écrit sur le tableau*). Appelons ce côté la performance physique, et ici les années.

LRH avait donné une conférence sur l'organisation, et dans les Lettres de Règlement il parle de la quantité, la qualité et la viabilité du produit. Et nous savons que si les gens ne reçoivent pas *assez* à manger, ils vont mourir de faim. Heureusement, nous ne nous trouvons pas dans cette zone du monde, et c'est vraiment évident, même les scientifiques peuvent le voir : si vous ne les nourrissez pas, ils vont mourir. Ils ne reçoivent pas assez de *quantité* de Phi pour remplacer et mettre en place cette cellule ou la garder totalement opérationnelle. Mais de ce côté-ci de la planète, et dans cette zone, la chose principale n'est pas la quantité, mais la qualité. OK ?

Retournons un peu à ces petites lignes ici. Rappelez-vous ce que je disais en parlant de la septième Dynamique et sur le jeu global : il y a des interférences là-dedans. Et que font les interférences à une ligne de comm télépathique ? Cela peut aller comme avec votre radio, qui a... si elle est touchée par un éclair, vous savez, *badaboum* ! Et la radio fait : *ssssssss*. Vous n'entendez plus rien d'autre en sortir. Ainsi peut-on couper certaines lignes à court terme. Mais il y a pire, ils peuvent aussi, pendant que le message qui devait passer est coupé, faire passer un *autre* message à sa place. Donc ici (*il écrit sur le tableau*) nous avons la *coupure*, et ici nous avons l'*interférence*.

Et ce que nous avons maintenant, c'est que les ordres qui vont dans la direction du MEST ne sont plus logiques.



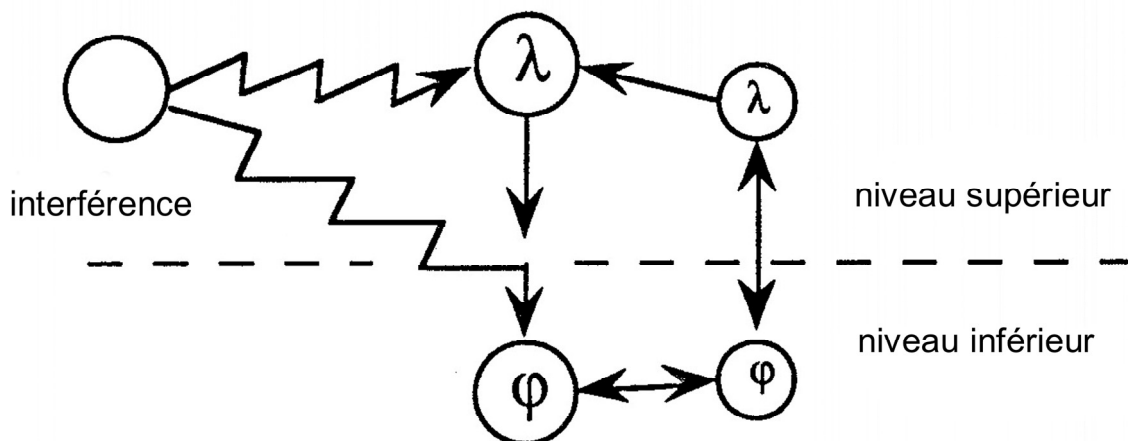
Cela peut être à un très petit degré. Vous comprenez ? Mais sur une certaine période de temps, vous obtenez une fausse duplication ici. Et c'est ici que la qualité de Lambda – sans tenir compte de ce qui s'est passé sur sa *propre* Piste – peut aussi interférer, *ou* le Lambda peut tout de même être en ordre et *quand même* recevoir des interférences pendant que le corps est en train d'opérer. Nous savons aussi qu'en raison des radiations, de la pollution et des additifs alimentaires que les particules Phi qui viennent dans la *cellule* peuvent aussi avoir une qualité moindre, ou encore d'autres choses rentrent aussi là, du faux matériel.

Il semble que Lambda contrôle tout cela grâce aux ordres reçus de cette partie là, que j'appelle le truc génétique, l'ADN, l'ARN, la structure des gènes en spirales, etc. Ils sont une sorte de... vous pourriez les appeler les queues de billard sur la table de billard. Ils poussent les atomes à droite et à gauche et ils disent : « OK, tu fais-cela, et toi tu fais ceci, et toi tu fais cela ! » C'est clair ? Nous savons cela quand cette cellule... le type au microscope sait que quand cette cellule se divise, cette chaîne d'ADN ou d'ARN se duplique exactement et va dans la nouvelle cellule. Il semble qu'ils ont la fonction d'un cerveau pour cette cellule. Mais en fait, c'est plutôt comme une bibliothèque. Et Lambda doit décréter quel livre va être utilisé. Et il doit exister probablement une sécrétion sub-moléculaire complète ou un flux d'énergie sortant de quelque part ou de quelque chose, mais c'est sur un niveau MEST tout en bas là, et ici c'est d'où l'ordre de ce qui doit être fait partait de Lambda.

Bien. Mais vous connaissez la Lettre de Règlement dans l'org et ce qui se passe quand vous avez des « partiellement accomplis », des « pas accomplis » et des « arriérés de travail ». Vous savez : vous voulez faire qu'un cours soit là à la disposition des gens, mais il y a un arriéré de travail dans l'imprimerie et ils n'ont pas encore imprimé tous les matériaux du cours. Les étudiants arrivent et il n'y a pas de matériaux prêts. Ou un autre exemple : il arrive beaucoup trop de lettres de l'extérieur et les membres du personnel ne peuvent pas les classer correctement à mesure, ainsi on ne peut pas savoir ce qui se passe exactement avec le public de l'org à l'extérieur aujourd'hui. A cause de cela, l'organisation a maintenant une aberration : elle ne peut pas produire. Et cela semble illogique, car un public va les appeler et leur dire : « Hé, vous avez reçu ma lettre, je veux venir faire le cours ? », et ils répondent : « Euh... non, on ne l'a pas reçue...que s'est-il passé?...Oh..aah... oui, elle est là ! » Et le public pense : « Ces gens sont un peu illogiques ou il y a quelque chose qui ne va pas chez eux... » Et si cela ne change pas durant une certaine période, si vous ne le maniez pas, l'org va aller de pire en pire pour finalement ne plus fonctionner du tout, et cela peut durer quelques années.

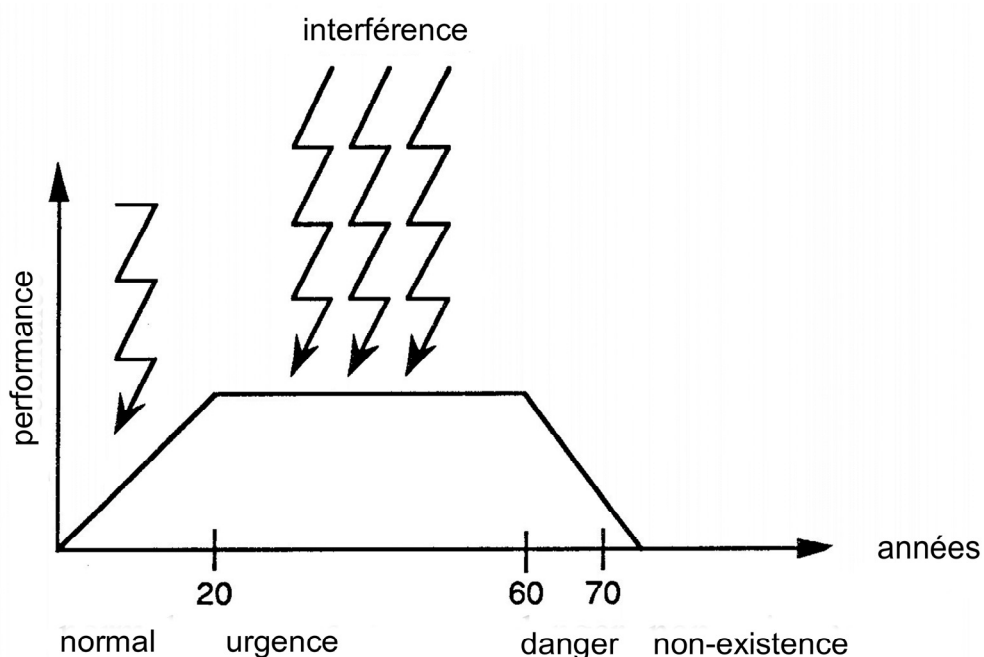
La raison, pour laquelle je vous dis que vous devez manier tous les facteurs ici, est que j'ai eu aussi à analyser pourquoi des choses allaient de mieux en mieux dans les premières années ; les statistiques montaient et donc vous avez envie d'analyser pourquoi cela arrivait. Vous désiriez analyser cela, parce que si vous pouviez prendre certaines de ces choses et les mettre là, vous pouviez garder le corps plus viable. Si ce n'était que le Lambda (ou seulement la considération de Lambda), alors tout ce que vous auriez à faire serait de découvrir ce qui rend un enfant en bonne santé et les gens grandiraient ensuite en ayant des corps en bonne santé. Vous n'auriez qu'à dupliquer cela et le remettre ici quand ils commenceraient à ne plus être en bon état, et ainsi ils se redresseraient.

La réponse à cela... vous voyez, nous parlons de cela ici, cette construction de « més »-organisation cause cela là.



Mais au début cela va bien, et j'ai finalement réalisé que cela a à voir avec la Piste du thétan qui contrôle le corps. Ca marche bien là, parce que l'enfant vient de l'âge zéro tout le long jusqu'à environ quatorze, quinze ans. Peut-être même des fois jusqu'à vingt ou trente et sa santé s'améliore encore. Le niveau d'activité est très bon. Mais ce n'est pas comme cela pour tout le monde, souvenez-vous : vous avez des enfants qui commencent à avoir de mauvaises habitudes, prennent des drogues et ce genre de choses et ils ne survivent pas très longtemps. Mais en général, il y a une période d'amélioration durant les jeunes années. Pas uniquement le fait de grandir, j'entends l'amélioration de la condition du corps en général.

Donc, qu'est-ce qui provoque que le niveau ne s'améliore plus ou descend sur Urgence ? (Il montre le dessin sur le tableau.) Nous appelons cela ici une statistique « Normal », et celle-là « Urgence », cela ici « Danger », et celle-là « Non-Existence ». Ha ha ha !



Nous appliquons aussi les Lettres de Règlement de l'org au cycle de vie d'une personne. Qu'est-ce qui cause cette condition « Normal » ici ? Il semble apparemment que cela a affaire avec le fait, comme nous le disions plutôt dans la conférence au sujet des plus hautes Dynamiques, que le thétan est en train de jouer un jeu sur huit ou plus... douze Dynamiques. Mais nous savons aussi qu'il existe *de nombreuses* interférences pour qu'il ne puisse pas si bien jouer ou même pour lui faire oublier qu'il se trouve dans un jeu, pour qu'il lui semble qu'il a été créé et qu'il n'est donc *pas* le joueur.

Regardons donc cette période, durant laquelle nous apprenons à comment jouer (*il écrit sur le tableau*). Et par conséquent, que se passe-t-il ici ? Il est en train d'apprendre des choses au sujet des Dynamiques, une après l'autre, et il devient de plus en plus capable, toujours plus capable, jusqu'à l'âge d'environ dix-huit ou vingt ans, où il commence à recevoir de *nombreuses* influences de l'interférence. En d'autres termes, il pourrait devenir un opposant dangereux pour les planteurs s'il continuait à aller si bien, et la façon de l'empêcher ici, c'est qu'il y ait *plus d'interférences*.

Et avec plus d'interférences, souvenez-vous, cela à tendance à... le type ne peut pas manier cela, il n'a pas la Tech pour le faire ; les interférences vont donc le by-passer et aller directement vers le Lambda, l'influencer, et le type commencera à se diriger dans le cycle descendant. Vous entendez un type dire : « Je pensais que tout allait devenir super quand j'allais encore à l'école, mais maintenant j'ai eu trois sociétés qui ont fait faillite et je ne comprends pas pourquoi on ne peut pas arriver à quelque chose dans ce monde, je crois que je vais prendre des cours de méditation et consulter des 'êtres supérieurs' pour savoir pourquoi il m'arrive toujours la même chose. » Ou encore : « Je vais aller rejoindre ce groupe là-bas, car ils prient Dieu tous les jours. » Eh bien, peut-être qu'il se sentira un peu mieux pendant quelque temps, parce que souvenez-vous qu'il existe aussi la donnée qui dit que quand vous n'avez pas de donnée stable et que quelqu'un vous en donne une, vous vous sentirez moins confus ensuite. Même si la donnée stable est néfaste ou fausse !

Il ne fait donc pas d'évaluation de cela. Il arrive dans des zones où il y a *plus* d'interférence et cela l'entraîne dans une condition d'« Urgence » et il ne va rien pouvoir faire que de dire : « Je ne suis plus un joueur, il faut que je trouve une réponse quelque part d'autre », et puis pour finir, l'interférence va arriver directement au niveau du corps Lambda et cela va créer beaucoup trop de problèmes ce qui va l'entraîner dans la condition de « Danger ». Et si vous avez lu le « *Secteur 9* », vous savez bien sûr qu'il existe beaucoup de zones d'interférence. Je veux dire, qu'elles se trouvent dans la nourriture, dans la vie en général, et puis il y a les radiations... il existe de nombreuses voies pour interférer, pas uniquement par les pensées ! Nous pourrions dire que c'est un chevauchement de plus en plus de scénarios sur ce type pendant qu'il grandit. Et c'est le problème que vous avez quand vous essayez de vous occuper de l'amélioration de la qualité de l'Org du corps.

Nous pouvons donc faire cela : nous pouvons manier le Pont du thétan en tant que joueur. Durant la montée sur le Pont, nous manions une grande quantité de cela, par exemple quand vous auditez la Dianétique, vous enlevez des engrammes qui ont une action sur le corps. Et il existe encore bien d'autres actions de l'interférence que nous connaissons au-dessus de Clair et que l'on retire de sa Piste de thétan et du corps. Nous avons aussi un Rundown sur OT 14 où nous amenons l'Org du corps dans le temps présent, on dégage tout

cela, et nous avons aussi des procédés optimisants afin d'augmenter la condition d'OT du corps. Les gens peuvent aussi avoir une meilleure qualité d'inflow dans la nourriture, dans l'air, dans l'eau qu'ils boivent, dans ce qu'ils mangent et respirent. Vous pouvez lui enseigner de le faire sur une base continue pour l'organisation, pas que cela ne soit fait qu'une seule fois, et qu'ensuite du MEST aberré entre à nouveau et qu'il faille tout recommencer. Vous lui enseignez que cela soit fait sur une base continue.

Mais à la fin, vous aurez à aller à travers tous ces manières des buts, pas uniquement de Lambda, mais aussi de Phi (la matière, l'énergie et l'espace impliqués dans la cellule). Vous pourriez maintenant penser que c'est un job facile, car vous savez comment auditer des groupes, etc. Mais j'aimerais vous lire quelques données tirées d'un livre que le Dr Prinz m'a recommandé et qui a pour titre : « Fit for Life. »¹³ Il y est dit : le cœur humain (juste le cœur qui fait *boum-boum-boum-boum* en pompant le sang, comme une sorte de système de comm pour nourrir les cellules) bat environ 100'000 fois par jour. Donc, nous mettons le cœur juste ici (*il écrit sur le tableau*) 100'000 battements par jour. Et ici de l'autre côté, nous avons 96'000 miles, soit env. 150'000-160'000 kilomètres de vaisseaux sanguins dans le corps (*il écrit sur le tableau*). 160'000 kilomètres de vaisseaux sanguins. Ce sont eux qui nourrissent toutes les différentes et nombreuses parties du corps, et quand vous pompez ce sang par là à travers tout cela, vous obtenez env. 24 litres de sang passant par là, ce qui signifie 6'300 gallons par jour, soit env. 24'000 litres par jour.

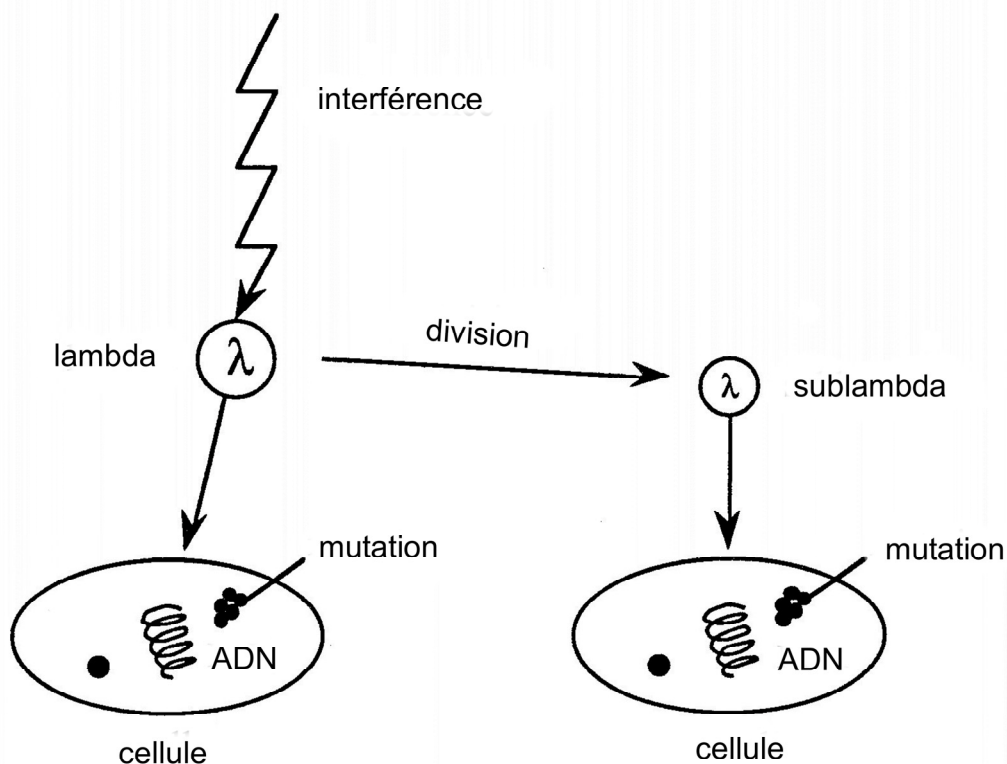
Je ne sais pas d'où ils sortent ces données, mais c'est assez impressionnant, n'est-ce pas ? Il est aussi très intéressant de savoir que les bouddhistes ont été certainement les seuls qui ont mesuré le nombre de battements du cœur durant une vie, et ce pour chaque animal, insecte et aussi celui des gens, le nombre de battements durant une longueur de vie moyenne. Et de cela, ils ont déduits, il y a des milliers d'années, que chez les humains, il existait quelque chose qui *agissait* sur leur cycle de vie. Parce qu'il n'avait pas assez de battements en comparaison de la grandeur et de la vitesse des autres animaux et de *leur* durée de vie. Ils savaient donc aussi qu'il y avait quelque chose qui interférait. Sept millions de nouveaux globules sont produits chaque seconde (*il écrit sur le tableau*).

Sept millions de nouveaux globules par seconde.

Maintenant, regardez cela : il existe dans le corps 75 *billions* (10^{12}) de cellules, dans le corps entier (*il écrit sur le tableau*). 75 mille... million...billions...qui est 1000 milliards. *Vous commencez à voir par là la grandeur de l'organisation dont nous parlons ici.* Je veux dire aussi que je n'ai pas dessiné chaque petit Lambda ici, parce que cela m'aurait pris trop de temps ! Voilà la grandeur de l'organisation, et voyons encore... le corps effectue des *trillions* (10^{15}) de processus par jour. Des *trillions*. Il y a encore 3 zéros de plus ici. Cela veut dire, faire entrer, faire sortir, remplacer ceci, remplacer cela, pomper le sang, faire toutes ces différentes choses, réparer des choses, temps d'éveil, opérer, toutes ces choses, vous voyez ? Vous pouvez voir ainsi que ce n'est pas une chose simple que d'auditer cette organisation. Vous devez essentiellement lui enseigner à s'auditer elle-même. Mais vous avez un grand nombre de Membres du Personnel et vous pouvez former un grand nombre d'auditeurs.

¹³ **Fit for Life** : en français : « En Forme pour la Vie. »

J'aimerais encore voir une chose ici. Je vous montre juste le... En fait, nous sommes en train de créer un chouette Rundown sur cela qui, nous l'espérons, pourra être utilisé sur le Pont. Mais une chose que j'aimerais que vous sachiez est celle-ci : ce qui cause et ce qu'est apparemment la mutation. Il semblerait qu'il puisse y avoir une mutation spirituelle et physique. Rappelez-vous que nous parlons ici de ces petites lignes de comm coupées allant vers les cellules. Il y a beaucoup d'interférences ici. Les ordres qui arrivent ici à ces chromosomes, à l'ADN et à l'ARN, *peuvent être incorrects*. Et cela en soit peut provoquer une mutation. Un changement de ce qui est normal quand ces cellules se divisent, vous voyez ? Cela crée une autre cellule qui lui ressemble, mais qui n'est *pas* la même ! Et quand on les prend individuellement et le Lambda, ou peut-être un sous-Lambda qui contrôle cela, qui va s'en occuper, il est possible que la cellule ne soit déjà plus bonne.



Et vous savez ce qui se passe dans une org quand quelqu'un a, disons, un problème mental ou de cas dans une certaine zone, il ne peut pas étudier, il ne peut pas travailler correctement, il ne peut rien faire pour vraiment y remédier.

Alors qu'est-ce qu'ils font ? Ils ont un système de Qual : ils s'en débarrassent ! Cela fonctionne pour autant que vous ne le fassiez qu'avec *très peu* de gens. Mais supposez que cela devienne vraiment mauvais, et vous avez aussi des aberrations *physiques*, comme des particules de radiations qui arrivent et atteignent l'intérieur de la cellule, comme après Tchernobyl. Et cela met tous ces types hors-jeu, malgré le fait qu'ils aient eu l'ordre de rester sur la ligne, et ils sont *bang ! Hop ! Loin du bal !* Comme cela !... quand les particules les atteignent. Ou bien supposez que certaines molécules, qui entrent là-dedans pour nourrir la cellule depuis les vaisseaux sanguins, aient elles-mêmes des particules radioactives en elles, et dégagent donc des radiations. Que cela soit depuis l'extérieur ou depuis l'intérieur, vous avez

encore des radiations qui affectent la structure génétique là, et vous aurez de la misduplication. Et par conséquent, quand ces cellules sont remplacées, je suis sûr que le corps essaie de garder le matériel qu'il utilise de la cellule de la meilleure qualité possible, mais comme elles se divisent et reçoivent de la nourriture, etc., dans une société ou un environnement rempli d'interférences, aussi bien physiques que spirituelles, vous allez avoir une courbe descendante qui ira en s'accélégrant et affectera la viabilité du corps. Jusqu'à ce qu'il ne soit plus vivable.

Vous pouvez maintenant comprendre pourquoi il existe une certaine anxiété chez les écologistes et chez certaines personnes qui comprennent ce que sont les radiations, etc. Car ce processus peut devenir vraiment malsain, si les radiations sont répandues dans la nourriture, dans l'eau ou dans les airs. Rappelez-vous ce que je vous disais au sujet de Tchernobyl : ils ont dû déplacer des gens et ils ne pouvaient même plus utiliser la nourriture récoltée dans la zone. Ils devaient se déplacer toujours plus loin. Pourquoi cela ? La vraie raison, c'est qu'ils remarquaient de plus en plus de mutations. Les gens avaient des cancers, ou des choses bizarres affectaient leurs corps, et des bébés naissaient déformés, et d'autres choses dans ce style.

Maintenant imaginez qu'un corps ne puisse pas aller mieux qu'un certain niveau de qualité ? Et cette qualité n'est pas optimale, elle n'est pas assez bonne. J'ai découvert que quand un corps ne se sert pas de quelque chose, il le met simplement de côté sous forme de graisse. Et je me souviens que dans ma mission sur cette planète, j'avais décidé de garder de l'excès d'énergie, car je savais que dans certaines régions les gens mourraient de faim. Donc, je m'étais développé une chouette couche de graisse tout autour du corps. Et quand j'ai décidé d'optimiser cela, et de faire les procédés sur tout cela, j'ai dit au corps : « OK, il semblerait que nous allons avoir assez à manger, que les choses vont bien aller de ce côté-là, vous pouvez donc éliminer toute cette graisse ! » Vous voyez ? Et j'ai fait l'optimisation... une fois que j'avais commencé de faire tous les procédés, le corps a commencé à le faire. Et puis, j'ai découvert pourquoi je ne l'avais pas fait *avant*. Parce que la graisse qui était gardée dans le corps avait du MEST de *très* mauvaise qualité en son sein.

Vous voyez, quand vous vous débarrassez de la graisse, en fait vous consommez... le corps consomme, re-consomme la graisse. On pourrait dire que c'est du cannibalisme en solo, ha ha ha ! Vous pouvez vraiment rigoler avec les gens à ce sujet. Vous savez : quelqu'un qui fait une diète, vous pourriez lui dire : « Tu sais que tu es un solo-cannibale ? Tu manges ta propre graisse ! » Le corps a mis une sorte de... vous voyez, parce que j'ai lu tous ces livres du style « fais mieux », tous ces livres sur la santé... et ils n'arrêtent pas de dire : bonne nourriture, bonne qualité de nourriture. OK, c'est bon, c'est bon... et ils disent aussi de faire pas mal d'exercices, de mouvement. Et le corps dit : « *Bof...* Ne fais pas trop d'exercices... pas maintenant... *plus tard* ! » Pourquoi ? Ces organisations, qui s'occupent des corps, ont été *très* bien chapeautées par les joueurs quand elles ont été créées. Très bien chapeautées. Vous devez donc entrer en comm avec elles. Mais, juste en passant, elles peuvent s'occuper de corps de poupées, de robots, etc. Et même d'ordinateurs, ou de chevaux, vous savez ?

Mais alors, pourquoi répondent-elles : « pas d'exercices *maintenant* ! A cause de la qualité des cellules qui sont retirées du corps. Elles mettent les cellules en pièces et elles les utilisent – les atomes, les molécules, etc. – comme nourriture. Et elles doivent différencier ce

qui est de bonne qualité ou non. Et il semble que le corps ait absorbé une *grande quantité* de radiations durant l'incident de Tchernobyl et en étant à proximité de différentes centrales nucléaires, qui sont en grand nombre à travers l'Europe, vous savez. Et si vous faites trop d'exercice, cela demande du corps qu'il utilise cette nourriture de cellules plus rapidement et ils ne peuvent donc pas faire cette différenciation nécessaire. Vous voyez : vous l'exigez, vous l'exigez, vous l'exigez, alors elles vous renvoient dans le corps, dans les muscles ou dans les os. C'est pourquoi, elles avaient dit : « Nous devons avoir un système qui nous permette de manier la radioactivité, sans que cela doive passer à travers le corps. Et cela prendra du temps, cela devrait prendre environ une année. »

Le taux d'élimination était de un kilo par deux semaines. Cela est dû semble-t-il à la qualité. Si vous avez de la graisse de très bonne qualité, cela irait plus vite. Ce n'est donc pas seulement si vous avez de la graisse, mais est-elle de bonne ou de mauvaise qualité ? Ha ha ha ! Il semble que pas mal de radiations avaient affecté ma peau en raison de mes voyages en moto et du fait d'avoir été en Allemagne durant Tchernobyl. Le corps avait installé un système pour éliminer la radiation par les nœuds lymphatiques. Il l'encapsulait et il l'expulsait pendant que le corps se reposait la nuit, en la passant lentement à travers le corps.

Et ça c'est vraiment une nouvelle chose. Je veux dire, c'était sa propre origination. Vous voyez cette petite bosse là (*il montre quelque chose sur sa gorge, ndt*), cela se gonfle et rétrécit quand la radiation y est amenée, et ensuite il prend une autre qui se trouve sous le bras, et après cela part, et vous vous réveillez le matin et... ces radiations ne sont plus là. Il n'utilise pas le système sanguin, afin que rien ne revienne dans le corps, dans la nourriture. Au début, je n'ai pas voulu le croire, vous voyez ? Je pensais : « Aha, encore plus d'interférence, encore quelque chose d'autre. » J'ai audité pas mal de temps, mais cela revenait sans arrêt au corps, et disait : « Non, non, non, non, c'est une partie de... ce que tu veux ! »

J'ai fait venir le Dr Prinz¹⁴, et il a pris ses machines avec, il se faisait aussi du souci que quelque chose n'allait pas comme il fallait. On a checké cela avec ses machines, et on a regardé tous les éléments possibles. Vous savez, vous tenez les boîtes et il fait un job extraordinaire ici. On a découvert qu'il existait là de l'Uranium 235, et un autre élément radioactif, je crois que c'était du Polonium, ou du Radium, quelque chose comme cela, et puis aussi du Sodium radioactif, et quelques autres éléments. Tous étaient radioactifs. Ils passaient tous à travers le système. Avant, ils étaient disséminés à travers tout le corps et donc aussi dans la peau. La seule chose que le corps faisait, c'est qu'il s'assurait que quand il *s'occupait* de ces choses, le corps devait être tranquille, au repos. Ils les sortaient apparemment d'où ils se trouvaient et ils les gardaient là jusqu'à ce que vous dormiez, et ensuite ils passaient aux suivantes, il faisait un petit procédé avec elles et elles partaient, et c'est comme cela que ça marchait durant une certaine période de temps.

Et j'ai remarqué que le corps commençait à se sentir de plus en plus alerte et de plus en plus actif à mesure que ce processus avait lieu, malgré ce qui se passait avec lui encore en parallèle en montant sur le Pont. Et il y avait aussi la peau, qui peut avoir une assez grande surface, si vous avez pas mal de graisse, et puis cela rétrécit comme cela, si vous n'en avez que ce qu'il lui faut. Mais il y a toute une épaisseur qu'il faut auditer. Et puis, tout à coup,

¹⁴ Le Dr Prinz était un médecin alternatif scientologue qui a participé aux débuts de la Ron's Org, ndt.

vous ressentez... un grand nombre de sensations épidermiques *reviennent*. La peau est un grand organe sensible, il sent des choses : l'air, l'humidité, beaucoup de choses. Mais cette aptitude à le faire revient peu à peu. Je l'avais souvent utilisée dans le passé, par exemple quand j'étais sur le bateau de Flag, je savais quelle odeur a la mer. Et je pouvais sentir le souffle de la mer et ce genre de choses, vous voyez ? L'air de la mer est différent. Il contient du sel et quelques autres éléments aussi. Dans le temps, je pouvais le sentir déjà à dix ou vingt kilomètres de distance, quand je me rapprochais de la mer. Je pouvais dire : « Aha, voilà la mer ! » Même avant qu'on puisse la voir. Et récemment, j'ai fait un tour en moto, j'allais dans la direction de la côte méditerranéenne et j'ai senti... en fait je le *savais*... que la mer était proche, mais déjà à environ *cent* kilomètres de distance. Le corps avait reçu le signal. Le corps disait : « Hé, voilà la Mer Méditerranée. Là-bas, à cent kilomètres ! » Il y a donc déjà une amélioration de l'aptitude, à cause de l'amélioration de la qualité. Vous voyez, la qualité est améliorée continuellement.

J'espère donc que peut-être déjà à la Convention, ou juste après, je pourrai faire le rapport de l'accomplissement de cette action, de ce qui a pu se passer, etc. Ce que nous *devrions* être capables est : d'inverser, ou de changer la direction de cette courbe, et d'amener le corps dans une meilleure condition qui va agrandir la durée de vie et faire à ce que chacun puisse être beaucoup plus heureux. Que les gens n'aient pas à se soucier de laisser tomber le corps et de devoir en prendre un autre, *spécialement* quand ils sont au beau milieu d'un Niveau ou de quelque chose comme cela. Alors voilà ce qui se passe sur la Cinquième Dynamique et ce que nous essayons dans les années nonante¹⁵ pour améliorer les conditions à ce sujet.

Des questions à ce sujet ?

(*Question du public.*)

J'ai lu dans Une Histoire de l'Homme quelque chose au sujet d'un cerveau dans chaque cellule. Comment cela se passe-t-il avec l'org Lambda ?

Il existe beaucoup de Lambda ici, comme vous le savez. Et quelques-uns d'entre eux sont plus haut placés sur l'organigramme, et ont donc plus d'autorité exécutive. Ici, nous avons seulement parlé des exécutifs jusqu'en bas au niveau cellulaire, mais il existe une organisation complète là.

(*La personne du public complète la question*)

Et c'est ce que dit LRH dans ce livre ?

Attendez voir... dans *Une Histoire de l'Homme*, c'est où LRH parlait de la gauche et de la droite ? Aha ! Certaines de ces choses n'étaient que des trucs des planteurs. Parce que rappelez-vous, l'Entité Génétique n'est en fait qu'un thétan dégradé. Ici, nous ne parlons pas de l'Entité Génétique, soit dit en passant. C'est une chose différente.

Mais bon, mettons les choses au point. Ce n'est pas *tout à fait* vrai. Les points d'ancrage sont une chose, mais peut-être parce que l'org Lambda a certains points d'ancrage, par lesquels elle régule certaines fonctions ou des mouvements du corps, etc. Mais je crois

¹⁵ **Nonante** : en Suisse = quatre-vingt-dix.

que dans *Une Histoire de l'Homme*, il y a une chose au sujet de l'entité de droite et de gauche, ou quelque chose comme cela. A droite interne et externe... et ce genre de choses viennent probablement d'implants ou de quelque chose que le thétan a gardé avec lui d'anciens jeux ou quelque chose de ce goût-là. Et l'Entité Génétique était juste un truc des implanteurs afin de faire penser au joueur qu'il était sensé contrôler un corps depuis l'estomac ou depuis la zone génitale. Ces choses sont maniées à la fin d'Excalibur.

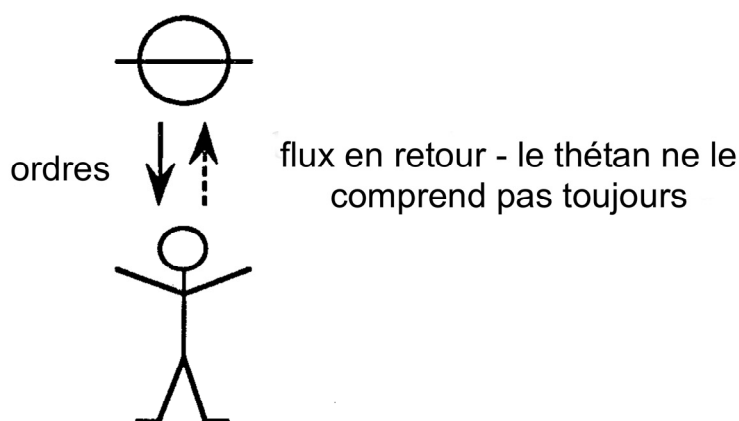
Vous avez lu la définition dans le *Dictionnaire Technique*, où LRH dit que c'est comme un thétan dégradé. Il ne contrôle pas vraiment le corps, mais il transmet certaines interférences dans les opérations de Lambda. Les opérations de Lambda sont entièrement décrites dans les Axiomes de Dianétique. Je pense qu'il existe 227 Axiomes parlant du sujet de Thêta, de Lambda et de Phi. Lambda est la création de Thêta (*il écrit sur le tableau*) afin d'aider à mettre de l'ordre dans le MEST. Et c'est de celui-ci dont je vous parle ici, rien d'autre. Vous vous débarrassez de tout le reste, et vous gardez simplement cela. C'est la façon dont le corps est animé et gardé opérationnel. OK ?

(La personne du public complète la question.)

Cela veut-il dire que quand vous donnez un Assist par le Toucher, vous donnez le contrôle à Thêta par l'entremise des canaux de Lambda ?

Oui, en fait vous... vous voyez, ce que vous faites vraiment c'est que vous appliquez la Condition de Danger pour *aider*. Vous voyez ? Vous by-passez le thétan parce qu'il est peut-être inconscient ou dans un engramme et qu'il a perdu le contrôle sur le corps. Pendant un Assist par le Toucher, comme vous communiquez directement avec l'org Lambda, vous aidez le thétan à reprendre son corps en mains. Vous voyez, la plupart du temps pour un être humain normal, le thétan ne communique pas vraiment avec le corps, il en est juste l'opérateur, mais en fait, il en est plus effet que cause et il ne comprend pas non plus vraiment ce qui s'y passe. Donc, on peut le by-passer.

Comme nous le savons tous, dans un engramme, il se trouve ces expressions de commandement (les reteneurs, les éjecteurs, les dénieurs). Quand un thétan n'est pas là, parce qu'il est blessé, inconscient ou qu'il pense qu'il est dans un incident, n'importe qui dans l'environnement peut donner un commandement. Et c'est pourquoi LRH disait qu'il ne fallait pas parler près d'une personne dans un accident. Parce que la comm va directement dans le corps. Le corps désire aider, vous savez : « Il y a quelque chose qui se passe ? Quels sont les ordres ? Que veut le Grand Thétan ? », et comme le type ne fait rien et qu'il y a des gens dans les alentours qui parlent *blablabla*, le corps va prendre ces mots et les utiliser comme commandement. OK ? Donc, en temps normal, c'est le thétan qui dit au corps ce qu'il doit faire.



Mais il ne comprend pas vraiment la comm qui lui revient en retour. Il ne saisit pas vraiment ce que le corps lui communique qui pourrait aller mal, ou qu'est-ce qu'il aurait besoin pour le remettre en ordre, etc.

(Question du public.)

Est-ce que je peux vous demander quelle est la nature de cette chose appelée radiation ? Est-ce que ce sont des particules d'énergie aberrées ? Et quelles sont ses bases d'opération ? Qu'est-ce qu'elles essaient de faire ?

Eh bien, quand vous regardez les radiations, du point de vue de la sixième Dynamique (vous vous souvenez ce petit atome là ?), si vous étudiez la physique nucléaire, vous savez que vous allez recevoir la plupart des radiations sur Terre, produites sur la Terre, en s'amusant par ci et par là en divisant des atomes, et en libérant toute sorte de matière et d'énergie depuis ici. Mais rappelez-vous que tous ces types tiennent ensemble de manière très soudée. Ils ont beaucoup d'affinité les uns pour les autres. Et comment vous sentiriez-vous si on vous tirait brusquement hors de cette salle de conférence, qu'on vous transportait jusque là-bas et qu'on vous jetait dans l'eau ? Vous ne vous sentiriez pas très satisfaits, et vous seriez plutôt en train de protester et de crier ou tout ce genre de choses. Et c'est un peu comme les radiations se sentent. Elles ont été déplacées d'un endroit où elles se sentaient en sécurité et heureuses, pour être soudainement éjectées par force. C'est assez dément pour détruire tout sur son chemin. Vous devez aussi regarder le niveau de ton des particules. Elles ont aussi leur Echelle des Tons. Vous regardez donc une interférence qui amène du *désordre* dans le MEST, au lieu d'y amener de l'ordre.

OK. Faisons une petite pause et nous pourrons passer à la Quatrième Dynamique. OK ?

(Pause-café.)

Nous arrivons à la Cinquième Partie de cette conférence, et nous allons parler de la Quatrième Dynamique.

(Il écrit sur le tableau.)

4^{ÈME} DYNAMIQUE : HUMANITÉ OU « JOUEURS-ITÉ »

C'est celle que nous connaissons généralement comme étant l'humanité. Mais avec ce que nous avons appris au sujet du jeu entier, nous savons que ce ne sont pas uniquement des joueurs et qu'ils n'ont pas tous pris un corps humain, donc appelons-la plutôt « joueurs-ité », comme cela on ne laisse personne de côté, et cela inclus tous les corps de poupées contrôlés par des joueurs, même des robots, et des extra-terrestres. Si vous étiez à ma dernière conférence, vous savez ce que j'entends par les petits bonhommes gris. Il y en a une image dans un livre ici. Ces types d'Andromède, et d'autres planètes. Leurs corps ont un autre look. Donc les extra-terrestres, les ETs, pourraient être inclus là-dedans aussi. OK ? Comme cela on les a tous... peu importe ce que les joueurs utilisent pour jouer le jeu. OK. C'est donc comme un terme général qui signifie tout cela. Rappelez-vous qu'un joueur est défini comme étant un thétan ou une source, qui travaille, ou opère, et qui a donné son accord au jeu sur *toutes* les Dynamiques. Ce n'est pas quelque chose qui a été créé pour être sur une Dynamique uniquement.

Bien. Nous savons qu'il y a *beaucoup* d'interférence sur ces Dynamiques. Car nous avons eu toutes ces très anciennes Pistes, ces opéras de l'espace, etc... où tous ces types se *battaient* les uns contre les autres. Et aussi dans l'histoire de cette planète. Je veux dire, juste parce qu'une partie de l'humanité à une couleur de peau différente, la prochaine chose que vous savez c'est que des types ayant une autre couleur de peau vont essayer de les exterminer. Par exemple, ces types... quelques-uns des extra-terrestres sont de couleur *grise*. Et sur cette planète, nous avons déjà des noirs, des bruns, des beiges, des rouges, des jaunes, des blancs et des olives. Il existe donc une grande variété de corps qui peuvent être pris pour arriver à atteindre les buts des Dynamiques du jeu. Et généralement, l'interférence se spécialise en utilisant la loi du Troisième Parti pour les amener à se battre les uns contre les autres.

Par exemple, dans les années 90, peut-être aux environs de 1996, il y aura pas mal de gris qui vont venir ici. Ou bien ceux déjà ici vont sortir des souterrains et dire : « Nous sommes là ! » Et alors, qu'est-ce qu'ils vont mettre en place ? Est-ce qu'ils vont mettre des fontaines à disposition des gens de cette planète et aux gris, ou aux extra-terrestres, et est-ce qu'ils vont mettre des toilettes ou des logements uniquement pour les gris ou uniquement pour les Terriens, en d'autres termes refaire ce qui existait en Afrique du Sud ? Comme je connais cette planète, cela ne m'étonnerait pas du tout qu'ils fassent la dernière chose, vous savez. Mais notre org ne le fera pas, elle. Peut-être que vous allez donc avoir un gris comme jumeau dans dix ans. Et peut-être que vous les auditez aussi. Mais rappelez-vous que ce sont juste des joueurs dans le jeu. Je veux dire, bien qu'ils aient des yeux immenses, ils iront en séance comme n'importe qui d'autre, s'ils reçoivent le bon C/S.

(Remarque du public.)

Et peut-être aussi les bonnes boîtes...

Oui, les bonnes boîtes !

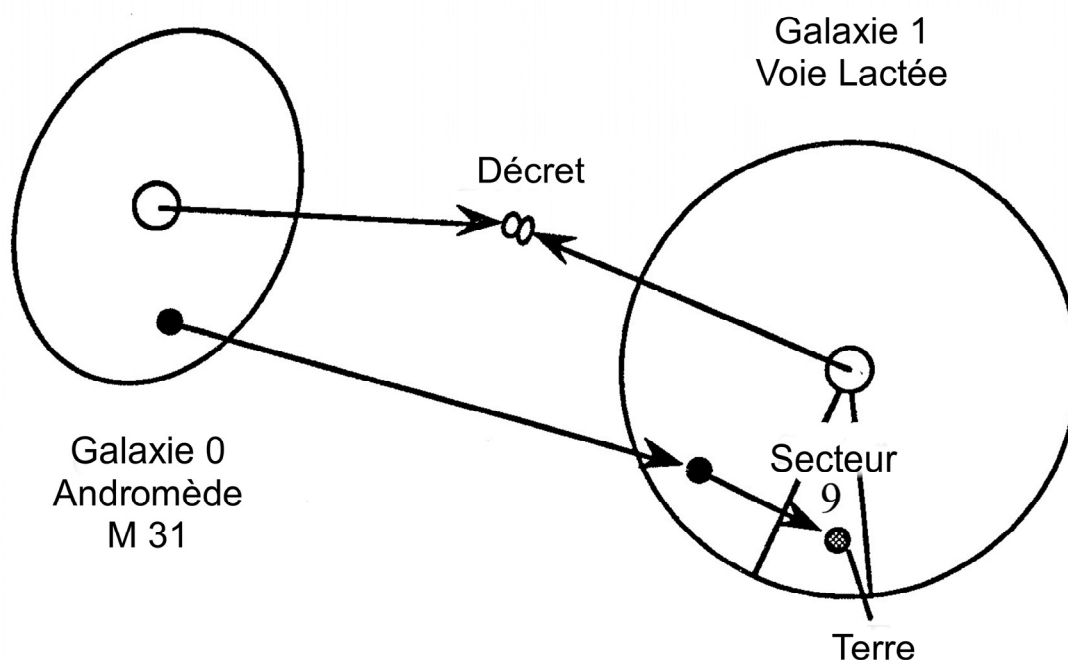
Si nous regardions à travers tout l'univers physique, toutes les galaxies, etc., on trouverait certainement un grand nombre de style de corps différents que les joueurs utilisent. Il nous faut donc agrandir notre propre *confrontation* si l'on désire devenir membre de la

communauté galactique. Et *puisque* cette planète a déjà eu tellement de conflits rien qu'entre ses *propres* habitants, cela n'a *rien d'étonnant* que la communauté galactique *n'ait pas envie d'avoir affaire* avec nous. Je veux dire par là, comme je le disais dans une conférence précédente, ce seront probablement des gens qui sont montés sur le Pont de la Ron's Org qui seront les premiers à recevoir le tampon les autorisant à quitter cette planète. Parce qu'ils ne vont pas disséminer l'aberration terrienne partout – ce type d'aberration typiquement *terrienne*. Mais, vous savez, tous les êtres ailleurs que sur Terre ont aussi des cas. La quantité est variable d'une place à une autre et de quel ordre elle l'est aussi. Vous devrez les C/Ser chacun individuellement. Par exemple, des gens d'un autre coin de cette galaxie ne vont certainement pas avoir d'engrammes de la Deuxième Guerre Mondiale, vous voyez ? Ils *seront* donc différents. Mais ils monteront tous sur le même Pont.

Et croyez-moi, l'interférence dans ce jeu a été si largement disséminée, qu'ils en auront tous goûtés aussi. Et nous en avons découvert sur Excalibur ou d'autres Niveaux qui avaient des cas bien plus graves que les gens de cette planète. Ils étaient coincés loin du jeu pendant une très *longue* période de temps. Et ils ont manqué pas mal du plaisir, des gains et des crédits que l'on acquière simplement en *jouant*. Ils avaient été attrapés dans un de ces pièges à implants, ou une de ces tournures de logique complètement bizarres, et ils ont décidés que c'était comme cela que cela devait être, et ils se sont fait *avoir*. Mais uniquement en raison d'une chose : ils ne comprenaient pas le jeu. Ils n'avaient pas gardé en mémoire le savoir de ce qu'est le jeu sur toutes les Dynamiques. Ils étaient par là susceptibles d'avoir des fausses idées et des fausses données. Et c'est une raison, en fait la plus importante raison, pour laquelle je donne cette conférence. Et si vous gardez des enregistrements de cette conférence et qu'un gris arrive dans votre org, avec ses grands yeux, et vous dit : « Combien ça coûte ? », vous serez au courant et vous lui vendrez les services qu'il désire. OK ? Parce qu'ils en ont tous besoin.

J'ai quelques nouvelles informations concernant les affaires galactiques qui devraient nous occuper durant les années nonante. Souvenez-vous, dans la conférence sur les OVNI's, je vous parlais (*il écrit sur le tableau*) que nous avons ici la Galaxie Un. Et par là, nous avons la Galaxie d'Andromède. Nous l'appellerons la Galaxie Zéro, parce qu'il semble que c'est par elle qu'un grand nombre de thétans sont arrivés dans l'Univers MEST afin de commencer à manier des choses.

Et nous avons le Secteur 9, qui est le Secteur... comme quand vous coupez un gâteau, le morceau numéro 9... dans lequel se trouve la Terre.



Et je vous parlais de tous ces scénarios d'interférence dont quelques-uns viendraient depuis la Galaxie Zéro jusque dans le Secteur 9, résultant ensuite en toutes sortes de troubles par ici. Vous vous souvenez de ces rapports que nous avons trouvés disant que les Andromédiens seraient en fait en train d'établir des traités avec les Nations Unies, et que les Américains seraient en train de cacher un grand nombre de ces types dans des souterrains. Et tous travaillent pour l'interférence.

Les joueurs les plus logiques de ces deux galaxies, étant les représentants de leurs organisations *centrales* respectives, elles-mêmes ayant des représentants de la galaxie entière, ont organisé une rencontre quelque part là entre les deux galaxies, parce qu'il devenait important de discuter de questions de lois et de décrets applicables pour les deux galaxies ; il semblait en effet qu'il existe des échappatoires dans les lois qui permettent à certains d'entre eux d'entrer où, en principe, ils n'auraient pas le droit. Un peu comme aller en Italie, parce que vous n'avez pas à payer d'impôts là-bas.

Donc, cette réunion... ils l'ont commencée là-bas depuis l'année passée. Ils ont tout mis en place télépathiquement, mais pour mettre en vigueur des lois, des codes ou des décrets concernant les habitants des deux Galaxies, ceux-ci doivent être enregistrés *par écrit*. Dès que cela a été fait, nous avons reçu une communication télépathique... j'ai reçu une communication télépathique de ce qui a été exactement entériné, parce que nous avons un projet très important qui est en train d'avancer ici et nous devons être au courant cela, car il y a de nombreux types de *là-bas* actuellement ici aux USA. Je vais donc vous lire la chose suivante : un décret intergalactique qui a été reçu le 9 mai 1990, cette année donc, et il implique les deux Galaxies, Zéro et Une, et il porte le nom Décret : et le numéro : 01. C'est marrant. Ils l'ont appelé Décret 01 parce que c'est le premier, mais aussi parce qu'il contient les deux chiffres des deux Galaxies concernées et qui est connue habituellement des joueurs. Et voilà son contenu :

Décidé et accepté lors d'une Réunion des Représentants Autorisés de la Galaxie Zéro et de la Galaxie Une :

Localisation : à un point entre les deux galaxies concernées.

Sujet : les droits et les privilèges, les lois et les restrictions, pour les citoyens voyageant, visitant ou prenant résidence dans la Galaxie Zéro ou Une. Y compris l'exil, l'extradition et les règlements concernant la citoyenneté.

1. *Dans les deux Galaxies, Zéro et Une, le droit de voyage, d'accès et d'hospitalité est garanti pour tous les citoyens et étrangers, pour autant qu'une intention pacifique soit présente.*
2. *L'expatriation et l'extradition sont possibles ; ils peuvent être utilisés dans le cas de crimes prouvés contre la civilisation, ou d'une activité d'implantation des citoyens d'une Galaxie ou d'étrangers.*
3. *Les lois et règlements du Secteur Central ou locaux sont applicables à tous les visiteurs, voyageurs et aspirants à résider dans la Galaxie Zéro et Une, qu'ils viennent de l'autre Galaxie ou y soient étrangers.*
4. *Les étrangers sont définis comme étant des individus provenant d'une zone ou d'une localisation hors du contrôle du Conseil Central de la Galaxie Zéro ou Une.*
5. *Tout être est citoyen de la Galaxie Zéro ou Galaxie Une quand il a déclaré avoir son domicile dans une des deux et qu'il n'a pas informé le Conseil des Représentants Centraux que sa présence était uniquement de nature diplomatique, touristique ou commerciale.*

Vous voyez, ça c'est très intelligent, parce que cela met fin à ces échappatoires que ces types ont utilisés pour venir ici. Ils n'ont pas officiellement annoncé leur présence à *qui que ce soit*. C'est resté un secret très longtemps. Ils sont donc maintenant complètement sous la juridiction de cette Galaxie, parce qu'ils *n'ont pas* annoncé qu'ils étaient là pour des raisons diplomatiques, touristiques ou commerciales. Très bien !

6. *En vertu du présent décret, les individus ou groupes ayant des intentions non-pacifiques, anti-civilisations, terroristes ou d'implantation courent le risque que leur citoyenneté, leur liberté et leur protection soient révoquées.*

Et ils sont vraiment explicites sur cela maintenant. Vous remarquerez que l'implantation, que nous définissons comme étant une interférence violente dans la logique d'un joueur ou de son corps, fait maintenant partie des règlements intergalactiques. C'est un *crime*. Et avant, quand tout avait été rendu confus par ces types, les gens étaient prêts à accepter n'importe quelle voie de sortie. Il a même existé des civilisations qui *engageaient* des implanteurs pour implanter leurs ennemis quand ils capturaient leurs soldats durant des batailles afin qu'ils n'aient jamais plus l'idée de les combattre. Il y a même eu des gens sur cette planète qui ont recommandé de donner des *chocs* électriques à des individus afin qu'ils ne redeviennent jamais *sains d'esprit*. Et pourquoi ? Parce qu'ils ne pouvaient rien faire pour eux. Et ils ont été bien sûr influencés par les gens de l'interférence qui leur disaient que c'était une très bonne façon de faire les choses : donnez-leur des chocs, oui, oui ! Ils ne savaient

donc même pas quel était le jeu, ou ils n'avaient pas le Pont pour se sortir de là. Ils ne pouvaient donc pas *décider* de ce qui était bien ou de ce qui était mal. Et nous arrivons au point 7 :

7. *Des projets éthiques, techniques et administratifs autorisés pour améliorer la qualité de vie et la civilisation dans ces Galaxies, ou dans l'univers, sont protégés par ce décret et par le Conseil Central et les Représentants des Galaxies Zéro et Une.*

Bien. Et le numéro huit :

8. *Une coopération commune entre les Conseils de la Galaxie Zéro et Une doit exister afin de renforcer l'application de ce décret et de ces points les plus importants indifféremment envers ses citoyens qu'envers les étrangers. Ceci ayant été décidé et autorisé par les Représentants Autorisés ayant participé à cette réunion.*

En d'autres termes, ils ont aussi échangés des Représentants. Quelques-uns de cette galaxie ont été délégués dans l'autre galaxie et vice-versa. Et je vous parie qu'Elron Elray était présent, afin qu'ils aient un bon Facteur de Réalité au sujet du Pont, et de ce qu'est le jeu. Ils vont amener quelques Andromédiens ici afin qu'ils soient entraînés. Et ce décret a été signé par les Représentants du Conseil Central pour tous les membres, Andromède M-31... c'est celui-là. Et c'est contresigné par les Représentants de la Galaxie Une, pour tous ses membres, Secteur Zéro. Bien. C'est bien fait. Je vais donner une copie de cela à Philippe, car vous pouvez certainement déjà avoir des copies en allemand. Mais Philippe devrait en avoir une afin qu'il puisse la traduire en français et j'en ai exprès une pour toi.

Donc, je vous donne une information au sujet de quelque chose qui a un effet sur *le jeu entier* dans cette zone... bien sûr, il existe beaucoup de galaxies... mais ici c'est une zone vraiment très *dense* (les Galaxies Zéro et Une, ndt). Et il a existé un grand nombre de conflits ici. De quoi nous parlons ici, c'est de sauver l'humanité, sous n'importe quelle forme qu'elle soit, afin que chacun de ses membres puisse terminer le jeu, libérer ses créations et améliorer la qualité du jeu entier. Et cela conduira à des jeux améliorés et bien meilleurs dans le futur.

OK, c'est donc d'où vient ce décret et nous savons maintenant qu'il y a au moins deux galaxies qui coopèrent entre-elles afin d'améliorer la qualité de la vie et le jeu, en amenant chacun toujours plus dans la direction de la fin du jeu, comme je vous l'avais décrit sur la Douzième Dynamique, où seront faits l'évaluation, le maniement et la revue. Et nous allons voir l'effet que ce décret aura sur les gouvernements de cette planète durant les années nonante. Cela va certainement prendre place durant les prochains deux, trois ou quatre ans. Comme ils ne sont pas très bons en télépathie, il faudra attendre qu'ils aient tous une copie écrite. Peut-être qu'ils recevront cela sur les lignes télépathiques de ceux d'Andromède. Mais dans tous les cas, il va falloir qu'il décident comment ils vont mettre au courant les gens de la planète Terre, qu'il y a eu des communications avec des extra-terrestres, que cela soit avec ceux de cette galaxie, du Centre, ou des implanteurs de cette galaxie ou de la Centrale d'Andromède. Je veux dire par là que c'est une étape importante d'arriver à ce que chacun soit prêt à recevoir cela. Si vous avez besoin, vous, de plus d'informations à ce sujet, je vous conseille d'acheter ou de regarder la vidéo qui a été faite durant la conférence sur les OVNI.

Vous aurez les données sur ce qui se passe actuellement sur les scénarios de Quatrième Dynamique sur cette planète.

(Question du public.)

Une question : qu'est-ce que cela signifie pour un thétan si sa citoyenneté lui est retirée... révoquée ?

Cela arrive uniquement dans le cas où des crimes contre le jeu, ou contre l'humanité, ont été prouvés, comme par exemple : l'implantation, ce qui est contre la civilisation, etc., tout ce genre de choses. Le coupable devient en fait quelqu'un « sans galaxie », un joueur sans galaxie. Et s'il utilise un corps, ils peuvent le mettre en prison, le manier avec de l'audition ; et pendant ce temps sa citoyenneté est révoquée. Ils peuvent le manier avec de l'audition, s'il est là avec un corps. S'il essaie de partir... s'il s'échappe en s'extériorisant... il va être reconnu partout où il ira... il existera une description de ses caractéristiques et quelles sont ses intentions... donc s'il revient dans n'importe laquelle des galaxies, il sera rapidement arrêté et on pourra lui donner de l'audition afin qu'il puisse enfin être manié, pour autant qu'il le désire, évidemment. Il va donc soit rester en prison ou il recevra de l'audition. Et durant cette période, il n'aura aucun droit et aucune liberté. On ne continuera pas à simplement punir les thétans juste parce qu'ils sont des implanteurs, juste pour les garder hors-circuit le plus d'années possibles, car ensuite, ils se remettront à refaire la même chose qu'avant... ils ne seront pas réhabilités... et il existe maintenant une technologie pour les réhabiliter. Il ne seront en détention que le temps qu'il faudra pour les réhabiliter. Avec la technologie correcte du Pont, c'est comme cela que cela doit se passer.

Il existe aussi d'autres galaxies où ils pourraient aller, mais je suis sûr qu'il y a aussi un plan, qui n'est pas mentionné dans ce décret, d'envoyer des vaisseaux dans les galaxies voisines... cela prendra aussi quelques années pour arriver dans tous les recoins... afin de leur donner les dernières informations concernant la fin du jeu, le Pont et la technologie. Nous devons les ramener tous dans le jeu avant qu'il puisse être terminé. Il y a certaines personnes qui peuvent en être sortis sur une base individuelle, on peut le faire, mais il y en a qui sont toujours impliqués dans différents cycles dans le jeu, comme nous l'avons vu sur la Douzième Dynamique. Et quelques-unes n'ont même pas été dans le jeu, nous devons donc les amener dans le jeu afin de pouvoir le terminer entièrement.

Je veux maintenant vous parler de la Troisième Dynamique, car il y aura beaucoup de questions qui viendront... la Quatrième Dynamique est réellement juste l'Humanité ou la « Joueur-ité ». Tout le monde. Nous désirons que chacun ait du plaisir dans le jeu, et qu'ils n'interfèrent pas avec, afin de pouvoir le terminer de façon correcte. Il y a beaucoup à faire pour atteindre cela, car c'est un jeu vaste. Nous arrivons donc maintenant à la Troisième Dynamique, où nous trouvons des groupes, et vous pouvez aussi dire des organisations...

(Il écrit sur le tableau.)

3^{ÈME} DYNAMIQUE : GROUPES ET ORGANISATIONS DE JOUEURS

Ce sont donc des groupes et des organisations de *joueurs*. Nous avons donc maintenant la mise en pièce de la Quatrième Dynamique en groupes : les bons types, les

méchants types, ceux qui aiment les vaisseaux de l'espace, ceux qui aiment les bateaux, ceux qui aiment les voitures, qui aiment ce pays, ou un autre, ce club-là ou ce club-ci, cette équipe de football, etc. Il est important de prendre note qu'il existe des groupes *et* des organisations. Si vous prenez par exemple quelqu'un qui déclare la guerre à un autre pays, il dira que l'autre pays est un *groupe* à lui tout seul et qu'il fera la guerre contre eux. Mais ce pays, n'est peut-être pas du tout *organisé*.

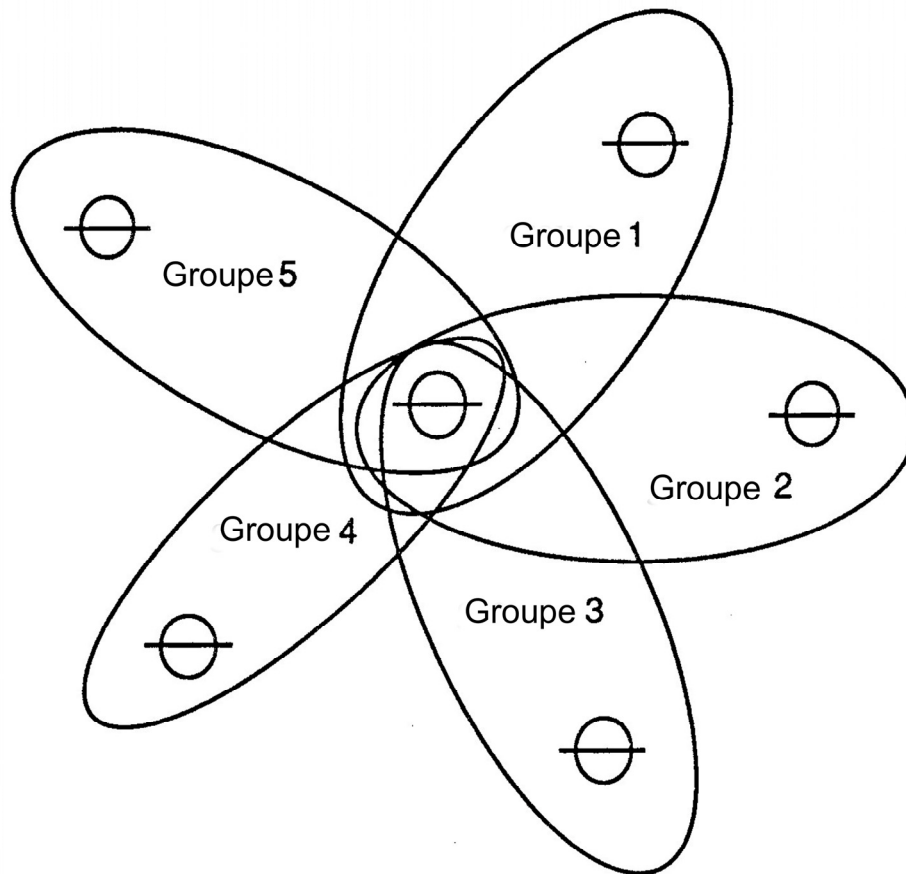
Vous voyez, si vous appelez un groupe les « *Walchwiliens*¹⁶ »... il existe certainement un maire, un *Bürgermeister*¹⁷, mais il n'est vraiment pas certain que chaque « *Walchwilien* » connaisse son Chapeau et sache où il se trouve sur l'Organigramme de Walchwil. Ils pensent peut-être qu'ils sont Suisses ou *Helvètes*¹⁸, parce qu'ils paient des impôts à l'Etat suisse. Vous voyez ce que je veux dire ? Vous pouvez vous considérer vous-mêmes comme faisant partie de beaucoup de groupes différents.

Cela peut en soit rendre quelqu'un confus dans un jeu, jusqu'à ce qu'il se rende compte des dimensions et de la complexité des différentes Dynamiques. Mais il peut exister beaucoup, beaucoup de groupes et une personne peut en faire partie de beaucoup aussi. Il peut être dans un club de photographes, il est dans un groupe où il travaille, il peut être dans un club de voyage, il vit dans une ville, ou dans un village, et il se trouve dans un pays, et sur une planète... Il fait partie de tous ces groupes. Disons donc maintenant que X est membre de tous ces groupes différents, mais pas toutes les personnes qu'il connaît font partie de chacun de ces groupes aussi. Il y a donc un grand mélange de gens et de groupes.

¹⁶ **Walchwiliens** : cette conférence a été donnée dans le village de Walchwil, en Suisse. Un Walchwilien est donc un habitant de Walchwil ou dans un sens figuré un Scientologue qui prend des services dans le Centre de Walchwil.

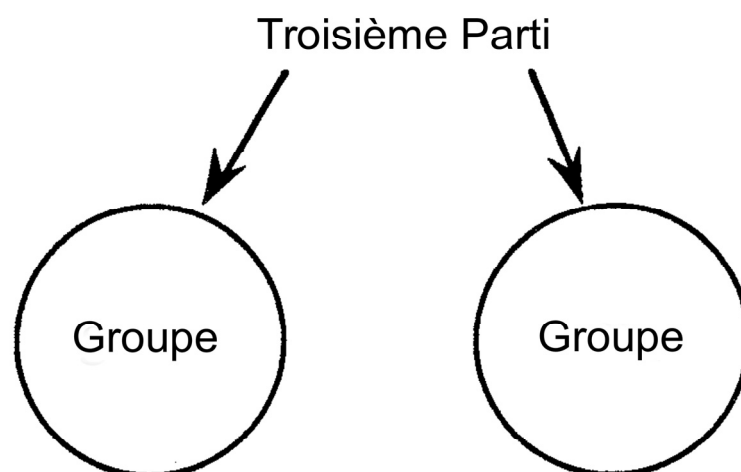
¹⁷ **Bürgermeister** : *en allemand* = maire.

¹⁸ **Helvète** : le nom latin de la Suisse est « *Confoederatio Helvetica* », qui a été tiré de l'ancien nom des peuplades y vivant : les Helvètes.

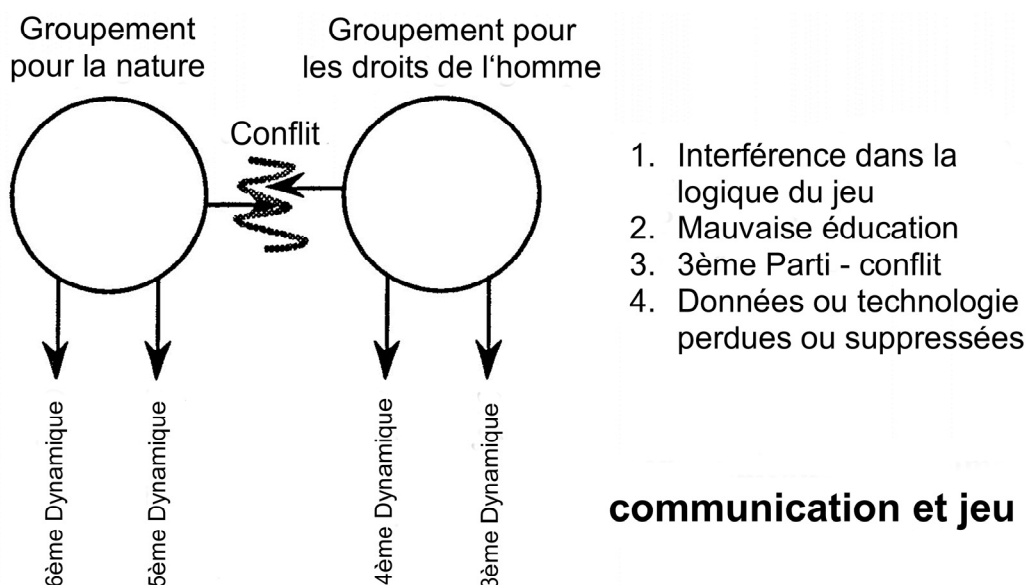


Bien des fois, ces groupes auront des parallèles avec ses jeux, ses intérêts majeurs, seront sur ses Dynamiques. Vous aurez certainement déjà entendu quelqu'un disant qu'il fait partie d'une certaine Eglise, et que c'est son jeu sur la Huitième Dynamique. Peut-être qu'il y est vraiment actif ou pas, mais il fait partie de groupe-là. Et certains font partie d'un club d'amis des animaux, et c'est un groupe sur la Cinquième Dynamique. Et puis d'autres sont dans un club automobile ou de bateau, et leur truc c'est la Sixième Dynamique, afin d'apprécier le MEST.

Mais une chose est sûre : c'est que la loi du Troisième Parti peut avoir un effet sur chacune de ces Dynamiques. Et une des manières habituelles de provoquer un conflit est de faire à ce qu'un groupe se batte contre un autre, et juste au-dessus là (*il écrit sur le tableau*) on trouvera un Troisième Parti caché qui dit à ce groupe-là : « Ces gens font ceci ou cela contre vous », ou « Ils sont mauvais », et ensuite il va dire à ce groupe-ci : « Les gens de ce groupe ont découvert quelque chose à votre sujet et ils sont mauvais », et tout ce genre de choses.



Et quel effet aura cela sur l'attention de chacun de ces groupes ? Disons, par exemple, qu'un de ces groupes a comme but la préservation de la nature, et l'autre est un groupe gouvernemental qui est censé protéger et améliorer la vie de ses citoyens. Ce ne sont pas vraiment des gens mauvais. Vous pouvez donc remarquer que l'attention de ce groupe-ci est plutôt sur la Cinquième et sur la Sixième Dynamique. La Cinquième et la Sixième. Et ceux-là sont peut-être sur la Quatrième et l'amélioration de la Troisième... les affaires et l'industrie... ce que vous disent pas mal de gouvernements. Des droits égaux pour tout le monde, etc.



Et maintenant, que se passe-t-il quand ils sont pris dans un conflit l'un contre l'autre ? Vous voyez, c'est un peu comparable avec ce que je vous disais au sujet du corps. L'attention va être dirigée sur cette sorte de conflit (*il écrit sur le tableau*), et elle s'éloigne un peu, jusqu'à un certain degré, de ce qu'ils faisaient jusque là et qui n'était pas mal du tout. Et si cela devient vraiment mauvais, comme vous pouvez le lire dans les journaux, cela finit au tribunal. Et pendant que les gens de ce groupe sont aux tribunaux, ils ne sont plus en train d'aider les gens

sur ces Dynamiques, et *ceux-ci* ne sont plus en train d'aider les animaux, les plantes et le MEST sur *ces* Dynamiques.

Vous voyez, c'est ce que nous nommons dans une organisation le Dev-t. Ils ne sont plus dans la position de produire leur vrai produit, ils n'aident plus les gens qu'ils seraient censés aider, et leur attention est complètement distraite vers quelque chose d'autre, qui ne produit rien du tout... si ce n'est du conflit. Ils rendent simplement un autre groupe heureux : les médias, car ils peuvent montrer tout cela, les émotions... les tons émotionnels tels que la colère... et puis les avocats sont aussi contents, parce qu'ils reçoivent beaucoup d'argent... donc, d'autres groupes peuvent profiter de cette situation.

Mais ce que nous voyons ici c'est comment l'énergie d'un groupe peut être épuisée et sa production réduite. Vous avez certainement tous déjà entendu ces histoires de gens qui ont passé un grand nombre d'années de leurs vies dans des tribunaux, à se battre à cause de questions d'héritages, ou d'argent prêté non remboursé, ou inversement pour qu'on arrête de leur demander de l'argent qu'ils ne devaient pas. Mais, souvenez-vous juste que la raison de beaucoup de conflits est que les gens de ces groupes n'ont qu'une *partie* de la vérité. Ils ne sont pas eux-mêmes des gens de l'interférence. Ils ont tout simplement qu'une partie de la réalité ou qu'une partie des données nécessaires pour aider dans cette zone du jeu. Et ces types se sentent de bonne foi, et pensent qu'ils ont raison, qu'ils font la chose juste afin d'aider les gens dans *cette* zone. Mais souvenez-vous, que *toutes* les zones font partie du même jeu.

Nous parlons maintenant des gens qui sont introvertis dans une ou plusieurs Dynamiques et ne voient pas le reste. Et une des raisons pourquoi cela se passe est l'interférence. Et aussi dans la logique, la logique du jeu. Et puis aussi dans la mauvaise éducation. OK ? Une autre serait aussi ce que nous appelons le conflit de Troisième Parti. Ils ne voient pas qui est le Troisième Parti, alors ils continuent le conflit sans qu'ils se rendent compte qui l'a vraiment commencé. Et la raison supplémentaire est bien entendu que la technologie et les données au sujet du jeu leurs sont cachées, sont supprimées.

(Il écrit sur le tableau.)

Données ou Tech perdues ou supprimées.

J'ai travaillé longtemps dans l'Eglise. Je n'ai jamais vu qui que ce soit, en-dehors de l'Eglise, de quel niveau journalistique, impartialité ou d'investigation que ce soit, écrire un article ou une histoire au sujet de *l'importance* des données que LRH nous a enseignées. Leur *importance*. Ils en ont peut-être mentionné des petits bouts ici ou là, accompagnés de pas mal de critiques sur l'organisation, et des critiques personnelles au sujet de LRH, mais rien sur quelle importance cela pouvait avoir. Il n'a jamais existé un quelconque soutien de la part de n'importe quel gouvernement ou d'un corps officiel pour aider les activités de l'Eglise, même pas pour ses activités d'aide générale publique. Je crois qu'ils ont reçu une fois quelques Couronnes du gouvernement suédois afin de créer un Centre Narconon pour les drogués, et aussi dans quelques autres pays, mais jamais rien du tout pour soutenir l'idée *d'améliorer le jeu*.

Par contre, des sommes *énormes* ont été dépensées durant toutes ces années afin de créer de *l'interférence* dans le jeu. Et je parle ici de l'argent des *contribuables*. Je vous ai déjà

parlé des sites de missiles atomiques où j'avais travaillé dans le temps. Eh bien, chacun de ces silos coûte un million de dollars. Et le truc, à l'intérieur du silo, qui transporte l'arme atomique, coûte lui env. **deux** millions de dollars. Et ce sont les prix en 1960. Maintenant, vous pouvez multiplier par cinquante au moins. Et je vous parlais de l'Acte Néfaste qui avait été produit contre la communauté locale là-bas. Ils ne leur ont pas dit ce qui allait se passer. Et tous ces gens, moi-même y compris, et tous ceux qui travaillaient, tous les gens du pays, soutenaient ce projet avec leurs impôts. Mais pas un sou n'a été investi pour découvrir ce qu'était le vrai jeu, qu'est-ce qui se passait vraiment et comment on pouvait l'améliorer. Et fondamentalement, à la fin de la Guerre Froide, c'est resté exactement la même chose. Peut-être que beaucoup d'argent a aussi été dépensé pour réparer des dommages à l'environnement, ce qui est OK, et de mettre des infrastructures en place pour faire que la société soit comme elle est aujourd'hui. Souvenez-vous, car tout le monde vous le dira : nous vivons dans une société très technique, basée sur l'information et son échange ultra-rapide.

Eh bien, nous avons quelques nouvelles pour eux : nous vivons dans une société qui est orientée vers la consommation. Et toute la Tech, toute l'information va dans la direction de plus de produits, plus de consommation, plus d'utilisation et plus d'achat. Nous utilisons quelques-uns de ces produits, comme les enregistreurs et les caméras-vidéo, pour disséminer la technologie *véritable* au sujet des jeux et des Dynamiques, et d'autres les utilisent uniquement pour regarder des matchs de football et des films, ou peut-être même pour filmer des scénarios de l'interférence pour vous les montrer au téléjournal. Mais à la fin, ce sont seulement ces derniers qui recevront tout le soutien et tout l'argent.

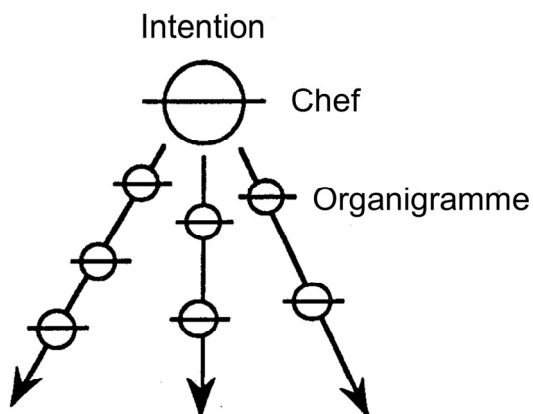
Dans quelle condition se situe une société qui dépense... je veux dire que ce n'est pas mauvais qu'ils dépensent de l'argent pour le sport et ce genre de choses, mais ce sont juste les *proportions* qui sont simplement *incroyables* sur cette planète. Ce n'est pas possible ! C'est complètement hors-proportion. On pourrait reprendre ce que LRH disait sur l'Empire Romain. Il disait qu'il avait dégénéré en un gouvernement « *du pain et des jeux* ». Aussi longtemps qu'il pouvait encore nourrir les gens, qu'il s'assurait qu'il avait assez de nourriture et qu'il pouvait distraire les gens avec des sports et des jeux dans leurs arènes gigantesques, personne ne se souciait de rien d'autre. Mais pendant tout ce temps, le gouvernement prenait de très mauvaises décisions, a dégénéré et à la fin, l'Empire entier a été perdu.

Il y a une extrême similarité sur la Terre aujourd'hui. La plupart des gens n'ont aucune idée de la Douzième, Onzième, Dixième, Neuvième, même de la Huitième et de la Septième Dynamique. Et c'est bien ce que les gens des scénarios et de l'interférence apprécient. Ils ne jouent qu'avec la moitié d'un cerveau. Les gens ne sont qu'à moitié dans le jeu, vous comprenez ? Mais c'est même pire que cela. Certaines personnes ne prennent aucune responsabilité pour la Quatrième Dynamique, l'humanité, ou pour les groupes dont ils font partie. Et encore moins pour les formes de vie, donc ils ne jouent en définitive que sur une tiers ou un quart du jeu qu'ils pourraient jouer. Ce qui veut dire qu'ils sont faciles à contrôler. Et cela signifie aussi qu'il n'existe qu'une toute petite chance d'amélioration, car si le contrôle est là avec l'intention de les faire être toujours moins de Dynamiques, ce n'est certainement pas pour les améliorer, ni les rendre plus capable de jouer le jeu.

Vous pouvez aussi prendre l'exemple des Chinois sur la Place Tiananmen (à Pékin, ndt) l'an passé. Il y avait quelques étudiants qui se tenaient là et disaient : « Nous devons avoir

une démocratie dans ce pays », et ils ne faisaient de mal à personne. Pour finir, les autorités en ont eu assez et ils ont fait venir quelques tanks qui ont passé sur quelques corps d'étudiants en les tuant. Et les Américains ont dit : « *Mais, mais, mais, mais, mais... !!* » et ensuite ils ont gardé la Chine comme partenaire commercial principal. En d'autres termes, ils n'ont rien changé du tout. Cela ne vous démontre pas comment sont les habitants des USA, mais les caractéristiques du Gouvernement des USA qui nous dit par là : « C'est OK d'interférer dans le jeu, c'est OK de réduire les Dynamiques des gens, c'est OK de leurs dénier leurs droits. »

Si nous faisons une petite évaluation de cette partie du jeu, la Douzième Dynamique, qu'est ce que nous obtenons ? Le scénario des OVNI's au complet. Vous vous souvenez ? Ils ont des bases souterraines, les arrangements avec les implanteurs, etc. Je veux vous dire par là que vous pouvez évaluer un groupe de Troisième Dynamique en déterminant ses intentions, ses buts, ce à quoi il donne son support et ce à quoi il ne le donne pas. Il peut améliorer la survie ou la viabilité de une ou de plusieurs Dynamiques, ou il peut les supprimer. Et croyez-moi, si vous trouvez les objectifs d'un groupe, d'une organisation et que vous observez quels sont leurs produits, vous pouvez parfaitement juger cela. Et ainsi, vous ne pourrez plus être trompés par eux. Vous n'aurez pas à leur donner votre énergie ou votre travail, et vous ne devrez pas leur donner votre support s'ils sont nuisibles au jeu en n'aidant pas les Dynamiques. Souvenez-vous, les intentions du groupe... (*il écrit sur le tableau*)... si vous avez un groupe, rappelez-vous qu'il y a cet organigramme de Lambda qui s'occupe du corps, et nous disons pratiquement la même chose concernant leur groupe : vous avez habituellement un leader, ou un leader d'opinion du groupe. Et LRH le mentionnait dans ses Lettres de Règlement, l'intention d'un leader sera ressentie à travers tout le groupe.

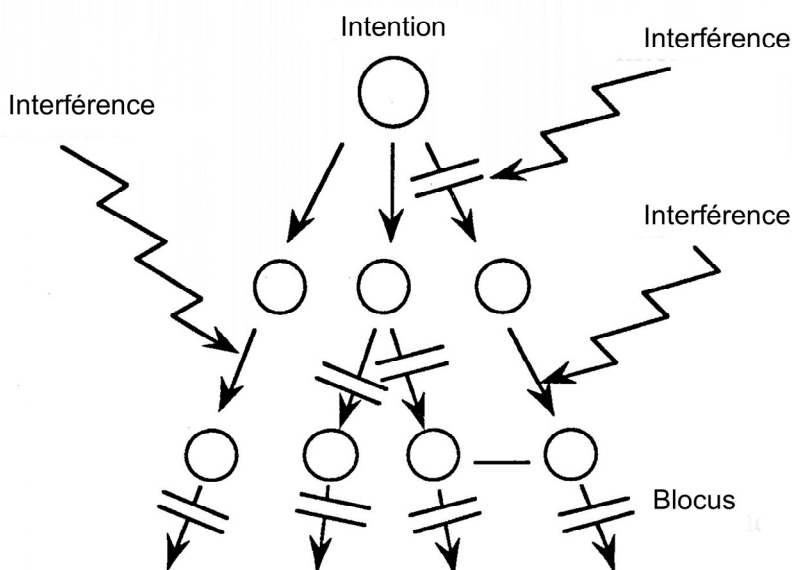


Et là est la clef, car là en bas vous aurez des joueurs juste normaux et confus... vous savez... avec leur cas et tout le reste. Mais si vous observez l'organisation, regardez ses produits, regardez ce qu'ils sont en train de faire, vous sentirez leur intention et vous ressentirez, vous verrez l'évidence de cette intention dans le groupe tout entier. Vous ne devez donc pas avoir peur d'analyser un groupe juste parce que c'est un groupe, ou une grande organisation dans un grand bâtiment à Zurich. Regardez simplement l'intention traverser tout le groupe. C'est exactement ce que veulent les gens du haut de l'organigramme et cela va aller jusqu'à tous les gens de l'organisation jusqu'en bas, que les gens soient bons ou mauvais. Les employés n'en sont même peut-être pas du tout conscients. Mais vous ressentirez cela d'une

façon ou d'une autre si vous regardez ce que le groupe produit, quels services ils délivrent, et vous sentirez une sorte de : « Mmmmh... ce n'est pas très bon ! »

Et c'est une des façons que nous utilisons pour analyser ou évaluer un groupe. Nous remontons aux règlements que le groupe utilise, et ses objectifs, afin de découvrir comment ils veulent y arriver et qui les a mis en place. OK ? Vous pouvez donc analyser des groupes. Vous ne devez pas simplement rester là à ne pas les confronter parce qu'ils ont tellement de membres ou quelque chose de ce genre. Les employés ont rarement la capacité d'évaluer le groupe dans lequel ils se trouvent. Ils sont peut-être là parce qu'ils reçoivent un salaire régulièrement. Je suis sûr que vous avez rencontré cela quand vous avez utilisé une banque ou une autre entreprise, ou un vendeur de voitures, pour faire des affaires... et à la fin vous avez été roulés ou vous avez reçu un bon service...

Maintenant, la chose intéressante sur le côté positif d'un groupe, c'est que c'est une des façons dont vous pouvez commencer à avoir une quelconque influence, ou mettre en place des idées pour l'amélioration du jeu. Un groupe peut produire plus et manier plus qu'un individu, juste en raison du facteur *temps* ; je vous renvoie aux Lettres de Règlement de LRH, vert sur blanc, pour obtenir plus de données à ce sujet. Un groupe peut avoir beaucoup de fonctions, différents Chapeaux, ou beaucoup de jobs différents, et il peut produire plus qu'un individu ne le peut. Il *peut*. Il ne *doit* pas nécessairement le faire, s'il a un grand nombre de Dev-T en son sein, comme nous l'avons montré ici.



L'intention peut être bonne ou mauvaise. Mais la possibilité existe et vous avez les Lettres de Règlement ; vous pouvez donc apprendre comment faire et augmenter la production des bonnes choses. OK ? Bien compris ? Une quelconque question au sujet des groupes ?

Bien, je me doutais qu'il n'y aurait pas de question à ce sujet. Et *pourquoi* est-ce que je m'en doutais ? Parce que nous arrivons à la Dynamique à laquelle tout le monde est intéressé... [Rires du public] Si quelqu'un avait réfléchi et posé une question, je suis sûr que tout le monde lui aurait sauté dessus pour le faire taire... !

Donc, nous arrivons à la Deuxième Dynamique. C'est celle sur laquelle vous avez tous attendu, car il existe une *grande quantité* de confusion à son sujet. Qu'est-ce que nous voyons là ? Disons par exemple : un joueur est en train de jouer un jeu, et il a envie de trouver un autre joueur avec lequel il apprécie *particulièrement* de jouer... vous voyez, c'est un peu différent qu'avec les groupes. Ou d'*autres* joueurs, *plus* qu'un : toute votre famille entre dans cette Dynamique, car elle est définie comme cela :

(Il écrit sur le tableau.)

2^{ÈME} DYNAMIQUE : SEXE ET FAMILLE.

Bien. Nous avons deux parties ici : sexe et famille. Nous pouvons trouver un groupe de gens avec lequel nous aimerions *vraiment* être. Et toute l'esthétique et les flux de sexe ont été gardés dans le jeu en tant que chose très désirable. Et souvenez-vous que c'est aussi en partie, ou même pour la plus grande part, une capacité corporelle. Donc, peut-être que vous vous attendez à... LRH a dit une chose très intéressante dans une de ses conférences, je ne me souviens plus laquelle c'était exactement, mais c'était une conférence publique... non, c'était une conférence du PDC. Oui, maintenant, je m'en souviens parce qu'il parle de... depuis Philadelphie. Il disait qu'il semble qu'il y a une grande quantité de sexe sur cette planète, mais en même temps, il est aussi très rare. Vous savez, on voit du sexe partout : même pour acheter une nouvelle voiture, il y aura une fille assise sur le capot... donc si vous achetez la voiture, vous aurez la fille avec... ou un beau gaillard, suivant vos goûts.

Mais rappelez-vous que la fille a peut-être... un très beau *corps*, etc., mais il n'est donné aucune *information* au sujet du *joueur* qui s'occupe de ce corps ! Cela vous est certainement déjà arrivé de rencontrer une personne très belle et vous vous dites : « *Ouaouh !* », et puis vous causez avec cette personne quelques minutes et vous réalisez qu'elle est complètement *idiot*e. Ce n'est pas si tragique, parce que vous pouvez instruire une personne qui n'est pas très intelligente. Mais le pire, c'est si cette personne est fortement *aberrée*. Et c'est à cause de cela que la plupart des relations de 2D ne tiennent pas longtemps et rompent. C'est la raison pour laquelle cela se passe. Nous parlons là de celles qui rompent, pas de celles qui avaient été *d'accord* d'être ensemble et ensuite changent cet accord.

Prenons donc quelques données stables de LRH pour cette Dynamique. Vous n'avez probablement pas vu cela par écrit, car il avait l'appliqué uniquement sur le bateau. Il disait... il y avait certaines choses... oui, je crois qu'une avait ensuite été éditée sous forme de Lettre de Règlement. La première chose qu'il disait et elle est aussi très importante :

(Il écrit sur le tableau.)

**Chaque groupe ou religion, y compris les pays ou les gouvernements,
qui essaieraient de régler la Deuxième Dynamique,
provoqueront des troubles et pourront complètement échouer.**

Il disait qu'en analysant l'historique de l'*échec* de certaines organisations ou groupes, on peut remonter au moment où elles ont commencé à essayer de régler la 2D. Si nous

prenons, par exemple, l'Eglise Catholique, qui essaie de régler l'avortement, qui essaie de faire que tous les enfants soient catholiques... vous verrez qu'à travers leur histoire, cela a provoqué un très grand nombre de conflits résultants dans des procès, des mariages forcés ou des divorces.

Prenons le sujet brûlant actuel des gouvernements occidentaux : l'avortement. Au moment où ils disent : « Nous sommes pour l'avortement ! », il y a un groupe d'opposition qui se forme immédiatement. Et s'ils disent le contraire, eh bien il y aura aussi un groupe d'opposition qui se formera immédiatement. Par exemple, ils ont maintenant le groupe « *Droit à la Vie* » en Angleterre, et de l'autre côté ils ont le groupe « *La Liberté de Choix pour les Femmes* ». Et ils sont complètement opposés. Ça sonne vraiment super. Ils sont *totalem*ent en conflit les uns avec les autres : l'un est contre et l'autre est pour l'avortement. Et le gouvernement essaie de régler cela. Ils devraient les laisser *complètement seuls* décider de cela. Laisser cette décision à la famille, ou au médecin de famille ou au conseiller religieux, et c'est tout. Ne vous mêlez pas de cela, c'est un sujet très brûlant... *hyper* brûlant.

Vous voyez, les gens sont plus émotionnels sur cette Dynamique, car, par l'ignorance et l'interférence, ils ont été pour la plupart de plus en plus réduits à l'idée qu'on peut avoir du *plaisir* uniquement sur la *Deuxième* Dynamique, ou peut-être encore un peu sur la *Première*. Ceux de l'interférence sont donc en train d'affecter *les dernières zones* où les gens sont collés dans le jeu et ont encore du plaisir à jouer.

Il y a encore beaucoup d'autres exemples de cela et je suis sûr que vous pouvez en penser de nombreux. Les islamistes, par exemple, déterminent la 2D de manière très marquée et toujours en faveur de l'homme. Il existe dans le monde beaucoup de femmes qui n'ont le droit de montrer leur visage qu'à leur mari. Si elles le montrent à d'autres, elles peuvent être tuées pour cela. *Pang* ! Je veux dire : quel jeu est-ce *cela* ? Et si, sur la Piste, vous aviez essayé une fois de pénétrer dans un harem... vous savez aussi ce qui vous est arrivé...

La prochaine déclaration de LRH, qu'il a faite sur le bateau était :

(Il écrit sur le tableau.)

N'ayez qu'une 2D à la fois.

Vous pourriez vous dire maintenant : pourquoi voulait-il réguler cela ? Eh bien, en raison de la progression du cas. C'est encore une fois pour prévenir les gens d'être stoppés sur le Pont en raison de distractions. Vous avez certainement déjà entendu le mot : *jalousie*. Il existe de nombreux livres et publications qui ont été publiés à ce sujet. Vous savez : tuer une personne à la suite d'une liaison à trois, tuer l'autre ou soi-même... etc., cela peut devenir très *délicat*. Ils pensent qu'ils sont supposés *posséder* la 2D, etc. Je vous parlerai du pourquoi c'est ainsi un peu plus loin dans ma conférence. Mais le prochain règlement est :

(Il écrit sur le tableau.)

**Le début et la fin d'une 2D doit être signalée à l'Ethique et
mise dans les ODDs (Ordres du Jour).**

C'était comme un journal que nous avions sur le bateau. Faites-le savoir au groupe. Cela avait pour résultat que personne n'essayait d'avoir une relation 2D avec une partie d'une existant déjà, mais qu'il ou elle devait attendre jusqu'à qu'elle soit définitivement terminée (et cela même si cette partie était d'accord d'avoir une nouvelle relation 2D pendant qu'elle en avait une *autre* !) Rien ne pouvait être commencé avant que les *deux* parties de la 2D ait donné leur accord sur la fin de leur relation. Car, je vous le répète, cela aurait interféré sur leur progression sur le Pont. Trop de conflit, trop de Rudiments non en place, tout ce genre de choses.

Et une autre règle, la dernière, concerne les 2D « viables », signifiant celles qui ont été longtemps ensemble et qui ont des enfants, par exemple, et qui envisageraient maintenant une rupture :

(Il écrit sur le tableau.)

**Une 2D viable, envisageant une rupture, devrait attendre
pour cela que les deux parties aient terminé OT 3.**

C'était en raison des effets possibles que cela pourrait engendrer. Comme tout avait très bien été durant une longue période de temps, soit une condition Normale, cette situation pouvait provenir d'interférences du cas d'OT 2 ou 3. Aujourd'hui, nous pourrions encore rajouter Excalibur, car il y a encore plus d'autre-détermination dans cette zone.

(Question du public.)

Que veut dire « ODD ?

Orders of the Day (Ordres du Jour, ndt). C'était comme un petit journal, édité chaque jour, qui était publié sur le bateau de Flag, afin que tout le groupe, tous les gens sur le bateau sachent qu'ils ne pouvaient pas interférer dans cette 2D qui *existait* encore, ou qu'ils pouvaient l'envisager vu qu'elle était officiellement terminée, et qu'ils pouvaient donc aller « ramasser » la personne maintenant libre. *[Rires du public]*

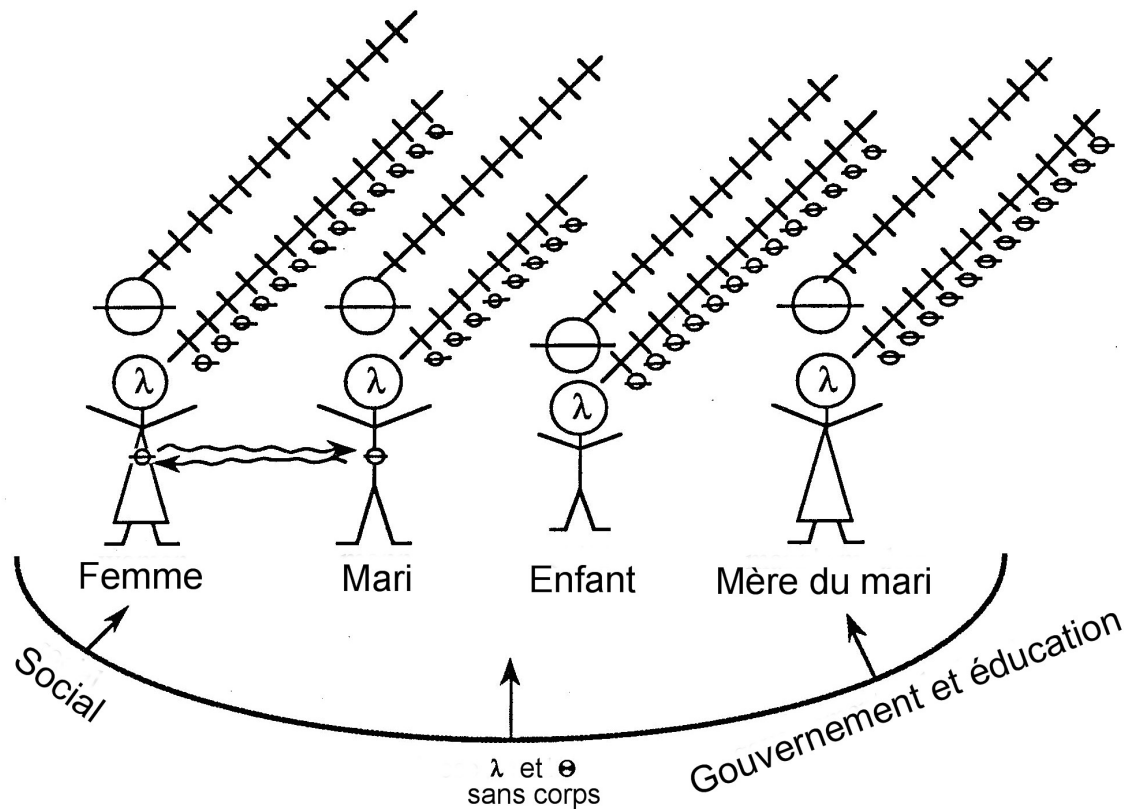
J'ai donc juste mis l'accent sur quelques choses là qui étaient les seuls règlements que LRH n'ai jamais eu concernant la 2D sur le bateau. Et c'était aussi parce qu'un bateau, comme vous pouvez vous en douter, est une communauté dans un espace très serré ; vous devez donc avoir un *minimum* de règles à ce sujet. Et c'était appliqué spécifiquement uniquement sur le bateau. Cette règle-là (il montre celle mentionnant : *Chaque groupe ou religion, y compris les pays ou les gouvernements, qui essaieraient de régler la Deuxième Dynamique, provoqueront des troubles et pourront complètement échouer.*) était une règle générale qu'il avait découverte en faisant des recherches sur l'histoire. OK ? Tout a bien fonctionné sur ces bases, d'ailleurs. C'était bien. Bien sûr qu'il y a eu quelques personnes qui ont violé ces règles, et ces gens ont eu beaucoup de problèmes sur leur poste et dans leur audition. L'éthique... étonnant... Et nous arrivons maintenant au *pourquoi* cette Dynamique est si délicate. Et en voici la raison :

(Il écrit sur le tableau.)

Ce de quoi nous nous occupons ici, disons que c'est... oh, oui, en passant : nous avons aussi la « famille » ici, ne l'oubliez pas. Ce sont les autres membres de la Deuxième Dynamique avec lesquels vous désirez être plus près pour jouer ; mais vous verrez aussi que cela n'est plus nécessairement vrai sur le dessin que je vais vous dessiner ici, parce que beaucoup de gens aujourd'hui n'ont plus grand-chose à faire avec leur famille.

(Il écrit sur le tableau.)

Prenons donc une 2D qui est une 2D « normale » sur cette planète. J'ai dessiné ici la femme, le mari, l'enfant, et la mère du mari. [Rires du public] Qu'est-ce qu'il y a là de drôle ? [Rires du public] Est-ce le cas des Suisses... que tout le monde a des problèmes avec les belles-mères ? On pourrait avoir encore plus de personnes dans la famille, c'est clair. Mais cela va être assez pour ce que j'aimerais vous démontrer.



Donc, regardons cela de plus près : nous avons ici un thétan, la femme, qui s'occupe d'un corps, étant lui-même une organisation Lambda. Et là, nous avons un thétan, le mari, qui s'occupe d'un corps, étant lui-même une organisation du corps. Et puis nous avons un thétan là qui s'occupe d'une petite organisation du corps de l'enfant. Il n'est pas nécessairement petit. Et ici, nous avons le thétan qui s'occupe de l'organisation du corps de la mère du mari.

Rappelez-vous que le thétan a une Piste du Temps. Et tous ceux-là (il montre le tableau, ndt) ont une Piste du Temps, tous les thétans. Ils sont dans le jeu depuis un sacré bout de temps. Et dans n'importe lequel de ces vies dont nous pourrions maintenant parler, ils avaient tous, où ils n'avaient pas, une 2D. Et sur ces Pistes de 2D, ils ont des incidents, ou justement pas d'incidents, pas de 2D, parce qu'ils étaient des moines ou prêtres ou nonnes,

toute leur vie d'alors. Et maintenant, tout ce cas non-audité peut causer une grande confusion sur eux. Peut-être qu'à une certaine époque, la mère n'avait pas de 2D, car elle était prêtresse ou quelque chose comme cela. Ou bien, elle avait fait un Acte Néfaste à ce moment-là en ayant une affaire de 2D, et tout cela est resté refoulé depuis lors. Et tous ces thétans ont été des mères, des pères, des enfants, des corps mâle ou femelle ; ils ont donc déjà joué tous ces rôles dans une famille.

Si ces thétans sont assez dans le PT, les choses peuvent encore aller pas trop mal. Mais ce n'est pas encore tout : car l'organisation Lambda a aussi un cas en contrôlant des corps. Vous avez donc encore quatre autres cas à prendre en considération ici, car l'org Lambda a pu contrôler des corps mâles, femelles, de mère, de pères, d'enfants ou d'autres membres de la famille, mais probablement *aussi* en ayant d'autres *thétans complètement différents* que ceux du temps présent au contrôle... Nous avons donc le corps qui répond, dirons-nous, de façon réactive aux règlements, car ils affectent une organisation qui avait été contrôlée par d'autres thétans précédemment. Le problème principal n'étant pas que les *thétans* aient eu d'autres corps et qu'ils aient été influencés par d'autres corps dans cette vie-ci. C'est plus ou moins plutôt quel rôle ils avaient joué dans le jeu, et qu'est-ce qu'ils avaient apprécié avec le corps d'alors, dans la 2D. Ce n'est pas que le corps d'une vie antérieure va avoir une énorme influence sur le thétan, en tant que Lambda.

Mais les thétans formant le *Lambda*, rappelez-vous qu'ils vont être influencés, parce que les thétans sont plus grands que Lambda, et ils *commandent* Lambda. C'est une entité créée. L'enfant a cela, et la mère du mari aussi... ces doubles Pistes : le corps et le thétan.

Par exemple, prenons maintenant juste ce qui peut se passer entre la femme et son mari. Quelques jours après le mariage, le mari dit : « Ce que j'aimerais vraiment, c'est lécher des fraises à la crème sur ton ventre. » Car c'est comme cela qu'il devient vraiment... viril. *[Rires du public]* Et c'est en raison du fait que dans une vie antérieure, il avait vécu dans un champ de fraises *[Rires du public]* ou quelque chose de ce goût-là. Ou c'est sur sa Piste et il avait vraiment aimé cela dans une vie antérieure et il aimerait le retrouver dans le PT, comme une sorte d'action à succès d'une vie d'avant. Et par chance, son corps actuel aime les fraises et la crème.

Cependant, l'org Lambda de sa femme, en raison de certaines aberrations des thétans sur cette ligne-là (et la structure de Lambda, souvenez-vous, interfère avec les changements génétiques, etc...) est complètement allergique aux fraises. Si une fraise est trop près d'elle, une éruption de boutons apparaît et elle ressent de la fièvre... *[Rires du public]* Elle devient malade chaque fois même qu'elle *pense* aux fraises. Elle ne ressent aucun intérêt pour cela dans la 2D, c'est clair ? Ils ont donc un désaccord. Et le mari se sent invalidé parce que sa femme ne veut pas lui faire plaisir, mais disons qu'il la comprend et il lui dit alors : « Y a-t-il quoique ce soit d'autre que nous pourrions faire ensemble afin d'avoir du plaisir ? »

Et sa femme, durant son enfance ou plus loin sur sa Piste, elle aimait bien le lait ou le miel. Et elle lui répond : « Que penses-tu de remplacer cela par du lait et du miel mélangé, ou peut-être juste du miel ? » Mais, lui, sur sa Piste à lui *et* celle de son Lambda, depuis qu'il a vécu dans une ferme et qu'il avait été attaqué et piqué par des abeilles, il hait *tout* ce qui a affaire de près ou de loin avec les abeilles, inclut le miel, bien sûr *[Rires du public]* Chaque fois qu'il sent du miel, il a des bourdonnements dans les oreilles et il doit vomir. Ils ne peuvent

donc pas se rejoindre là-dessus non plus. Et donc, comme ils ne peuvent pas manier cela, le mari va commencer à regarder autour de lui pour trouver une femme qui aime les fraises avec de la crème. Et sa femme va regarder si elle ne trouve pas un type qui n'a pas des bourdonnements dans les oreilles quand elle parle de miel et qui de plus l'apprécie aussi.

Ils étaient ensemble parce qu'ils s'aimaient bien en tant que thétan et leurs corps semblaient être en accord. Mais ils n'ont pas vraiment regardé tous les détails afin d'en savoir plus avant d'être mariés, vous voyez ? Ils ont donc maintenant ce problème là, et ils regardent chacun dans la direction de leur propre scène idéale. Et cela va mettre la mère du mari en scène... avec *sa Piste* en tant que thétan et *celle* en tant que corps. Et elle n'aime pas voir que des mariages ne fonctionnent pas, et peut-être qu'un enfant était déjà là suite à leur première rencontre d'alors. Elle va donc arriver et faire tout un théâtre à son fils en lui disant : « Tu ne peux pas rompre le mariage, c'est mauvais, *blablabla*, pense à l'enfant, *blablabla*, *blablabla* », et elle commence à faire du Troisième Parti au sujet de sa femme. Parce que sur *sa Piste* à elle, elle avait eu des vies très puritaines, comme prêtresse et aussi comme nonne et tout ce genre de choses. Et les seules fois où elle avait été mariée, c'était avec des gens du clergé, etc... et ils avaient du sexe une fois par année.

Elle ne *comprend* même pas vraiment ce problème. Tout ce qu'elle sait, c'est que tout doit être gardé en ordre : la conformité du mariage, les enfants, tout doit apparaître socialement de façon correcte. Le mari essaie de lui dire : « Mais *c'est* un problème sexuel », et elle lui répond : « Je ne veux rien savoir à ce sujet, cela n'a *rien* à voir avec ! »

Nous avons donc maintenant ces deux parties de la Deuxième Dynamique en conflit, vous voyez, le sexe et la famille. Et vu que la femme est tout le temps en train d'essayer de trouver un type qui aime le miel, et son mari une femme qui aime les fraises, personne est vraiment là pour l'enfant. Donc, l'enfant qui a lui une propre Piste du Temps très active sur la 2D, grandit sous le contrôle de la *belle-mère*, qui est toujours derrière lui en lui répétant : « Pauvre petit, ta mère et ton père ne s'occupent pas de toi, *blablabla* ! », et lui inculque que tout ce qui a affaire avec le sexe et le mariage n'est pas vraiment bon et qu'il devrait plus tard devenir *prêtre*.

Et cet enfant, qui avait été un musulman dans une autre vie et qui avait un harem, avec huitante femmes d'un coup, est simplement invalidé totalement tout le long de sa jeunesse. « C'est *mauvais*, *mauvais*, *mauvais*... » Et comme son org Lambda avait aussi souvent contrôlé sur sa Piste des corps d'Arabes, elle aime aussi l'idée du harem. Cet enfant serait donc devenu un vrai playboy, vous voyez ce que je veux dire ? Mais justement... il le *serait* devenu...

Maintenant, suite à cette éducation de la belle-mère, il a refoulé complètement l'idée d'avoir une 2D, mais son corps lui dit : « Non, tu dois avoir une 2D, tu dois avoir une 2D ! » Donc, chaque fois que la belle-mère n'est pas là, il va se masturber et regarder des magazines pornos. Et puis, il va peut-être ensuite aller dans un séminaire religieux, mais à tout moment, il risquera de violer ses vœux d'une manière ou d'une autre.

Nous avons donc là une famille de Deuxième Dynamique (sexe, famille) avec un conflit ici, et chacun de ses membres peut être totalement aberré. Et ceci *uniquement* en raison des différentes Pistes du Temps des personnes concernées. Nous n'avons pas encore parlé

d'influences extérieures ! Sur les autres Dynamiques, souvenez-vous que nous avons des interférences de l'extérieur pour les aberrer. De plus, ces gens habitent ensemble, ils passent *beaucoup de temps* ensemble, dans la même maison, dans la même zone, et ils ont des lignes de communication... ce qui a *encore plus* de chance de provoquer plus d'aberration quand ce genre de situations arrivent. Et ceci est une famille normale dans notre civilisation occidentale. Rien qu'un petit exemple...

On pourrait encore inventer toutes sortes de complexités à ce sujet. Mais un peu moins en Orient, parce que là-bas, ils reconnaissent qu'ils ont une Piste du Temps, au moins celle du thétan. Ils croient aux vies antérieures. Vous voyez ? Ils n'essaient pas de faire à ce que les gens pensent qu'ils ne sont là qu'une vie et que c'est tout ce qui existe. Donc les gens en Occident sont juste empêchés de le savoir et cela les affecte sans qu'ils s'en rendent compte et cela aura un effet sur leurs cas. Et même les gens d'Asie ne connaissent pas toutes les lignes de communication qu'ils pourraient avoir avec leur corps pour manier ces choses, ils ont donc aussi quelques problèmes avec eux. C'est pourquoi, vous trouvez une grande quantité de potions en tout genre en Chine, en Inde, un peu partout là-bas... toutes les sortes de ginseng, de racines magiques, de queues de dragon, et tout ce que vous pourriez vous imaginer afin de pouvoir regagner plus de virilité sexuelle. En Orient, cette situation vient qu'ils n'ont pas les données sur la ligne Lambda. Vous voyez ? Ils ne peuvent pas avoir les performances qu'ils désireraient obtenir de leurs corps.

Mais rappelez-vous bien que nous n'avons pas encore parlé des influences externes, et *il y en a aussi* ! Ces influences proviennent des coutumes sociales, de « ce que les voisins vont penser », « que la belle-mère est toujours sur mon dos ». De plus, vous avez l'interférence provenant des Lambdas « *sans attache* ». Ils n'ont pas de corps, donc ils vont tout faire pour que *quelque chose* se passe afin que des corps soient créés... vous avez donc (*il écrit sur le tableau*) les Lambdas « *sans attache* » et l'influence de Thêta. Et puis aussi l'influence par l'éducation vous instruisant sur le comment vous devez faire ou ne pas faire des choses, dans la 2D, sur les questions sexuelles ; ces influences-là peuvent provenir du gouvernement, de son système d'éducation, de différents groupes ou de religions, tous essayant de réglementer la 2D. Vous avez donc cette influence qui existe aussi ici :

(*Il écrit sur le tableau.*)

Gouvernement et éducation.

Maintenant que nous avons décrit tout cela, est-ce que c'est étonnant que le domaine de la 2D soit si aberré ? Vous voyez ? Il existe bien sûr une façon de *manier* cela. Et LRH en parle ici, mais il y a une autre façon de manier cela *avant* que cela se passe : c'est de *tout d'abord* recevoir de l'audition. Commencez quand vous êtes jeunes ! En d'autres termes, n'utilisez pas uniquement l'audition pour sauver une 2D qui a déjà eu une longue vie commune, mais recevez de l'audition avant que vous ne *choisissiez* une 2D. Et puis, assurez-vous que votre partenaire reçoive aussi de l'audition, ou prenez quelqu'un qui *désire* de l'audition. Sans même lui proposer de 2D, vous obtenez l'accord du thétan qu'il désire être audité. Il apprécie l'idée ? Super !! Vous savez que grâce à cela, la Piste Thêta, au moins, sera maniée, et la personne deviendra donc plus logique dans ses décisions.

Rappelez-vous seulement qu'il y a une petite complication dans ce domaine, si vous n'êtes pas encore sur le Niveau du Pont où ces choses sont maniées, et c'est ce dont je vous parlais précédemment : l'Entité Génétique. Pas le Lambda, mais l'Entité Génétique qui est un thétan dégradé qui pense qu'il peut vivre que dans un corps, dans la zone génétique ou dans l'estomac. Et il pense que c'est lui qui contrôle cela, mais ce n'est pas vrai. Ce qu'il fait en général... la plupart du temps il est dégradé parce qu'il a été implanté avec des images de 2D et des choses de ce genre. Il pense donc qu'il est là pour faire que le corps ait du sexe, plutôt que de contrôler un corps ou de jouer dans le jeu.

Donc, si des thétans sont un peu bas de ton, ils vont peut-être écouter ce que ce type raconte ou regarder ses images. Ils envoient des images aux autres Entités Génétiques, et donc aussi aux autres thétans. Si vous avez déjà vu un couple qui est *toujours* en train de se quereller, *toujours* en train d'avoir des discussions, ne *jamais* arriver à s'entendre et qui reste quand même ensemble, alors cela veut dire qu'ils ont une 2D *fantastique*, au niveau sexuel. Il *existe* des gens comme cela et c'est assez étonnant. Vous pensez, en les voyants, qu'ils ne peuvent pas vivre ensemble. Eh bien, ce qui se passe c'est que les *thétans* ne peuvent vraiment pas vivre ensemble. Mais leurs Entités Génétiques, elles, *waouh waouh waouh*, et donc quand ils sont à court d'arguments, eh bien, ils font l'amour ! Ça c'est un exemple d'un couple qui ne tient ensemble *uniquement* qu'au niveau de la 2D, à cause de leurs Entités Génétiques. Les thétans ne sont même pas compatibles sur cette Dynamique et certainement que toutes leurs autres sont complètement chamboulées. Le seul plaisir qu'ils ont les deux c'est d'écouter ce que leurs Entités Génétiques se racontent.

Je suis sûr que vous avez tous eu déjà cette expérience d'entrer dans un night club ou un bar et de tout à coup ressentir cette sorte d'*attraction*. Et vous regardez par là-bas et vous voyez quelqu'un de l'autre sexe, ou pas (cela n'a pas d'importance), qui envoie cette sorte de *flux*. Tout cela peut résulter en toute sorte d'amusantes relations. Et à la fin, les gens disent : « Je ne sais pas pourquoi j'ai fait cela ! » Eh bien, une grande partie de cela provient des images allant et venant, sans que le thétan n'ait aucune idée de ce qui se passe vraiment. Le plus intéressant étant que la plupart des gens ayant eu ce genre d'expériences, quand ils montent sur le Pont, et qu'ils vont dans ce genre d'endroit et qu'ils ressentent ces flux, ils vont auditer le thétan qui est là ou ils vont faire blower les images, juste en faisant du scanning des locks ou un quelqu'autre procédé et ils vont lui donner un petit gain là, et les images disparaissent. Et il n'y a aucun effet. Et la personne qui était en train de lancer ses images, ou son Entité Génétique qui les lançait, est complètement abasourdie, avec une expression de choc sur son visage, car rien ne s'est passé ! C'est très amusant, sa stupéfaction... : « Que s'est-il passé ? »

Ce que je veux dire ici c'est qu'une 2D, une bonne 2D, est basée sur des *thétans* étant en accord, qui désirent être ensemble, leurs *corps* ayant une certaine compatibilité aussi. *Ils* désirent être ensemble et ils ont examinés leurs Pistes respectives et ils peuvent en parler librement, vous savez : dans la 2D, ce qu'ils apprécient et ce qu'ils n'apprécient pas. C'est pour éliminer toutes les possibilités de Retenues et de choses qui pourraient apparaître plus tard, d'arriver.

Vous ne pouvez pas garantir une perfection par rapport à cela, mais vous aurez une 2D beaucoup plus stable que celle que vous rencontrez normalement dans le monde occidental. Et

je pense que si les deux parties montent sur le Pont, elles verront tout cela d'une manière entièrement différente. Je vous parlais avant de gens qui n'avaient pas reçu d'audition, mais qui avaient eu quelques contacts avec la Scientologie et qui pouvaient donc parler de ce qu'ils se rappelaient, des vies antérieures et d'autres choses. Ils avaient peut-être reçu des séances sur les Grades et de Dianétique. Et maintenant qu'ils montent les deux sur le Pont, ils deviennent de plus en plus intéressés aux autres Dynamiques et cela les mène à une vie totalement différente.

Je me souviens de ma femme que j'avais mariée aux USA, nous avions une petite fille ensemble, et quand nous sommes arrivés à Saint Hill, j'ai fait le SHSBC et j'ai reçu de l'audition, et elle avait suivi quelques cours afin de devenir FSM tout en recevant aussi un peu d'audition. Quand LRH vint nous dire qu'il voulait créer l'Organisation Maritime, je me suis dit : « *Waouh !* C'est exactement ce que je veux faire ! Cela va dans la direction de mes buts. » Alors j'en ai parlé avec elle, je lui ai dit : « J'ai envie de faire cela, etc., etc., etc. » Et elle me dit alors : « Moi, j'ai envie de retourner aux USA et devenir FSM, comment allons-nous nous organiser avec le bébé et tout le reste ? » Je lui ai répondu : « Dans l'Organisation Maritime, je ne peux rien prendre avec moi, il faut donc que cela soit toi qui prenne l'enfant avec toi. Qu'en penses-tu ? »

Et elle dit : « OK. C'est bon, je vais le faire. » Et nous n'avons pas eu de Rupture d'ARC. C'était simplement un changement complet de réalité sur les Dynamiques. Et en quelques jours, nous avons été d'accord à ce sujet, d'une manière très logique, et comme nous recevions les deux de l'audition, nous étions les deux haut de ton à ce sujet, vous voyez ? Elle était d'avis que c'était une *super* idée que j'aie dans l'Organisation Maritime. Quelques jours plus tard, elle fit la connaissance d'un type qui voulait retourner aux USA pour y ouvrir une Franchise. Et la prochaine chose que j'ai apprise c'était qu'ils avaient une 2D ensemble. Elle avait donc trouvé une nouvelle famille, une place pour prendre soin de l'enfant. Et moi, je suis allé sur le bateau.

Et puis moi, de mon côté, j'ai été intéressé par une autre fille qui était aussi sur les projets OT et qui venait sur le bateau, vous voyez ce que je veux dire ? C'était tout une autre réalité où on était là maintenant. Bien qu'au niveau social standard, cela n'aurait pas été accepté parce qu'elle était bien plus âgée que moi. Mais j'aimais bien son esprit de missionnaire ! J'avais moins de 30 ans et elle en avait plus de 40. Tout s'est bien passé, et la chose marrante, c'est que l'enfant a été ensuite dans l'Organisation Maritime, dans le CMO (les Messagers du Commodore, ndt), malheureusement c'était juste au moment où l'Eglise a été infiltrée, et ils mettaient en place tous ces scénarios, vous voyez ? Un type du GO est venu lui dire qu'elle devait rentrer à la maison, car sa mère avait des soucis, non, sa grand-mère avait des soucis, et on lui a payé l'avion pour qu'elle parte, sans m'informer de quoi que ce soit. Le scénario complet était d'arriver à ce que *je* quitte aussi l'OM. Quand à ma femme, elle a été très mal auditée par ces types qui s'étaient infiltrés dans l'organisation, ce qui l'a incité à *quitter* l'OM et retourner chez *ses* parents.

J'ai essayé de faire à ce qu'elle revienne, mais elle ne l'a pas voulu. Elle me disait : « Non, toi tu pars de là ! » Ce qu'ils essayaient de faire était de mettre de l'interférence sur la Deuxième Dynamique, pour nous rendre moins capables, détourner notre attention et nous provoquer un tel Dev-t que nous ne pouvions plus opérer normalement. On arriva donc à la

prochaine étape. J'ai divorcé, pour rendre cela légal, et éthique...et pour le « seul une 2D à la fois », et j'ai mis mon attention pour trouver une autre fille dans l'OM qui serait une missionnaire [*Rires du public*]. Le reste de l'histoire, vous la trouvez dans le livre du *Secteur 9*. Tout y est, j'y ai écrit un *debriefing* complet. Tout ce qui reste de ce scénario à partir de ce *moment-là*.

Je vous le dis donc, cela peut être une Dynamique très aberrée, *particulièrement* si vous avez encore de l'interférence dedans. Bon, je ne pense pas que tous les gens, mais pas mal quand même, qui ont été dans l'Organisation Maritime, ont vécu des incidents similaires, avec beaucoup de changements de 2D. Ils pourront vous raconter de nombreuses histoires à ce sujet. Mais ils vous diront *tous* que ces changements avaient toujours à voir avec des considérations d'importances sur la Troisième et sur la Deuxième Dynamique. Il y avait donc une évaluation des importances sur les Dynamiques que vous ne retrouverez pas dans les 2Ds normales dans notre société, où ils vivent ensemble dans la même zone, ils se marient et les types continuent à aller travailler, tout en restant à la même place, vous voyez ?

Vous pouvez donc observer tous ces effets sur la Deuxième Dynamique, mais vous pouvez aussi en manier pas mal avec l'audition. Le résultat devrait être plus d'ARC, de KRC, entre les thétans concernés dans cette Deuxième Dynamique. Et si vous avez cette qualité de Deuxième Dynamique, alors vous avez plus de puissance et vous avez bien de la chance.

Voilà donc comment cela se goupille, c'est ça le tableau de la 2D. Et bien que l'audition puisse aider à obtenir beaucoup d'améliorations, elle ne doit pas l'interférer ou essayer de la régler. L'audition est là uniquement pour remettre en place le pouvoir de choix des gens qui y sont impliqués. C'est leur Dynamique, et c'est eux qui doivent jouer le jeu à ce niveau. Et ils devraient avoir envie d'en retirer du plaisir, de la reconnaissance, de l'intérêt, de l'amélioration et plus d'intelligence, toutes ces choses dont je vous parlais au sujet des jeux. Mais ce sont leur décision sur cette Dynamique, comment est-ce qu'ils vont le faire. OK ? Une question à ce sujet ?

(Question du public.)

Au sujet du plaisir sexuel. Est-ce qu'il provient d'un flux de l'org Lambda en direction de l'autre org Lambda, ou est-ce qu'il vient de l'aptitude du thétan de créer de l'énergie dans le corps des deux, le sien et celui du partenaire ?

Je n'aurais jamais cru qu'un Français me poserait cette question-là ! [*Rires du public*] Vous êtes censés savoir tout ce qu'il y a à savoir à ce sujet, non ?! *Ha ha ha !* [*Rires du public*] Non, c'est une bonne question. Et la réponse est la même que celle que j'avais donnée sur l'espace étant un point de vue de dimension. Ce sont les deux. Les deux. Vous avez là deux Pistes, OK ? Les deux vont donc contribuer au plaisir qui est impliqué dans l'acte sexuel. J'entends les deux, les deux Pistes du Lambda et les deux Pistes de Thêta. Ce sont les deux. Ce sont les thétans qui créent cela et ce sont aussi les deux org Lambda qui contribuent et qui ont du plaisir et des sensations. C'est donc comme cela que cela fonctionne.

Une autre question ?

(Question du public.)

Les organisations Lambda, est-ce qu'elles restent ensemble toutes les différentes vies ?

Oui, les formes de base, oui.

(La question est poursuivie.)

Pas de mouvement de personnel... ?

Il existe une image dans le livre *Une Histoire de l'Homme*, où LRH montre la ligne génétique et la ligne Thêta. La ligne génétique reste la même. Normalement, elles vont aller tout le long d'une famille... par exemple, une personne meurt dans une famille et son org Lambda va attendre qu'un fils ou une fille de cette famille ait un enfant.

(La question est poursuivie.)

Ah, euh...non, j'entendais le...est-ce que c'est une sorte d'organisation composée d'individus Lambda...

C'est un Lambda avec des sous-parties, afin de manier toutes les cellules.

(La question est poursuivie.)

Donc, ces parties ne sont pas des individus...

Non, c'est une organisation, entièrement une organisation, et les parties peuvent être remises ensemble dans le Lambda, elle peut donc devenir plus petite ou plus grande selon ce que l'organisation a besoin afin de contrôler le corps. Les thétans peuvent aussi faire cela, en passant, comme les Markabiens qui restent dans des familles riches. Mais la question était fondamentalement si elles peuvent devenir plus grandes ou plus petites, je crois ? Oui, si la cellule...

(La question est poursuivie.)

Si l'individu, celui qui est responsable pour une cellule ou qui est en comm avec la cellule Phi, est-ce que cette partie, cet individu, peut passer dans une autre organisation Lambda ?

Oui, c'est aussi possible, parce que rappelez-vous quand je vous parlais des virus, vous vous souvenez des virus ? Ils étaient aussi une sorte de « coupeurs » ou de « metteurs en pièces » Lambda. Ils n'ont pas un but de contrôler un corps entièrement, mais juste de contrôler une partie d'une cellule ou quelque chose qui peut affecter une cellule. L'organisation Lambda ne peut pas avoir une expansion ou rétrécir. Elle peut se réassembler elle-même pour contrôler un corps plus petit ou s'agrandir à nouveau ensuite si nécessaire. Mais supposons maintenant que le corps explose très soudainement. Il ne meurt donc pas naturellement et ensuite l'org Lambda extériorise, non, elle explose. Le Lambda peut devenir très confus et tout est en pièces à droite à gauche, ce qui fait que des morceaux peuvent ensuite se retrouver attachés à d'autres corps. C'est ceux-là que nous appelons les Lambdas « sans attache ». Les implanteurs aiment bien jouer avec eux et faire des choses avec. Vous voyez ?

Je pourrais rajouter sur la Troisième Dynamique, un des meilleurs exemples de cette Dynamique-là... bon, l'org du corps Lambda est quand même bien au-dessus de cet exemple, mais... je veux parler de l'orchestre symphonique. Vous trouvez là-dedans chaque personne qui joue d'un instrument différent, donc une partie différente du morceau de musique, mais ils ont à le jouer tous ensemble au même moment, selon la composition précise dictée, et faire

que la somme de tous sonne bien. C'est vraiment un grand groupe, huitante à cent personnes, et elles sont là toutes ensemble. En même temps, à la même place, la bonne note, tout doit jouer. C'est comme une organisation idéale. Mais, bien entendu, le second violoniste peut décider d'aller jouer ailleurs, et il peut être remplacé par un autre. Cela peut donc aussi arriver dans une org Lambda, mais généralement par force ou à cause d'une interférence. Nous avons aussi des procédés pour manier ces parties « sans attache » afin d'arriver à avoir à nouveau une organisation Lambda qui soit *un* groupe.

Bien, vous en avez un peu assez de cette Deuxième Dynamique maintenant ? Alors regardons ce qu'est cette Première Dynamique, et c'est bien plus intéressant, bien *plus* intéressant !

(*Il écrit sur le tableau.*)

1^{ÈRE} DYNAMIQUE : SOI-MÊME ET LES SYMBIOTES.

Symbiote est un mot qui veut uniquement dire : les choses qui sont nécessaires pour sa propre survie. Donc en d'autres termes, si vous avez besoin d'une voiture pour vous aider à arriver où vous travaillez, et si vous avez besoin d'un bureau, d'un téléphone, d'un stylo, d'un chien et d'un oiseau, ainsi que tout ce que vous avez aussi dans votre maison, tout cela ferait partie de votre Première Dynamique.

Mais tous ces symbiotes pourraient être sur d'autres Dynamiques. Ce que je veux maintenant vous dire, c'est qu'il y a des gens qui vont se concentrer toujours plus sur eux-mêmes... ils ont eu des pertes dans d'autres Dynamiques... ils deviennent *introvertis* ou *enfermés* dans une Dynamique. Ils sont donc coincés sur la Première Dynamique. Ils sont uniquement égoïstes, et ils n'ont pas... toutes leurs choses sont *leurs choses*, et ils n'ont aucun autre intérêt vers quoi que ce soit d'autre extérieur à cela. Ils ne désirent que toujours plus de plus pour *eux-mêmes*. On appelle cela l'égoïsme. C'est un bon mot pour cela : égo...-isme.

Voilà ce qui peut arriver. Mais il devrait quand même exister un certain respect de la propriété qu'une personne a sur sa Dynamique, car elle l'a échangée de manière correcte, une grande partie provenant d'autres Dynamiques, ou des produits d'autres groupes. De manière générale, LRH a dit des choses au sujet de la propriété et c'est ce que nous allons regarder par rapport à la Première Dynamique. La première chose c'est que plus une personne possède de choses, plus elle devra consacrer de temps à *s'en occuper* (*il écrit sur le tableau*). Et aussi longtemps qu'il n'aura pas mis là une *organisation* afin de s'en occuper, il va finir... il doit nettoyer la maison, il faut qu'il polisse la voiture, et puis réparer la radio... il va passer *tout son temps* à ce genre de choses. Il n'a plus d'autres Dynamiques.

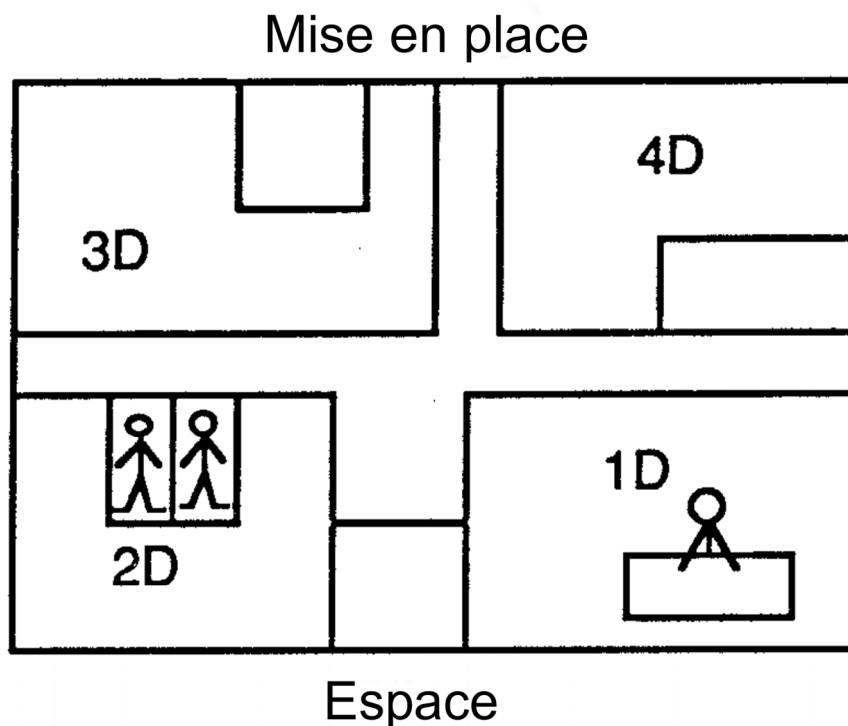
Donc, une des choses intéressantes que vous pouvez faire, c'est d'utiliser une partie de vos possessions afin de mieux pouvoir opérer sur les *autres* Dynamiques. C'est un exemple que Sylvie applique : elle utilise aussi sa maison pour donner de l'audition. Vous voyez ? Cela l'aide à avoir de l'expansion sur la Troisième Dynamique, et peut-être qu'elle l'utilise aussi pour la Seconde Dynamique. *Ich weiss nichts*¹⁹ ! [*Rires du public*] C'est possible. Et si vous

¹⁹ *Ich weiss nichts* : en allemand : je ne sais rien.

êtes en train de planifier un projet de *Quatrième* Dynamique, vous pouvez aussi l'utiliser comme base pour la planification de ce projet, vous voyez ?

Ce dont je vous parle ici, c'est d'une autre expression de la Tech d'organisation appelée : *établissement*. Vous avez la production, vous avez l'organisation afin *d'obtenir* la production, mais vous avez aussi *l'établissement*. Ce sont la matière, l'énergie, l'espace, le temps, tout ce dont *vous avez besoin* afin d'aider à obtenir la production de manière routinière, comme par exemple : des photocopieuses, des téléphones, des dossiers, toutes ces choses qui vous aident à obtenir les produits. Si vous avez une maison, qui est *en elle-même* une pièce de l'établissement, en empêchant la pluie et le vent de venir détruire les choses à l'intérieur, vous pouvez donc avoir pas mal de matériel vous aidant à produire. Cela signifie, les choses dont vous avez besoin pour survivre, comme votre cuisine, votre nourriture, vos vêtements, votre machine à laver, etc. Et si vous y avez aussi vos téléphones, vos bureaux, vos dossiers et tout le reste, votre établissement est efficace. C'est un système *efficace*.

La chose intéressant que LRH disait au sujet de l'établissement, dans les conférences sur le ESTO (Establishment Officer = en français Officier d'Etablissement), c'est d'essayer d'avoir les choses qui appartiennent à différents Chapeaux, à différentes fonctions, ou différents jeux sur différentes Dynamiques, dans un espace différent. En d'autres mots : n'ayez pas votre chambre à coucher et votre chambre de bain où se trouvent tous vos dossiers et le télex, ou le téléfax. Par exemple : vous avez votre propre espace de 1D, avec un petit bureau et une bibliothèque, où vous aimez vous retirer et lire un livre, tout y est. Et puis, vous avez peut-être une autre chambre uniquement pour vos projets de 4D, où vous ne faites rien d'autre que des choses de 4D.



Cela s'applique à une org, ou à des jeux sur les Dynamiques, et vous pourriez aussi les subdiviser avec du temps, des cycles d'action : vous pouvez avoir une planification serrée ou

vous faites quelque chose sur la 3D ici, et puis sur la 4D là, et puis la 1D peut-être ici, et la 2D là, à un certain *moment*. Je sais qu'elle (Sylvie, ndt) a aussi du temps pour la 5D, car je l'ai vue promener le chien dans les bois, et aussi auditer les bois, etc., elle a donc aussi un moment pour la 5D.

5D	3D	4D	1D	2D			
6D	7D	8D	9D	10	11	12	

TEMPS

Vous avez donc aussi de la 6D qui y est, une espèce de configuration de 6D. La matière, l'énergie, l'espace, le temps, tout y est aussi.

Nous manions aussi pas mal de choses spirituelles, en audition solo sur la 1D et la 3D, on aide que d'autres gens... si vous auditez, vous aidez à ce que d'autres gens deviennent plus conscients d'eux-mêmes en tant que joueurs. Vous pourriez même avoir une salle de musique, ou pour un autre art, ou une où vous pourriez avoir de la 9D, de l'esthétique. Et bien évidemment, si vous aviez un groupe de 3D, une org, vous auriez la Tech, l'Ethique et l'Administration des Jeux, qui sont des choses très importantes. Et vous auriez les références au sujet de la 10D, la 11D et la 12D qui se trouvent dans des dossiers, ainsi que les différentes zones où on va les appliquer, la Tech ou si on a besoin de références d'Ethique pour des projets de 4D, on les aurait là à disposition, votre propre librairie avec toutes les références administratives concernant les jeux. Comme dans un secteur de Troisième Dynamique, ou bien vous pourriez avoir quelques règlements d'Ethique à appliquer dans le cadre d'une mission de Quatrième Dynamique, ou bien vous pourriez avoir l'entier de la Douzième Dynamique au sujet de la logique et de la façon de jouer le jeu et ainsi de suite, peut-être que vous l'avez dans votre bibliothèque personnelle. Mais vous rangeriez ceci de la manière qui vous conviendrait *vous*.

En connaissant maintenant cette conférence et ces Dynamiques, vous pouvez utiliser votre Première Dynamique comme point duquel vous pouvez avoir une expansion sur toutes les autres. Et vous n'allez bien sûr pas rester tout le temps chez vous, vous allez sortir et avoir de l'expansion dans les autres Dynamiques où *elles se trouvent*. Et je peux vous garantir que vous aurez du plaisir, des gains, des reconnaissances quand vous *ferez* ces choses. Et vous aurez plus de *temps* pour le faire. Et vous n'aurez plus l'impression d'être coincés sur la Première ou sur *toute autre* Dynamique, vous pourrez jouer sur toutes.

La seule chose dont je ne vous ai pas encore parlé ici, mais cela existe aussi sur la 1D, et beaucoup sur la 3D, c'est l'idée de production et d'échange. J'en avais un peu parlé sur la Douzième Dynamique :

(Il écrit sur le tableau.)

Une production ou un service.

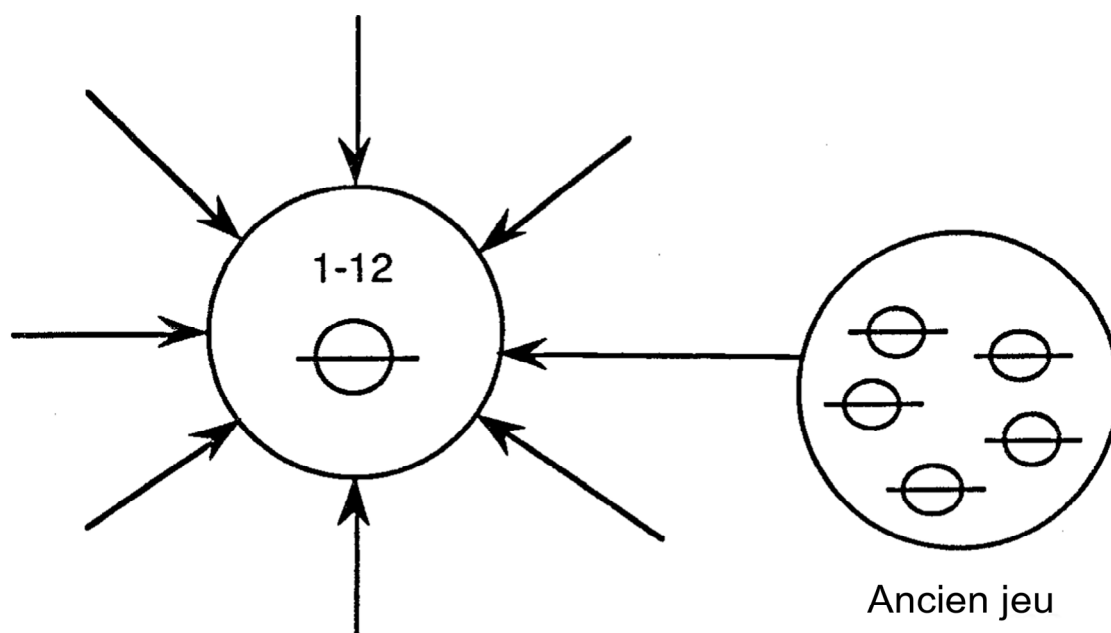
Car vous pouvez aussi délivrer des services à d'autres et si vous organisez vos Dynamiques afin d'obtenir de la production, des services et de l'échange, vous allez survivre confortablement et de manière viable. Mais on peut aussi rester coincé dans *cette* idée, quand vous avez une petite entreprise ou que vous étiez dans l'Organisation Maritime : vous pouvez avoir l'impression que la 3D... qu'il n'y avait rien d'autre que la 3D. Vous n'aviez plus une seconde pour quoi que ce soit d'autre. Je pense cependant que dans la Zone Libre, chacun a trouvé une bien meilleure balance à ce sujet, et il y a une bonne expansion, les gens semblent avoir un bon *havingness* et pas mal de plaisir aussi.

Je veux encore vous rendre attentif à un point ici : vous allez peut-être rencontrer des gens dans le jeu qui ne semblent pas avoir une quelconque réalité sur toutes les Dynamiques. Et souvenez-vous que ces Dynamiques sont définies afin de les aider à jouer *ce* jeu. Les gens qui n'ont donc pas de réalité là-dessus, on peut les suspecter de ne pas jouer *ce* jeu... et c'est *exactement cela* !

Et c'est le pourquoi, c'est similaire à être *hors-valence*. Vous savez comment une personne se retrouve hors-valence ? Parce qu'elle est *submergée*. Par exemple, dans l'engramme : il voulait devenir un bon soldat, mais il a été tué dans la guerre, alors il a pris la valence de l'ennemi qui l'a tué. Parce que l'ennemi l'a submergé. Mais il aurait aussi pu prendre la valence du fermier dans le champ d'à côté, qui n'était pas impliqué dans la guerre, car sa position était *sûre*. Peut-être que ce fermier vendait de la nourriture aux deux partis en guerre, il n'était ni pour un côté ni pour l'autre.

Qu'est-ce qui arrive à une personne dans le jeu des Dynamiques, quand les Dynamiques 1 à 12 sont submergées ? S'il se dit qu'il n'a aucun plaisir, car il a vécu trop de pertes, pas de gains, personne qui l'accepte, personne ne s'occupe de lui, il va donc *peut-être* décider : « Ce jeu n'offre aucun plaisir, je vais le quitter ! » Mais rappelez-vous qu'il a *toute* cette charge non maniée des cycles incomplets du jeu, et aussi le cas qu'il a reçu de l'interférence. Il ne doit pas nécessairement changer de valence du tout, mais il pourrait simplement retourner à un autre jeu qu'il a joué une fois et où il avait eu plus de plaisir et de succès. Disons que c'était une fois sur sa Piste à quelque part et il ne s'y trouvait que quatre ou cinq thétans qui jouaient avec lui, mais ils s'amusaient bien.

Seulement, rappelez-vous qu'il ne peut pas *quitter*... il n'a pas reçu l'audition afin de pouvoir *extérioriser* de toutes les Dynamiques. Les implanteurs se sont assurés qu'il oublie les Droits d'un Thétan, comme cela il ne peut pas récupérer toute sa santé mentale et il ne peut pas quitter le jeu. Donc ce qu'il fait c'est : il intériorise et il joue cet ancien jeu, à l'intérieur de celui-ci sans le *regarder*. On appelle cela « *un jeu privé et personnel* ». Et il peut sembler que le type n'est même pas intéressé aux Dynamiques. Mais, *mon vieux*, qu'est-ce qu'il va être intéressé à trouver ces anciens terminaux !



Vous n'avez jamais rencontré quelqu'un comme ça ? Ils vous disent : « Mon seul but dans la vie... je dois trouver... quelqu'un. » Et ils ne sont pas intéressés par quoi que ce soit d'autre. Ils sont tout simplement en train de chercher les joueurs avec lesquels ils jouaient dans l'ancien jeu, afin de retrouver le plaisir d'alors. Vous voyez ? Ils n'ont pas l'air d'être dans ce jeu ici, cependant ils ont récolté une grande quantité de charge sur lui. Et peut-être qu'il y a aussi quelques cycles non-terminés et quelques charges dans cet ancien jeu. Mais c'était beaucoup plus positif pour lui alors, car il pouvait *gagner*.

La chose amusante à ce sujet, si vous trouvez un type comme cela, ne lui dites rien au sujet des Dynamiques, car il n'y est même pas dedans. Il ne les voit même pas. Mais il *montera* sur le Pont. Et il sera intéressé dans le maniement de l'ARC, et ce genre de choses, avec ces terminaux. Alors, pourquoi veut-il monter sur le Pont ? Parce que, fondamentalement, le Pont ôte les charges du jeu des Dynamiques, et le plus de charges partant, le mieux il se sent au sujet de ce jeu. Mais, en tant que C/S, nous savons qu'il n'aura pas les mêmes VGIs que les gens qui sont dans ce jeu et qui montent sur le Pont, il aura des GIs parce qu'il enlève des charges de ce jeu-ci, mais il n'a pas encore enlevé les charges ou il n'a pas encore regagné les gains qu'il désirait dans *l'ancien jeu*. Ce n'est pas ce jeu-là auquel on s'adresse dans l'audition, ainsi, il n'a enlevé des choses que de ce jeu-ci.

Nous avons un maniement pour cela, et quand nous découvrons que c'est cela qui se passe, nous pouvons le manier. Seulement, cela peut sembler étrange pour vous si vous montrez une vidéo ou vous faites écouter une conférence à quelqu'un comme cela et qu'il ne fasse que des : « *Mmh... mmh...* » et que cela ne l'intéresse absolument pas. Son intérêt est de trouver les joueurs avec lesquels il avait eu du plaisir et des gains dans un ancien jeu.

Mais ne pensez pas que les Dynamiques n'existent pas, juste parce que vous rencontrez un type qui est dans le jeu mais qui n'a aucun intérêt pour elles. Réalisez plutôt que le type n'est pas vraiment dans le jeu. Il a été submergé et il essaie de trouver un ancien jeu, ou les

joueurs de cet ancien jeu. Il est ainsi *très* intéressé aux terminaux. Donc, communiquez avec lui au sujet de : "peut-être que nous pourrions t'aider à trouver cela, ou au moins remettre en place l'ARC entre toi et ces gens, etc., et peut-être qu'ils vont entrer en communication télépathique, qui sait ?" De cette façon il viendra chez vous et il montera sur le Pont, dans tous les cas. Nous pouvons manier l'ancien jeu, et ensuite il revient ici, réhabilité dans le nouveau jeu. Ou nous pouvons enlever une certaine quantité de charge du Jeu des Douze Dynamiques, et peut-être qu'il va pouvoir en prendre un peu conscience, pour ensuite réaliser qu'il est intéressé à l'*ancien* jeu et que nous pouvons aussi manier cela.

Car rappelez-vous le principe de la donnée stable : il a été submergé là, il était confus, alors il a pris cette *donnée stable*. Il n'a donc pas encore envie de revenir dans ce jeu-ci avant qu'il soit un peu plus sûr et qu'il redevienne une donnée stable. Vous comprenez ? Donc, si vous trouvez un type comme celui-là, il aura besoin d'audition, mais c'est une décision du C/S de ce qui devra être fait. Vous n'avez pas besoin de beaucoup de travail de dissémination pour cela. Souvenez-vous du nombre d'interférences, de problèmes et de complexités dont je vous ai parlé en descendant sur les Dynamiques. Pas tout le monde n'a eu la chance que vous avez eue de venir à cette conférence afin d'en savoir plus à ce sujet, et d'être sur le Pont. D'autres gens *n'ont* pas cela... ou ils auraient l'opportunité, mais ils ne le *savent* pas encore.

OK ? Ne jetez pas l'éponge si quelqu'un ne sait rien au sujet des Dynamiques, ou ne réagit pas positivement quand vous en parlez. Souvenez-vous, il a peut-être été éjecté hors du jeu. Mais nous pouvons faire quelque chose, et ce pour *n'importe quel* jeu auquel il est intéressé. Parce que nous avons des procédés qui vont lui donner un Pont pour terminer ce jeu. Et nous pouvons en retirer la charge. Cela dépend du C/S, mais nous *pouvons* le manier.

Les thétans ont joué énormément de jeux sur leurs Pistes. Et ce jeu-ci, nous serions tous coincés dedans, si nous n'avions pas eu LRH venant en 1950 et nous donnant les fondements, les Axiomes et tout le reste, et nous enseignant comment les utiliser. Je veux dire que je ne pourrais pas me tenir devant vous aujourd'hui et vous parler de toute ces Dynamiques, sans avoir pris part à cela depuis 1962, en ayant fait l'expérience de ce que LRH disait, en appliquant la Tech, en recevant la Tech, en apprenant et en appliquant les Lettres de Règlement, ce qui nous permet aujourd'hui de faire à ce que les choses continuent et d'améliorer toujours plus le jeu.

Comme à chaque conférence, je désire toujours remercier LRH de cela, en pensant aux Dynamiques, aux Axiomes, toutes ces choses qui nous ont aidés à améliorer le jeu, nous améliorer, d'avoir plus de plaisir et plus de gains. Et il nous a aidé un peu aussi à cela... il était une de ces personnes qui maniait la Quatrième Dynamique, depuis Central, pour que ce jeu soit aussi défini dans les autres Galaxies. C'était en partie... c'était son plan. C'était sur cela qu'il travaillait. Et nous devons aussi le remercier de cela, car autrement, toute la Tech produite ici aurait pu être ensuite mise en pièce par les planteurs venus de là-bas.

Mais maintenant vous en savez plus sur tout ce qui se passe dans le jeu entier, et sur toutes les Dynamiques, que qui que ce soit d'autre, à l'exception de ceux qui avaient été entraînés à cela par LRH, ainsi que les gens qui avaient déjà entendu cette conférence sur cette planète. Vous avez maintenant une certaine responsabilité de répandre ce savoir autour de vous afin que nous puissions avoir *tous* un meilleur jeu sur toutes les Dynamiques. La page est blanche, et vous pouvez écrire le futur, parce qu'il n'existe pas à moins que nous, les gens

qui comprenons le jeu, en mette un ici. Le seul futur qui est sûr actuellement c'est plus d'interférence et de dramatisations d'anciens jeux, aussi longtemps que nous n'en mettons pas un meilleur en place. Aidez-nous svp à cela. Merci beaucoup.

[Applaudissements]

Je vous remercie tous d'avoir été un si bon public et j'espère que vous avez appris quelque chose que vous pourrez *appliquer*. Merci.