

Administrativer Vortrag Nr. 3

DEINE BRÜCKE

1. September AD 38 (1988)

von

Capt. Bill Robertson

Hallo!

Hier ist Capt. W. B. Robertson. Und das ist der Admin Vortrag Nr. 3.

Heute ist der 1. September 1988 oder AD 38. Der Titel dieses Vortrags lautet "Deine Brücke".

Admin Vortrag Nr.1 handelte über "Die Brücke hier bei Ron's Org".

Admin Vortrag Nr. 2 handelte über "Falsche Brücken", denen Du ausgesetzt sein könntest.

Und dies ist der Admin Vortrag Nr. 3 über "Deine Brücke".

Du bist ein logisches Wesen und an Verbesserung interessiert. Sonst würdest Du diesem Vortrag nicht zuhören; oder könntest diesem Vortrag vielleicht gar nicht zuhören, weil Du unterhalb der Bewusstseinsstufe "Verlangen nach Veränderung", "Hoffnung" und "Hilfe" bist.

Auf anderen Vorträgen haben wir die Brücke hinauf geschaut, um zu sehen, was als nächstes kommt. Jetzt, auf diesem Vortrag schauen wir von der Spitze hinunter - wenn Du logisch genug bist, kannst Du es tun. Fangen wir also an:

Ron sagt, "Leben ist grundsätzlich ein Spiel". Im Admin Vortrag Nr. 1 sagte ich, dass man es als eine "Serie von Spielen" ansehen könnte. Nun kann ich sogar sagen, dass die Serie von Spielen sich soweit zurück erstreckt, wie Du bereit bist zu konfrontieren. Und dass Du und Andere übereingestimmt haben, die meisten dieser Spiele zu spielen. Einige dieser Spiele wurden jedoch heimlich und im Verborgenen in die existierenden, übereingestimmten Spiele hineingesteckt. Und dies ist der Grund für viel Elend, Leid und Fremdbestimmtheit in diesem Spiel und in den meisten anderen, die zu spielen Du übereingestimmt hast.

Und ich kann Dir sagen, dass sich in dem gesamten Spiel, das Du jetzt spielst, eine **Unmenge** von Spielern befinden; es ist dies mindestens eine Zahl so hoch wie eine 10 mit 40 Nullen dahinter. Das ist ein **grosses** Spiel. Und wenn es unterdrückt wird und schief läuft, kann es **grosse** Schwierigkeiten geben.

Man kann auch sagen, dass die Festigkeit und Beständigkeit und "das Geheimnisvolle" dieses Spiels, des Spielfelds und der Kreationen auf dem Spielfeld, welches

wir MEST-Universum nennen, **das Mass der unkonfrontierten Unterdrückung und Komplexität ist, sowie die unvollständigen Zyklen der Spieler in dem Spiel.**

Nun frage ich Dich: "Bist Du oder warst Du jemals ein Spieler in diesem Spiel?" Wenn Du diesen Vortrag hörst, so ist die Antwort **Ja**. Und: "Erscheint es Dir komplex mit vielen unabgeschlossenen Zyklen, Enturbulationen, Unterdrückung und geheimen Vorgängen?" Du wirst mit **Ja** antworten, wenn Du Dir die Mühe machst, die Dynamiken des Lebens in diesen Spiel zu untersuchen:

Nehmen wir uns die **Erste Dynamik** vor: Hast **du** in Deinem heutigen Spiel die ganze Havingness, die Du Dir wünschst, und kannst Du das, was **du** nicht hast, leicht bekommen, wenn Du es willst? Denk darüber nach.

Auf der **Zweiten Dynamik**: Sieht es so aus, als gäbe es in diesem Spiel einen wirklichen Mangel an idealen Szenen auf der zweiten Dynamik? Ziehe für die Antwort Deine eigenen Erfahrungen und die Anderer zu Rate.

Nehmen wir die **Dritte Dynamik**: Siehst DU irgendwelche Gruppen, die ihre eigenen Mitglieder oder andere betrügen und die im heutigen Spiel für Unterdrückung, für geheime und böse Ziele arbeiten? Hast DU so etwas jemals beobachtet?

Nehmen wir uns die **Vierte Dynamik** vor: Gibt es einige Spieler im Spiel des Lebens, die nicht einmal genug zu essen haben und die deshalb an Krankheiten, unter Hungersnot und Krieg leiden, oder die ganz "zufällig" oder durch "Versehen" umgebracht werden?

Auf der **Fünften Dynamik**: Hast Du von Tierarten gehört, die gefährdet oder am Aussterben sind? Von Baumbeständen ganzer Wälder, die absterben? Und dass all dies die Nahrungsmittelversorgung und das ökologische Gleichgewicht dieses Planeten beeinflusst?

Auf der **Sechsten Dynamik**: Hast Du gelesen über Umweltverschmutzung und klimatische Veränderungen der Erdatmosphäre, weil die Ozonschicht an Substanz verliert, und dass die Luft und das Wasser mit giftigen Abfallprodukten überhäuft wird?

Auf der **Siebten Dynamik**: Hast Du merkwürdige Druckempfindungen gespürt, Kopfschmerzen bekommen oder Krankheiten gehabt, die durch die herkömmliche Medizin nicht gehandhabt werden konnten? Und hast Du andere Menschen erlebt, die deprimiert waren oder ausser sich vor Schmerzen und durchgedreht haben wegen Drogen oder unheilbaren Krankheiten?

Nehmen wir die **Achte Dynamik**: Hast Du gelesen oder gehört von Kämpfen und Töten im Namen der Religion - was in Irland stattfindet , im Mittleren Osten, im Iran und Irak, im Fernen Osten, im Persischen Golf, um nur wenige zu nennen? Oder die Fanatiker, Fremdbestimmten, die irgendeinen fremdbestimmten "Ismus" praktizieren und den Anspruch erheben, eine Komm-Linie zu Gott zu haben?

Auf der **Neunten Dynamik**: Hast Du kürzlich "moderne Musik" gehört oder Dir "moderne Malerei" oder sogar moderne Skulpturen angesehen? Haben diese bei Dir einen eher verwirrten Eindruck hinterlassen? Trägt jeder dazu bei, dass Städte und Gemeinden künstlerisch und hübsch anzusehen sind oder besteht die Umwelt eher aus Abfall, Plunder und Verfall?

Auf der **Zehnten Dynamik**: Kennst Du in Deiner Umgebung jemanden, der versucht, schnell reich zu werden, indem er qualitätslose Produkte oder Services liefert? Hast Du von Skandalen oder Schiebereien in Regierungskreisen oder in der Geschäftswelt gehört? Nachrichten gelesen, von unschuldigen Menschen, die getötet oder verfolgt wurden, nur weil sie gerade "da waren"? Berichte gehört über Vergiftungen der Umwelt, in der wir alle leben? Okay. Dies wären Beispiele dafür, was auf der 10. Dynamik, der Ethik-Dynamik, verkehrt läuft.

Schauen wir uns die **Elfte Dynamik** an: Hast Du Werbung gesehen über einen "schnellen Weg" zu OT, der nur ein paar Tage dauert? Hast Du Tech-Gruppen miterlebt, deren Aktivitäten im Sand verlaufen sind, oder die anderen Gruppen Publics abspenstig machen und Andersdenkenden den Krieg erklären? Okay, das ist die Technische Dynamik, und diese benötigt zweifellos einige Korrektur.

Nehmen wir die **Zwölfte Dynamik** : Hast Du das Gefühl, dass es für diesen Planeten wirklich keine "Richtlinie" oder "Ideale Szene" gibt? Und dass viele Aktionen eine Menge an verkehrten, weggelassenen oder falsch eingestreuten Daten oder insbesondere abgeänderten Wichtigkeiten aufweisen? Dass es aber trotzdem einen unheimlichen Papierkrieg und Verwaltungsaufwand zu bewältigen gilt, nur um zu überleben? Und dass der Geldwert irgendwie unbeständig, falsch und fortlaufend inflationär ist? Ist Dir das schon einmal aufgefallen? Fallen Dir in unserer Gesellschaft nicht viele falsche Daten auf? All dies kommt von der 12. Dynamik, der Administration der Spiele. Und wenn Admin out ist, sind diese Zustände vorherrschend.

Nun, ja, es ist nicht alles schlecht. Es gibt viele Spieler, die versuchen, eine oder mehrere der zwölf Dynamiken zu **verbessern**. Und es gibt Bereiche, in denen das übereingekommene Spiel nach wie vor Ordnung und geistige Gesundheit ins Universum bringt. Und es gibt immer häufigere Lichtblicke von "geistiger Gesundheit" oder Logik in heutigen Ereignissen. Es gibt **Hilfe** und **ARK**, und selbst einiges an **KRC** wird mancherorts angewandt. Aber nicht genug.

Der Gesichtspunkt, den **du** jetzt eingenommen hast, wenn Du mir soweit gefolgt bist, ist der Blickpunkt von der 13. Dynamik [3] aus: **Spiele**, deren Analyse und Handhabung. Von dieser Warte aus beginnt die OT-Anwendung von Logik, um das existierende Spiel zu verbessern und es **lebensfähiger** zu machen. Das heisst "fähig sein, voll von Leben, Spass, Gewinnen, und ein Akzeptieren Deiner selbst und anderer als Spieler".

Was also muss auf diesen Dynamiken gehandhabt werden, um sie lebensfähiger zu machen und sie zu einer idealen Szene für jeden Spieler zu bringen? Nun, was gehandhabt werden muss, wird FALL genannt. Man könnte es auch "**Falsche Anwendung** oder **keine Anwendung**" von reiner Theta-Logik in dem Spiel nennen. Kurz gesagt: Womit wir es zu tun haben ist **Unlogik**. Ein Thetan ist grundsätzlich **logisch**, wenn Du danach fragst, was seine höchste Qualität ist. Tatsächlich ist es so, dass **der Thetan durch jedes Auditing Logik zurückgewinnt**. Natürlich sind, laut LRH, "alle Spiele aberrierend". Wir könnten sagen, dass alle Spiele ein bisschen "unlogisch" sind. Ron sagt aber auch: "Einige machen Spass". Und es sind diese "die Du zu spielen übereingestimmt hast".

Stell Dir für einen Moment folgendes vor: Ein **unsterbliches logisches Wesen**, ein Thetan, mit dem ganzen Potential von Axiom 1 und 2.

Was kann sein Interesse "für immer" wachhalten? Woran kannst **du** ihn **für alle Zeiten** interessiert halten, an etwas, das da ist, **immer da war, immer da ist, immer da sein wird oder, wenn du es individuell siehst, immer hier sein wird?**

Überlege es Dir. Es ist einfach. Ein Thetan hat die Qualität von **Logik**. Er hätte Spass daran, **sie anzuwenden**. Worauf könntest du **Logik** anwenden? Du kannst sie zur Lösung von **Unlogik** anwenden. Deshalb haben wir Spiele, und es macht Spass, sie mit Anwendung von Logik zu lösen. Das ist es, was Spass ist. Es ist aber nicht nur ein Spiel oder ein Spiel mit einem Spieler. Nein, das ist nur ein Anfang. Du kannst damit nicht "die Ewigkeit" oder "die Unendlichkeit" totschiessen. Es muss eine **unendliche Möglichkeit von Spielen** geben. Zum Beispiel im Gradienten vom einfachen Spiel zum komplexeren. So kam es also zu dem jetzigen Spiel. Es ist ein sehr komplexes, und durch Infiltration der ursprünglichen Spiel-Übereinstimmungen entstand bei den meisten Spielern Rückschritt und Vergessenheit. Jawohl, ein tatsächlicher Gedächtnisverlust. Die meisten von ihnen haben ihre Rechte vergessen. Das sind "**Die Rechte eines Thetans**". Ihre Dynamiken, über die wir vorhin gesprochen haben. Und ihre Hoffnung und ihre Fähigkeit zu spielen.

Ihre Aufmerksamkeit steckt in vergangenen, kleineren und weniger komplexen Spielen und in ihren Gewinnen, die sie dort hatten. Oder ein bereits gespieltes Spiel wird noch einmal zu spielen versucht, während man das jetzige not-ised oder nicht konfrontiert, weil es zu viel "Unkonfrontierbares" enthält. Oder man "meint", dass ein falsches Spiel das wahre Spiel ist (, was gewöhnlich bereitwillig von den Implantern geliefert wird, die damit versuchen, den logischen Spieler zu einer Figur oder zu einer zerbrochenen Figur von Unlogik oder MEST zu machen).

Genug der Beispiele. Ich bin sicher, dass Du deren viele, viele mehr sehen kannst.

Die Frage ist: Willst **du** eine **Brücke**, die Dich aus diesem **unlogischen** Durcheinander hinausführt zu lebensfähigeren Spielen für Dich selbst und all Deine anderen Dynamiken? Und für Deine Mitmenschen ebenfalls?

Denk daran, dass das Spiel dermassen komplex ist, weil wir die einfacheren Spiele bereits gespielt haben. Deswegen musst Du bereit gewesen sein für dieses Spiel, sonst wärest Du nicht drin. Lasst uns also diesen grossen Gesichtspunkt einnehmen, damit wir alle bessere und lebensfähigere Spiele spielen können.

Hast Du Dir die Fähigkeit bewahrt, einem anderen zu helfen, und willst Du wirklich wissen wie? Oder willst Du es lieber jemand anderem überlassen, eine "**Zukunft**" hinzustellen, die in Wirklichkeit ein **vergangenes, altes und nicht erfolgreiches Spiel** ist? Willst Du Dir das auf Deinen Track setzen lassen, um Dich restlos zu verwirren?

Nun, es gibt keine "**Zukunft**", ausser der, die wir hinstellen. Und der einzige Weg, wie man eine verbesserte, lebensfähigere Zukunft hinstellt, ist, alles zu wissen über all die vergangenen "Spielszenen", die "Komplexitäten" der vergangenen Spiele, die vergangenen Handhabungen - alle wichtigen davon. Dabei reicht es nicht, nur etwas über sie zu wissen. Du musst sie mit der existierenden Szene vergleichen und auswerten und die Vektoren zu höherer

Lebensfähigkeit hinbewegen. Andernfalls könnte sich die existierende Szene verschlechtern. Und sie wird sich verschlechtern, wenn man die Komplexitäten, Unterdrückungen und die unabgeschlossenen Zyklen der eigenen Spiele und die der anderen nicht konfrontiert. Und dies kann zu einer Abwärtsspirale führen, wo der **Spass** aufhört.

Spiele sollen **Spass** machen. Diejenigen, die zu spielen Du übereingestimmt hast, machen **Spass** und haben auch **Spass** gemacht. Jeder kann gewinnen. Und das ist es, was die Brücke in der **Ron's Org** ist. Es ist eine Brücke für **dich**.

Du musst es so sehen: Damit Du Dich überhaupt in einem dermassen "komplexen" Spiel befinden kannst, musst Du einmal dazu bereit gewesen sein und damit übereingestimmt haben. Du solltest also wirklich auf allen zwölf Dynamiken in diesem Spiel "Meister" sein und sie mit Leichtigkeit zu idealen Szenen hinführen für Deine eigene Havingness, Spass, Gewinne und der Anwendung und Anerkennung der Rechte eines Thetans.

Und das beinhaltet: "Deine eigenen Spiele, die Du spielen willst, zu kreieren oder auszuwählen oder sie nicht zu kreieren oder nicht auszuwählen". Das ist eines der Rechte jedes Thetans.

Und Du hast natürlich das Recht, "OT zu gehen" oder "ausserhalb der Spielzustände oberhalb der 12. Dynamik Erfahrungen zu sammeln", die wir die **Source Level States** nennen.

Und Du hast die Fähigkeit, das, was Du da gelernt hast, zur Verbesserung sämtlicher Spiele anzuwenden.

Es gibt immer noch eine Unmenge von Möglichkeiten. Die Unendlichkeit ist noch nicht abgelaufen!

So, wenn Du nicht auf allen 12 Dynamiken Meister bist, Dir jedoch darüber bewusst sein möchtest und höhere Dynamiken dann mit Leichtigkeit erfahren willst, wenn Du es Dir wünschst, so ist die Brücke für **dich** da.

Es ist ein Spiel in sich selbst. Ein Spiel des Entwirrens und des As-Isens schlechter Spiele; eines, in dem Spiele verbessert und lebensfähiger gemacht werden.

Nun wirst Du vielleicht sagen: "Ist das alles, wirklich alles darüber? Willst Du damit sagen, dass es sich nur um einen Haufen **unsterblicher** dreht, die eine unendliche Anzahl von Spielen spielen? Und dass wir jetzt irgendwo in der Mitte der Unendlichkeit an Möglichkeiten feststecken? Und dass all dieses Zeug rundherum von uns **unsterblichen** nur kreiert wurde, um **Unlogik** zu erfahren, sie zu analysieren und handzuhaben? Und dass einige sich nicht an die Übereinstimmungen gehalten haben und durch ihre Unterdrückungen anderen den Spass daran verdorben haben? Und dass man jetzt nicht hier sein will, jedoch gar nicht anders kann, als hier zu sein, weil ein unsterbliches Wesen immer **hier** war, ist und hier sein wird? Und dass all das andere Zeug, dass man über Philosophie, Theologie, Kosmologie, etc. zu hören bekommt, meistens **Mist** ist? Oder dass es nichts anderes ist, als ein paar Rückrufe aus bereits vergangenen Spielen, die einem zum Wiederkauen vorgesetzt werden, ob man nun will oder nicht? Stimmt das, ist das wirklich so? Es klingt zu einfach, zu logisch".

Nun, meine Antwort darauf lautet: "**Ja, es ist so.**"

Du könntest aber auch fragen: "Willst Du damit sagen, dass ich zu den obersten Grenzen der Anwendung von Logik gelangen und neue und lebensfähigere Spiele kreieren kann, indem ich einfach die Brücke hinaufgehe, meinem Spiel-Track handhabe, die unabgeschlossenen Zyklen des Befreiens und As-Isens auf den Dynamiken beende, und meine Idealen Szenen und meine Ziele wiederherstelle?"

Meine Antwort: **Ja, das kannst du.**

Und jemand anderer könnte einwerfen: "Ihr da in der **Ron's Org**, seid ihr wirklich da, um zu helfen? Ist das Ganze nicht einfach ein "Schwindel", ein Betrug oder eine Geldmacherei? Glaubt Ihr wirklich, dass Ihr ein besseres, lebensfähigeres Spiel kreieren und alle unerwünschten Situationen auf den Dynamiken handhaben könnt? Versucht Ihr wirklich, eine **Neue Zivilisation** zu schaffen und **die Rechte eines Thetans** wiederherzustellen?"

Auch hier lautet meine Antwort: **Ja, das tun wir.**

Bei dieser Gelegenheit möchte ich jemandem meinen Dank aussprechen. Das alles können wir nur tun, weil **ein grosser Meisterspieler** uns den Anstoss und die Grundlagen dafür gegeben hat. Hier ein kleines Gedicht ihm zu Ehren:

Thanks to the first Games Master

Who showed the way.

Whose name

In eternity

Stands as

Elron Elray

Das ist das Ende des Administrativen Vortrages Nr. 3 über **Deine Brücke**.