

Administrativer Vortrag Nr. 2

FALSCHER BRÜCKEN

29./30. August 1987

von

Capt. Bill Robertson

Hallo!

Admin Vortrag Nr. 1 war über DIE BRÜCKE. Dies ist Admin Vortrag Nr. 2 und beschäftigt sich mit FALSCHEN BRÜCKEN.

Das Datum ist der 29. und 30. August 1987 oder AD 37. Ich mache dieses Tonband für den Kongress am 19. und 20. September.

Gut.

Admin Vortrag Nr. 2 wird sich mit **falschen** Brücken beschäftigen.

Geht man die **tatsächliche** Brücke hinauf, kann man sehen, wohin all die **falschen** Brücken führen. Dieser Vortrag soll Sie darüber informieren, wie Sie zwischen ihnen und der **tatsächlichen** Brücke unterscheiden können.

Dieser Vortrag ist für Leute, die auf der **tatsächlichen** Brücke sind, nicht so wichtig, da sie den richtigen Weg bereits eingeschlagen haben. Er ist wichtig für jene, die eine **falsche** Brücke gewählt haben oder immer noch unentschlossen darüber sind, wie ihr Fortschritt in Richtung OT aussehen soll.

Sie haben das Recht, für sich selbst zu entscheiden und aus Ihrer Erfahrung zu lernen. Die Absicht dieses Vortrags besteht lediglich darin, Sie vor Fallen zu warnen, vor Tricks und vor einer Aktivität (oder Inaktivität), die sehr kostspielig und sogar schädlich für Ihre Gesundheit und Ihr Überleben, wie auch für Ihr Bankkonto sein können.

Lassen Sie uns damit beginnen, dass ich Ihnen die „Rechte eines Thetans“ nenne. Sie sind:

1. Das Recht auf Ihre eigene Geistige Gesundheit
2. Das Recht, ein Spiel zu verlassen
3. Das Recht, Ihr eigenes Spiel, das Sie spielen wollen (oder nicht), zu machen oder zu wählen.

Ich werde sie noch einmal nennen:

1. Das Recht auf Ihre eigene Geistige Gesundheit 2. Das Recht, ein Spiel zu verlassen
3. Das Recht, Ihr eigenes Spiel, das Sie spielen wollen, (oder nicht), zu machen oder zu wählen.

Nr. 1. Geistige Gesundheit:

Was immer Sie weniger geistig gesund macht, wird sich auf Ihre Selbstbestimmung auswirken und dazu führen, dass Sie mehr fremdbestimmt sind. Implanter und Leute, die Wirkung von ihnen sind und die versuchen, sie zu kopieren, sind fest entschlossen, Sie weniger geistig gesund zu machen. Wie äussert sich dieser Mechanismus in Bezug auf die Brücke?

Implanter versuchen, Ihre Wahrnehmung schrumpfen zu lassen und Sie dahin zu bringen, dass Sie glauben, nur ein kleines Teilchen Theta zu sein oder nur ein kleiner Teil der Existenz und auch ein Körper. Oder sie sagen: „Wir sind alle Eins und müssen nur darauf hören, was der Eine sagt, der Grosse Gott des guten Verstands unserer gemeinsamen Erfahrung und spirituellen Fähigkeit.“ Dies ist Gruppendenken und bewirkt Übereinstimmung auf einer Reiz-Reaktions-Basis, je nachdem welches Implant gerade benutzt oder eingekeyt wird.

Implanter versuchen ausserdem, Ihre ureigenen Fähigkeiten zu unterdrücken, indem sie sie abwerten oder nur unter besonderen Bedingungen gelten lassen, wie zum Beispiel: „Nun, Sie können das erfahren, wenn Sie Drogen nehmen (oder unsere Drogen).“ (Und natürlich eine Menge dafür bezahlen.) Und dann arbeiten sie weiter mit anderen Methoden – einschliesslich des Unterwanderns von Religionen oder Philosophien und deren Umfunktionierung zu schlaun Fallen. Was auch immer sie tun mögen, es ist dazu da, **Ihre Aufmerksamkeit schrumpfen zu lassen, Ihre Wahrnehmung zu reduzieren und zu kontrollieren und Sie dem anzupassen, was Sie (als Autoritäten, mit Status natürlich) sagen, dass Sie denken oder glauben oder tun sollen.**

Ich wiederhole: die Aktion der Implanter ist es, **Ihre Aufmerksamkeit schrumpfen zu lassen, ihre Wahrnehmung zu reduzieren und zu kontrollieren und Sie dem anzupassen, was Sie (als Autoritäten, mit Status natürlich) sagen, dass Sie denken oder glauben oder tun sollen.**

Nun, Recht eines Thetans, Nr. 2:

Das Recht, ein Spiel zu verlassen – dies ist als Recht eines Thetans sehr wichtig, weil Implanter und ihre Nachäffer **ihnen eine Falle stellen wollen, damit Sie das spiel niemals verlassen** oder gar herausfinden, worin es besteht. Darum hat es Äonen lang und durch andere Spiele hindurch **falsche** Brücken gegeben.

Die Implanter können niemanden davon abhalten, sich selbst zu verbessern oder verbessern zu wollen, da dieses eines der Kernziele im wirklichen Spiel ist, dem der Thetan zustimmte. Er stimmte zu, sich selbst zu verbessern. Aber sie können seine Sehnsucht, sich zu verbessern, dazu benutzen, ihn zu einer **falschen** Brücke zu führen. Eine, die zwar Verbesserung verspricht, aber am Ende eine Falle ist. Die Verbesserung mag in geringem Grad sogar als Köder in der Falle existieren – aber das Endergebnis ist dasselbe – eine Falle. Sie wird auch kostspielig sein, da die Implanter wissen, dass sie auch Energie und finanzielle Kraft jener reduzieren müssen, die sich ihnen entgegenstellen könnten.

Der Schlüssel zur **wirklichen** Brücke ist **Expansion**. Von Wahrnehmung in Zeit und Raum und Expansion der Fähigkeit, ein Spiel zu spielen. Sie wird auch Sie und Ihre Individualität und Fähigkeit zu spielen bestätigen.

Die wirkliche Brücke beruht auf der Tatsache, dass ein Thetan mal gross und mächtig war und sein Wissen, Verantwortung und Kontrolle verbessern möchte, um jenen ursprünglichen Zustand wieder zu erlangen und darüber hinaus zu wachsen, **darüber hinaus zu wachsen!** Tatsächlich möchte er Recht Nr. 3 wieder erlangen, die **Fähigkeit, ein Spiel zu machen oder auszuwählen (oder nicht)**. Dies ist eine sehr hohe Fähigkeit, die von sehr wenigen auf der Erde erfolgreich ausgeübt wurde. Ein Hauptgrund dafür ist, dass ein Thetan, als er machtvoll war, ein Spiel gewählt hat und es seitdem, sich dessen mehr und mehr unbewusst, immer aufgrund der Mechanismen von Implanting, Not-is, Abwertung und Unterdrückung spielte.

Bei dieser abwärtsführenden Spirale im Spiel gibt es drei Aspekte: Einer ist fremdbestimmt, ein anderer ist selbstbestimmt und noch ein anderer ist der allbestimmte Aspekt. Auf der **wirklichen** Brücke muss der fremdbestimmte Aspekt der abwärtsführenden Spirale zuerst gehandhabt werden, dann der selbstbestimmte, schliesslich der allbestimmte. Dies ist der Weg hinaus aus der Verwirrung und Unsicherheit darüber, wie man die Spirale hinab ging.

Die **falschen** Brücken verstecken den fremdbestimmten Aspekt oder werten ihn ab, (wie z.B. das Gerede, „OT 3 war nur Rons Fall“) und sie geben vor, Ihnen Selbstbestimmung zu geben, wenn es tatsächlich mehr und mehr Fremdbestimmung ist, und dann geben sie vor, Ihnen Allbestimmung zu geben, falls Sie sich anpassen. Die höchste Form von Allbestimmung auf der **falschen** Brücke ist, „Mit dem Universum Eins werden“. Ist das nicht nett? Hiermit wird tatsächlich das Bewusstsein eines Thetans auf Tonstufe Null reduziert, die auf der Tonskala Tod und MEST sein bedeutet. MEST ist Materie, Energie, Raum und Zeit. Es ist sogar unterhalb von „Körper sein“. Nun, so laufen die **falschen** Brücken ab.

Was ist dieses MEST-Universum eigentlich? Nun, es ist ein komplexer zusammengesetzter Fall, der von allen Spielern im Spiel gemacht wurde. Man läuft seinen eigenen Anteil daran auf der **wirklichen** Brücke auf OT 13 aus. Einen Thetan also als obere OT-Stufe IN das MEST-Universum zu exteriorisieren, ist eine Falle. Die **wirkliche** Brücke exteriorisiert den Thetan AUS dem MEST-Universum. Er wird **grösser** als MEST. Dann kann er seinen Anteil von Verantwortung darin handhaben. Ich wiederhole das für den Fall, dass es jemand nicht verstanden hat. Einen Thetan also als obere OT-Stufe IN das MEST-Universum zu exteriorisieren, ist eine Falle. Die **wirkliche** Brücke exteriorisiert den Thetan **aus** dem MEST – Universum. Er wird **grösser** als MEST. Dann kann er seinen Anteil von Verantwortung darin handhaben.

Lassen Sie uns auch Axiom Nr. 10 anschauen:

„Der höchste Zweck in diesem Universum ist das Erzielen eines Effekts.“ Nun, das kann ein OT sehr leicht tun. Tatsächlich hat es jeder OT getan. Was ist also der zweithöchste Effekt? Natürlich, den Effekt zu **erfahren**, und das ist es, was er seitdem immer getan hat.

Aber es gibt mehr: Was ist der dritthöchste Zweck? Vielleicht die Ursache des Effekts zu **beweisen**. Und hier haben Sie Theologie, Religion, Philosophie und einige Wissenschaftstheoretiker.

Und der vierthöchste Zweck ist, den Effekt zu **beweisen**. Hier haben Sie ihre Feld-, Wald – und Wiesen-Wissenschaftler, ständig im Labor damit beschäftigt, den Effekt wieder und wieder und wieder zu beweisen.

Ha! Hier kommen jetzt die Implanter herein. Lasst uns einen **falschen** Effekt erschaffen als fünfhöchsten Zweck – oh! und den Effekt der falschen Ursache erfahren. Sehen Sie????? Als fünfhöchsten Zweck eine falsche Ursache schaffen und den Effekt der falschen Ursache als sechsthöchsten Zweck zu erfahren.

Nun kommt die **falsche** Brücke der Implanter und sagt: „**Beweise** die falsche Ursache und **beweise** den falschen Effekt“ als siebten und achten Zweck. Wie ich schon sagte, Sie müssen all diesen Zwecken nicht zustimmen. Es sind Zwecke, die in den Spielen und in dieser Reihenfolge herumfliegen. Sie können sehen, dass den falschen Effekt zu **beweisen** der letzte und die falsche Ursache zu **beweisen**, der vorletzte ist; und dies sind diejenigen, die Sie im Überfluss in der Literatur Implanter beeinflussten Denkens finden werden. Hier haben wir Psychologie, Psychiatrie, Mystizismus, okkulte Wissenschaften und andere Squirrelpraktiken. Sie alle finden Beispiele dafür, wenn Sie die Line-Plots von verschiedenen Implants lesen. Diese **falschen Effekte** kommen aus dem **Fall**, den die Implanter in den Spielen sorgfältig den Thetans aufgesetzt haben, damit sie diese Dinge glauben.

Scientology beginnt bei Zweck Nr. 2: Erfahre den Effekt. Genau Hier! Lasst uns Erfahrungen sammeln! Lasst uns zu dem zurückkehren, was wir mit diesem Ding gemacht haben! Und sie tun es mit Auditing, Objektiven Prozessen und TRs, um fähig zu sein, es zu konfrontieren. Dann beginnt das ARC-Dreieck, die **falschen** Ursachen, Effekte und fremdbestimmten Beweise abzuschleifen, denen die Person unterworfen war. Dann erreicht das KRC-Dreieck auf den OT-Stufen die Punkte von Ursache und Wirkung und befähigt einen Thetan, seine Fähigkeiten zurückzuerlangen.

Sie haben vielleicht in „Sektor 9“ die Eigenschaften der Markabianer gesehen, sie lieben Status, Konformität und Aufrechterhaltung von Kontrolle. Das ergibt ein Dreieck, SCM, (Status, Conformity, Maintenance of Control) um einen Thetan zu unterdrücken. Es wurde von den Implantern entwickelt, um das KRC-Dreieck zu ersetzen. Status, Konformität, Aufrechterhaltung von Kontrolle.

Um nun das ARC-Dreieck zu ersetzen – wussten Sie, dass es noch eins gibt, das man in die Zeitspur eingeschmuggelt hat – ihr ARC-Dreieck ist **Automatismus, Gruppenübereinstimmung und Bewunderung**. Es ist ein super-unterdrückerisches Dreieck und verwandelt eine Person tatsächlich in einen Reiz-Reaktions-Mechanismus.

Automatismus, Gruppenübereinstimmung und Bewunderung.

Sie haben also nicht einfach eine Erkenntnis und hüpfen aus den Spielen heraus, wie so viele Amerikaner zu glauben geneigt sind. Oh ja, und sie suchen nach Brücken, die dies versprechen.

Es ist wirklich ein Gradient, fremdbestimmte, selbstbestimmte und allbestimmte Ziele zu entwirren, eigenes Universum, die Universen anderer und das MEST-Universum, auf das man sich geeinigt hat und natürlich die Dynamiken, von denen es in den Spielen 12 gibt. Die acht kennen sie alle?? Ja, es sind acht, und neun ist Ästhetik, zehn Ethik von Spielen (nötig,

nötig, sehr nötig, um die Implanter zu handhaben, die versuchen, Sie davon abzuhalten, Ihre Rechte zurückzubekommen), elf Tech der Spiele (die Brücke ist natürlich das Spielfeld dieses Spiels des Abschliessens der gegenwärtigen Spiele), und natürlich Dynamik Nr. zwölf, Administration von Spielen. Und darüber gibt es eine Spiele-Dynamik, und darüber Sie als ein Ursprung von Spielen und all ihrer anderen Bestandteile. Jawohl, Sie haben es für Ihr eigenes Spielen und Erfahren getan.

Als jetzt die Implanter sahen, dass LRH eine Bewegung von Thetans anführte, die ihre Rechte als Thetans erforschten und darauf bestanden und darauf, auf die oberen Schlüsseldynamiken von Spielen zu gelangen, nun, als sie das sahen, **mussten** sie die **Kirche** übernehmen, um zu verhindern, dass das passierte. Sie benutzten ihre MEST-Wesen von einem **anderen Planeten**, die **Markabians**, als eine Organisation auf der unteren Ebene und taten es. 1980 war kein Oldtimer oder Freund von LRH sicher, nicht einmal seine Familie. Aber LRH hatte das erwartet. Er kannte die Absicht zu übernehmen und eine **falsche** Brücke auf die existierende aufzusetzen. Also hinterliess er eine Karotte für die Esel (Sie wissen, man hält einen Stock vor die Nase des Esels und führt ihn mit der Karotte in die Richtung in die er weiterlaufen soll). Und was war diese Karotte? Nun, es gab tatsächlich zwei davon: Geld und Status. Oh, wie **sehr** sie danach schnappten!! In den USA rangeln sie immer noch darum! (Rangeln bedeutet streiten, kämpfen, gerichtliche Auseinandersetzungen). Sie kämpfen immer noch darum, und es war nicht einmal die wertvolle Sache, die er hinterliess. Sie denken auch, sie haben die Tech. Aber sie haben sie nicht. Sie haben eine **falsche** Brücke. Jawohl!! LRH hat sichergestellt, dass die notwendige Tech unter denen verbreitet wurde, die sie benutzen konnten. Es war alles da. Setzen Sie es zusammen. Wenden sie es auf das, was Sie finden, an und Sie haben die **ganze** Brücke. Warum können andere das nicht? Nun, möglicherweise arbeiten sie an den Zwecken drei bis acht, die ich Ihnen vorher angab, und nicht am ersten und zweiten und sind also nicht auf dem Weg, nach Source zu suchen.

Nun, was gibt es über das physikalische Universum hinaus überhaupt. Und was geschah vor dem Physikalischen Universum? Dies sind zwei sehr interessante Fragen.

Wenn Ihre Brücke, auf der Sie sind, dies nicht mit Gewissheit beantworten und mit Prozessen und grössten Erkenntnissen und Gewinnen aufzulösen im Stande ist, nun, tut mir leid, dann müssen sie auf einer **falschen** Brücke sein. Diese kleinen Fragen werden auf der **wirklichen** Brücke aufgelöst und zwar sehr simpel auf OT 12 und 13, und die meisten Leute wissen viel darüber, sogar bevor sie dahin kommen.

Nun, wenn Ihr Fallfortschritt durch Körperprobleme, Somatiken, hohen feststeckenden Tonarm, Kopfschmerzen, Trauer oder nicht fähig sein, durchzukommen oder zu auditieren gestoppt wird, oder etwa Irrealität, komische Gedanken, böse Absichten, ein Gefühl nicht Clear zu sein, unlogische Zwänge, das Gefühl, auf zwei Zeitspuren gleichzeitig zu sein und so weiter und so weiter, dann sollten Sie auf die **wirkliche** Brücke kommen und herausfinden, worum es in dem Spiel geht.

Sie können natürlich eine andere wählen oder auf eine vernünftig klingende warten, auf eine, die vielleicht bald herauskommen mag, aber sein Sie sich darüber klar: **Wir wissen bereits alles über diese Brücken und warum sie nicht funktionieren.**

Das Effektivste (um Sie zu stoppen natürlich), das wir kennen, ist eine **falsche** Brücke, die Ihnen einen Weg zu OT verspricht, der sehr kostspielig ist und Sie in einen Zustand versetzt, nun, in dem Sie niemals darüber berichten können, wie Sie in die Falle gegangen sind. Aber man wird Sie natürlich **zuerst mittellos** machen und **verschulden**, aber dann wird man Sie in den Zustand versetzen, in dem Sie niemals berichten können, wie Sie in die Falle gefangen sind, und er wird länger anhalten, als je zuvor, und Sie können möglicherweise mit dem physikalischen Universum Eins werden. Und, das bedeutet natürlich überhaupt nicht viel, denn schauen Sie sich doch nur an, wo das physikalische Universum auf der Tonskala ist! Nun, dies ist die Art von Spiel, bei der niemand gewinnt, ausgenommen die Implanter. Also, fallen Sie darauf nicht herein.

Es ist eine Brücke, die Sie dazu bringt, sich gut zu fühlen, weil Sie „Schulden haben und out-exchange sind“, weil Sie überzeugt sind, dass Sie bald in Richtung OT abhauen können und das Geld nicht zurückzahlen müssen. Sie werden natürlich auch den Körper aufgeben müssen, um es zu „beweisen“. Der Beweis lautet natürlich, ich wurde OT und musste das Geld nicht bezahlen. Jedenfalls erwarten einige Leute so etwas. Was für eine grossartige Art wegzugehen! Ha! Brauche alles Geld auf, lass es Dir gut gehen, und dann lass den Körper fallen! Und man muss es niemals zurückzahlen. Allerdings etwas out-exchange. Aber die denken, das macht nichts, denn „Ich werde OT“. Nebenbei, wir finden sie auf der Brücke, wissen Sie? Sie sind nicht OT, sie stecken im MEST-Universum fest. Das schlimmste Schicksal, das einem Thetan zustossen kann.

Nun, Sie sagen: „Was denn! Wie wissen die dies alles?“ Nun, wir wissen, dass es eine **falsche** Brücke ist, die, die ich gerade beschrieben habe, weil es schon mal dagewesen ist. Und wenn man die **neue, wirkliche** Brücke, die wir haben, hinaufgeht, wird man diese Thetans finden und sie befreien. Sie wurden eingefangen, für immer in der Falle, und sie sassen immer noch in der Falle, bis wir auftauchten. Und viele äusserten bei ihrer Befreiung als die ersten Worte, die sie seit Äonen kommunizieren konnten: „Hui! Was für eine Falle! Ich will mein Geld zurück!“

Und, ich muss leider sagen, dass danach überhaupt niemand auf den Levels gewesen war, der wirklich etwas abgeschlossen hätte. Ich meine, es gab Leute, die dort steckengeblieben waren, und es gab Wesen, die in andere Praktiken geraten waren, und vielleicht dachte er, er sei hier, aber in Wirklichkeit steckte er sehr fest im MEST-Universum und in den Spielen.

Nun, es tut mir leid, sagen zu müssen, es gibt keinen anderen Weg hinaus. Das einzige Wesen, das wir gefunden haben, und das Sie finden werden, wenn Sie da hinaufgehen (natürlich mit Ausnahme der anderen Leute, die bereits hinauf gegangen sind), Sie werden Ron dort finden, weil er derjenige ist, der uns die Strassenkarte für den Weg hinaus hinterlassen hat, und er und ich und jeder andere OT laden Sie alle ein, die **wirkliche** Brücke zu machen, und ein besseres Spiel zu spielen.

Hier jetzt einige Nachrichten vom Meisterspieler-Level:

Es gibt jetzt eine Serie von Veröffentlichungen, die Sie zu Ihrer **eigenen idealen Szene** bringt. Sie heisst „Der Kurs für die Spiel-Serie“ („Games Master Graduate“) und wird direkt in Anschluss an den „Meisterspieler Kurs“ („Games Master Course“) gemacht.

Und dann, direkt darüber auf dem Kurs für Grundlagen der Spiele liegt die Antwort und Handhabung der Frage, „was tut ein Thetan oder OT, wenn der Körper schläft“? Wussten Sie, dass Sie sich Ihrer Aktionen für 24 Stunden jeden Tag 100% bewusst werden können? Es ist fast unglaublich, warum der Thetan beschliesst, es sich „nicht zurückzurufen“, was geschieht, wenn der Körper schläft. Wir wissen jetzt alles darüber.

Und als i-Tüpfelchen gibt es Veröffentlichungen für Source-Operationen, die die endgültige Handhabung jeglicher Geheimnisse ermöglichen, warum wir hier an diesem besonderen Punkt des Spiels sind. Es hat etwas mit Ihrer eigenen Anwendung der Pre-Logiken Q 2 und Q 1 zu tun. Falls Sie sie nicht kennen, müssen Sie sie nachschlagen, denn es gab sie seit den frühen Fünfzigern. Und, auf diesem Level – Source Operations Level – hat es etwas mit Ihrer **eigenen** Anwendung davon als selbst-bestimmter Ursprung zu tun. Und wie Sie möglicherweise freiwillig beschlossen haben, Ihre OT-Fähigkeiten zu beschränken. Auch dies ist fast unglaublich.

Es gibt also am oberen Ende viel Raum für mehr Spieler und Meisterspieler. Eine Neue Zivilisation muss hierher gesetzt werden, ein neues Spiel natürlich mit **Spass, Gewinnen und Akzeptanz** für alle. Es ist so **grundlegend** und **wahr** für die Natur eines Wesens. und es wird **fortdauern**, solange Sie sich dafür **entscheiden**, es zu machen oder es zu spielen. Es wird fortauern, das ist Ihr 3. Recht eines Thetan. Geniessen Sie es!

Die Musik, die Sie vor diesem Vortrag gehört haben, war ein Beispiel dafür, was OTs auf der 9. Dynamik – Ästhetik – tun können.

Sie werden jetzt ein weiteres Beispiel hören, aber bevor ich jetzt zum Ende komme, möchte ich LRH oder Elron Elray dafür danken, dass er das getan hat, was er tat, um uns allen aus der Falle heraus zu helfen.

Und ich heisse Sie alle zu diesem aufregenden und interessanten OT-Kongress, AD 37, willkommen.

Vielen Dank