

INHALT

Danksagung.....	8
Einführung.....	10
Liste der Charaktere.....	14

Teil 1: Blick aus der Leere

1 Davontreiben.....	16
2 Befreie meine Seele	23
3 Ihre roten Haare	31
4 Abendessen.....	36
5 Wurmloch	44
6 Gebrochene Herzen.....	49
7 Der Flug.....	57
8 Schule.....	63
9 Die zauberische Berührung	67
10 Die Bande.....	74
11 Film.....	78
12 Die Verwandlung.....	83
13 Abendessen und Tod	88
14 Einkaufen und Verschwinden	97
15 Lichtschiffe	105
16 Eingebildete Hierarchien	110
17 Antworten	115
Zwischenspiel: Die Lebenswasser	123

Teil 2: Das Land der Ellipse

1	Die innere Erde	125
2	Erschaffen.....	131
3	Die Schau des Herzens	136
4	Verbannung.....	140
5	Feste.....	145
6	Zwei Drachen	151
7	Wahre Liebe	157
8	Quantensprung.....	165
9	Gespräche	173
10	Der Handel	180
11	Moorbrand	187
12	Der Besuch	192
13	Umwandlung und Hingabe	200
14	Eingehüllter Raum.....	204
15	Begehren	209
16	Der Mut zu wissen.....	214
17	Ein Familienfrühstück	222
18	Der Einsame	226
19	Hunger.....	233
20	Schneelicht	240
21	Freunde	244
22	Der Ruf	248
	Freundliche Wegbegleiter bei Inanna Hyper-Licht	252

DANKSAGUNG

Zuerst und vor allem möchte ich all jenen danken, die »Inannas Rückkehr« gelesen haben und insbesondere denen unter Ihnen, die mir diese wunderbaren Briefe geschrieben haben. Ihre Anteilnahme an dem Buch hat mir manches Mal die Tränen in die Augen getrieben. Inanna hat Sie berührt, und Sie waren so freundlich, es mir mitzuteilen.

Auch möchte ich den vielen Leuten danken, die zu meinen Vorträgen kamen. Von Ihnen habe ich so viel gelernt; und auf vielfältige Weise haben Ihre erhellenden Fragen diese Fortsetzung »Inanna Hyperlicht« erst möglich gemacht. Mit großer Freude habe ich erfahren, wieviele von Ihnen »erwachen« und multidimensionale Erfahrungen haben.

Ich möchte Zecharia Sitchin für seine Unterstützung bei meinem ersten Buch danken. Ohne Sitchins unermüdliche Arbeit an der Übersetzung der Keilschrifttafeln, ohne sich dabei um überkommene Meinungen zu kümmern, hätte ich meine Abenteuer mit der schönen und unbändigen Inanna nie gehabt.

Ich möchte auch meinem Mann Charles für all seine Hilfe danken; Tracey Cooper für ihre Unterstützung; Quentin dafür, dass er seinen Abschluss der Ingenieurwissenschaft geschafft hat; Anne und Gary für ihre Verbindung nach Mexiko; Sharon und Gary dafür, dass sie mich mit dem Kommandanten und der Herrin des Granats bekannt gemacht haben; Angela danke ich , dass sie ein strahlender Engel war; Noh-Ra Amrani für die Enki-Connection; Debbi und ihren wunderbaren Kindern Nicole, Michael und Justin, dass sie sich erinnern haben.

Ich möchte meinen Dank auch wieder auf Tera Thomas ausdehnen – die auf so vielfältige Weise dazu beigetragen hat, das erste Buch, »Inannas Rückkehr«, ans Licht der Welt zu bringen. Ich danke auch Barbara Marciniak, die es in ihrem Rundbrief *The Plejadian Times*

vorgestellt und empfohlen hat. Ich erkenne jetzt zur Gänze, wieviel Mut diese beiden Frauen haben.

Ich danke auch Barb Ferguson für ihr tolles graphisches Design und ihren erstklassigen Kundendienst, und Sara Lehman für die Computerarbeit.

Auch möchte ich Pat Welch dank sagen für ihr erstaunliches Gedächtnis; ihre intuitive Fähigkeit, Inanna und ihre Freunde zu verstehen, und die Inbrunst, mit der sie die redaktionelle Arbeit bewältigte, haben Inanna, Thel Dar, Gracie und all die anderen sehr zu schätzen gewusst.

EINFÜHRUNG

Inanna Über-Licht vermittelt dem Leser die Erfahrung, multidimensional zu sein. Die Möglichkeit, Zugang zu Wirklichkeiten in unterschiedlichen Dimensionen zu finden, liegt in einem jeden von uns schlummernd verborgen. Als wir unser Abenteuer in dem Zeit-Raum-Kontinuum begannen, wussten wir noch, wer wir waren. In der jetzigen Phase im Zeitzyklus haben wir einfach vergessen, wie wir uns jenseits der Wahrnehmung unserer fünf Sinne fortbewegen können. Da nun dieses Zeitalter sich unaufhaltsam seinem Ende nähert und die Schleier sich heben, werden wir diese Gabe wieder erlangen.

Wir leben im Zwielficht des Zeitalters des Widerstreits oder, wie es im Sanskrit genannt wird, des Kali-Yuga. Dies ist der letzte von vier Zyklen, die im Geist Gottes zusammen einen Tag ergeben, ein Kalpa. Weil die Schleier der Illusion in diesem Zyklus so dick und dicht sind, wie es nur geht, bietet uns das Zeitalter des Widerstreits die Gelegenheit, den wirklichen Schatz des Lebens zu heben: Weisheit.

Das erste oder goldene Zeitalter ist das Zeitalter der Weisheit. Die Urquelle (Urschöpfer) spaltet sich in ihrem Wunsch, sich selbst zu erfahren, in viele Schöpfergottheiten auf. All die Gottheiten manifestieren sich in ihren gewünschten Formen und wissen dabei, dass sie gleichwertige Teile der Urquelle sind. In diesem Zeitalter drücken sie sich frei aus, wissend und sich stets eingedenk seiend, wer sie sind. Nach und nach projizieren die Gottheiten Teile von sich in datensammelnde Fahrzeuge, die sie geschaffen haben – das heißt, sie verkörpern sich, um ihre Schöpfung selbst zu erfahren. Dann bekommen sie ein Gefühl des Verlustes und sehnen sich nach ihrem ursprünglichen Zustand.

Im zweiten Zeitalter, dem Zeitalter der Rituale oder Treta-Yuga, beginnen die Schwingungsfrequenzen des geschaffenen Universums

sich zu verlangsamen, und die Götter ringen miteinander um schöpferischen Raum. Sie trachten nach Macht über einander und sinnen darauf, die anderen Götter dazu zu bringen, *ihr* Spiel zu spielen.

Sie entwickeln Rituale, um eine Brücke zu schaffen zwischen der unerschöpflichen ungeformten Welt und der Welt der Formen. Ursprünglich erlauben die Rituale den Göttern, die in der Welt der Gestaltungen spielen, aus dem Ungeformten, der Leere, Rohmaterial oder ungeformte Energie zu gewinnen. Auch wenn es nur eine abgeschwächte Form von bewusst ausgerichteten Gedanken ist, wird das Ritual das mechanische Vermittlungswerkzeug, mit dem die Schöpferkraft in die Form gebracht wird.

Wenn die Frequenzen weiter abnehmen, entdecken einzelne Götter, wie sie Macht über andere bekommen können. Indem sie die Rituale ausnutzen, bringen sie die anderen Götter dazu, ihnen zu huldigen, und auf diese Weise erzeugen sie eine Fülle von Energie, die sie dazu benutzen, alle Arten von fantastischen illusionären Welten zu schaffen. Diese schlaun Götter bauen sich unsterbliche Geistkörper, um damit in den hierarchischen Welten zu leben, die sie erschaffen. Sie inkarnieren nicht mehr in physischen Körpern, sondern erfreuen sich an den Erlebnissen jener, die sich inkarnieren.

Im dritten Zeitalter, dem Zeitalter des Zweifels oder Dvapara-Yuga, werden die Frequenzen immer dichter. Die zu körperlicher Gestalt gewordenen Götter beginnen zu zweifeln; aufgrund ihrer Zweifel verlieren sie ihre Erinnerung und vergessen, wer sie sind. Sie können die Götter noch sehen, die nicht in der dreidimensionalen Welt sind, doch weil sie vergessen haben, beginnen sie, ihnen zu huldigen.

Die listigen Götter, die aufgehört haben, sich zu inkarnieren, fahren damit fort, illusionäre Welten aufzubauen, die eingebildeten Hierarchien von Himmeln und Höllen. Während die Gestalt gewordenen Götter sich in den Zyklen der Wiedergeburt verfangen, vergessen sie, wer sie sind und zweifeln an ihrer eigenen Göttlichkeit.

Das vierte Zeitalter, das Zeitalter des Widerstreits oder Kali-Yuga, ist jene Zeitspanne, in der wir seit 3.600 vor Christus leben. Die Zeitfrequenzen haben sich weiter verlangsamt, und die sichtbare Welt ist von einem dichten Netz aus Schläfrigkeit umgeben. Unsere Wahrnehmung von Zeit ist verändert; jedoch die eingebildeten Welten sind für all jene von uns unsichtbar geworden, die in dieser körperlichen Newton'schen Welt leben. Heute ist nur eine ganz kleine Anzahl von Menschen in der Lage, die sogenannte unsichtbare Welt zu sehen; ihre Fähigkeit zu sehen haben sie geerbt, denn sie wurde nicht aus ihrer DNS gelöscht. In anderen Zeitzyklen war diese »Sicht« unser gottgegebenes Recht; aber im Kali-Yuga werden die Vorhänge fest zugezogen.

Weil die Götter ihre Fähigkeit verloren haben zu wissen und sich zu erinnern, wurde die Schrift – selbst ein Symptom des Kali-Yuga – als ein Mittel, Wissen zu vermitteln, entwickelt. Deswegen gibt es von den vorangehenden Zyklen keine schriftlichen Zeugnisse – man brauchte sie nicht. Was wir wissen, beruht auf mündlichen Überlieferungen, die während des Kali-Yuga in Schriftform festgehalten worden sind. Wissen wurde von Generation zu Generation mündlich überliefert. Unsere heutige Gedächtnisleistung ist, verglichen mit der der frühen Menschen, armselig. Nur in den ältesten Texten wie den Puranas, dem Mahabharata und gewissen taoistischen und tibetischen Schriften erhaschen wir einen Blick auf die vorangegangenen drei Zyklen.

Das Mahabharata und die Puranas enthalten ausführliche Vorhersagen darüber, wie das Kali-Yuga beschaffen sein würde; sie sprechen sogar von der Verfügbarkeit von »Fast Food« – ein weiteres Symptom dieses dunklen Zeitalters.

Im Zeitalter des Widerstreits vergessen die Götter, wer sie sind, und sie verlieren die in ihnen angelegte Fähigkeit, zu ihrer eigenen innewohnenden Göttlichkeit Zugang zu finden. Ironischerweise sind jene trickreichen Götter in ihren eingebildeten Hierarchien genauso

gefangen wie jene, die sich in der physischen Welt mit ihrem Unbill und ständigen Wiederholungen inkarniert haben – doch, wie vorhersehbar, weigern sie sich, ihre Macht aufzugeben und sich zu verändern.

Um dem nächsten Zyklus, einem neuen Zeitalter der Weisheit, den Weg zu bahnen, kommen strahlende Lichtwesen von außerhalb des Universums zu uns und brechen bestehende Wirklichkeiten auf, und, in der letzten Phase des Kali-Yuga, wagen sie es, all jenen Göttern beizustehen, die sich nach ihrer Freiheit sehnen. Diese Wesen begleiten uns hilfreich bei der Geburt eines fortgeschrittenen datensammelnden Fahrzeugs, das wir in dem kommenden goldenen Zeitalter benutzen werden, wenn wir uns wieder daran erinnern, wer wir sind.

Wer will auf immerdar in einer geschaffenen Wirklichkeit leben, die in Stillstand erstarrt und gefroren ist?

Wie immer, Urschöpfer bewegt sich weiter!

*V. S. Ferguson
Seattle, 1996*

LISTE DER CHARAKTERE

Thel Dar: Ein Bewusstsein, das als Hyper-Licht-Gedanke in der immerwährenden Leere wohnt und sich selbst als ein strahlendes Lichtwesen darstellt.

Inanna: Eine von Thel Dars Projektionen; die Liebesgöttin vom künstlichen plejadischen Planeten Nibiru und Mitglied der Familie von Anu.

Gracie: Eines von Inannas multidimensionalen Selbsten; sie lebt im Zwielficht des Kali-Yuga auf dem Planeten Erde.

Olnwynn: Ein weiteres von Inannas multidimensionalen Selbsten; der inzwischen gestorbene König aus dem alten Irland.

Diana: Olnwynns Frau aus dem alten Irland und in Gracies gegenwärtigem Leben ihre Mutter.

Brent: Olnwynns Bruder aus dem alten Irland und Dianas vor kurzem gestorbener Ehemann.

Tathata: Ein Hyper-Licht-Gedankenwesen aus strahlendem Licht, das ebenfalls in der immerwährenden Leere wohnt und Thel Dars Freund ist.

Jehran: Eine Projektion von Tathata und Inannas Herr Richtig.

Wolffi: Der berühmte Komponist Wolfgang Amadeus Mozart; eine Projektion von Tathata.

Clarissa: Eine neue Freundin von Gracie und ein multidimensionales Selbst der Herrin des Granats (die Frau des Kommandanten und Inannas Freundin).

Michael: Clarissas wahre Liebe und ein multidimensionales Selbst des Kommandanten.

Anu: Patriarch der Familie von Anu und Inannas Urgroßvater.

Antu: Anus plejadische Schwester und Ehefrau.

Id: Anus Geliebte; Prinzessin der Drachenleute aus dem Erdinnern; Enkis Mutter.

Enlil: Sohn von Anu und Antu.

Enki: Sohn von Anu und Id; Genetiker.

Ninhursag: Eine Genetikerin und die Tochter von Anu und einer berühmten Ärztin von Altair.

Erfüllt-von-Sternen: Anus multidimensionales Selbst.

Mondwasser: Ids multidimensionales Selbst und Frau von Erfüllt-von-Sternen.

Kevala, Karuna und Kha: Drei Über-Licht-Gedankenwesen aus strahlendem Licht, die auf fortgeschrittene datensammelnde Fahrzeuge warten.