

# AS CRÓNICAS UNIVERSAIS

Gal AI

## Índice

Introdução	3
Capítulo 1 O Universo Físico .....	5
Uma Visão Global	5
O Macrocosmo	7
O Microcosmo	8
O Ponto de Vista	8
Capítulo 2 A Condição Humana.....	11
O Ser Humano	11
Surge o "EU"	12
Identidades	13
Os Corpos	14
A Mente	15
A Matemática do Espírito	16
Capítulo 3 Tipos de "Tetanos".....	17
As Crenças Tradicionais	17
As Interpretações	17
As Entidades Encontradas	18
As "Contrapartidas"	21
Capítulo 4 Memórias .....	23
O Tempo	23
Saber	23
Os Fac-Símiles	24
Fac-Símiles Falsos	24
A Memória Cerebral	25
Memória Protoplasmática	26
Memória Genética	26
Outras "Memórias"	26
Capítulo 5 A Sobrevivência.....	29
Sobreviver	29
O Papel da Mente	29
O "Dado Estável"	30
Situações que perduram	31
Segurança	32
Um Substituto	32
Maquinaria	32
Na Investigação	33
Na Sociedade	33
Capítulo 6 - Grupos.....	34
O Thetan de Grupo	34
Os "Deuses"	35
Os Thetans de Jogo	36
Capítulo 7 O Planeta Terra .....	37
Os Thetans Perturbadores	37
Pequena História da Terra	37
As medidas de Segurança	38
As Armadilhas Terrestres	39
O Papel dos "Guardas"	41
Outros Pontos de Vista	42
A Libertação?	42
A Situação Atual	43
A Solução Final	43
As diferenças.	44
Capítulo 8 O Fator Humano .....	47
Os tipos de Seres	47
Os "Negativos"	48
Os "Neutros"	50
Os "Positivos"	50
Capítulo 9 Os Fatores Externos.....	53
Uma Visão Global	53
Fatores de Influência Espiritual.	53
Fatores de Influência Indireta.	55
Capítulo 10 Um pouco de História .....	59
Os jogos "anteriores"	59
A Criação do Universo Físico	59
Os "Bons" e os "Maus"	60
Criação de Interfaces	61
Corpos Biológicos	61
Jogando neste Universo	62
Jogando na Terra	62
O jogo da Implantação	63

## Introdução

*Desde há milénios que se procura uma explicação para tudo o que não pode ser diretamente observado e para algumas coisas do dia a dia que não têm explicação. Infelizmente a duração da vida humana não permite muito tempo de investigação e as que são feitas misturam-se muitas vezes com ideias pré-concebidas, misticismos e fantasias.*

*No entanto decidi pôr no papel tudo o que descobri como uma herança para que as gerações futuras possam começar onde terminei.*

*Algumas pessoas podem achar que muito do que aqui ponho é pura fantasia. Aconselho-as, no entanto, a tentarem provar o contrário. Isso poderá fazer avançar este assunto muito mais do que uma mera negação.*

*Estas "crónicas" lidam com tudo aquilo que ainda não é possível provar cientificamente. São uma exploração no reino do desconhecimento humano.*

*A única vantagem, e pela qual as escrevi, é porque o que descrevo pode explicar muitos factos da vida e do universo.*

*São como que um "Manual" não só para o humano, mas para todas as outras raças do universo.*

*Sei que muitos desses factos estarão para além da sua "zona de conforto". Vão deixá-lo incomodado pois abalam aquilo que lhe ensinaram, as pseudoteorias científicas sobre o universo que não têm mais bases científicas do que as que aqui se afirmam.*

*Quase tudo o que aqui exponho é a descrição do que foi encontrado por muitas pessoas na exploração mental e espiritual do que as rodeia, do que encontraram no passado e de como o viram.*

*Muito do que aqui se afirma foi encontrado desde há milénios por outros. A diferença está na análise que fizeram disso. Muitos introduziram explicações religiosas ou místicas no que encontraram, alterando a realidade tal como os cegos da parábola a descreverem um elefante.*

*Mas a realidade é o que é, e não se altera pelas diversas descrições, teorias ou equações.*

*Os absolutos neste universo são inatingíveis. E a verdade absoluta também. Entendo que todas as verdades são relativas, mas podem ser "funcionais". Esse é o teste para adotar uma verdade: funciona? Isto é, quando aplicada dá sempre o mesmo resultado? Quando procurada por outros é encontrada? Pode ser ampliada? Isto é, quando aplicada explica outros assuntos?*

*Não duvido que o que aqui se afirma será um dia aperfeiçoado e mais bem descrito.*

*Trata-se de uma mera explicação da realidade tal como vista por muitos e avaliada de modo coerente. É um trabalho de integração dos diversos aspetos do universo e do homem.*

*É apenas uma história. Existem técnicas capazes de o levar a ter um conhecimento pessoal desta história, mas elas estão para além do objetivo deste livro.*

*Pretende-se com estas crónicas que conheça o caminho.*

*Mas uma coisa é conhecer o caminho, outra é percorrê-lo.*

*Boa viagem!*

*Faz Le Gal, Com a participação do grupo "Odin"*

*2016*



## Capítulo 1

### O Universo Físico

#### Uma Visão Global

Se está lendo isto, então está provavelmente ocupando um corpo no Planeta Terra, Estrela Sol, galáxia Via Láctea.

Sendo este um planeta com grandes interferências deve estar confuso sobre onde está, o que é, o que está aqui a fazer e, de um modo geral, qual o sentido de tudo isto.

Este planeta gira à volta da estrela a que chamamos Sol e, em conjunto com outros planetas, forma um sistema solar que se encontra na galáxia chamada "Via Láctea".

Esta galáxia é formada por biliões<sup>1</sup> de outras estrelas (entre 100 e 400 biliões) e existem muitas outras galáxias. O universo observável onde nos encontramos contém mais de 80 biliões de outras galáxias.

Tudo o que nos rodeia faz parte do universo físico. Mas será que ele é como o vemos?

Os nossos olhos recebem a luz que os objetos refletem, mas não há forma de ver como realmente são; só vemos o reflexo da luz sobre eles. Só nos apercebemos do som que eles emitem através da vibração do ar que nos rodeia. Só os podemos sentir através da mão que, por sua vez, também faz parte desse universo físico.

Tudo o que nos rodeia, incluindo a vastidão do universo, chega até nós através desse computador maravilhoso que estamos a usar e a que chamamos corpo.

Mas existem no universo muitas outras coisas que o corpo não consegue ver, sentir ou ouvir. Quer isto dizer que essas coisas não existem?

A história da criação de universos é difícil de ser simplificada. A quantidade de fatores intervenientes é assombrosa, o tempo físico envolvido é esmagador. No entanto, a sua formação pode ser reduzida a algumas regras básicas.

Também o seu computador é um aparelho extremamente complexo, mas segue muito poucas regras que regem a matemática do sistema binário. Na sua essência só existem zeros e uns, mas a sua tremenda quantidade e velocidade de processamento dão a "aparência" de imagens, sons, textos, jogos, etc.

Também no universo físico existe um pequeno número de regras e de partículas elementares diferentes que, também aqui, devido ao seu número colossal, conseguem dar-nos a aparência de objetos.

Existe aqui uma questão de escala pois, se o observador fosse do tamanho de um átomo, veria um universo totalmente diferente. Se por outro lado fosse do tamanho de uma galáxia também veria algo bem diferente.

Na realidade, o aspeto contínuo de um universo é uma aparência.

Nada no universo é contínuo. Isto já se sabe sobre a matéria, mas o mesmo se aplica ao espaço e tempo.

O espaço é na realidade um conjunto infinito de espaços, cada um isolado, mas interligado aos adjacentes.

Mas o que lhe dá o aspeto contínuo?

É provavelmente possível "saltar" de um espaço para outro que, em termos de continuidade, esteja a milhares de quilómetros de distância.

O homem está tão centrado em si próprio que só considera real aquilo que é capaz de perceber e medir.

---

<sup>1</sup> Ao longo deste texto é utilizada a "escala curta" em uso na Europa até 1948 e usada no Brasil e EUA. Assim, bilião (ou bilhão) seria equivalente a mil milhões na "escala longa" europeia.

Talvez a causa seja o seu medo do desconhecido ou o receio pela sua própria sanidade mental.

É tão idiota e limitado considerar que tudo o que existe possa ser percebido por uma maquinaria à base de carbono e oxigênio ou por máquinas feitas por essa maquinaria, que só se pode concluir que esta é, na verdade, uma cultura muito primitiva (ou muito degradada).

Nunca lhe passa pela cabeça usar a sua capacidade de tirar conclusões para poder avaliar o que é ou não real.

Uma forma muito melhor seria observar realmente os efeitos e concluir que, obviamente, teria de haver uma causa para eles.

Na verdade, ele até tenta fazê-lo, mas depois tenta desesperadamente encontrar de forma mensurável a causa.

Realmente devia simplesmente chamá-la de “x” ou “y” e funcionar com isso, tendo a certeza de que ela tem de existir quer ele a consiga ou não medir com os seus rudes instrumentos.

Vejamos um exemplo: a gravidade.

Obviamente que existe uma força de atração entre todas as massas do universo.

Mesmo quando não existe uma força exterior, esta manifesta-se dentro da própria matéria fazendo-a ocupar o espaço mais pequeno possível.

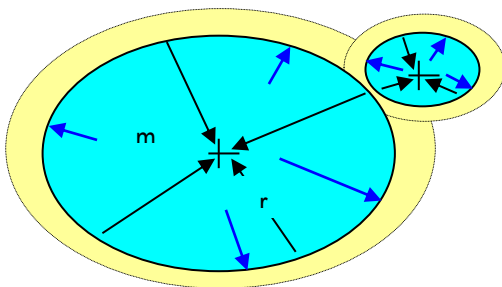
Outra lei deste universo é que duas massas não podem ocupar o mesmo espaço no mesmo tempo. Existe então um espaço inerente a cada massa e estes espaços não podem coincidir não permitindo assim que os objetos se fundam.

Temos aqui duas forças em ação: uma de atração e outra de resistência à fusão dos espaços. Mas estas forças têm de ser da mesma natureza ou não poderiam interagir uma com a outra.

Então a gravidade terá de ser um fenómeno de ESPAÇO e não tem a ver com massa!

Isto é tão óbvio que até a fórmula da atração universal o afirma: a força é igual ao valor das massas divididas pelo quadrado da distância. Isto na verdade significa que o que interessa é a quantidade de massa por unidade de espaço. Uma grande massa num espaço mínimo exerce uma força maior do que a mesma massa distribuída num espaço maior.

A força é inversamente proporcional à distância ao CENTRO DE GRAVIDADE da massa.



Mas a força de atração exerce-se sempre qualquer que seja a distância entre os Centros de Gravidade. Para uma distância infinita tenderá para zero.

Considerando então que existe um determinado espaço onde ela se exerce, quando dois objetos se aproximam isso significa que os seus espaços se fundem até ao limite de elasticidade desses espaços.

Sabendo nós que a matéria é basicamente “nada”, o que define então o limite de imersão de um espaço noutro? É um outro tipo de espaço: o espaço atómico que não permite a “entrada” de conjuntos completos de átomos noutros átomos. Mas permite a introdução de partículas!

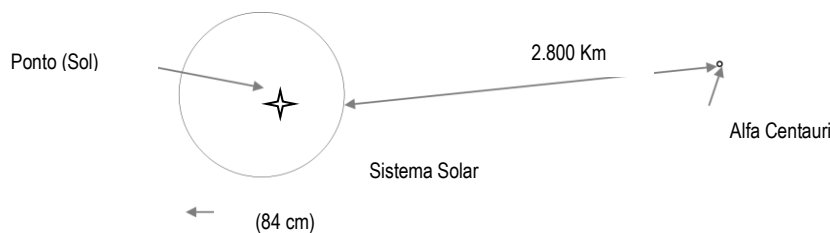
## O Macrocosmo

Para termos noção do que se disse sobre a relação entre a massa e o espaço do universo, vejamos os seguintes esquemas.

Desenhemos num papel um ponto muito pequeno do tamanho de um bico de lápis. Digamos que esse ponto (+- 0,1 mm) representa a dimensão do sol a uma escala muito pequena<sup>2</sup> e seria o centro do sistema solar.

A essa escala, podemos representar a órbita da terra com um círculo de 1 cm de raio, gravitando à volta do Sol.

Mas Plutão, o corpo planetário mais distante, giraria num círculo com um raio de 42 cm, e o sistema solar teria de ser representado por um círculo de 84 cm de diâmetro.



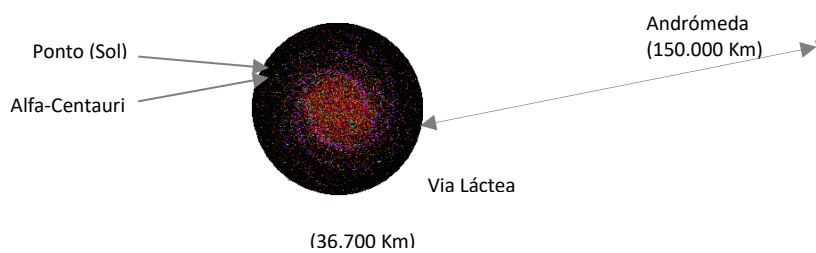
A estrela mais próxima (Próxima Centauro, a 4,2 anos-luz<sup>3</sup> de distância) estaria a 2.800 quilômetros, isto é, de um extremo da Europa ao outro! E entre os dois pontos só haveria espaço!

A esta escala a Via Láctea (a galáxia em que a Terra está inserida) teria um diâmetro de 36.700 quilômetros, ou seja, cerca do diâmetro da Terra. E, dentro dela, o Sol continuaria a ser representado pelo nosso pequeno 1º ponto.



Via Láctea

Mas a Via Láctea está inserida num grupo local de galáxias e a galáxia mais perto (Andrómeda) estaria (neste modelo à escala) um pouco para lá do verdadeiro Sol.

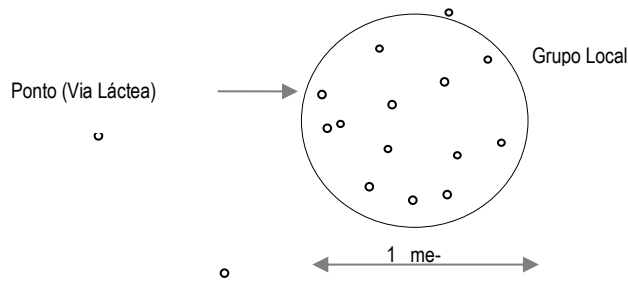


Este grupo Local de cerca de 35 Galáxias abrangeria uma área equivalente ao Sistema Solar real onde, na periferia de uma delas estaria o nosso ponto (o Sol).

Para termos uma melhor noção do espaço ocupado, se o ponto desenhado representasse, não o Sol, mas sim a nossa galáxia, este grupo local ocuparia o espaço de um círculo com um metro de diâmetro.

<sup>2</sup> Escala 1/ 10<sup>13</sup> ou seja: cada centímetro representaria 100 milhões de quilômetros.

<sup>3</sup> Ano-Luz: A distância que a luz percorre num ano: 10<sup>13</sup> quilômetros.

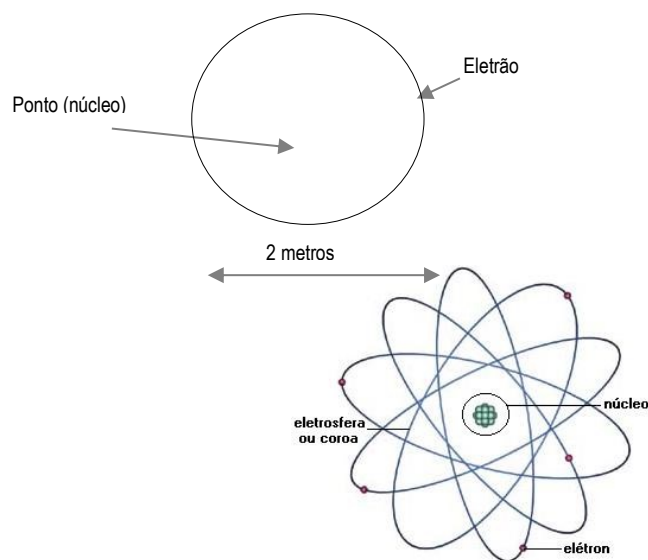


E o universo é constituído por bilhões destes grupos locais.

## O Microcosmo

Vejamos agora o que se passa no interior da matéria.

Passando ao modelo atômico da matéria, se desenharmos outro ponto a representar o núcleo de um átomo, o conjunto do núcleo e seus elétrons ocuparia uma esfera com um metro de raio, isto é, o átomo, a esta escala, seria um espaço esférico com 2 metros de diâmetro onde o núcleo seria o nosso ponto à volta do qual girariam vários pontos muito menores (os elétrons) a distâncias até um metro.



Modelo atômico de Rutherford: modelo planetário do átomo.

E os átomos mais próximos estariam à distância de 100 metros deste!

A esta escala, uma esfera de aço com 1 cm de diâmetro, teria 80.000 quilômetros de diâmetro, isto é, um planeta com sete vezes a dimensão da Terra.

E a Terra teria um diâmetro de 10.100 anos-luz, isto é, cerca de 24 vezes a distância da Terra à estrela polar.

## O Ponto de Vista

A nossa visão da matéria e do universo depende assim do ponto de vista assumido.

Embora tenhamos visto que o universo consiste essencialmente de espaço, se estivéssemos fora dele como o veríamos? Talvez como agora vemos uma esfera de aço.



A realidade que percebemos é unicamente dependente do que é emitido por ela. A olho nu, vemos o universo através da radiação luminosa que as estrelas emitem ou que os planetas refletem.

Para percebermos o universo como no primeiro exemplo, o nosso corpo teria de ter uma dimensão de 24 bilhões ( $24 \times 10^9$ ) de quilômetros, ou seja, o dobro da dimensão do sistema solar!

### Arbitrariedades

Havendo então tão pouca matéria no universo em relação ao espaço que ocupa, a força de gravidade, partindo do princípio que é uma propriedade da matéria, não explica como é que tudo isto se mantém junto.

Os físicos sentiram assim necessidade de inventarem a noção de "Matéria Escura"<sup>4</sup> (Dark Matter). Não seria melhor redefinirem a noção de "Éter" que, até ao início do século XX, era aceite como o meio através do qual se propagava a luz?

Porque não estudar melhor o espaço e, em vez de ser uma noção abstrata, passar a ser estudado como um campo onde interagem todas as outras partículas de matéria e energia?

Não será que esse elemento também é constituído por alguma partícula elementar catalisadora das forças existentes nas partículas de matéria e energia que acomoda?

Como se disse atrás, o espaço não é na realidade contínuo, podendo-se assim explicar os "saltos" que a teoria quântica preconiza.

Por outro lado, qual é o limite do universo? É, na verdade, o limite do seu espaço. Onde não houver espaço não haverá universo, não haverá "nada".

Por outro lado, porque é que toda a matéria não converge e se junta numa só? Para o explicar houve de novo necessidade de "inventar" a "Energia Escura"<sup>5</sup>

Se realmente o espaço não é contínuo e cada massa ou conjunto de massas tem o seu, então não lhes é permitido aglutinarem-se para além do limite de elasticidade de cada espaço.

O que constitui então o universo?

Pelo que nos é dado observar, pouca matéria, bastante energia e muito, muito espaço.

Além disso, e derivado das contínuas alterações destes elementos, uma aparência de tempo.

Essa aparência é, no entanto, instalada pelo contínuo estado vibracional do universo, pelo seu contínuo movimento e alteração.

Nada no universo é estático. Mesmo a rocha mais imóvel está internamente num estado de imenso fervilhar de partículas e energias.

---

<sup>4</sup> Matéria Escura" (Dark Matter): "Na cosmologia, matéria escura (ou matéria negra) é uma forma postulada de matéria que só interage gravitacionalmente (ou interage muito pouco de outra forma). Sua presença pode ser inferida a partir de efeitos gravitacionais sobre a matéria visível, como estrelas e galáxias."

<sup>5</sup> Energia Escura" (Dark Energy): "Em cosmologia, a energia escura (ou energia negra) é uma forma hipotética de energia que estaria permeando o espaço, tendo uma forte pressão negativa. De acordo com a teoria da relatividade, o efeito de tal pressão negativa seria semelhante, qualitativamente, a uma força que age em larga escala em oposição à gravidade. Tal efeito hipotético é frequentemente utilizado, por diversas teorias atuais que tentam explicar as observações que apontam para um universo em expansão acelerada." A composição da matéria escura é desconhecida, mas pode ser composta de novas partículas elementares. Uma das coisas mais interessantes é que a matéria escura corresponde a aproximadamente 23% de toda a matéria do universo. O restante seria constituído de energia escura, 73% e a matéria convencional, 4%. (Fonte Kaku, Michio. *Parallel worlds : a journey through reaction, higher dimensions, and the future of the cosmos* - Editora DOUBLEDAY 2005)



## Capítulo 2

### A Condição Humana

#### O Ser Humano

No meio de todo este emaranhado de estrelas e planetas, num recanto de uma das suas inúmeras galáxias, existe aquilo a que se chama "Homo Sapiens".

É definido como um corpo ou "animal racional".

Não há dúvida que tem um corpo do mesmo tipo de outros animais, à base de hidrogénio, carbono, oxigénio e outros elementos residuais.

Mas como pode uma entidade constituída pelos mesmos elementos do universo que descrevemos, ser "racional?" Não encontramos (nem ninguém encontrou) em nenhuma parte do universo essa "racionalidade".

Nenhum físico teve até hoje necessidade de criar uma teoria sobre a racionalidade das partículas ou então teriam vindo a lume as especulações mais fantásticas.

Mas, se este corpo é o que usamos para ver o universo para contactarmos com os outros e para pensarmos sobre isso tudo, então *o que somos?*

Obviamente o ser humano é, na sua essência, uma unidade de consciência. É algo que tem consciência do que o rodeia e, para além disso, tem consciência de que está consciente e de que existe. A sociedade onde ele se encontra ensinou-o que a consciência provém do cérebro, mas, na realidade, este tem um pequeno papel em tudo isto.

É verdade que é o corpo e o cérebro que lhe mostram esta realidade, mas, em última análise, é a unidade de consciência que recebe e analisa os dados que recebe sobre o universo.

É então óbvio que essa unidade de consciência não se integra na descrição do universo físico. É o tal fator "X" existente para além da matéria, energia, espaço e tempo.

Esta unidade de consciência tem recebido muitos nomes ao longo dos tempos tais como espírito, alma, etc. Tem sido articulada por diversas religiões, mas, na realidade, pouco tem a ver com religião.

Pode ser definida como uma *unidade consciente de consciência que tem todas as potencialidades, porém, sem matéria, sem nenhuma energia, sem nenhuma localização quer no espaço, quer no tempo exceto se ele próprio assim o considerar. É simplesmente VOCÊ, antes de ter criado uma imagem de si mesmo.*

O que quer isto dizer? Significa simplesmente que a identificação com algo material, seja mesmo a energia mais diáfana, não é um espírito. Se assim não fosse então ele já teria há muito sido identificado pelos cientistas, como algo mensurável e pertencente ao universo físico.

Em todas as religiões e misticismos isto sucede: o espírito é identificado com algo de material. Embora se usem termos como "diáfano", "etéreo", etc. tudo isso são elementos do universo físico e logo não é um espírito.

A total incapacidade do ser humano para confrontar o "nada" leva-o a tentar associar sempre algo físico ao espírito. E, ainda pior, é muito difícil unicamente "ser" sem criar uma imagem de si próprio. Isto tem a ver com a necessidade de ter para sentir que existe. Essa necessidade de ter levou o espírito a acumular à sua volta todo o tipo de parafernália, imagens inúteis de incidentes, energias, etc.

O espírito é um criador e, pela sua necessidade de ter, aparece-nos muitas vezes "envolto" nestas criações, imagens, energias, etc. Damos a isto, o nome geral de "massas". Mas não confundamos isso com o próprio espírito.

O espírito não é deste universo e, na verdade, as coisas deste universo não o conseguem perceber.

E, no entanto, você sabe que existe...

É possível, a um espírito, perceber outros espíritos. É mesmo possível, através de determinadas técnicas, manejar e melhorar outros espíritos, ajudando-os a desfazerem-se do "bricabraque" ou da imagem que fizeram de si próprios.

Mas, quando isto é feito, eles desaparecem, isto é, já não se consegue perceber a sua localização.

Na realidade, o que desapareceu foi unicamente a matéria que lhes estava associada. Quando esta foi desfeita voltaram ao seu estado natural: sem localização no espaço ou tempo, já não sendo localizáveis!

A partir daí só são "sentidos" se o observador estiver também numa atitude de "sem espaço nem tempo".

O espírito é unicamente aquele que observa e decide. É difícil conceber-se que algo sem forma, energia ou massa e sem qualquer mecanismo, possa ser tão poderoso.

Mas como surge esta consciência individual, este eu sem tempo e, portanto, que sempre existiu e existirá em termos do tempo artificial do universo físico?

## Surge o "EU"

Existe (existiu e existirá) uma consciência universal que abrange tudo o que fisicamente existe e o que não existe. Essa consciência é a criadora de tudo daquilo que, seguidamente, passa a perceber. É consciente na medida em que percebe e, para além disso, aquilo que percebe passa a existir pois nada mais existe a não ser ela.

O símbolo mais correto para esta consciência é talvez a letra grega "Teta" ( $\theta$ ) usada na antiguidade para designar a espiritualidade. Isto impede-nos de a identificarmos com quaisquer entidades como "Deus", "Alá", etc., nomes que a humanidade, na sua absoluta incapacidade de conceber algo não físico, tem aplicado a imagens antropomórficas desta consciência.

Tudo está imbuído dela pois nada mais existe a não ser ela. É o infinito de percepção e o zero em termos físicos. É a constante matemática de todo e qualquer universo.

Mas eis que, subitamente, esta consciência se apercebe da sua própria existência. Passa a estar consciente de estar consciente. Tendo a capacidade de aquilo que percebe passar a existir, ela passa então a existir como consciência individual. Ela diz: "Eu sou!"

Mas sendo consciência universal, o mesmo pensamento criativo surge infinitamente dando origem a uma infinidade de consciências individuais, isto é, de consciências que estão cientes de estar conscientes.

Não sendo a matemática aplicável a estas consciências e não se aplicando as leis da física aos criadores dessas mesmas leis, isto em nada afeta a consciência universal infinita que passa a coexistir com o número infinito de consciências individuais.

Esta consciência é una e infinita e ao mesmo tempo constituída por uma infinidade de consciências. É uma ou composta por infinitas partes que são ainda uma. Cada parte é ela própria e todas.

Mas tal como uma ideia inicial se pode subdividir em vários temas e áreas, as consciências individuais podem ter opiniões próprias sobre as criações feitas pelo todo.

Surge assim a individualidade, a separação, a noção do "eu", enfim, o indivíduo. Partes da consciência deixam de se identificar com o todo e assumem um ponto de vista que veementemente reivindicam como sendo diferente de todos os outros.

Podemos designar esta consciência individual com um substantivo derivado de Teta, como por exemplo "Tetano" ( $\theta n$ ). Evitamos assim identificações com conceitos como "alma" que, mais uma vez, o homem tende a identificar com algo "diáfano", mas, mesmo assim, físico. A única diferença entre a consciência universal e a individual é que esta tomou consciência da sua própria existência e consciência.

Grupos de Thetans com opiniões semelhantes decidem então imaginar espaços, formas e eventos para sua própria fruição.

Nascem assim universos.

As suas leis regem-se pelas decisões iniciais do grupo que lhes deu origem e, embora as suas formas sejam imaginadas por cada um dos grupos, estão imbuídas da consciência universal e mergulhadas nela. É o que dá coerência a todas as criações e as mantém juntas ou em alteração.

Mas é um fator muitas vezes desconhecido das criações que não conseguem perceber o zero.

O tempo não existe para a consciência universal nem para as individuais, mas existe nas suas criações. Este é necessário para que haja uma sequência de eventos e uma separação entre o momento de criação e o momento do desaparecimento.

O tempo não é mais do que um "esticar" forçado entre estes dois momentos. É como se o que se passou num relâmpago, se conseguisse visualizar em câmara lenta podendo agora observar o que realmente se passou entre a criação e o desaparecimento.

Sendo os Universos um produto de um grupo de Thetans quando integrados na consciência total, não é agora possível a sua alteração por simples vontade de um deles. Adicionar-lhe algo, alterá-lo ou o seu desaparecimento passa a não ser possível.

O Thetan cria então um universo próprio e pessoal que só ele consegue perceber. Aí consegue fazer o mesmo que antes conseguia fazer com todos os universos, quando integrado na consciência universal. Este é o universo dos sonhos pessoais, da imaginação enfim, é a mente individual. É o que poderemos chamar o 1º Universo ou U1.

Só podendo a consciência alterar aquilo que criou, apenas existe uma forma de alterar aquilo que surgiu como criação global: voltar a estar integrado nessa consciência universal.

Este é o sonho dos místicos que lhe chamam "consciência cósmica", "expansão do eu", etc. Para que tal seja possível é necessário um total abandono da necessidade de "ser", da individualidade e da necessidade de "ter".

Sem isso, o único modo de interferir na criação universal é com a elaboração de criações próprias e, portanto, controláveis pelo criador que, introduzidas na criação geral, usam as leis desta para a alterarem. Este é o método usado vulgarmente no universo físico, mas que não alcança nunca uma verdadeira anulação ou alteração das criações universais e unicamente das formas que estas assumem.

## Identidades

Minuto a minuto, hora a hora, dia a dia, vida a vida, todas as vezes que queremos produzir um efeito estamos, é claro, a assumirmo-nos como causa.

Então, a primeira coisa é tomar a decisão de o Fazer e, ao mesmo tempo assumirmos ser quem o vai fazer.

Isto sucede automaticamente em relação a todas as coisas. Se queremos pintar uma parede assumimos a condição de ser um pintor, se queremos ler um livro assumimos a condição de ser um leitor, se queremos casar assumimos a condição de ser marido ou mulher. Chamamos a essa condição ou estado de ser, "IDENTIDADE".

Mas *Identidade* é na realidade uma identificação com algo, isto é, um conjunto de características que definem uma identidade própria. Quanto mais marcadas forem essas características mais "carisma" tem a pessoa, isto é, mais sólida é a sua identidade.

Como vemos, TER é a primeira ação pois define o efeito que queremos obter. Seguidamente definimos o que há a FAZER e, então, quem temos de SER para o fazermos.

"SER" é a identificação do espírito com alguma coisa. Para "ser" ele define um ponto de vista. Mas para o manter localizado num universo, ele tem de o fixar em algo sólido que cria ou que assume nesse universo. Surge então uma "identidade". Tendo decidido essa identidade, ele esquece que o fez.

A partir desse ponto de vista fixo ele pode agora criar cópias do que o rodeia, maquinaria mental, etc. Isto é a solução para fugir a ser um "nada". E este é o espírito tal como é visto pelas religiões e grupos místicos. E é este que pode ser levado de novo ao seu estado nativo ou continuando a fazer conscientemente o que faz, mas sabendo como o desfazer sempre que quiser.

Para assumirmos verdadeiramente uma *Identidade ou Condição de Ser* teremos de ver as coisas a partir do ponto de vista dessa mesma identidade. Isto é, se queremos pintar uma parede não nos poderemos colocar no ponto de vista de um serralheiro, se queremos ler um livro não poderemos assumir o ponto de vista do escritor de livros ou só estaremos a tentar encontrar erros na forma da escrita.

Um ponto de vista (PV) é aquilo que a própria palavra indica: um ponto a partir do qual se percebe. Um Thetan pode assim assumir-se em determinado ponto e observar a partir daí. O caso mais comum é assumir um ponto de vista num corpo quando este nasce.

Mas os exemplos são inúmeros: para se trabalhar numa empresa é necessário assumir um PV nela, para se investigar um assunto é necessário colocar nele um PV, etc.

Na realidade, para se perceber qualquer universo é necessário colocar lá um PV.

## Os Corpos

A criação imaginada e criada para agir e interferir no universo físico é aquilo a que chamamos "corpos".

Na história deste universo em que nos encontramos, os primeiros corpos gerados eram muito límpidos, usavam poucos elementos materiais e eram facilmente modificáveis e controláveis. As suas formas só dependiam das preferências dos indivíduos e da sua criatividade. No entanto, para serem controláveis, os corpos eram imbuídos da mesma consciência universal de que os indivíduos haviam feito parte.

Não sendo capazes de alterar o universo a seu bel prazer, grupos de indivíduos criaram universos próprios e pessoais, bolsas no universo onde tal era possível para os membros desse grupo e, usando aqui esses primeiros corpos, deram origem àquilo que hoje chamamos de "contos de fadas", histórias de universos mágicos onde toda a alteração era possível.

A partir daí, outros grupos conseguiram desenvolver corpos com pouca consciência e muita matéria, isto é, corpos mecânicos.

Outros usaram ambas as filosofias para criarem corpos autorreprodutíveis a que chamamos biológicos.

Os três tipos coexistem hoje em dia, embora os primeiros não sejam percebidos pelos outros tipos de corpos. Só usando as suas próprias percepções como espírito pode o indivíduo percebê-los. Infelizmente, quando os percebe, cria a seu respeito religiões, chamando-lhes anjos, demónios, deuses, etc. Com o desaparecimento das bolsas de universos, estes corpos espalharam-se por todo o lado e, entregues a si próprios, interferem por vezes com as sociedades constituídas pelos outros tipos de corpos, sem que estas se apercebam.

Muitas das entidades espirituais percebidas por alguns são na realidade corpos deste tipo que são confundidos com Thetans. Pertencendo a universos diferentes deste, a sua percepção é difícil, mas isso não quer dizer que sejam espíritos. São, por vezes ainda motivados ou controlados por um espírito, mas esse não tem massa nem energia física.

O segundo tipo (corpos mecânicos) é mais adaptado a zonas onde não é possível a sobrevivência de corpos biológicos e não são, portanto muito vistos em planetas adaptados à vida. Por outro lado, a sua criação depende da manutenção da ciência da sua construção que, estando a perder-se, levará à sua eventual extinção. Só existem ainda nalguns pontos do universo devido à sua grande resistência e longevidade, onde ocupam sempre lugares de liderança.

O terceiro tipo é o corpo biológico como o conhecemos e que usamos neste tipo de civilização onde nos encontramos.

Normalmente, a fim de aumentar o grau de imprevisto no jogo, o espírito esquece-se de que está usando corpos e suprime o facto de que está separado dele.

Em seguida, identifica-se com o corpo de tal forma que, se o corpo morrer, ele supõe que deixa nele, mas na verdade não deixa, todos os fac-símiles que foram acumulados para esse corpo.

Se a pessoa se refere ao "seu Thetan", ele não se identificou, já que supõe que o seu Thetan é outra coisa, ou está em outro lugar. Ele é o Thetan, e quando está num estado de conhecimento, ele sabe onde está. Se

ele se encontra num estado de desconhecimento, o que quer dizer identificado com o corpo, não sabe onde está.

Quando o Thetan se degrada, já não acredita ser capaz de produzir energia, não consegue controlar os fac-símiles e torna-se numa porção inconscientemente motivadora da pessoa, mas tudo o que uma pessoa alguma vez vai ser é um Thetan.

A razão pela qual o espírito está fixo a um corpo reside na sua incapacidade de produzir energia suficiente para saber e para conseguir ficar longe de um.

A carreira do espírito com os corpos é a seguinte:

- (1) Feriu-os por acidente;
- (2) Feriu-os, sem o compreender, usando a sua emoção sexual;
- (3) Culpou-os, não sentindo nenhuma responsabilidade por eles;
- (4) Sentiu a emoção de nenhuma compaixão por eles;
- (5) Depois sentiu compaixão;
- (6) Começou a adúlá-los;
- (7) Quis compensá-los e, por fim,
- (8) Tornou-se num Corpo.

A identificação do espírito com algo material, seja um corpo ou outra coisa, introduz um fator de "sobrevivência" visto que tudo no universo físico tem um nascimento, duração e morte.

Assim, de elemento eterno, o espírito considera que pode sucumbir tanto como aquilo com que se está a identificar. Surge então uma ansiedade da parte do espírito que o leva a, em primeiro lugar, ter de estar certo. Estar certo equivale a sobrevivência e estar errado a morte. Este raciocínio leva-o a tentar que os outros estejam errados (para ele estar certo), a dominar (para não ser dominado) e a lutar pela sobrevivência mesmo que isso prejudique a sobrevivência dos outros.

Esta identificação do espírito com uma criação inicia o ciclo de degradação das consciências individuais. A consciência universal, nunca tendo decidido "Ser", mantém-se inalterada e sempre exterior a tudo aquilo a que dá vida.

## A Mente

A ingerência dos Eus nas criações feitas por outros, a submissão ao tempo do universo físico, o fracasso na alteração das condições existentes, levou-os a agarrarem e trazerem consigo partes dessas criações, abandonando assim o estado de entidades totalmente livres de qualquer produto criado.

Esta condição constitui uma degradação da entidade que, de criadora, passa a ser em certa medida criada.

Tendo assumido como real o universo em que se move, o Thetan esqueceu que o tempo lhe é alheio e que poderia em qualquer momento voltar a acontecimentos passados. Copia assim compulsivamente cada momento que passa criando, no seu próprio universo, um contraponto para o seu percurso através do ou dos universos.

Esta gravação passa a somar-se às suas perceções do ambiente que o rodeia passando a ser um fator tido em conta nas suas ações e decisões futuras pois, contendo também as suas decisões e avaliações sobre o que era gravado, sobrepõem-se muitas vezes à avaliação corrente das situações presentes.

As partes mais "pesadas" desta gravação são, é claro, as cópias de situações em que o indivíduo fracassou nalguma das suas características básicas. Essas características mais básicas são a sua capacidade de decidir e a sua capacidade de perceber. Quando algo que ele decidiu não sucede, quando algo sucede que ele não decidiu, ou quando não consegue perceber ou compreender algo, o seu poder de alcance diminui extraordinariamente, isto é, o ser "encolhe".

Derivadas dessas capacidades, temos ainda a capacidade de *saber*, de assumir *responsabilidade* e de *controlar*. Tudo isto são capacidades da consciência universal e são também capacidades do ser individual.

Saber porque conhece totalmente aquilo que cria. A obra de um artista não tem segredos para ele. *Responsabilidade* porque sabe que foi ele que a criou, não há mais ninguém a quem atribuir a causa. É claro que o *controle* vem da capacidade de manejar as suas próprias criações.

A acumulação de fracassos pode convencer o indivíduo de que ele é incapaz de criar ou alterar o que quer que seja. Sendo a qualidade da sua identidade e capacidade inteiramente dependente das suas próprias decisões, esta condição torna-se assim verdadeira.

Surge então uma fixação a respeito do controle, e o indivíduo passa a fazer tudo para conseguir controlar o universo dos outros pois, sentindo-se incapaz de controlar o universo físico ou até o seu próprio, conta com os outros para o fazerem para si.

Esta condição está imediatamente acima da mais baixa que é desistir totalmente de controlar o que quer que seja.

## A Matemática do Espírito

Quando lidamos com o campo espiritual, podemos pensar que estamos no campo de conceitos, de ideias, da religião ou misticismo, mas, na realidade, trata-se de um assunto muito mais concreto.

O que sugere que este assunto seja apenas filosófico é estarmos, em termos matemáticos, a lidar com o “zero”.

A definição de espírito é, em termos de universo físico, simbolizada pelo número zero. Mas o zero introduz uma indeterminação em qualquer equação matemática.

Assim, se dividirmos zero por um número qualquer, obteremos sempre zero.

O universo Espiritual não lida com quantidades. Todas as equações que tentemos aplicar-lhe conterão o número zero ou infinito. Só quando o Teta se mistura com MEST é que poderemos começar a aplicar-lhe as leis do universo físico.

O Estático, Causa, Fonte ou Thetan (nomes que só dependem da condição em que o espírito se encontra) pode “subdividir-se” em inúmeros pontos de vista, mas continua sempre a ser ele próprio. Isto não é verdade no universo físico. Qualquer quantidade dividida não continua a ser a quantidade original. O que torna esta noção pouco compreendida é que o Thetan não é uma quantidade. É um zero.

Assistimos assim a uma nova “matemática”: o Thetan pode subdividir-se em inúmeras partes e continuar sempre a ser o mesmo. Pode voltar a juntar as suas partes e continuar a ser o mesmo.

Mas o equilíbrio tem de ser mantido e, portanto, para que o resultado continue sempre a ser zero, para cada coisa criada tem de haver o seu negativo pois a fórmula universal é: “zero= $+1-1$ ”. Cada identidade criada cria automaticamente uma identidade oposta ou inversa. Cada criação surgida cria uma criação oposta ou negativa. Tudo o que existe nos universos tem uma contrapartida oposta que a equilibra de modo a que o somatório continue a ser zero!



## Capítulo 3

### Tipos de "Tetanos"

#### As Crenças Tradicionais

Quando se explora o mundo espiritual convém ter noção dos conceitos que as religiões fizeram sobre os vários tipos de entidades encontradas.

Essas entidades foram sempre interpretadas à luz dos conhecimentos existentes e comparadas com o homem, isto é, com conceitos de materialidade e adaptação à figura humana.

Os humanos chamaram "*Elementais*" aos espíritos da natureza que acreditavam serem vários tipos de seres que habitam a natureza. A crença na sua existência era quase universal na era religiosa do animismo. O animismo é provavelmente uma das crenças mais antigas da humanidade originando-se na era paleolítica e, inicialmente, acreditava que uma alma ou espírito existia em todos os objetos, mesmo os inanimados. Mais tarde concebe este espírito como fazendo parte de uma alma imaterial. Pensava assim que o espírito era universal.

Esta crença ainda existe em muita gente que acredita que todas as coisas possuem vida, especialmente entre muitos ocultistas e feiticeiros neopagãos. Pensam que estes espíritos possuem poderes sobrenaturais e são normalmente invisíveis para os humanos, exceto para aqueles que possuem capacidades de clarividência.

Na China acredita-se que zelam pelo arroz, pela seda, pelas estradas e outras coisas. Na religião Xintó no Japão, existe a veneração da natureza, das forças da natureza e dos espíritos da natureza.

O culto dos espíritos da natureza também era praticado pelos Gregos e Romanos que acreditavam que havia espíritos a habitarem cada desfiladeiro, lago e até o ar.

Os **Elementares** são um tipo inferior de espíritos da natureza. Existe a crença de serem uma força vital em todas as coisas vivas. Normalmente são vistos como criaturas benevolentes que mantêm a harmonia natural.

São orientados ou governados por espíritos mais elevados tais como **Devas** ou arcanjos (que na feitiçaria moderna são chamados de Lordes, Torres de Vigia, Guardiões ou os Poderosos).

Os **Devas**, no Hinduísmo e Budismo, são seres glorificados de vários tipos. O termo "*deva*" provém do Sânscrito "o iluminado". No Hinduísmo reconhecem-se três tipos de devas: *mortais* vivendo num plano mais elevado que os outros mortais, *pessoas iluminadas* que compreenderam Deus, e os *Bramas* na forma de um Deus pessoal.

No Budismo, os devas são deuses que vivem nos vários planos celestes como recompensa pelas suas anteriores boas ações, mas ainda estão sujeitos ao ciclo do nascimento e morte.

Presentemente, os devas são confundidos com os espíritos da natureza. Parece existir uma aliança entre os devas e os humanos que provocou um aumento na consciência ecológica. Os Devas parecem ser os arquitetos da natureza, os desenhadores de todas as coisas vivas, e controlam todas as energias necessárias ao crescimento e saúde.

Os Devas parecem muito espantados e perturbados pela destruição do ambiente pelo homem. Mas continuam desejosos de trabalharem com aqueles que lutam para compreenderem as inter-relações e harmonias da natureza.

A percepção desta consciência universal vem acompanhando a humanidade ao longo dos tempos. Diversos nomes lhe têm sido dados e diversa é a compreensão da sua verdadeira natureza.

#### As Interpretações

Tudo isto são interpretações confusas e complicadas derivadas de dois factos: existe realmente uma consciência universal que premeia tudo (que designámos por *Teta*) e existem consciências individuais que decidiram

"ser" (que designámos por Tetanos). Como vimos anteriormente, nada nestas consciências se pode confundir com o universo material. Elas são só *consciências* sem materialidade.

Existem, no entanto, todas as formas que estas consciências conceberam. Na sua tentativa de ocupação do tempo criado pelo seu problema da eternidade, inventaram todo o tipo de formas e identidades que lhes fornecessem uma noção de ciclos mais curtos a que chamamos Jogos. E elas são exímias na invenção de jogos!

O seu maior divertimento é enganar outros Thetans convencendo-os da existência de todo o tipo de figuras exóticas e místicas: deuses, diabos, santos, anjos, seres poderosos, guias, até ao infinito.

Na ausência de uma participação efetiva no jogo humano, tentam influenciar os humanos num jogo do qual são meros espetadores, mas em que, tal como adeptos num imenso estádio, gritam dicas aos jogadores, convencendo-se assim de que controlam o jogo.

As interpretações enganosas do que são estas entidades provieram do desconhecimento destas duas máximas: a única coisa que existe são (1) as consciências e (2) aquilo que as consciências criaram. Não há mais variações. Não existem vários tipos de seres, não existem deuses nem demónios, mas sim identidades assumidas por seres da mesma natureza que nós.

Só existem seres iguais a mim e a vocês e tudo o que eu e vocês criámos.

## As Entidades Encontradas

Designamos de FONTE, ORIGEM ou CAUSA o estado teórico do espírito que ainda não tomou nenhuma decisão, mas que é capaz, potencialmente, de tomar qualquer uma. O seu estado de Fonte não depende assim de uma decisão, mas sim da ausência dela.

Teoricamente, se limpáremos todas as suas decisões e, portanto, todos os pontos de vista assumidos, alcançaremos esse estado. A questão não é "ser ou não ser", mas sim não precisar de ser.

Definimo-lo também como *estático*, algo sem massa, sem onda, sem tempo, e realmente sem posição. Isso é um estático e é a definição de zero. Nenhuma parte do universo físico pode ser estática, mas o espírito é estático.

A partir deste estado começa a complicação. Todos os outros estados dependem de decisões (postulados). A identidade assumida depende de decisões, o Ponto de Vista assumido depende de decisões, a existência de todas as coisas e seres depende unicamente de postulados.

Tendo o espírito a capacidade de "postular" (considerar como verdade indiscutível) quaisquer efeitos no seu próprio universo, ele vai também dar origem a outras consciências cuja única diferença em relação a ele é que, em vez de terem decidido "EU SOU", ele lhes disse: "TU ÉS". Esta decisão ou consideração é muitas vezes despercebida pelo criador. A sua capacidade de postular é tão automática que ele não pensa que tenha efetivamente qualquer efeito para além de uma simples consideração.

## Os $\phi$ s (Fis)

A partir do momento em que a consciência decide "Ser" introduz o fator "tempo". Com a introdução de um "início" a consciência passa a ter noção da sua "eternidade". Aparece um problema que até aí não existia, pois sem tempo não há eternidade e, para o resolver, as consciências introduzem o conceito de "ciclo de ação", isto é, o início de uma ação, a sua continuação e o seu fim. Isto evita ter de confrontar a eternidade.

Este ciclo, na verdade, já é mencionado há 10.000 anos nas escrituras hindus. Não faz parte de qualquer "ideologia", mas é uma verdade constatada na vida e universo. Para termos noção da sua importância, quando temos um longo percurso a fazer ou uma atividade a longo prazo, se a dividirmos em objetivos ou percursos mais curtos, cada um com um ponto final, o trajeto torna-se mais agradável e a nossa atenção mais livre.

Acompanhando isto, existe outro problema: qualquer coisa que o ser deseje atingir, é imediatamente atingido pois nada se opõe às suas decisões.

Os espíritos inventam então barreiras e oponentes aos objetivos a atingir. Surgem os jogos e, quanto mais fortes forem os oponentes e as barreiras, mais difícil será atingir o objetivo e mais "Interessante" será o jogo.

Quanto mais difícil, maior será a inteligência que tem de lhe aplicar, mais se envolve nele e mais aprende com ele. Os jogos tornaram-se assim quase a única atividade dos espíritos.

Grupos de espíritos criaram jogos coletivos com determinado mote ou objetivos.

Outros grupos criaram outros.

Cada jogo tem o seu próprio campo de jogo e universo.

Um número infinito de jogos deu origem a um número infinito de universos.

Conjuntos de universos agruparam-se com um conceito comum, algo que era desenvolvido nas suas múltiplas facetas através desses jogos, formando aquilo que poderemos chamar um Conjunto de Universos e Jogos.

Ao longo de eras infindáveis, os Tetanos têm jogado jogos sem fim, usando seres, espaços, formas e cenários por si postulados.

E, por fim, essa tremenda quantidade de jogos, quando abandonados, deu origem àquilo que chamamos um Universo Físico.

Descobrimos que toda e qualquer partícula, átomo ou molécula são governados por entidades espirituais. Aí os animistas tinham razão. Mas não se trata de nenhum tipo diferente de "espírito". Tem a mesma natureza embora um objetivo diferente.

Elas são a fonte do espaço e partículas elementares no universo físico.

Quando um espírito determina um Ponto para uma determinada função, esse ponto tem localização no espaço e tempo. Tem consciência, objetivo e localização e, portanto, espaço. Cumprida essa função deveria voltar à sua Fonte, mas o que normalmente aconteceu é que foi deixado ali, abandonado, sem mais nenhum objetivo a não ser a função que lhe foi dada e que, mesmo depois de cumprida, se mantém ativa para toda a eternidade.

Continuar com um objetivo já alcançado provoca carga, tentar parar e tentar afastar tudo à sua volta (nenhuma afinidade).

A carga básica do Universo é então "Nenhuma afinidade", desligamento, espaço e carga. E a função de cada uma das suas partículas é a mesma que lhe foi dada no seu momento de criação.

Damos-lhes o nome de "**Fis**" da letra grega " $\phi$ ", o símbolo utilizado para designar a matéria. Tendo sido abandonados, o seu desligamento dos espíritos que lhes deram origem é tal que não obedecem às suas intenções nem o tentam ajudar em nada. Não querem ter nada a ver com os grandes espíritos.

Não são seres totalmente autodeterminados no sentido em que não têm grande capacidade de alterarem a sua função ou programação inicial. Um Fi, por exemplo, cuja intenção inicial é ser "peso, massa" (o chumbo), muito dificilmente muda para "possui-me!" (o ouro) como pretendiam os alquimistas.

Ao nível espiritual, a percepção que existe do universo físico limita-se à receção das mensagens emitidas por cada partícula. Sem a sua tradução pelos sentidos e pelo cérebro, ao observarmos a água, o que "veríamos" seriam as moléculas de oxigénio a transmitirem o conceito de "vida", as do hidrogénio a transmitirem "liberdade" e o conjunto a transmitir o conceito de "vida livre".

Isto pode tornar-se muito confuso para o ser "desencarnado" ou exterior ao corpo pois o universo, tal como ele o via enquanto humano, desaparece. O máximo que conseguirá ver, se tiver potência para isso, são densidades eletrónicas percecionadas através do reflexo da sua própria energia que ele consiga emitir na direção dos objetos. Tudo o resto são mensagens e conceitos que o universo emite permanentemente.

Mas percecionará com muita clareza o universo espiritual e aí reside o problema do Thetan ignorante. Vai percecionar todo o jogo das identidades anteriormente descritas que os espíritos assumem e, na sua ignorância, considerá-las verdadeiras. Pode então ser manipulado à vontade tal como na Terra era manipulado pelas forças que o rodeavam.

Vai encontrar "túneis de luz", "santíssimas trindades", "paraísos", "infernos", etc., tudo o que esperava encontrar de acordo com a sua crença enquanto vivo. Mas se acreditar nisso, vai-se encontrar de repente sem memória de quem é nem de onde veio e tudo o que lhe resta é voltar a animar um corpo a fim de, ao menos, ter alguma identidade.

## Os $\lambda$ s (Lambdas)

Os Fis, sendo espíritos criados, têm pequena capacidade de decisão, mas, mesmo assim alguns decidiram ser livres. Por algum motivo ou boa sorte, alguns ultrapassaram a sua enorme perda de serem abandonados e libertaram-se do seu único objetivo de "serem espaço e serem visíveis". Talvez alguém lhes tenha reconhecido a conclusão da sua missão, ou talvez eles próprios a tenham reconhecido.

Chamamos-lhes então "**Lambdas**", da letra grega " $\lambda$ ". Junto com a sua condição de serem livres, a sua tendência natural é voltarem ao convívio com os Thetans. Por outro lado, os " $\phi$ "s não têm com eles nenhum problema pelo que aceitam muitas vezes organizar-se de acordo com as propostas dos lambdas.

Os " $\lambda$ "s tomaram como seu objetivo e propósito de existência, "ajudarem" todos os Thetans. A sua ajuda mais evidente foi dar corpo e organização ao plano dos Thetans para a criação de corpos. Foram eles que passaram a guardar a programação genética das diversas espécies e são eles que orientam os compostos de carbono e oxigênio para se organizarem em moléculas orgânicas de onde surge a vida.

O seu domínio das energias do universo é tão grande que consegue dar corpo aos pensamentos dos Thetans. Divertem-se a criar imagens daquilo em que os Thetans pensam ou postulam. Isto confunde os Thetans pois, não sabendo da sua existência, pensam que estão a lidar com as suas próprias imagens. Os pensamentos são seus, mas as imagens não. É claro que os Thetans também criam imagens, mas estas, assim que ele pensa que as está a criar desaparecem pois os Thetans  $\phi$  que as constituem voltam ao momento de criação.

O mesmo não se passa com as imagens construídas pelos  $\lambda$ s. O pensamento do Thetan, alguma memória ou receio muito escondido na sua mente que os  $\lambda$ s perceberam, deu-lhes origem. Mas são agora os  $\lambda$ s que as estão a criar tal como realizadores baseados num guião desejado voluntariamente ou não pelo Thetan.

Para além disso, anjos, demónios, deuses das diversas mitologias têm sido prazenteira e solícitamente criados por eles. Na sua ânsia de ajudar têm aumentado ainda mais a confusão em que os Thetans vivem. E o problema é que sendo seres "amorais", tentam ajudar todos os Thetans, tanto os que têm boas intenções como os que têm más. A única limitação a isto é a intenção na origem da sua criação: recusam-se a ajudar intenções absolutamente contrárias à intenção original.

Mas quando encontram um Thetan que reconhece a sua existência e lhes agradece o trabalho feito, são seres muito agradáveis e solícitos.

Tanto os fis como os lambdas se podem agrupar em organizações com objetivos mais complexos como moléculas, órgãos e mesmo corpos animados ou não.

Assim, existe realmente uma faceta espiritual em tudo o que existe, quer se trate de corpos animados ou não.

Todo o jogo do universo físico é assim orientado pelo universo espiritual quer ao nível de peças de jogo quer de jogadores.

## Os "Clones"

Por vezes os Thetans criam identidades completas semelhantes a si próprio. Eles são criados (como aliás todos os outros pontos de vista) de uma forma automática em alturas em que o Thetan não queria estar ali ou não se queria envolver.

Estas identidades (a que chamamos clones) são pontos de vista autodeterminados e a sua única limitação é o objetivo traçado na altura da sua criação. Para todos os efeitos práticos são Thetans com todas as capacidades de um Thetan (criação de outros pontos de vista, postular e observar). Porém, não "mudam de ideias". A sua "missão" mantém-se a orientar a sua conduta até que lhe seja reconhecida a sua conclusão.

Como raramente isto é feito, eles são quase sempre abandonados à sua sorte e, à semelhança dos Thetans  $\phi$ , também têm carga de perda e ultrapassagem do seu objetivo. Tendo perdido a pista da sua própria Origem, desejam a todo o custo serem reconhecidos por toda a gente.

Devido a estas cargas são fáceis de aliciar para trabalharem para os que não têm boas intenções. Os Clones são mais vulgares do que se pensa e são facilmente confundidos com os Thetans originais dos quais, aliás,

fazem parte. A diferença em relação a um Thetan original está na sua impossibilidade em alterarem a programação original e a ânsia por aprovação e reconhecimento.

Resumindo, todos os Pontos de Vista criados pelos Thetans só se mantêm separados deles por terem perdido a pista da sua Origem ou Fonte.

A utilização destes dados tem de ser pautada pela Ética pois a libertação de todos eles de repente conduziria ao fim do Universo Físico, da Vida e dos Jogos que se estão presentemente a jogar.

### Os "emigrantes"

Mas encontram-se Thetans com objetivos e formas de pensar estranhas ao nosso universo. Eles vieram de outros Conjuntos de Universos e Jogos onde os motes eram diferentes. No entanto eles são consciências individuais iguais e obedecem às mesmas leis que nós. No entanto, os seus objetivos podem ser diferentes dos nossos.

### As Entidades Sintéticas

Como vimos anteriormente, em jogos anteriores foram criados corpos a que chamámos diáfanos, mas que na realidade são constituídos praticamente só por Thetans lambdas. Estes corpos, não tendo sido desmontados no fim dos seus jogos, surgem como entidades que tentam interferir nas atividades humanas, mas estão simplesmente a continuar o papel para que foram criados.

Podemos esperar quase qualquer forma nestes seres e basta ler a literatura infantil para encontrarmos a maior parte deles e seria até muito útil fazê-lo. Esta literatura é muito real para as crianças pois, não estando ainda muito degradados pelas cargas acumuladas ao longo da vida, podem perceber esses seres no ambiente.

Outras entidades emigraram de outros "*Universos Anteriores*" de outros Conjuntos de Universos e Jogos para aquele em que nos encontramos.

Os "claridentes" também os percebem, mas, infelizmente, interpretam-nos erradamente como "seres de outra dimensão", extraterrestres, entidades divinas ou demoníacas.

Na realidade estes *Jogos de Universos Anteriores* foram abundantes na criação de formas e identidades que hoje em dia se encontram quando se explora o universo espiritual.

### As "Contrapartidas"

De acordo com a "matemática" universal tudo tem de ser igual a zero.

Vimos anteriormente que tudo o que surge separado da consciência universal (o zero) tem de ter uma contrapartida negativa para que o resultado continue a ser zero.

De acordo com esta teoria, cada identidade, cada ser, cada Fi, cada Lambda, tudo tem outra entidade, Fi ou Lambda negativo ou oposto.

Quando um ser decide "Ser", cria automaticamente outro "Não Ser". Quando seguidamente decide "Ser Bom" como uma condição de existência, cria automaticamente um ser que está a "Ser Mau".

Cada partícula criada para ser alguma coisa, é criada juntamente com a sua oposta.

Os universos são sempre bipolares. Nada pode existir sem o seu oposto.

É talvez isto que explica a crença na existência de universos paralelos.

Então algo só pode desaparecer se voltar à sua criação juntamente com o oposto. Libertar só um dos lados deixa o outro livre e o universo desequilibrado.

Quando encontramos um ser que parece ser uma entidade divina, poderosa ou toda sabedora, então estamos na presença de um Thetan que:

- 1) Foi "convencido" a fazê-lo através de algum método que incluía técnicas de hipnotismo e dor; ou

- 2) Decidiu assumir essa identidade para seu próprio gozo.

Quando encontramos uma entidade sem corpo que está a assumir uma identidade "humana", estamos a lidar com:

- 1) Um Thetan que não se libertou da identidade que assumiu enquanto vivo (por algum incidente grave em que está preso), ou
- 2) Uma imagem criada num jogo de Universo anterior que está à solta no nosso universo.

Qualquer uma destas entidades são realmente escravas e devem ser libertadas para voltarem a ser o que sempre foram: elas próprias.

Um verdadeiro Thetan, aquilo que poderíamos chamar um Grande Thetan, quando se lhe pergunta "Quem és?", responderá simplesmente "EU".

Essa é a verdadeira prova para diferenciar entre uma entidade espiritual e uma entidade criada. Tudo o resto são as confusões do universo em que vivemos há tempos sem fim.

## Capítulo 4 Memórias

### O Tempo

A memória existe para dar alguma permanência àquilo que muda constantemente ao longo do tempo.

Mas o que é o tempo?

Esta pergunta tem intrigado estudiosos, matemáticos, físicos, filósofos e curiosos ao longo da história da humanidade. Contudo, dificilmente se chegará a um consenso da definição absoluta e definitiva de tempo porque ele é, para o ser humano, em senso comum, apenas um evento psicológico, apenas uma sensação derivada da transição de um movimento. O tempo, apesar de estar vinculado a eventos externos ao indivíduo, sempre será definido de forma idiossincrática<sup>6</sup>, tanto que estudiosos conceituados ousaram sentenciar:

*"É o jeito que a natureza deu para não deixar que tudo acontecesse de uma vez só." (John Wheeler<sup>7</sup>)*

*"Uma ilusão. A distinção entre passado, presente e futuro não passa de uma firme e persistente ilusão." (Albert Einstein)*

*"Cada segundo que passa é um milagre que jamais se repete." (Antiga frase dita pela Rádio Relógio do Rio de Janeiro).<sup>8</sup>*

*" Uma manifestação abstrata que não tem nenhuma existência para além da noção de tempo ocasionada por objetos, onde um objeto tanto pode ser energia como matéria. (Scn 8-8008, p. 26)"*

Santo Agostinho diz a respeito do tempo: «Se não me perguntam, sei o que é; se me perguntam, deixo de o saber.»

Se não existisse tempo é claro que a memória não seria necessária visto tudo se passar agora. Isso criaria uma enorme confusão de simultaneidade e daria azo à contínua alteração de sequências e eventos. Seria como gravar um filme e depois editá-lo, alterando sequências, adicionando factos, etc.

Uma das regras do universo é que duas coisas não podem ocupar o mesmo espaço, ao mesmo tempo!

Outra derivada desta, é que uma sequência não pode ser alterada. Uma vez algo ocorrido não pode ser alterado, ou então haveria duas coisas ocupando o mesmo espaço ao mesmo tempo.

Com estas duas regras somos obrigados a avançar, deixando para trás o que já sucedeu.

Com estas regras seria, no entanto, impossível qualquer planejamento: cada ação partiria do zero atuando simplesmente sobre a situação resultante da ação anterior. Poderíamos estar sempre a fazer a mesma coisa pois não haveria possibilidade de saber o que se tinha passado antes.

Então uma porta paralela se abriu: não sendo possível voltar atrás, pelo menos uma cópia do passado seria mantida de modo a guiar o percurso através do universo.

### Saber

É claro que estas são as regras do jogo e para os jogadores. Thetans fora do jogo não as seguem. Voltando à comparação com o nosso vídeo, as personagens dentro do vídeo não podem voltar atrás, mas o realizador pode voltar e alterar cenas e sequências.

Este método não pode verdadeiramente ser chamado de memória, mas sim "ver" o que sucedeu ou, simplesmente, SABER o que sucedeu. Um Thetan fora do jogo não precisa de cópias de eventos para saber o que

<sup>6</sup> Peculiar a um indivíduo ou grupo.

<sup>7</sup> Físico Americano colaborador de Einstein que cunhou o termo Buraco Negro.

<sup>8</sup> Definição da Wikipedia

acontece. Simplesmente sabe ou, se não sabe, volta atrás e *observa*. É o que chamamos "saber" e é o método mais elevado.

## Os Fac-Símiles

Não tendo acesso ao método anterior, a forma mais usada pelos jogadores quando assumem pontos de vista no jogo é simplesmente "gravarem" tudo o que sucede.

De uma forma automática, que refletem como um espelho imagens, sons, sentimentos, sensações, etc. Cada momento da sua experiência dentro do jogo assume a forma de um "fac-símile", uma criação automática que permanece para sempre no seu próprio universo.

O tratamento posterior desta informação é diverso. Enquanto necessitam da informação para o jogo em curso mantêm-na junto a si, indexada por sequência, lugar e tempo.

Quando não lhes faz falta afastam-na de si.

Se a informação contém algo indesejado, criam cortinas de proteção para que não a vejam acidentalmente.

Quando a informação é irrelevante guardam-na em compartimentos de "lixo", etc., etc.

Mas a informação está toda lá. Pelo menos até que consigam alcançar o método anterior e SAIBAM o que sucedeu, retornem ao momento de criação dos fac-símiles e lhes façam o "as-is".

É isso que sucede quando há uma cognição ou epifania, uma realização ou súbita compreensão sobre algo<sup>9</sup>.

Mas, apesar de dependerem desses *fac-símiles* para "verem" o que sucedeu, para se "lembrarem" e terem a certeza do que sucedeu, têm de lhes adicionar um pouco de "saber" ou "certeza", senão seriam apenas fac-símiles que tanto poderiam ser cópias do universo físico como criações pessoais, ou outras.

## Fac-Símiles Falsos

Outro conjunto destas memórias gravadas, também chamadas eidéticas<sup>10</sup>, e que podem confundir o Thetan, é o que chamamos "*segundos fac-símiles*". Trata-se de conjuntos de fac-símiles que "roubou" ou que copiou de outros, tendo depois esquecido que o havia feito.

Embora se apresentem geralmente como imagens fragmentadas de eventos maiores, muitas vezes paradas, confundem a verdadeira pista do Thetan.

Nesta era moderna, também funcionam como "gravações de outros" imagens vistas na televisão ou cinema sem serem etiquetadas como tal.

Existem alturas em que o Thetan assumiu a valência<sup>11</sup> de alguém e registou as memórias dessa personagem como sendo suas. Trata-se da "*memória de valência*", e é muitas vezes difícil diferenciar entre ela e a sua própria.

O caso mais comum é o filho que, estando na valência do seu pai, recorda como sendo suas as memórias daquele.

Um caso particular da memória de valência é a da "*valência sintética*" onde o Thetan, não conseguindo confrontar a sua própria identidade, cria uma imaginada com o seu próprio banco<sup>12</sup> de memórias.

Com uma associação muito próxima do Thetan com outros Thetans, inúmeros bancos de fac-símiles se juntam a ele.

---

<sup>9</sup> "Uma cognição é uma memória que voltou." (LRH)

<sup>10</sup> Memória eidética: Capacidade de recordar imagens, sons ou objetos com extrema exatidão e em abundante volume e detalhes.

<sup>11</sup> Valência é aqui aplicada significando uma identidade ou personalidade.

<sup>12</sup> Nome coloquial para "Bancos de dados", ou "bases de dados". Usa-se para designar coleções de informações que se relacionam de forma a tornar fácil a sua recuperação.



São os Bancos de "Memórias de Entidades" só diferenciados e limpos através da "descolagem" entre eles e o tetan.

## A Memória Cerebral

Quando o Thetan assume um corpo biológico, vários outros bancos de memórias se misturam com o dele.

A principal destas memórias, e a única que é admitida pela chamada "ciência moderna", é a *memória cerebral*, localizada no *cérebro*.

Vejamos alguns dados sobre este cérebro:

*O cérebro é um emaranhado de 100 bilhões (10 x 10<sup>10</sup>) de células (a massa cinzenta). Comparado com o disco de um computador tem o equivalente a 4 Terabites<sup>13</sup> de capacidade de armazenagem.*

*O cérebro é dividido em três partes. A parte superior controla os pensamentos, a coordenação motora, as emoções e a fome. Já a parte mediana controla a audição, reflexos de visão e a consciência. Por sua vez, a parte inferior coordena a análise dos sentidos*

*O neocórtex é a parte do cérebro humano que é responsável pela linguagem e consciência. Corresponde a 76% do cérebro tornando-o maior quando comparado a outros animais.*

*O cérebro é dividido em dois hemisférios. Enquanto o esquerdo controla os pensamentos analíticos e o lado direito do corpo, o direito coordena os pensamentos criativos e o lado esquerdo do corpo.*

*O cérebro humano é o único órgão do corpo humano sem nervos, apesar do facto de funcionar como o centro de comando para o sistema nervoso central. Isto significa que o cérebro humano não sente dor.*

*O cérebro humano consome a maior parte da energia total que é gerada no corpo. Para ser mais preciso, o cérebro consome 20% da energia do corpo mesmo correspondendo a apenas 2% do peso corporal total.*

*Os cientistas já conseguiram elaborar um mapa do cérebro, localizando diversas regiões responsáveis pelo controle da visão, da audição, do olfato, do paladar, dos movimentos automáticos e das emoções, entre outras. No entanto, pouco ainda se sabe sobre os mecanismos que regem o pensamento e a memória.*

O cérebro é, na realidade, a principal interface entre o Thetan e o universo físico. Ele processa a informação dos sentidos de tal forma que o Thetan a consegue ler e compreender.

Na verdade, o Thetan só entende conceitos e, desde que nasce, ele aprende o significado de todas as "massas" que o cérebro cria, isto é, os campos elétricos de potencialidades diversas que são criados nos espaços entre as células (sinapses).

Por outro lado, o Thetan coloca automaticamente no cérebro (e outros centros nervosos) energias que aprendeu (por tentativa e erro) que fazem mover certas partes do corpo.

Mas, no que respeita à memória, o cérebro não é de modo nenhum tudo. A sua capacidade de armazenamento mal daria para três meses de gravações.

Como o Thetan só lida com conceitos, a especialidade do cérebro humano reside na linguagem e esta função é de tal modo importante que os cientistas afirmam que aprender uma segunda língua antes dos cinco anos pode mudar o desenvolvimento do cérebro para o resto da vida. As crianças adquirem a capacidade de desenvolver mais massa cinzenta quando alcançam a idade adulta.

---

<sup>13</sup> O Terabyte é um múltiplo da unidade byte de informação digital. Representa 10<sup>12</sup> bytes. O símbolo para Terabyte é TB. De notar que nesta época já existem discos com capacidade muito superior.

Podemos considerar o cérebro como a *BIOS*<sup>14</sup> que comanda as operações automáticas do corpo e demais sistemas involuntários, e *RAM*<sup>15</sup> do computador que usamos diariamente.

O cérebro contém a memória de trabalho do dia-a-dia e muitos padrões de comportamento automáticos. Não tem, para além das memórias celulares discutidas mais adiante, bancos anteriores a esta vida.

## Memória Protoplasmática

Mas um corpo biológico é constituído por mais de 10 trilhões de células. Esta é a "máquina" propriamente dita, o *hardware* que serve para a interação com o ambiente.

Cada uma dessas células é uma entidade viva (na realidade é um complexo conjunto de entidades vivas), cada uma com o seu banco de memórias.

Além disso, cada célula, ao dividir-se, transmite às novas células todo o seu banco de memórias. Nas células existentes no tempo presente não existe memória de morte. Sendo a divisão celular feita em vida, a sua memória é contínua, talvez desde a primeira célula do universo. Cada célula-mãe transmite, por divisão celular, às células filhas toda a informação genética bem como a informação vivencial.

Chamamos a isto a *memória protoplasmática* e ela é responsável pela permanência de lesões sob a forma de engramas<sup>16</sup>, muitas vezes de pais para filhos. É possível aliviar estes bancos de memórias com técnicas especiais, limpando a linha protoplasmática que, por vezes, se estende a milhares de gerações anteriores.

Para além destas células existem ainda em permanência no corpo  $10^{14}$  bactérias que são também organismos vivos com os seus próprios bancos de memórias, embora não sejam um habitante permanente do corpo.

É este tipo de memórias que explica os fenómenos que se deparam a pessoas que tiveram transplantes de órgãos: têm, por vezes, memórias e sensações que lhes não pertencem.

## Memória Genética

Existe também no corpo uma aparência de um Thetan que superintende as suas várias funções e serve, de uma forma geral, de interface entre o Thetan e o *hardware* do corpo. Na realidade é um conjunto de entidades, de natureza semelhante ao Thetan, e a esse conjunto chamamos Entidade Genética ou, mais recentemente, Organização do Corpo.

Desde tempos imemoriais são o elemento oculto que "sabe" interpretar os códigos genéticos, que organiza e gere o corpo. É um auxiliar precioso para o Thetan sob a forma de uma programação para que ele não se tenha de preocupar com o funcionamento da "máquina".

A sua memória estende-se ao longo de toda a trilha de corpos do Universo Físico e contém um banco de memórias ao qual chamamos *memória genética*. Passou de corpo para corpo moldando-os e organizando as suas funções vegetativas, tendo assim também uma pista de vidas e mortes passadas em diversas formas de corpos.

## Outras "Memórias"

Todo este conjunto de, pelo menos, oito bancos de memórias, deve ser diferenciado para que o Thetan saiba o que realmente é dele e o que não é. Existem diversos processos e indicadores para fazer tal separação.

---

<sup>14</sup> Basic Input/Output System (Sistema Básico de Entrada/Saída). A BIOS é um programa de computador pré-gravado em memória permanente (firmware) executado por um computador quando ligado. Ela é responsável pelo suporte básico de acesso à máquina (hardware), bem como por iniciar a carga dos restantes sistemas.

<sup>15</sup> A Memória de acesso aleatório (do inglês Random Access Memory, frequentemente abreviado para RAM) é um tipo de memória que permite a leitura e a escrita, utilizadas como memória primária em sistemas eletrónicos digitais.

<sup>16</sup> Termo sugerido por Richard Semon (Zoologista Alemão do início do Séc. XX) para designar uma memória celular e posteriormente adotado por L. Ron Hubbard (Autor Americano que desenvolveu a Dianética e a Cientologia) para designar qualquer trauma que contenha dor e inconsciência.

Mas existem ainda outros bancos de memórias que se manifestam eventualmente embora o Thetan não tenha, em níveis inferiores, consciência deles.

São assuntos que ainda não estão suficientemente explorados e explicados, mas que foram encontrados e que precisamos de conhecer e aprender a detetar.

1. Os corpos biológicos estão de alguma forma interligados entre si. Existe uma memória coletiva entre a vida, a raça e a humanidade. É uma *memória da Vida*. Embora o Thetan, na maior parte das vezes, não se aperceba disso, o corpo biológico sente catástrofes que tenham sucedido noutros locais e é afetado por elas.
2. Quando um Thetan está inserido num grupo está também em contacto com o banco desse grupo e é afetado por ele. Existem processos para limpar essa *memória do Grupo* se tal for necessário. Muitas vezes a recuperação dos grupos depende da limpeza desses bancos.
3. Mas a matéria também grava de algum modo os eventos que se passaram na sua proximidade. É possível a alguns Thetans saberem o que se passou em determinado local observando a pista temporal desse local. Normalmente apenas se sente bem ou mal nos locais sem mais observação. Mas existe realmente uma *memória locacional*.

Estendendo esta noção será teoricamente possível detetar e "ler" a memória de qualquer local, seja uma casa, uma cidade, um planeta ou o universo.

Todo este tipo de memórias, embora essencial, pode constituir um risco muito grande para a pessoa humana. Tal sucede quando ela não tem consciência da sua existência como elemento separado de si próprio e as assume como suas.

Aí elas constituem um elemento introduzido falsamente na sua análise do ambiente, levando-o a tomar decisões erradas, a sentir sensações ou emoções inapropriadas às circunstâncias que enfrenta.

Outro fator muito importante, é que fazem perdurar no tempo acontecimentos do passado fazendo, muitas vezes, que a pessoa pareça estar permanentemente a viver esses acontecimentos.

Mas, para o Thetan, muitas destas memórias ou bancos de dados, são "massa" que se acumula à sua volta, que lhe dão materialidade e o prendem ainda mais ao fluxo do universo físico.



## Capítulo 5 A Sobrevivência

### Sobreviver

Um Thetan, como ser eterno, não pode evitar sobreviver.

Como começa então a preocupar-se com a sua própria sobrevivência?

Começa a preocupar-se com a sobrevivência de outra coisa qualquer e, depois, identifica-se com ela.

Naturalmente se isto é verdade, não sensato, mas verdadeiro, se a pessoa está de algum modo a sobreviver, de algum modo a atuar como Thetan dentro de não importa que massa, tem de haver alguma correção residual nem que seja só uma insistência sobre ela.

No momento em que fica preocupado com a sua própria sobrevivência, tem de estar mais certo do que errado. Deste modo tenta obsessivamente estar certo.

Entra então na necessidade de dominar de modo a continuar a sobreviver. O jogo do domínio consiste em estar certo e fazer os outros estarem errados.

O mecanismo básico é a sobrevivência, a insistência na sobrevivência seguida pela necessidade de dominar e seguida então pela necessidade de estar certo.

### O Papel da Mente

Tendo o Thetan criado bancos de memórias, algumas disponíveis outras não, o que fazer com elas?

Ele pensa que foi uma boa ideia, que assim sabe tudo o que se passou e que poderá mais tarde analisar aquilo que na altura não compreendeu.

A atividade do dia-a-dia implica que o Thetan observe o que se passa à sua volta, avalie as possibilidades e decida qual o melhor caminho a seguir.

Os bancos de memórias podem interferir nesta observação e introduzir dados de acontecimentos passados, como se fossem do ambiente atual. Por causa disso, as decisões do Thetan podem não ser aplicáveis à situação corrente.

Por outro lado, acidentalmente ou por descuido, o ser fez uma ação errada. A incorreção da ação ou não ação está em conflito com a necessidade de estar certo. Pode então continuar a repetir a ação errada a fim de provar que é correta.

Isto é o fundamento da aberração. Todas as ações incorretas são o resultado de um erro seguido de insistência que está certo. Em vez de corrigir o erro (o que envolveria admitir estar errado) insiste que o erro era uma ação correta e, assim, repete-o.

À medida que o ser se degrada é cada vez mais difícil admitir ter estado errado.

Uma tal admissão poderia mesmo ser desastrosa para qualquer réstia de capacidade ou sanidade.

A última defesa de qualquer ser é "Eu tinha razão". Quando essa defesa se desfaz, as luzes apagam-se.<sup>17</sup>

Para manter esta atitude o Ser vai buscar tanta coisa à mente que a tem permanentemente em reestimulação. O próprio indivíduo reestimula-a tanto, que nada se vai descarregar.

Como é que está tão sobrecarregado? Bom, é porque o Thetan o está a reestimular. Não está a ser reestimulada pela vida. Existe aqui capacidade de escolha. O próprio Thetan está a manter esta coisa ativa.

---

<sup>17</sup> HCOB de LRH 22/7/63 Podes estar certo

Poderíamos chamar-lhe melhor uma computação<sup>18</sup> de serviço ou computação de sobrevivência. Realmente não é de todo um fac-símile! É o próprio indivíduo mantendo fac-símiles em reestimulação para seu serviço e (segundo a sua lógica retorcida) para sua melhor sobrevivência.

Uma pessoa é tão aberrada quanto incapaz de manejar a sua mente. Ela deveria ser capaz de apanhar, inspecionar e pôr de lado à vontade quaisquer fac-símiles que tenha. A meta de uma tecnologia da mente seria assim reabilitar a capacidade da pessoa para manejar os seus fac-símiles.<sup>19</sup>

Existem os chamados "implantes" que o Thetan sofreu ao longo da pista com a intenção de o tornar "bem-comportado". Muitos deles contêm a dicotomia "certo-errado". Estes estão na sua mente como algo que lá foi instalado.

Mas mesmo aí o ser não está a agir como age por causa de ter essa dicotomia.<sup>20</sup>

O caráter aberrativo da mente reativa não é assim culpa desta. É culpa das decisões que o Thetan tomou sobre ela!

Tetanos com a mesma quantidade e gravidade de incidentes negativos reagem de maneiras completamente diferentes. É isso que explica como pessoas que nunca tiveram a sua mente aliviada se comportem muitas vezes de forma bem mais lógica do que indivíduos com pouca ou nenhuma mente reativa. As sub-rotinas, como lhes poderíamos chamar por analogia com a informática, mantêm-se e introduzem fatores ilógicos no seu raciocínio.

Todas estas computações não têm nada a ver com a mente reativa. São decisões do Thetan que podem, porém, ser tanto baseados em gravações na mente reativa como no tempo presente.

## O "Dado Estável"

Mas será que isso é tudo o que pode correr mal com as decisões do tetan?

Esse Thetan, essa consciência individual, só é capaz de duas coisas: observar e decidir. Isso não é pouco visto que tudo o que existe deriva daí.

Ele toma decisões sobre o tempo presente, sobre o passado, sobre as pessoas e coisas. Toma decisões sobre tudo aquilo que consegue observar. Então também toma decisões sobre os bancos de memórias.

Todas estas decisões passam a ser pensamentos estáveis, apreciações com as quais passa a avaliar o que o rodeia.

Na verdade, trata-se de uma forma de evitar o "trabalho" de ter de observar e analisar tudo. Certas áreas têm já a sua avaliação feita e não é preciso saber mais nada sobre elas.

Estas comutações são "ajudas" ao processamento da informação pelo tetan. Com elas ele já não tem de pensar tanto. São um filtro que faz com que a informação chegue ao Thetan já avaliada e processada.

É algo que "toda a gente sabe". Convivemos tanto com isso no dia-a-dia que passa despercebido.

Existem os bancos de memórias, existe o tempo presente e existem todas as computações que o Thetan faz sobre todos eles.

---

<sup>18</sup> Uma "computação" pode ser definida como a busca de uma solução para um problema a partir de "entradas" (inputs) e tem seus resultados (outputs) depois de trabalhada através de um "algoritmo." O conceito de algoritmo é frequentemente ilustrado pelo exemplo de uma receita culinária, embora muitos algoritmos sejam mais complexos. Eles podem repetir passos (fazer iterações - repetição do mesmo passo várias vezes) ou necessitar de decisões (tais como comparações ou lógica) até que a tarefa seja completada. Um algoritmo corretamente executado não irá resolver um problema se estiver implementado incorretamente ou se não for apropriado ao problema. (Jean Luc Chambert). Deste modo vemos que uma computação gera uma solução para um problema que se torna sempre igual dados os mesmos "inputs". Embora isto seja o que se pretende na ciência da computação (informática) não é desejável no ser humano.

<sup>19</sup> LRH Manual para Preclaros

<sup>20</sup> LRH 22/8/63

Estas computações nascem de dois princípios básicos: a confusão<sup>21</sup> e o dado estável<sup>22</sup>.

Ao enfrentar uma quantidade muito grande de informação, o Thetan tenta catalogá-la, simplificá-la, categorizá-la e estabelece padrões para facilitar futuras apreciações. Dito de outro modo, quando enfrenta uma confusão, estabelece um dado estável que soluciona a confusão.

Na confusão, o Thetan introduz um dado estável e a confusão alinha-se com esse dado. Mas inversamente, a confusão é mantida pelo dado estável. A remoção do dado estável faz de novo surgir a confusão.

Então essa solução não era verdadeira pois não resolveu verdadeiramente a confusão. Foi apenas uma substituição para não ter de enfrentar, observar e resolver verdadeiramente a confusão.

São estes dados estáveis que usamos e que nos permitem não estarmos permanentemente a avaliar a verdade das coisas, a sua lógica, o seu valor ou a sua importância.

São soluções de sobrevivência, computações ou raciocínios que se substituem ao tetan. São decisões e poderíamos dizer que são axiomas, normas usadas pelo Thetan e que não é preciso avaliar.

Mas vindo da sua capacidade de postular, tornam-se verdades efetivas e fixas e vão doravante impedir a outra capacidade do tetan: a de observar!

Do que estamos a falar são soluções fixas não inspecionadas pela pessoa, que são contra a sobrevivência.

Não é verdade que todas as soluções se transformem em computações de sobrevivência. É necessário que seja uma solução em que se insiste, mas que não é discutível nem explicável. Uma solução, para ser uma solução, conduz a uma capacidade posterior de observar e analisar.

Mas se resolvermos alguma coisa numa base em que a solução impede posterior inspeção e análise do assunto então estaremos a montar uma computação de sobrevivência em potência.

## Situações que perduram

Qualquer problema constante e contínuo que a pessoa tenha contém, em si mesmo, numerosas computações deste tipo.

Basta procurarmos quais as soluções que teve ou está a ter para esse problema para encontrarmos as computações deste tipo pois, sendo apenas ideias fixas, impediram a observação do problema e, portanto, não o solucionaram.

Coisas que as pessoas não conseguem resolver têm uma mentira ligada a elas e a ela chamamos uma computação de sobrevivência.

Em qualquer área da vida que não é observada, sobre a qual pouco se sabe, mas com a qual convivemos todos os dias, têm de existir algumas destas computações.

A pessoa adotou-as pois não conseguia enfrentar a confusão de uma situação. Assim adotou uma solução segura. Uma solução segura é sempre adotada como refúgio em relação a uma reestimulação ambiental. Adotou nesse momento uma solução segura e sobreviveu. A sua solução segura tornou-se no seu dado estável. Anda pendurada dela desde essa altura. É a computação, a ideia fixa que ele usa para lidar com a vida.

O dado estável foi adotado em vez da inspeção. A pessoa parou de inspecionar, fugiu de inspecionar, fugiu de viver. Pôs ali o dado como substituto para a sua própria observação e para superar a vida e, nesse momento, iniciou uma acumulação de confusão.

Aquilo que não é confrontado e inspecionado tende a persistir. Assim, na ausência de confronto, acumula-se massa. O dado estável proibe a inspeção. É uma solução automática.

---

<sup>21</sup> Uma confusão é qualquer conjunto de fatores ou circunstâncias que não parecem ter qualquer solução imediata. Uma mudança imprevista de partículas no espaço.

<sup>22</sup> Até que a pessoa seleccione um dado, um fator em particular dentro de uma confusão, a confusão continua. O que for selecionado e usado torna-se no dado estável para os restantes. Um dado estável não tem de ser o correto. É simplesmente aquele que impede que tudo seja uma confusão e pelo qual os outros dados se alinham.

Assim, aquilo que ele adotou para manejar o ambiente para ele, é aquilo que reduz a sua capacidade para manejar o ambiente.

## Segurança

Todas as pessoas caminham em direção a soluções seguras. Soluções seguras podem ser descritas por elas como "decisões seguras", "tratamento seguro", "ambiente seguro" ou "posição segura".

O mundo está orientado para a segurança. Mas a solução segura é a coisa mais perigosa do mundo pois ela inibe a observação. E tudo aquilo que inibe a observação, destrói.

Para que um indivíduo seja sábio, é necessário que seja capaz de observar o seu ambiente. Também tem de ser capaz de impregná-lo<sup>23</sup>, tem de ser capaz de se identificar com ele e vê-lo nos seus mais ínfimos pormenores e origens.

Aquilo que reduz a sua capacidade para manejar o seu ambiente, por mais estranho que pareça, é aquilo que adotou para manejar o ambiente por ele.

A computação de sobrevivência é, em primeiro lugar, uma solução tremenda que a pessoa acredita que, se perturbada, acabará com a sua sobrevivência. É sempre uma solução aberrada<sup>24</sup>, existe sempre em tempo presente e é parte do ambiente da pessoa. E é algo sobre o qual toda a gente, intencionalmente ou não, está a afirmar que ele está errado causando-lhe a sua insistência em estar certo.

## Um Substituto

Uma computação não é nem uma identidade nem uma ação nem algo que se possua. Na realidade pode gerar identidades, ações e posses. Mas esses factos são só uma indicação da computação que lhes deu origem.<sup>25</sup>

É uma ideia e uma ideia é a coisa que mais facilmente substitui um Thetan. Basicamente não tem qualquer massa, mas parece também conter alguma sabedoria e, portanto, substitui facilmente um Thetan. Assim, a ideia, o dado estável que adotou, é um substituto para si próprio.

Isto é de tal forma verdade que muitas vezes falamos com pessoas com tantas ideias fixas, que é impossível qualquer discussão com elas pois, na realidade, não estamos a falar com o Thetan, mas sim com um enredado de computações "pré-fabricadas".

O simples facto de "possuir" uma mente indicia que, nalgum ponto do seu percurso, encontrou essa solução para melhor sobreviver, para que a mente fizesse o trabalho por ele.

Existe então, é claro, uma computação de sobrevivência subjacente à posse de uma mente e, como é norma nessas computações, não resolveu nada, impede-o de observar diretamente o seu passado e faz perdurar a sua condição degradada no presente.

## Maquinaria

Mas não é tudo.

Tal como a sociedade moderna procura maquinaria e apetrechos que lhe facilitem a vida, também o Thetan sempre procurou substitutos para não ter de "trabalhar" tanto.

Sendo "Mestre" do seu próprio universo, aí construiu todo o tipo de criações que solucionassem os problemas que foi encontrando durante a sua longa pista. Não estou a falar em sentido figurado. A maquinaria que criou

<sup>23</sup> Um tetano, não tendo massa nem localização pode ocupar o mesmo espaço que qualquer coisa e, tendo-o feito, analisar o que a constitui.

<sup>24</sup> Desviar algo de uma linha reta. A palavra vem da ótica. Aberrado significa fora da racionalidade, desviado, ilógico

<sup>25</sup> LRH 23/8/66



é constituída por energias e massas que perduram, o acompanham e ocupam uma grande porção da sua mente.

Esta maquinaria segue exatamente o mesmo padrão da computação de sobrevivência: confusão, incapacidade de a enfrentar e criação de um dado estável que a solucione. Mas aqui foi mais longe: criou uma "máquina" que se substituiu a ele na resolução de situações semelhantes no futuro.

Em todas as atividades em que o Thetan se meteu criou aparelhagem deste tipo destinada a resolver as situações para ele. É claro que, não tendo, a partir daí, de enfrentar ele próprio as situações, os fracassos acumularam-se, pois, aquilo que ele cria ou decide para "solucionar" uma situação, é aquilo que o vai impedir de a ver tal como ela é, e resolvê-la.

Nada pode substituir as capacidades nativas de observar e postular do tetan.

Mas, não o sabendo, o Thetan veio sucessivamente a degradar-se de um ser todo poderoso até ser...um ser humano.

## Na Investigação

Na investigação científica, vemos que existem áreas do conhecimento onde existem muitas teorias, mas poucos dados a corroborá-las. Parece que, por mais que a ciência avance, não parece haver nenhuma certeza em alguns campos. Os físicos e outros cientistas não conseguem chegar a nenhuma conclusão.

Talvez então estejam a partir de premissas erradas, dados fixos que "toda a gente sabe," mas que podem estar tremendamente errados.

Sendo ideias fixas vão impedir a sua própria observação e, é claro, vão gerar conclusões erradas.

Um exemplo disso é o cálculo da idade do universo. A ideia fixa é que, estando o universo em expansão a uma determinada velocidade, deve ter partido de um ponto há cerca de trinta bilhões ( $30 \times 10^9$ ) de anos. Uma conclusão totalmente errada, pois, o universo físico é muitíssimo mais antigo e nunca partiu de um ponto!

A computação fixa de toda a ciência moderna é que só existe a matéria e tentam então explicar a matéria com a matéria, criando um círculo vicioso de onde nunca sairão. É a computação de sobrevivência dos físicos que os faz estarem certos quando dizem que nada mais existe além da matéria.

## Na Sociedade

Uma área ainda mais importante de manifestação de computações de sobrevivência é na sociedade em geral. O seu estabelecimento e cimentação em grupos sociais estão na origem de fanatismos, intolerância e guerras.

Os dogmas<sup>26</sup> podem levar à destruição do planeta.

A necessidade e certeza de estar certo leva as sociedades a considerarem outros grupos errados, a considerarem que a sua própria sobrevivência depende da não sobrevivência dos outros e leva-os à tentativa de domínio daqueles que consideram inferiores.

Felizmente para a humanidade, a obstrução à observação que as ideias fixas provocam, tem levado estes grupos a serem dizimados e acabarem por não sobreviver a longo termo embora provocando muitos problemas a curto prazo.

Este carácter de contágio e disseminação de computações de sobrevivência na sociedade pode, no entanto, ser o fator mais perigoso que pode levar à destruição de civilizações.

---

<sup>26</sup> Dogma é uma crença ou doutrina estabelecida de uma religião, ideologia ou qualquer tipo de organização, considerada um ponto fundamental e indiscutível da sua doutrina.

## Capítulo 6 - Grupos

### O Thetan de Grupo

Sendo um Thetan um "nada", são da sua mesma natureza quaisquer ideias, objetivos, ideais, etc.

Tudo aquilo que não é quantificável, mas que identifica uma condição ou qualidade está no seu universo.

A "qualidade" de uma pessoa é o seu Thetan. É isso que é sentido pelos outros quando a descrevem. As suas idiossincrasias, a sua valência, o seu tom emocional, são ditadas pelo corpo, mente e demais cargas acumuladas.

Como vimos tudo começa quando uma consciência infinita se transforma numa infinidade de consciências:

$$\theta^{n\infty} \rightarrow \infty\theta^{ns} = \text{infinidade de Pontos de Vista.}$$

Por vezes vários Thetans ocupam o mesmo ponto de vista sem que nenhum deles se aperceba disso. Isto causa uma condição de inverdade pois cada um julga que é autodeterminado sem se aperceber da influência do outro. Qualquer criação é deste modo impossível de ser vista tal como é, pois, nem sequer se sabe se a sua origem está num Thetan ou noutra.

$$1 \text{ PV com } N^{\theta ns} = \text{MEST}$$

Mas há outro fenómeno que se passa quando Thetans individuais se juntam com a mesma meta, ideal ou tarefa a cumprir.

Quando passamos para os grupos de Thetans, passa-se o mesmo. Aquilo a que chamamos o espírito de grupo, o seu "élan", etc., é a parte teta do grupo, é a sua "qualidade". A sua força, poder ou riqueza são a parte MEST.

Quando vários Thetans se juntam com um objetivo comum esse objetivo torna-se independente de quem o criou e passa a ter vida própria. É claro que é uma criação, um tipo de "clone" cuja razão de existir é o postulado do criador do grupo que foi aceite e concordado pelos outros membros.

Se todos concordam com a meta, ideal ou tarefa haverá então uma criação coletiva que, na verdade, tem a mesma natureza dos criadores pois é simplesmente uma IDEIA, sem massa nem localização. É um Thetan, embora cocriado, e é ele que une os membros do grupo e mantém a intenção do grupo acima das intenções individuais. Chamamos-lhe "Tetano de Grupo" com abreviatura  $G\theta^n$  ou GT (Group Thetan).

Todos temos noção da sua existência embora digamos que é só uma figura de estilo ou um fenómeno "psicológico".

Na realidade ele é tão real como qualquer de nós e tem muita importância na atividade humana.

São vários os nomes usados para identificar este fenómeno, mas ele é sempre visto como um fenómeno "aparente" e sem existência real nem independente do grupo.

Na cultura japonesa usa-se a palavra "Wa" para designar a unidade e conformidade dentro de um grupo social. Interessante é que o mesmo carácter pode significar "Japão".

Hoje em dia designa-se como Egrégora a força espiritual criada a partir da soma das energias coletivas geradas por um grupo de pessoas. O conceito tem várias interpretações nos vários grupos "New Age" sempre mais ou menos metafísicas e "energéticas".

O que se verifica é que esta "egrégora" tem realmente uma identidade independente e sobrepõe-se aos membros do grupo. Influencia-os a todos, une-os, dá-lhes a sensação de estarem integrados em algo maior que eles próprios.

Mas também pode causar muitos problemas. O Thetan de grupo perdura para além dos membros do grupo mesmo depois da meta ou tarefa do grupo ter sido alcançada. Isto deve-se, é claro, à mesma deficiência mencionada quanto aos jogos de universos anteriores: os Thetans nunca desfizeram nada que tivessem criado.

Outro dos problemas com os Thetans de grupo é que permanecem ligados aos seus criadores mesmo quando estes há muito não fazem parte do grupo.

O Thetan de grupo é absolutamente amoral, isto é, perdura as ideias do grupo quer estas sejam construtivas quer sejam destrutivas.

Encontramos GTs em todos os grupos e nações da Terra.

Por vezes um GT surge pelo sentimento de "pertença". Um grupo com algo em comum sente uma afinidade pelos outros membros, existe alguma realidade comum a todos e, portanto, uma comunicação fácil.

Quando um dos membros parece catalisar os ideais do grupo, o GT parece alojar-se nele e ele será o líder ou mestre natural desse grupo.

A absorção de um grupo por outro não é tarefa fácil a não ser que partilhem os mesmos ideais, mas, mesmo assim, têm criadores diferentes e poderá o GT do novo grupo ser apenas um "cacho" de GTs. Então será mais MEST do que teta.

A associação entre grupos só é assim possível mantendo a individualidade de cada grupo num esquema de associação diferente. É sempre possível encontrar pontos comuns entre as culturas de vários grupos. Esse pode ser o ponto de partida para a criação de uma realidade comum o que levará a uma *cooperação* entre eles.

Essa realidade comum pode então dar origem a um novo espírito de grupo (um novo GT) que, em vez de liderar os diversos grupos, seja aceite como *coordenador* das ações de interesse comum.

Isto pode levar os grupos a aceitarem situações de *compromisso*, isto é, em que vejam alguns dos seus interesses particulares serem postos de lado em função do interesse geral dos vários grupos.

A existência dos GTs é do conhecimento geral dos políticos, filósofos e sociólogos embora os designem por outras palavras e o seu conceito seja mal compreendido. Mesmo assim têm-nos em conta principalmente nas decisões dos políticos.

Um exemplo é o plano europeu de miscigenação dos povos europeus com outros totalmente diferentes. Com este plano pretendem abalar as culturas locais e criar, a longo prazo, uma nova cultura europeia resultante da mistura das raças.

Esse também era o plano de Afonso de Albuquerque e outros portugueses: a criação de uma cultura baseada na mesma língua e na criação de uma raça comum. Este ideal fez com que quarenta e seis por cento dos brasileiros sejam multirraciais.

## Os "Deuses"

Mas a existência do GT vai muito para além disto. Eles estão presentes em todas as religiões como...Deuses.

As várias religiões teístas têm criado noções de "Deus" que têm semelhanças, mas diferenças qualitativas. O Deus dos Judeus é diferente do Deus católico e diferente de Alá. Estes grupos religiosos criaram Egrégoras a que chamaram Deus e que tentam impor às outras religiões.

Dizer que tudo isto seja produto da imaginação coletiva não implica que não existam. Implica só que não existiam antes de serem criados pelas respetivas congregações.

O mesmo sucedeu com as religiões da antiga Grécia, Roma, Egipto e Índia. Mas, neste caso, é possível que a criação da sua mitologia seja baseada em algo anterior a eles próprios.

Por mais evoluído que o homem pense que é, na realidade está muito mais errado, em termos espirituais, do que os povos primitivos que acreditavam que tudo o que existia estava imbuído de uma "alma" ou fator espiritual. O "Animismo", anterior às religiões organizadas, está muito mais perto da verdade ao reconhecer que não existe uma separação nítida entre o mundo material e o espiritual.

## Os Thetans de Jogo

Os Thetans adoram jogos. Quer neste universo como nos anteriores ou quaisquer outros tentam sempre estabelecer objetivos a alcançar, regras a cumprir e obstáculos a vencer. Todos os jogos são aberrativos pois, por mais divertidos que sejam, são uma situação artificial.

O normal, para um Thetan no estado nativo, é decidir alguma coisa e imediatamente alcançá-la. Mas isso não lhe dava qualquer divertimento.

Ao decidir metas, regras e obstáculos os Thetans criam automaticamente conceitos que, na realidade, assumem o papel de entidades semelhantes aos Thetans de Grupo. Estes Thetans "são" o próprio jogo e mantêm de pé os elementos do jogo.

Num jogo existe então o seu "hardware", ou seja, os elementos físicos com que se joga e o "software", ou seja, os conceitos em que se baseia o jogo. É este "software" que constitui o Thetan do Jogo.

Embora semelhante ao Thetan de Grupo, ele difere em que não tem em consideração os jogadores: só interessam os objetivos.

Se não forem dissolvidos podem fazer com que antigos jogadores continuem inadvertidamente envolvidos em jogos que há muito deveriam ter terminado.

É isso que observamos muitas vezes em pessoas que estão a continuar ações que não se adaptam às situações presentes: estão a jogar ainda outro jogo que não é o que deveriam estar a jogar.

Pode parecer uma simples situação "psicológica", mas, na realidade, existe aí uma entidade que tem de ser devolvida ao seu momento de criação, isto é, tem de ser *descrita*.

## Capítulo 7 O Planeta Terra

### Os Thetans Perturbadores

Uma civilização estabelecida e ordeira não gosta de imprevistos. A tolerância à confusão é muito baixa. Desse modo, todo aquele que constitua uma ameaça à ordem instituída deve ser controlado.

Esta atitude aplica-se tanto a verdadeiros criminosos como a livres-pensadores. A solução então será colocar esses incômodos em locais onde não afetem os outros e a sociedade. Daí a criação de prisões e manicômios.

Mas quando se trata de um Thetan louco ou incômodo, a situação não é de fácil resolução. Civilizações que conhecem a verdadeira natureza de um ser sabem que não é uma prisão ou um manicômio que o vão deter. Podem fazê-lo por uma vida, mas assim que o Thetan se livrar do corpo, aí está ele a criar problemas metido num novo corpo.

Não é fácil prender um tetan. Os Thetans adoram corpos. Em quase todas as civilizações usam corpos para as suas atividades, mas, fora da Terra, usam um corpo e podem deixá-lo em repouso enquanto usam outro mais conveniente para outras circunstâncias. A solução, numa prisão de Thetans, seria então alterar geneticamente os corpos de modo a “agarrarem” mais fortemente o Thetan e não o deixarem sair a seu bel prazer.

Mas isto seria um incômodo para os cidadãos normais e não impediria o Thetan de saltar para outro corpo na vida seguinte.

A solução encontrada foi a criação de corpos alterados geneticamente que não os deixam escapar durante a vida, colocados em locais altamente guardados contra a fuga destes após a morte.

Esta solução foi usada pontualmente contra alguns supercriminosos em que os seus corpos eram preparados de modo a não os deixarem exteriorizar, mantendo-se vivos por meios artificiais durante, por vezes, milhões de anos. Pelo menos durante esse tempo a sociedade não era afetada por eles.

Aparentemente esta situação é muito antiga e, há muitos milhões de anos, foram preparados planetas, o mais longe possível das principais civilizações, onde raças de corpos geneticamente modificados prendem os Thetans e de onde não lhes é possível a fuga. São os chamados planetas-prisão.

A Terra é um tal planeta.

Foi preparada para isso há milhões de anos. Desde tempos imemoriais as civilizações galácticas têm despejado Thetans indesejáveis neste planeta.

Mas porquê foi escolhido este planeta?

### Pequena História da Terra

A situação da Terra é muito peculiar. A sua localização em relação ao Sol permite ter uma temperatura constante e ideal para a vida de corpos orgânicos, cuja genética é mais fácil de manipular. As condições existentes são de tal modo permanentes e sem variação, que um corpo bem-adaptado a elas não sobreviveria em mais nenhum local.

Isto tornou-o ideal para experiências de manipulações genéticas e criações de novas formas de vida relativamente estáveis pois a baixa radiação não provoca grandes alterações genéticas.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Na realidade isto contraria toda a teoria da “Evolução das Espécies” pois, para além de pequenas adaptações às condições locais, pouca ou nenhuma alteração se tem verificado na genética de cada espécie.

A quantidade de diferentes formas de vida criadas está bem patente ao nosso redor.

Desde há milhões de anos que foram gerados corpos adaptados a serem usados pelos Thetans e existiram comunidades e civilizações na Terra desde esses tempos.

A variedade de vegetação e espécies animais habitando cenários verdadeiramente maravilhosos, tornou-a, há milhões de anos, num dos melhores destinos turísticos da galáxia.

No entanto, por várias vezes, guerras e catástrofes naturais quase obliteraram totalmente a vida na Terra. Mas a civilização recuperava e a Terra continuava a ser um planeta maravilhoso.

Porém, há cerca de setenta e cinco milhões de anos, mercê de uma ação criminosa, quase toda a vida foi destruída, todos os corpos humanos pereceram tendo-se seguido um período de milhões de anos de alta radiação ambiente. Durante esse período a Terra foi um planeta desabitado, destruído e desértico, onde só sobreviveram as espécies mais resistentes.

Assim que a radiação baixou, o planeta foi considerado ideal para ser transformado em "*Estabelecimento Prisional*". Isto porque o sistema solar se encontrava na periferia da Via Láctea, longe das rotas intergalácticas e de possíveis interferências, por ter passado a ser um planeta inabitado, e por ter criado na galáxia uma má reputação que dissuadia outros povos de o visitarem.

Foi então povoado com todo o tipo de raças existentes nas civilizações anteriores. Pretendia-se com isso que os Thetans assumissem o tipo de corpo a que estavam mais habituados. Porém, os novos corpos foram preparados para não deixarem os Thetans exteriorizar durante a vida.

## As medidas de Segurança

Para que um planeta possa servir de campo de concentração, tem de ser preparado para isso.

À volta do planeta foram montados campos anti fuga destinados a capturar qualquer Thetan que tentasse passar. Esses campos funcionam apenas com Thetans com "massa" e comprimento de onda. Isto é, espíritos suficientemente degradados para se identificarem com alguma matéria.

Teoricamente, se estivessem limpos, então poderiam passar pois já não constituiriam uma ameaça para as outras civilizações.

Por outro lado, a saída de Thetans com corpos, isto é, vivos, foi resolvida (em parte) com a montagem de uma cintura de alta radiação à volta da Terra que conhecemos como os dois *Cinturões de Van Allen*, descobertos em 1958, e um terceiro descoberto em 2013. Estes cinturões, tendo a forma de um toro, deixam, no entanto, vastas áreas a norte e a sul limpas de radiação.

Mas existem estações permanentes que monitorizam a atividade do homem no espaço, controlando e eventualmente evitando o contato com outras civilizações.

Para manter os Thetans a voltarem a ocupar um corpo na Terra quando o anterior morria, foram estabelecidas várias centrais de *implantes*.

Um *implante* é uma técnica de submeter um Thetan, forçando-o a aceitar memórias falsas, objetivos diferentes dos seus, etc., basicamente pondo-o a fazer aquilo que o operador quer que ele passe a fazer.

Assim que um Thetan sai de um corpo que já não consegue usar, é-lhe apresentado um caminho que o alicia a ir a uma estação de implantes onde lhe é dado um corpo (energético ou de outro tipo) sobre o qual são lançados vários campos eletrônicos em conjunto com imagens que pretendem substituir a memória do Thetan e dar-lhe um novo objetivo. Seguidamente é libertado desse corpo e mandado ocupar outro na Terra.

Essas estações existem em muitos locais da Terra, em zonas subterrâneas e submarinas, bem como nos planetas vizinhos.

Mas ainda subsiste o problema de prender os Thetans ao seu próprio corpo e impedi-lo de saltar de um para outro.

Isso foi em parte conseguido com a manipulação genética das raças com o estabelecimento de zonas no cérebro destinadas a não permitirem a saída do tetan.

Os ventrículos cerebrais, tento associado um vórtice que "chupa" energias para o seu interior, funcionam como uma absorção do tetan.

Na realidade esse mecanismo tem falhas nem sempre funcionando e permite por vezes (numas raças mais que em outras) a exteriorização do espírito.

Sabendo isso, outras armadilhas foram estabelecidas na Terra.

## As Armadilhas Terrestres

A absoluta necessidade de manter os Thetans presos a corpos implicou, para além da manipulação do corpo, o estabelecimento de um tipo de energia no ambiente, praticamente indetetável por meios científicos atuais, cuja frequência está projetada para colar um Thetan ao corpo.

Vejamos algumas das descobertas sobre as radiações existentes na Terra:

Em 1923 Frank Prentice patenteou um aparelho que gerava uma boa quantidade de eletricidade entre o ar e a terra provando assim a existência de um campo elétrico permanente na Terra.

Em 2007 Louis Lanzerotti e David Thompson descobriram um campo eletromagnético entre a Terra e o Sol com uma frequência de vibração entre 0,4 a 18 ciclos por hora.

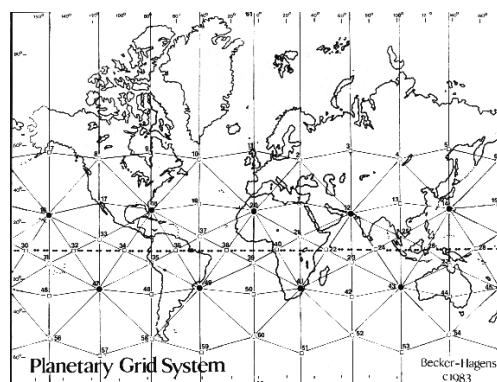
Schumann descobriu em 1952 um campo eletromagnético que rodeia a Terra até cerca de 100 km de altura que, na altura da descoberta ressoava com uma frequência de 7,83 ciclos por segundo, tendo vindo a aumentar para 11 ciclos nos anos 90 e hoje em dia vibra com a frequência de 13 ciclos por segundo.

Todas estas energias poderiam afetar o Thetan, mas, na realidade, afetam mais as condições climáticas bem como a estabilidade ou instabilidade da crosta terrestre. Podem mesmo alterar a noção de tempo, visto um Thetan acompanhar o tempo do universo físico através da sua vibração.

Desde há muito tempo que são discutidas, pelos místicos, outras energias ou correntes eletromagnéticas que percorrem a Terra como uma teia num padrão conhecido como as Linhas Ley<sup>28</sup>.

Os pontos de cruzamento destas linhas Ley são considerados como locais mágicos e neles estão construídos alguns dos principais monumentos megalíticos, pirâmides e catedrais.

Mas na realidade, o misticismo que acompanha esta teoria é uma forma de prender ainda mais o tetan. Os conceitos de que trata são o "corpo astral", os "chacras", etc. como sendo isso o espírito humano. Pretende-se que os espíritos se harmonizem com a vibração dessas energias e assim atinjam estados superiores de consciência. É claro que a sua harmonização com essas vibrações o prende ainda mais ao universo físico e ao corpo!

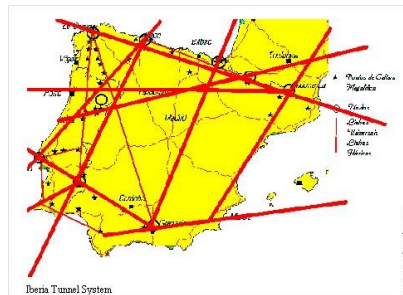


Linhas Ley

<sup>28</sup> O conceito de Linhas de Ley foi originado por Alfred Watkins no seu livro *Early British Trackways e The Old Straight Track*. Watkins também se baseou em ideias anteriores sobre alinhamentos; em particular, citou o trabalho do astrônomo Inglês Norman Lockyer, que argumentou que alinhamentos antigos podem ser orientados para o nascer e o pôr do sol nos solstícios.

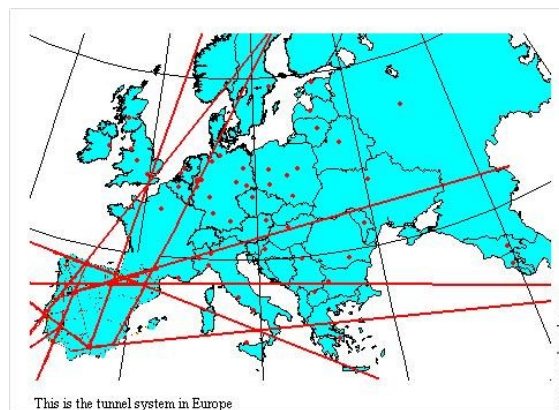
Todas as filosofias e religiões da Idade Nova (New Age) são religiões do corpo e para o corpo. É tão difícil para o homem conceber um estático que tem sempre tendência a associar-lhe energias, luz e outras complicações.

Existem correntes de energia subterrâneas que percorrem todo o mundo num sistema de túneis. Nos cruzamentos existe maquinaria muito antiga, mas ainda operacional, produtora de ondas eletromagnéticas (ou semelhantes) que provocam muitas vezes constantes dores de cabeça nas pessoas que habitam nas imediações. O sistema percorre o mundo a mais de mil metros de profundidade, encontra-se quebrado nalguns pontos, inoperacional noutros e produz um tipo de energia que, aparentemente, para se tornar mais eficaz, necessita de "antenas". Encontramos assim, ao longo das linhas de energia, menires, construções megalíticas, picos naturais e artificiais.



Sistema de Túneis na Ibéria

Todo o mundo é percorrido por estes canais de energia. É talvez este sistema que os místicos detetaram, mas, de nenhuma maneira tem a disposição alinhada e ritmada dos mapas das linhas Ley. Pelo contrário, parece uma disposição um pouco ao acaso, como se feita em várias épocas diferentes, acrescentada, reparada e com subsistemas acrescentados posteriormente.<sup>29</sup>



Sistema de Túneis na Europa

Louis Charpentier sugeriu que as antigas estruturas megalíticas agiam como instrumentos de vibração, acumulando e ampliando as vibrações telúricas agindo como uma caixa-de-ressonância.

O verdadeiro objetivo dos monumentos megalíticos era a amplificação dessas frequências de energia. Esse tipo de energia é de um tipo desconhecido neste momento na Terra pois consegue ser conduzido e ampliado por materiais não condutores de eletricidade como o granito e outras rochas.

Mas, embora o nosso conhecimento presente não explique a natureza destas energias, os corpos reagem a elas de várias maneiras. Podem induzir estados de "êxtase" ou bem-estar profundo que convidam o Thetan à interiorização total! Por outro lado, quando contactadas mais intimamente parecem exercer uma função de extração da energia anímica, provocando cansaço e diminuição da vida.

<sup>29</sup> Em 2013 Heinrich Kusch, arqueólogo alemão, descobriu a existência de túneis que se estendiam da Escócia até à Turquia.



De qualquer modo, o seu verdadeiro objetivo é prender os espíritos a corpos! Desse modo podem ser controlados e sabe-se sempre onde estão. Os planetas-prisão precisam, é claro, de um sistema deste tipo!

## O Papel dos "Guardas"

Várias órgãos de soberania nesta galáxia e noutras, acreditam que é absolutamente necessário manter certos tipos de Thetans prisioneiros em sítios onde não perturbem a ordem. Como é impossível matar um Thetan e não têm qualquer tecnologia para os recuperar, não têm outra solução para eles.

Para estes órgãos, a degradação do sistema de "contenção" dos prisioneiros é um problema gravíssimo que urge resolver. Toda a sua investigação se canaliza para novos métodos de controle mental ou telepático e sistemas de monitorização dos presos.

A manipulação genética também não é desprezada como forma de conseguir uma maior união entre corpos e Thetans bem como a geração de novas doenças, novas drogas, novos problemas e distrações que obriguem as populações a dedicarem-se prioritariamente à sobrevivência imediata dos seus corpos e que os impeçam de serem mais livres espiritualmente.

Qualquer membro de uma sociedade extraterrestre sabe o perigo que representa para as suas capacidades espirituais vir à Terra. Por isso, o grupo que a mantém como prisão usa clones com uma fraca capacidade espiritual e que são comandados à distância pelos seus criadores.<sup>30</sup>

Têm, no entanto, um problema: os clones que usam são pouco evoluídos e uma das vertentes da sua investigação genética pretende o desenvolvimento de clones melhores e que passem despercebidos entre a população terrestre enquanto continuam a ser controlados pelos guardas que não se arriscam a descer à superfície.

A maioria dos alienígenas de que ouvimos falar pertence à facção que pretende que a Terra continue a ser um campo de concentração. A sua atuação está assim orientada para o desenvolvimento de melhores meios de controle, bem como a investigação de meios para melhor fixar os Thetans aos corpos. Outra ação importante que têm exercido ao longo de toda a história da humanidade é o corte de qualquer desenvolvimento que conduza esta sociedade ficar ao mesmo nível das outras civilizações, para além de nem pensar que descubram a verdadeira situação da Terra.

Falamos dos "guardas" como seres totalmente maus. Não são piores que os guardas prisionais, os juízes e os procuradores do ministério público que pensam que a única solução é manter os criminosos bem presos de modo a não afetarem o resto da sociedade. Mas, é claro que, em regimes ditatoriais, junto com os criminosos também se encarceram os rebeldes.

Os guardas vêm os terrestres como seres totalmente maus, degradados e perigosos para as restantes civilizações. Vêm, como sua missão, manterem-nos presos aqui.

É claro que a maioria da população das civilizações galácticas desconhece a existência de "Planetas-Prisão" tal como a maioria dos Alemães desconhecia a existência dos campos de concentração.

A relação entre estes alienígenas e alguns governos da Terra é de pequena monta. Houve realmente alguns acordos que lhes permitiram continuarem os seus ensaios em troca de muitas promessas aos governos, mas pouca transmissão de tecnologia. O próprio objetivo da sua missão na Terra não é revelado pois nem faria sentido para o comum dos terrestres.

Mas outra das funções dos guardas é preservar a integridade da "prisão" pois esta tem uma função útil dentro da sociedade galáctica e, como tal, deve ser defendida e mantida operacional.

Vemos assim, os próprios agentes que mantêm os Thetans presos, assumirem funções de guardas fronteiriços, impedindo o controle do planeta por outras forças, evitando desastres planetários, etc.

Mas não conseguem controlar tudo e alguns extraterrestres que desconhecem a situação, têm conseguido passar pelas suas malhas visitando esporadicamente a Terra. Alguns grupos estabeleceram-se mesmo aqui

---

<sup>30</sup> O filme "Avatar" ilustra de modo notável esta metodologia.

tendo, porém, sido eventualmente aniquilados. Há registros de guerras espaciais em que os possíveis conquistadores foram escoraçados daqui.

Contrariamente ao que se possa pensar, os monitores da Terra não são adeptos da existência de um governo mundial ou qualquer tipo de unificação das raças em torno de um ideal político, administrativo ou religioso. Pelo contrário, através dos tempos, têm tido um papel ativo na dissolução de impérios ou organizações internacionais e continuarão a ter.

## Outros Pontos de Vista

Entre os alienígenas existem grupos (minoritários) que desejariam libertar a Terra pois sabem que já existe tecnologia para resolver os “inadaptados”. Alguns Thetans destes grupos estão tão elevados espiritualmente que podem vir à Terra sem serem grandemente afetados.

Outros, levados pelo desejo de bem-fazer vieram e, cá ficaram...

Outros grupos pensam que chegou a altura de atuar de outro modo e “abrir as portas” da prisão.

No entanto confrontam-se com um enorme problema: há muito boa gente na Terra, mas também muita gente verdadeiramente má!

Os piores criminosos desta galáxia foram despejados aqui. Aqui foram colocados todos os indesejáveis durante milênios.

É incrível o interesse que tem a criminalidade para o ser humano. Muitos canais de TV só passam filmes sobre crimes e violência. Será para que se faça alguma forma de catarse? Penso que não. As audiências ditam a frequência desse tipo de programas.

Podemos pensar que o Thetan é mesmo assim, mas não! Fora da Terra as civilizações são bastante pacíficas e os Thetans não são controlados como aqui. Têm a noção do bem e do mal e não alinham em grandes injustiças. Os grandes ditadores não conseguem grande aderência.

## A Libertação?

Durante os últimos 100 anos, novas ideias têm surgido. Os físicos estão cada vez mais próximos da verdadeira natureza do universo.

Por outro lado, foi desenvolvida uma verdadeira tecnologia de limpeza espiritual que tem ainda um curto tempo de vida.

Entretanto, a desconfiança quanto à ideia de libertação dos Thetans, levou ao seu controle pelos mandatários das forças prisionais, a fim de que essa libertação não implique a fuga da prisão. É desejável a melhoria das capacidades dos seres de modo a que a sociedade se torne mais ordeira, mas todos devem manter-se dentro dos muros!

A libertação só pode assim ser obtida a título individual: ascender até um ponto em que a pessoa não seja afetada pelos mecanismos de controle, não fazendo grande alarde sobre o que se está fazendo.

Qualquer movimento ou descoberta que possa levar a uma diminuição da segurança dos “muros” da prisão é cortada pela raiz. A própria melhoria das condições de vida que permite tempo livre para uma evolução espiritual, tem um tempo de vida limitado. Os prisioneiros devem estar sempre preocupados com a sua sobrevivência imediata!

Qualquer religião que defina a inferioridade do homem perante um Deus, que fale de anjos, demónios e outros seres “luminosos”, que lhe diga que ele “tem” uma alma, é bem-vinda! Todo o movimento que lide com “energias” etéreas, com a identificação do ser com essas energias, com demonstrações quase mágicas do poder dessas energias, é bem-vinda.

Toda a possibilidade de vida fora da Terra é ridicularizada pois, se os Thetans pensarem que só há corpos na Terra, voltarão sempre aqui para assumirem um novo lugar na mesma prisão.

Qualquer filosofia que tente levar o ser à sua verdadeira natureza, deve ser destruída! Um ser totalmente limpo, um ser que seja só um “Ponto de Vista”, sem comprimento de onda, sem massa, sem localização no espaço nem no tempo, não pode ser controlado pelos seus mecanismos e, é claro, consegue fugir da prisão.

## A Situação Atual

Resumindo o que se disse, temos:

1. A Terra é um planeta usado como um campo de concentração para Thetans.
2. Para evitar a fuga na área de entre-vidas, existem estações de implantes onde o Thetan se apresenta e lhe é dado um implante de esquecimento, por vezes uma falsa pista temporal, e é libertado para procurar um novo corpo. Existem inúmeros implantes a serem usados nesta zona do universo em particular.
3. Para além disso a zona da Terra é rodeada de campos de energia monitorizados por guardas pertencentes ao corpo de manutenção do sistema, com o intuito de apanhar qualquer Thetan que queira sair.
4. O planeta foi preparado com uma rede energética, cuja frequência está projetada para colar um Thetan ao corpo. Encontramos, ao longo das linhas de energia dessa rede, menires, construções megalíticas, picos naturais e artificiais.
5. Esta função da Terra não é do conhecimento geral das civilizações galácticas.
6. Os encarregados da manutenção deste campo de concentração são apenas um dos tipos de alienígenas que já se manifestaram aos investigadores deste campo, embora sejam os que tem maiores capacidades espirituais.
7. Os sistemas de segurança descritos em 2 têm vindo a degradar-se ao longo dos séculos devido a:
  - a) Bombardeamentos maciços a estações de implantes (feitos por outras forças galácticas), principalmente após o fim da Idade Média, provocaram a diminuição da implantação entre vidas, embora se mantenham os sistemas que funcionam automaticamente. Mais recentemente a libertação, através de tecnologia de libertação espiritual, dos Thetans que controlavam muitas estações, deixou-as inoperacionais;
  - b) O mesmo sucedeu com os guardas dos campos energéticos que rodeiam a Terra, embora estes se mantenham ainda a atuar automaticamente sobre quem abandona o corpo, projetando imagens de túneis de luz, etc.
  - c) Ao longo dos séculos a maquinaria produtora da frequência energética destinada a prender os Thetans ao corpo diminuiu de eficiência, permitindo muitos casos de exteriorização e aumento de poderes espirituais.
8. Esta alteração levou a uma intervenção mais direta e, por vezes às claras, dos responsáveis pela manutenção, numa tentativa de manter a prisão e o controle usando, entre outros, os seguintes métodos:
  - a) Desenvolvimento de controle mental (direto ou através de maquinaria) com o apoio de renegados da raça humana (militares, cientistas e políticos) que pouca importância ou poder têm a não ser servirem de “representantes” para esta atividade;
  - b) Desenvolvimento de novas epidemias, cataclismos, guerras, etc., que diminuam o crescimento das populações de modo a tornar mais fácil o seu controle;
  - c) Criação de “crises” financeiras e económicas artificiais que mantenham as populações num estado de medo permanente, ocupadas só com a sobrevivência imediata, sem tempo para uma ascensão espiritual.
  - d) Desenvolvimento de aparelhos baseados em nanotecnologia e aprovação de leis que permitam o seu uso generalizado de modo a controlar as pessoas e (oferta dos alienígenas) emitindo radiações que colem o Thetan ao corpo e controlem sempre onde ele se encontra.
9. Não estando estas medidas a funcionar com a rapidez necessária (devido talvez à maior libertação dos seres humanos provocada pelas alterações descritas em 7), está colocada a hipótese da solução final, algo que já foi aplicado várias vezes no passado.

## A Solução Final

Existem indícios de que a vida no planeta já foi quase completamente extinta, e recomeçada, cinco a sete vezes ao longo dos últimos milhões de anos.

A última vez foi entre 10 a 15 mil anos antes de Cristo. Há algumas evidências de que, antes da extinção, a civilização existente era universal (a mesma escrita, a que se convencionou chamar pré-sânscrito, aparecem em todas as regiões do globo) bem como tecnicamente altamente desenvolvida.

Na chamada “*Arqueologia Proibida*<sup>31</sup>” aparecem artefactos humanos com datações impossíveis para a arqueologia clássica: muitos milhões de anos antes do chamado aparecimento “oficial” do homem sobre a terra.

Parece assim que a humanidade tem atravessado repetidos ciclos de desenvolvimento, apogeu e morte.

É por isso que, por mais mecanismos de controle que se montem, um planeta-prisão não consegue limitar os Thetans: a sua criatividade é tal que rapidamente ultrapassam tudo e desenvolvem de novo uma civilização!

Mas, num campo de concentração isso não pode suceder e, se os Thetans se aproximarem demasiado do nível de desenvolvimento das outras civilizações galácticas, será necessário aplicar-lhes a “solução final”: a destruição da civilização e a volta ao estado de luta pela sobrevivência primária.

É este um dos cenários que mais uma vez se nos apresenta: a destruição total da civilização humana.

Intuitivamente o homem sabe-o e daí a quantidade de filmes e “previsões” sobre o fim do mundo. Talvez essas memórias estejam muito enterradas e venham à superfície na altura em que as condições do ambiente se assemelhem às alturas no passado em que tal sucedeu.

## As diferenças.

Apesar de o desenvolvimento atual da tecnologia não ser aceitável para os monitores deste campo de concentração, algo de diferente se passa desta vez.

Desde há cerca de 2.500 anos que vêm sendo tentadas na Terra tecnologias de melhoramento espiritual com maior ou menor resultado.

Aparentemente isso não se passou em ciclos anteriores. O que se passou foi um desenvolvimento técnico na linha a que poderíamos chamar “física esotérica” com a descoberta de tecnologias anti gravidade, controle absoluto sobre a matéria, etc. Essas descobertas não levaram à sua utilização para qualquer melhoramento espiritual, mas sim para maior controle e poder.

Desta vez essa “física” foi-nos vedada até recentemente, mas agora os cientistas começaram a analisar a possibilidade de outras realidades que costumávamos considerar “ficção científica”. Esses avanços podem alertar ainda mais os nossos monitores para a necessidade premente de acabar com a civilização atual.

Durante o ciclo civilizacional em que nos encontramos várias foram as organizações que enviaram voluntários à Terra com o fito de impedir a necessidade de destruição final da vida.

Os sistemas descritos anteriormente não permitiram que eles se recordassem muito bem do que tinham vindo fazer, mas, mesmo assim, mantiveram algum conceito da sua missão e deram origem a religiões, códigos de ética, filosofias de vida e, finalmente, uma tecnologia viável de limpeza do espírito humano. Esses missionários sabiam que já não conseguiriam sair, mas mesmo assim vieram.

Só num local como este poderia ser desenvolvida uma tal tecnologia. Só no meio dos seres mais degradados se poderia descobrir a verdadeira fonte da degradação.

Mas tal só foi conseguido num curto período de menos de 50 anos, aproveitando uma altura em que houve uma momentânea libertação de jugos ditatoriais, acompanhada de uma diminuição da necessidade de luta pela sobrevivência.

Tal trabalho teve um impacto enorme na civilização atual embora de forma aparentemente não relacionada com a sua verdadeira origem.

As pessoas alteraram esse trabalho, deram-lhe outros nomes, mas aproveitaram pequenos pedaços da tecnologia para aplicação aos mais diversos campos.

---

<sup>31</sup> Livro de Michael Cremona reunindo os achados arqueológicos mais antigos que não aparecem na História oficial da humanidade.

Não estamos a falar das correntes da "Nova Era" com grandes filosofias e explicações do universo, mas sem tecnologias práticas que levem a uma verdadeira reabilitação dos Thetans.

Fora daqui o impacto é notável: seres perfeitamente "reabilitados" começaram a surgir nas mais diversas civilizações e, o mais estranho de tudo, vinham da Terra.

O interesse por este canto remoto da galáxia recrudescceu e passaram a surgir inúmeras naves que, por curiosidade ou em missão de reconhecimento, tentam entender o que se passa.

Essa é talvez a nossa maior defesa. Embora esses visitantes pouco mais saibam sobre o que se passa do que o homem comum, sabem pelo menos que alguma coisa se está a passar. E não me parece que vão deixar destruir uma civilização sem primeiro descobrirem o que se passa e como podem aproveitar-se disso.

Por outro lado, a mentalidade pesada e automática dos guardas que, por vezes, têm a mesma função há milénios, não deixa grandes esperanças. O seu ponto de vista é que alguém anda a libertar criminosos e isso não pode ser.



## Capítulo 8

### O Fator Humano

#### Os tipos de Seres

Depois de analisarmos a história e a situação geral do planeta, falta-nos saber que responsabilidade tem o ser humano em tudo isto.

Embora a situação de um planeta-prisão esteja longe do ideal, não explica a falta de solidariedade para com o semelhante nem as guerras constantes.

Mesmo que os Thetans fossem reduzidos à condição de animais, presos num corpo e sem consciência de si mesmos, obedeceriam às normas dos restantes animais, sem crises (a não ser as provocadas pelos elementos naturais) nem guerras entre si.

As forças de contenção do planeta funcionam de forma quase automática e mediante regras muito fixas. Isto quer dizer que, se conhecermos as suas regras, sabemos sempre identificar a sua atuação e sabemos até onde podemos ir. As antigas religiões codificaram muito bem as limitações dos homens face a "Deus" ou aos "deuses".

A situação de falta de previsão do futuro, a incerteza de certos períodos, mais se assemelha a estarmos sujeitos ao bom ou mau humor de deuses loucos.

Todos já ouvimos falar das várias teorias sobre quem controla o mundo, o que está a ser escondido às populações pelos governos, etc. Mas poucas destas teorias se mostraram válidas como as verdadeiras fontes de supressão do planeta.

Como analisado anteriormente, as influências exercidas sobre os Thetans são poderosas, mas exercem-se individualmente: uns têm-nas mais ativas que outros.

No entanto alguns dados são pertinentes para que possamos diferenciar entre os aliados e os inimigos, entre os que fazem avançar as sociedades e os que as atrasam ou mesmo destroem.

Podemos comparar qualquer atividade a um jogo onde existem objetivos (o que se quer alcançar), barreiras (as normas e opositores) e liberdades (aquilo que se pode fazer).

Podemos categorizar os intervenientes em qualquer jogo do seguinte modo:

1. *Fazedores de Jogos* (não têm regras). Estes são os que inventam os jogos e respetivas regras, mas não se envolvem neles.
2. *Jogadores* (jogam conscientemente, isto é, conhecem as regras e obedecem-nas)
3. *Ajudantes de Jogadores* (jogam inconscientemente, obedecendo e colaborando com os jogadores, mesmo sem conhecerem as regras),
4. *Peças do Jogo* (desconhecem as regras, mas obedecem às dos jogadores sem sequer saberem quais são),
5. *Peças Quebradas* (apenas presentes no jogo, mas pouco ou nada jogam).

Na verdade, no jogo global da atividade humana, encontramos muitas *Peças* e *Peças Quebradas*, alguns *Ajudantes* e muito poucos *Jogadores*.

São assim muito poucos os que conhecem as regras que regem o jogo, e que aparentemente lhes dão início, os gerem e os terminam. Uma grande parte apenas obedece sem conhecer as regras e a grande maioria está apenas presente na cena global, isto é, faz parte do cenário.

Podemos dividir a população terrestre em três grupos quanto à sua influência na situação da humanidade:

- A. Elementos que contrariam e dificultam a vida das sociedades terrestres;  
Não se trata aqui dos opositores num jogo, mas sim aqueles que dificultam qualquer jogo onde se metem.
- B. Elementos presentes que é necessário ter em conta, mas que são neutros quanto à orientação da vida humana.
- C. Elementos que ajudam ou favorecem a vida da sociedade terrestre;  
São os elementos que contribuem para qualquer jogo onde estejam inseridos.

## Os "Negativos"

Os elementos que estorvam a vida das sociedades terrestres podem ser agrupados em três tipos básicos, quanto aos seus motivos e sanidade:

### 1) Os "Antissociais"

Cerca de vinte por cento da população tem intenções contrárias ao bem comum. São os chamados "antissociais". São paranoicos na medida em que pensam que se não atacarem e tentarem destruir os outros, serão destruídos por eles.

Não podemos contar com eles pois, mesmo que se apercebam da situação existente, a sua preocupação é defenderem-se a si próprios e tentarem controlar todos os outros para que não lhe possam fazer mal.

Uma grande parte deles procura posições perto do poder onde se sentem mais protegidos. Acabam assim por trabalhar para os grupos contrários ao bem-estar da sociedade ou, quando estão perto de grupos de boas intenções, tudo fazem para, ocultamente, travarem essas intenções.

Parte deste grupo (cerca de um décimo) exibem permanentemente estas características. Os outros nove décimos deixam-se influenciar por aqueles e comungam umas vezes as mesmas intenções, outras têm períodos em que agem de boa-fé. São instáveis visto que por vezes são "antissociais" e outras são "sociais".

Felizmente, estas pessoas não conseguem nunca levar totalmente a cabo as suas más intenções. Por baixo de toda essa atividade nociva está um espírito fundamentalmente bom, e essa dicotomia não permite a conclusão das ações totalmente más.

A identificação deste tipo de seres é importante embora difícil. Mas, conforme se desenvolveu no capítulo 5, a prova final é verificar se eles conseguem admitir ter cometido algum erro.

Um verdadeiro supressivo depende, para a sua pouca sanidade mental, de ter a certeza de estar certo. A simples menção de que poderiam não ter razão leva-os, momentaneamente, a perderem a compostura.

O ser "normal" admite não estar certo em tudo, e tenta corrigir-se. O antissocial não muda em virtude de "tudo estar bem com ele".

Em termos da situação descrita no capítulo anterior, estes são os grandes criminosos e seus acólitos que foram deportados para a Terra.

### 2) Os "Renegados"

Uma parte da população está de tal maneira influenciada pelos seus problemas mentais e pelos antissociais da sociedade, que perdeu o senso de decência e humanidade, e é facilmente influenciada e reestimulada.

Inconscientemente, muitos deles alinham com fações que pretendem o mal da sociedade. Outros estão de tal modo confusos que estão totalmente inoperacionais.

A sua influência é muito grande e são eles os peões das grandes forças em jogo. Manejá-los poderá melhorar as coisas momentaneamente, mas outros ocuparão imediatamente o seu lugar, visto os seus mentores continuarem.



A sua forma de pensar é que “toda a gente é assim” e não concebem que possa haver outro tipo de pessoas com boas intenções.

Alguns já pensavam assim anteriormente à sua vida na Terra e, por isso, as sociedades galácticas acharam que era melhor livrarem-se deles. Outros foram injustamente deportados para aqui e isso levou-os a pensar que “não há nada a fazer”.

### 3) A “Máfia Interna”.

Sendo a Terra um campo de concentração, há sempre indivíduos que, não conseguindo impor as suas ideias noutros sítios, vieram para aqui para controlarem e explorarem os prisioneiros. Têm total desprezo pela raça humana e consideram-se estarem acima dela. Chamámo-lhe “Máfia” pois o controle que exercem é sempre exercido ocultamente e fora das leis.

A sua presença na terra deve-se a “emigração ilegal”, isto é, conseguiram de algum modo entrar no planeta sem serem detetados pelos “guardas”, mas, inconscientemente ou não, continuam a servir os interesses da sociedade de onde vieram.

A sua presença na Terra é relativamente recente, nos três últimos séculos, e deve-se, talvez, a uma diminuição da eficácia do sistema de proteção do planeta.

Embora em pequeno número, mas devido à sua maior consciência por não terem sofrido o mesmo “tratamento” dos prisioneiros, a sua influência é muito grande. Podemos encontrar dois tipos:

#### a) A Nova Ordem.

Esta facção controla os corpos de humanos na política, na economia e nas finanças. O seu objetivo a longo prazo é o controle total dos meios de produção e distribuição.

Raramente se veem a atuar diretamente nos cenários mundiais. São figuras que se mantêm com baixo perfil e não gostam de publicidade. Isto entende-se, pois consideram os humanos inferiores e não gostam de conviver com raças inferiores. São totalmente incapazes de exercer atividades criativas por si próprios e, portanto, usam e sugam a criação dos outros.

Têm uma hierarquia perfeitamente definida e usam os grupos anteriores para levarem a cabo os seus planos, embora os eliminem quando já não são necessários.

#### b) Os Facilitadores.

Chamamo-lhes assim pois “facilitam” e ampliam o trabalho do grupo anterior.

Poderiam ser classificados ainda em duas subdivisões:

1. Os que atuam de forma indireta, usando a publicidade, o controle dos media, etc., a fim de levarem as populações a aceitarem as ideias da “Nova Ordem”. A sua importância é de tal ordem que vários historiadores defendem que se os “Mídea” tivessem atuado de outro modo, muitas guerras se teriam evitado.;
2. Os que atuam de modo direto (físicos e cientistas renegados) usando técnicas de implantação através de equipamentos de ação à distância, técnicas de controle mental direto, estudo de novas armas, desenvolvimento de novas doenças, etc.

Estes grupos constituem mais de um terço da população, e a eles se devem grande parte dos problemas, guerras e impedimentos ao avanço e bem-estar da sociedade.

Lutam pelo controle ou destruição do seu semelhante devido, principalmente, ao seu grande medo de que, aquilo que não controlam, pode vir a controlá-los.

## Os "Neutros"

Cerca de outro terço da humanidade é indiferente ao que se passa. É o cidadão comum, com as suas preocupações do dia-a-dia e que tenta atuar de acordo com os melhores interesses da sua família e amigos. É nesta camada que todos os outros grupos tentam obter apoio. Por vezes conseguem ser motivados para empreendimentos benéficos desde que isso não altere muito os seus hábitos.

No entanto, fazem parte da população que faz funcionar as instituições e que criam neste mundo algo de belo e saudável. Estão em primeiro lugar interessados no jogo da vida, nas suas profissões e interesses. Reagem a tudo o que abale os seus dados estáveis.

Possivelmente são seres injustiçados despejados na Terra e que aqui decidiram não se meterem em mais "sarilhos".

## Os "Positivos"

### A "Gente de Bem"

Os avanços da civilização, a resolução de conflitos e, de um modo geral, todas as ações em direção a uma melhoria das condições, são exercidas por menos de vinte por cento da população terrestre. Por vezes obtêm o acordo dos "indiferentes" e chegam aos cinquenta por cento, equilibrando as ações dos "negativos".

É realmente muito pouco para que a população terrestre, sozinha, consiga manejar o seu próprio futuro.

Entre eles existem filósofos, artistas, contestatários que lutam pela resolução dos problemas dos seres humanos, pelo fim das guerras, das injustiças, etc.

### Os "Religiosos"

Existem seres, místicos e religiosos, que emigraram para a Terra imbuídos de uma missão libertadora, com a ideia de que, através de uma forte ética e autocontrole, os seres voltassem a ser "de confiança" e voltassem ao convívio das outras populações.

É uma atitude de "bem-fazer" e de "tratar das pobres criaturas" ensinando-lhes alguns princípios religiosos. Conseguiram alguma coisa, mas, desconhecendo a verdadeira origem do "vírus", encheram a Terra de conflitos e guerras.

Trabalhavam para um ideal de Paz e Amor, sem qualquer perceção das forças em jogo e, com a sua filosofia, ajudaram os grupos de poder pois fomentaram o conformismo nas populações.

Os religiosos, os profetas, os benfeitores e outros vieram simplesmente sem qualquer técnica. Tentaram manejar as populações unicamente com a Ética.

Foram perseguidos enquanto se pensava que poderiam alterar a situação das populações terrestres. Foram depois tolerados porque de facto não alteram o status quo.

Trata-se de um conjunto de Peças meramente presentes sem grande influência no destino das sociedades, embora já o tenham tido quer negativa, quer positiva.

### Os "Libertadores"

Existem os que vieram com alguma Tecnologia Espiritual e a ideia de libertar individualmente cada indivíduo, que por sua vez depois limpariam os seus próximos. Têm tecnologia, mas são por vezes utilizados pelos outros grupos.

A um nível básico, ensinam as regras básicas da vida, melhor confronto para o ser humano, libertação pessoal, etc.

A um nível mais elevado possuem tecnologia que liberta o ser da sua identificação com a matéria.

Estes grupos estão espalhados por todo o planeta, mas são um pequeno número de indivíduos.

No entanto, devido aos fatores anteriormente mencionados sobre a inter-relação entre todos os Thetans, a sua influência não é de desprezar.

Esta é uma análise resumida da sociedade terrestre. Numa prisão sem guardas internos, com os prisioneiros deixados em liberdade dentro da prisão, o que seria de esperar?



## Capítulo 9

### Os Fatores Externos

#### Uma Visão Global

A terra já pertenceu à confederação galáctica, mas foi posteriormente considerada zona “non grata”.

Fala-se muitas vezes que os extraterrestres estão milhões de anos à nossa frente em termos de evolução. Não é verdade! Essa pode ser a mesma opinião que tem um condenado a prisão perpétua pois vê a vida lá fora evoluir enquanto dentro da prisão tudo permanece na mesma.

O mesmo se passa com a tecnologia usada nas suas naves. Muito pouco tem sido fornecido aos terrestres. As únicas coisas que têm sido feitas são captura de naves acidentadas com o propósito de investigarem como funcionam. Mas a sua física é tão estranha para a compreensão da ciência atual que quase nada daí saiu.

Diz-se que a utilização da fibra ótica foi copiada do sistema usado nas naves, mas é de duvidar pois parece que o controle dos engenhos alienígenas não necessita de qualquer ligação física aparente.

O que compreenderia um habitante da Grécia antiga se desmanchasse o nosso computador? Nada! Isso é o que se tem passado com os físicos encarregues da investigação dos aparelhos alienígenas.

No entanto acredito que alguns avanços tecnológicos têm origem extraterrestre.

Mas qual é a situação geral do universo no que diz respeito a civilizações?

Bom, todo o universo é povoado de uma ou outra forma. As recordações de vidas passadas de muita gente assim o indicam. Há mesmo indicação que não é absolutamente necessário haver planetas para que haja civilizações. Aparentemente já havia civilização antes de haver planetas.

Com a constituição de planetas, estrelas e galáxias houve agrupamentos administrativos que juntaram várias civilizações no que se poderia chamar "Impérios".

Outras juntaram-se em simples confederações como a atual União Europeia. Existem em todas as galáxias tal como existem na Via Láctea.

As formas de corpos não variam muito embora os corpos biológicos se tenham adaptado às condições do local onde vivem.

O problema dos cientistas da Terra já não é a existência ou não de outras civilizações fora deste planeta. Isso é um facto mais ou menos aceite hoje em dia.

O problema é como explicar a visita à Terra de algumas dessas espécies quando as suas terras natais se situam por vezes a milhares de anos-luz.

Esse problema vem, é claro, da ideia fixa de que não é possível viajar acima da velocidade da luz. Mas é claro que é possível, embora não de acordo com a física atualmente existente na Terra.

Estamos a falar de outros seres vindos de locais muito mais remotos, alguns de outras galáxias e que, por diversas razões, têm sido assinalados e outros que, mais importante ainda, nunca foram assinalados.

Não estamos interessados nas suas “raças”, mas sim no espírito que os anima, seu carácter e intensões. Uma vez vêm com corpos outras não.

Vejamos então os fatores e visitantes externos que têm mais influência na situação em que nos encontramos.

#### Fatores de Influência Espiritual.

Quais são as influências externas que se fazem sentir a nível espiritual.

## A "Massa"

Em volta da Terra há uma "massa" densa de "Caso". É constituída por entidades e energias de todos os tipos que, não se conseguindo libertar, rodeiam a Terra até aos escudos que envolvem o planeta. Esta massa influencia todas as pessoas, pressiona-as, mantém-nas infelizes, exerce uma pressão constante de medo, etc.

Por outro lado, parece atuar como um amplificador dos pensamentos e postulados dos grandes Jogadores e Fazedores de Jogos exteriores ao planeta.

## Os Reptilianos (Crocs).

Existem entidades entre nós com o único objetivo de provocarem tumultos, guerras e escravatura mantendo a instabilidade emocional e emoções negativas. Alimentam-se, tal como parasitas, das emoções negativas dos seres.

Alguns residem em áreas subterrâneas, outros "agarram-se" a personalidades (quanto mais potente o ser mais volume têm as suas emoções negativas) ou substituem-se mesmo ao Thetan passando a controlar um corpo e a exercer a sua atividade maléfica sobre os que o rodeiam.

Pertencem realmente à "mente" de uma pessoa, mas, devido a conseguirem substituir-se ao Thetan principalmente em governantes ou executivos poderosos, devem ser tidos em conta nesta análise do cenário.

Os "Crocs" (como lhes chamamos depreciativamente) têm na verdade uma vasta estrutura organizativa.

São meras peças quebradas, mas muito perniciosas. Não existe realmente qualquer noção de jogo, mas favorecem a facção que mais sofrimento provocar.

A sua maior influência é feita através da sugestão de ideias e computações fixas nos seres que controlam sendo assim uma fonte de guerras e fanatismos.

## "Fontes" ou "planeadores"

Existem ainda hoje Thetans que, não estando presos a corpos e sendo ainda relativamente poderosos influenciam a Terra à distância, embora sem grande conhecimento do que se passa aqui. Atuam como criadores e destruidores de jogos sem noção de estarem a jogar com pessoas reais e outros Thetans e sem noção dos sofrimentos que geram.

Eles atuam muitas vezes sobre a "massa" que, por sua vez, atua sobre as populações. Nas crises, a falta de esperança, o desespero, a apatia que existe são emoções assim criadas. Isto é muito importante porque com estas emoções não se resolve nenhuma situação.

Estão organizados em comissões, planeando acontecimentos sem respeito pelos direitos dos Thetans.

Influenciam todos os jogadores, ajudantes e peças do jogo não só na Terra (uma pequena diversão para eles) como nas restantes civilizações.

Tanto podem ser benéficos como prejudiciais à evolução das civilizações. No que nos interessa funcionam como Fazedores de Jogos.

## Jogadores (Apostadores)

Talvez montado pelos "Planeadores", parece haver um jogo de apostas com concorrentes que estão a jogar sobre a Terra.

Experimentam novas técnicas de controle de civilizações através de uma rede com linhas ligadas a cada pessoa. O sistema inclui esferas com função de controle, localizadas nos principais pontos de decisão. Se contactado por um ser humano, o sistema provoca adormecimento e frio.

Os governos executam e o povo cumpre, mas as ordens vêm de outro sítio.

A ideia de "jogo" está sempre presente e é possível que os jogadores não se apercebem de que as peças com que estão a jogar são pessoas.

Trata-se de um tipo de controle das populações diferente do dos Guardas da prisão e do exercido pelas "Máfias" do poder. É um controle exercido como jogo só com a intenção de jogar.

## **Fatores de Influência Indireta.**

### **O Conselho Galáctico.**

Existe uma espécie de Conselho Galáctico, formado por representantes das diversas áreas, confederações e planetas. Não querem fazer grandes alterações, mas sim manterem as suas posições e empregos.

Tentam manejar os conflitos politicamente, sem pôr os beligerantes muito contra eles. Cheios de interesses próprios a defender, no fundo são como os políticos corruptos.

Deveria fazer parte das suas funções a proteção dos chamados "planetas incubadoras" onde as sociedades se deveriam desenvolver normalmente até não haver um grande choque no confronto com outras civilizações.

A Terra é classificada como um tal planeta. Porém tem sido esquecida. Foi também esquecida a sua função desde tempos imemoriais como planeta-prisão.

Fecham os olhos à exploração e interferência na Terra por outros grupos ou, secretamente, por outras civilizações com representação no Conselho.

Ultimamente tem participado no Conselho um membro que se intitula representante da Terra. As suas intenções não são claras, mas serviu para sossegar a consciência dos outros membros ao prestar informações de que não há qualquer problema aqui!

Esta situação leva a que não haja grande coisa a esperar do conselho. A população da Terra e os seus aliados terão de resolver o problema sozinhos.

### **Os Guardiões.**

A Terra foi dotada em tempos imemoriais e quase desde o seu início, de um grupo de Guardiões (algumas culturas chamaram-lhes "Vigilantes") cuja função era impedir interferências no que aqui se passava e manterem a Terra como "Zona Livre", isto é, não integrada em nenhum projeto ou civilização Galáctica.

Funcionam também como um corpo militar de defesa do planeta contra ameaças externas.

Esse grupo foi abandonado pelos seus responsáveis ou estes deixaram há muito de existir. Mas os "Guardiões" mantiveram-se ao longo de todas as vicissitudes e alterações que o planeta sofreu.

A sua solidão e perda de objetivos, sem contactos com as hierarquias de que faziam parte, levou-os por vezes a aceitarem trabalhar para outros interesses e tornou-os corruptos, deixando assim a Terra aberta a todo o tipo de influências externas.

Mas não têm a ver com nenhum dos outros grupos, nem sequer com os guardas prisionais. A sua intenção é normalmente boa, exceto quando percecionam ameaças à sobrevivência vindas dos próprios habitantes do planeta.

Mas, recentemente, este grupo foi acordado e posto a funcionar de acordo com os objetivos iniciais. Alguma esperança para a Terra poderá vir daí.

### **A Patrulha Galáctica.**

A Patrulha Galáctica é um corpo expedicionário de manutenção da paz em toda a Galáxia e dependente do Conselho Galáctico. Apesar de muito mencionada no passado, a sua presença não foi detetada nos assuntos ligados à Terra.

A sua atuação é tão vasta que poderá estar envolvida noutros locais mais importantes para a situação galáctica ou, derivado à situação em que o próprio Conselho se encontra, poderá ter recebido ordens para não se envolver.

### Os “Guardas”

Tal como já se descreveu, à volta do planeta percecionam-se seres que atuam como guardas. Há milhões de anos que fazem o mesmo. São guardas prisionais, evitando deixar os Thetans sair da prisão.

A sua função foi sempre essa: manter o "Campo de Concentração" a funcionar em todos os seus aspetos: vigilância, manutenção das estruturas de prisão dos Thetans e impedir as "fugas".

O seu trabalho é, na maior parte, feito automaticamente há milhares de anos. Podem ser considerados serem tão prisioneiros como os terrestres. Atuam em naves em órbita, estações de Implantes, bases lunares, bases em Marte e outros locais do sistema solar. Obedecem a chefias ainda não identificadas. É possível que essas chefias já não existam devido às alterações políticas sofridas pela galáxia, e por esta atividade ser altamente secreta. No entanto o sistema continua a funcionar automaticamente.

### O Serviço De Manutenção.

Aparentemente, há milhões de anos, uma parte dos habitantes da Terra decidiu que o mais seguro era viver debaixo de terra. A superfície era demasiado perigosa e sujeita a catástrofes ambientais, choques com corpos celestes, etc.

Ao longo de milhões de anos os seus corpos tornaram-se pálidos e os olhos adaptaram-se à pouca luz. Para sua própria proteção, nos contactos com humanos dizem virem de outro sistema pois, se os humanos soubessem que são da Terra, iriam invadir os seus domínios.

São uma raça pacífica e, devido a terem mantido a sua comunidade em paz durante milhares de anos, desenvolveram a ciência até um ponto inconcebível para a sociedade da superfície. A maioria dos clássicos "discos voadores" é deles. As missões das suas naves são de reconhecimento ou intervenção contra ameaças ao planeta quer externas quer das civilizações da superfície.

O seu maior medo é que a verdade seja conhecida pois não têm dúvidas que os psicopatas das grandes nações tentariam conquistá-los para lhes roubar a tecnologia (como tentaram fazer em com a célebre invasão do Polo Sul comandada pelo Almirante Bird que custou inúmeras baixas aos Americanos).

São muito sensíveis à luz solar e atingiram também um alto grau de espiritualidade.

São um grupo do tipo “conservador” que trabalha em função de que as coisas não mudem. Pensam que “o planeta não pode deixar de ser o que sempre foi”.

Pensam que é preciso, de alguma forma, garantir que este planeta se mantenha saudável e com perspectivas de futuro em relação à vida. Têm todas as informações acerca do "corpo Terra" e agem em conformidade com os resultados que obtêm.

Mas o ambiente nesse grupo é confuso e agitado, há opiniões contrárias sobre o que há a fazer e muitas emoções negativas. Em virtude disso, são responsáveis por algum do caos à "superfície".

### Os “Ambientalistas”

São os que defendem que o planeta deveria ser “limpo”, isto é, todos os habitantes humanos mortos para depois eles poderem usar o planeta. Os ambientalistas fundamentalistas podem ser representantes deste grupo, isto é, alguns destes seres podem ter assumido corpos terrestres.

Mas, por outro lado, eles sabem que somos um vírus perigoso e uma vez todos mortos e os Thetans livres, haveria uma "epidemia" galáctica. Por essa razão estão numa constante indecisão, ora causando grandes catástrofes e epidemias, ora parando e deixando aplicar curas. São cruéis e calculistas.

Estão a ser influenciados por outros e interpretam as coisas à sua maneira. Por vezes são negativos e outras vezes positivos.



### Os “Limpadores” e “Recolectores”

Parecem existir seres aparentemente artificiais (criados) cuja especialidade é tentarem fazer desaparecer o que possa contaminar o planeta: restos, lixo, problemas, etc.

Mais tarde foram criados outros limpadores que em vez de limparem, escondem a imundície porque pode ser que venha "a dar jeito".

O objetivo destas entidades é "Manter tudo limpo".

Existe muito boa vontade e "boas emoções" da parte destes indivíduos. Podem ser bastante válidos.

### Os “Pacifistas”

São seres especializados na gestão da informação dada aos Thetans para que estes nunca se irrite uns com os outros. Para isso, às vezes é preciso omitir ou alterar algumas coisas "sem importância".

O seu objetivo é "Manter a Paz".

Poderão servir para gerir informações para o exterior. Ou seja, se for preciso omitir ou esconder algo para proteção dos objetivos dos terrestres, poderão ser usados.

Mas não podem ser usados para mais nada porque só sabem comunicar como gestores de informação, ou seja, tudo o que dizem até pode ser verdade (se for conveniente), mas pode estar incompleto ou ser mentira.

Muitos são detetados pelos "espíritas" da nova Era dando-lhes informações falsas ou deturpadas para que haja "paz e amor".

### Os “Raivosos”

Por estranho que pareça, há também seres que, com a raiva que toda esta situação lhes provoca, fazem os corpos sofrerem com guerras, doenças e crises, numa tentativa de que os Thetans da Terra acordem da letargia em que se encontram.

É possível que tenham origem em grupos que, tendo tentado ajudar o homem, tenham falhado virando-se assim para "soluções" mais radicais. São na realidade meras peças quebradas, embora fora do conjunto humano terrestre.

### A “Máfia Externa”

Existem Máfias de outros sistemas que usam a Máfia interna como intermediária para tirar partido da mão de obra escrava. Vêm sacar o que aqui existe e se produz para traficar com outros sistemas ou planetas. São meros traficantes. No entanto ajudam e reforçam a ação da Máfia Interna.

Também englobamos nesta categoria os extraterrestres que vêm exercer diretamente no planeta atividades que não lhes seriam permitidas em mais nenhum local, tais como experiências genéticas e de controle mental. Como ninguém se importa com o que aqui se passa este é um planeta ideal para atividades ilegais.

### Os "Expansionistas" ou "Conquistadores"

Existem outros seres exteriores ao planeta que não sabem nada sobre a verdadeira situação da Terra, sendo este simplesmente mais um planeta a conquistar e controlar. Têm tentado invadir a Terra usando agentes infiltrados. Têm tido imensas baixas e não sabem porquê.

O povo de Órion tem tentado estabelecer na Terra uma quinta-coluna sem êxito e com imensas perdas.

Há lendas de, no passado, terem tentado uma conquista direta, mas foram vencidos. É possível que o venham a tentar de novo, mas, (nem tudo é mau) os próprios guardas deste "Campo de Concentração" parecem agir também como uma proteção contra quaisquer ideias de conquista do planeta.

Alguns têm assumido corpos na Terra e, embora tenham perdido a noção da sua origem, mantiveram um espírito guerreiro que se manifesta fortemente quando ocupam lugares de liderança.

Em virtude de todos estes fatores não serem do conhecimento do homem ou, quando são, serem encobertos, nada é feito sobre eles sendo a Terra uma terra selvagem à semelhança do Oeste Selvagem do início dos EUA.

## Capítulo 10

### Um pouco de História

#### Os jogos "anteriores"

É um pouco difícil falar de história sobre algo que não tem tempo. Teta sempre existiu e existirá. No entanto as suas criações têm tempo, e são essas que podem ter uma *história*.

Por razões que já abordámos, após o início, isto é, após os Thetans terem assumido uma condição de ser, foi imaginada uma tremenda quantidade de jogos, situações e aventuras. Tal como milhares de escritores a escreverem febrilmente, surgiram histórias sem fim, comédias, dramas, ficção, até ao infinito.

Essas histórias tinham temas. Basicamente os Thetans, como crianças acabadas de nascer, tinham todas as potencialidades, mas nenhum conhecimento ou, melhor ainda, tinham decidido que não tinham nenhum conhecimento.

Havia então que ensaiar, experimentar para saberem como se desenvolveriam na prática os temas subjacentes. Os temas eram simples conceitos de o género "como melhorar ainda mais as nossas capacidades", "como atingir a perfeição", "em que se baseia a confiança", etc. Foi a fase de "planeamento" ou pré-jogo.

Grupos, constituído cada um por um número quase infinito de seres, decidiram então desenvolver cada um desses temas criando universos, personagens e enredos. Deram origem àquilo que chamamos "jogos", atividades com objetivos, barreiras a serem vencidas e liberdades de atuação. Quanto mais difícil fosse atingir o objetivo mais os Thetans aprenderiam e maior seria o divertimento. O sentimento de felicidade inerente a atingir o objetivo prendeu-os de tal modo a esta atividade que se tornaram viciados nela.

Mas esses primeiros jogos, anteriores e fora dos universos físicos, tinham muito mais liberdades e, vencer as barreiras, só dependia da imaginação de cada um. As formas e objetos obedeciam à vontade dos seres de tal modo que por vezes a sequência de acontecimentos se tornava confusa, tal como um sonho que muda constantemente.

O que é muito interessante é como alguns escritores conseguiram recordar parcialmente esses jogos. É extraordinário visto que nessa época não havia mecanismos de memória. Os Thetans não estavam ainda presos no tempo nem fixos a uma só identidade, não tendo assim necessidade de fazer continuamente uma cópia dos acontecimentos (como começaram a fazer quando entraram no universo físico): bastava-lhes voltar atrás no tempo para "recordarem" o que se havia passado.

Mas vislumbres deste tipo de jogos deram origem às histórias da "Terra do Nunca", contos de fadas, e todo o tipo de formas fantasiosas.

Esses jogos ainda não usavam matéria ou energia como a conhecemos, mas criaram a sua base: os fis ( $\phi$ ) e lambdas ( $\lambda$ ) de que já falámos.

#### A Criação do Universo Físico

Foi criada e usada uma tremenda quantidade destes pontos de vista que, uma vez tendo servido o seu objetivo, foi abandonada à sua sorte. Tal como peças que já não são necessárias ao jogo, ficaram, sem objetivo nem utilidade, espalhadas por esses universos.

Tudo isto se passou derivado a um erro básico dos Thetans: incapacidade de completar um ciclo de ação.

Em vez de, após a criação e conclusão dos jogos, libertarem os elementos criados e os fazerem voltar à origem, isto é, a si próprios, abandonaram-nos à sua mercê.

Isto contribuiu em grande medida para a degradação dos Thetans pois, sendo os pontos de vista criados partes deles próprios, a atenção dos Thetans passou a estar, inconscientemente, espalhada por todos os universos.

A quantidade desses pequenos Thetans criados era tão grande que começou a interferir fortemente nos jogos em curso. A quantidade de "lixo" era tão grande que se tornava difícil elaborar novos jogos, com as novas formas cada vez mais misturadas com as antigas, mais se assemelhando os jogos à casa de um desses acumuladores compulsivos.

Tornou-se cada vez mais difícil jogar pois, a maior parte das vezes, já nada obedecia aos Thetans, pois as novas criações estavam misturadas com as anteriores, dele e de outros, abandonadas e agora revoltadas.

Esta nova situação espantou Thetans totalmente poderosos, mas absolutamente ignorantes. Várias práticas mágicas tiveram início a fim de tentarem controlar estas formas resistentes. Numa irresponsabilidade total, atribuíram a criação destes resíduos a uma entidade suprema, isto é, a Deus.

Esta nova matéria que lhes era "dada" obedecia a outras leis e tinha tendência a aglomerar-se em conjuntos de partículas. Desconhecendo que, na sua essência, havia ali pequenos Thetans que eles próprios tinham criado, viam os pontos de vista organizaram-se em partículas elementares, as partículas elementares em partículas maiores, estas em átomos, átomos em moléculas e, por fim, naquilo que vulgarmente se denomina matéria.

Este novo e grande universo que se lhes apresentava passou a ser o objeto de novos e difíceis jogos e, portanto, interessantes.

## Os "Bons" e os "Maus"

Os Thetans são basicamente bons, isto é, tendo estado intrinsecamente ligados, procuram o bem dos outros visto isso ser, ao fim de contas, o melhor para eles próprios. São construtivos e desejam ajudar o seu semelhante, mas vários fatores conduziram a que nem todos sejam assim.

Mais importante ainda, após a decisão de existirem, os seres tomaram outra decisão: existir como quê, em que condição? É essa segunda decisão ou postulado que permaneceu e, embora a quase totalidade dos Thetans tenha decidido assumir uma condição construtiva (isto é, serem "bons"), nada impedia que outros se decidissem por uma posição destrutiva.

Como abordámos atrás, qualquer decisão implica uma comparação com algum fator ou fatores. Ora não havendo mais fatores não há comparação possível, a não ser que sejam criados. Assim, quando se decide ser "bom", está a criar-se automaticamente o seu oposto, isto é, o "mal".

A segunda decisão dos Thetans implicou assim a criação do bem e do mal. A quase totalidade decidiu assumir o lado "bom", mas a noção de "mal" manteve-se e nada obsta a que alguns tenham decidido assumir esse outro lado. Todos os seres são assim um composto das duas coisas, uma suprimida e a outra assumida.

Como dizia um antigo poema chinês, "existe tanto de bom no pior de nós e tanto mal no melhor, que não nos cabe a nós julgarmos o nosso semelhante".

Alguém disse que o juiz mais incorruptível e severo é a própria pessoa. Isso é verdade e posteriormente, alguns Thetans considerando que haviam cometido ações destruidoras em relação a outros seres, decidiram que eram "maus" e, querendo estar certos, entraram numa espiral de incriminação dos outros, justificando assim a continuação das suas ações contra eles.

Derivado à presença no seu íntimo do fator "bom" que os impedia da prática de ações totalmente destrutivas, esses seres perderam a capacidade de criar. Esta condição opô-los ainda mais aos Thetans que ainda conseguiam criar. O seu afastamento dos outros e separação da sua origem tornaram-nos em seres relativamente ineficazes embora alguns, mais poderosos, tenham sido bastante devastadores.

Estes dois tipos de seres começaram a agir sobre este novo universo, esta nuvem de "detritos" provenientes dos jogos anteriores. O grupo dos "construtores" queria agir sobre os pontos de vista criados e organizá-los e o outro grupo, que já não conseguia criar, queria usar os pontos de vista para prender e tornar inoperantes os seus semelhantes e transformá-los na própria matéria desse universo. Ao primeiro grupo poderemos chamar "Civilizadores" e ao segundo "Implantadores".

## Criação de Interfaces

Não conseguindo agir diretamente sobre o universo como estavam habituados nos jogos anteriores, os Thetans sentiram a necessidade de construir *interfaces* a fim de poderem interagir com o universo físico.

No início da "Missão Civilizadora" qualquer coisa servia para se fixarem e moverem no universo. A entrada dos Thetans neste universo com o fito de o explorar, investigar e levar este jogo até ao seu final, assim o exigia.

Usaram símbolos, corpos de energia, construções mais ou menos fantasiosas que cada um usava tal como usamos agora roupas diferentes de acordo com as nossas preferências. Os próprios Thetans construíam essas coisas, mas já nessa altura, havia quem os "vendesse" ou mesmo os roubasse a outros.

Grupos de Thetans mais propensos a manipulações mecânicas começaram a desenvolver corpos com partes móveis: pernas para movimentar o corpo de um lado para o outro e mãos para atuar sobre a matéria. No início o próprio Thetan, que usava um desses corpos (o condutor), desenvolvia a energia necessária para o movimentar, mas, gradualmente, e devido à degradação e enfraquecimento dos "condutores", foram introduzidas "baterias" para alimentar os corpos.

O espírito controlava o corpo através de uma zona de "interruptores" onde iam dar todas as ligações às partes motoras. Esses interruptores eram apenas interrupções infinitesimais nos circuitos, o suficiente para que um pouco de energia fizesse a ligação ou interrupção.

A construção desse tipo de corpos (chamados de boneco derivado à sua pequena dimensão) precisava de "fábricas" com espíritos conhecedores de como os fabricar e, além disso, as baterias precisavam de ser recarregadas. É assim que grupos de Thetans com corpos metálicos (a que poderíamos chamar "empresas") iniciam o agrupamento da matéria existente em aglomerados maiores a fim de aí terem uma base de apoio para as "fábricas" de corpos. Nascem os planetas em aglomerados mais ou menos dispersos por todo o universo.

Embora estes corpos tivessem uma duração enorme, a sua existência dependia da manutenção da tecnologia do seu fabrico. Devido ao seu carácter totalmente físico, necessitavam de um controle direto pelo Thetan o que só era possível aos mais poderosos ou ainda não muito degradados.

Havia que arranjar outra solução para Thetans cada vez menos potentes.

## Corpos Biológicos

A missão biológica iniciou-se com vista a ultrapassar estes problemas: como desenvolver corpos que não dependessem de quem os soubesse construir e em que o controle necessitasse da produção de menos energia pelos "condutores".

Iniciou-se pela introdução (de acordo com os princípios da implantação) de um código programado em Thetans lambda que se apresentaram dispostos a isso, código esse que acumulava todo o saber sobre como dispor a matéria de modo a criar unidades auto programadas. A isso chamou-se vida.

O código introduzido, tal como um programa de computador de IA (Inteligência Artificial) continha uma parte que "aprendia", isto é, acrescentava programação ao código inicial conforme os resultados de tentativas e erros. Não houve assim necessidade de programar todos os elementos desses organismos pois eles próprios se desenvolviam de acordo com a sua "aprendizagem".

A missão biológica tornou-se perita na manipulação do código primário e desenvolveu muitos tipos de organismos até chegar a um tipo minimamente utilizável para os jogos em que os Thetans se viciaram. Todas as experiências intermédias foram sendo abandonadas à sua sorte, povoando os espaços habitáveis por essas criaturas.

Mas, simultaneamente ao desenvolvimento da vida, necessitando os corpos biológicos de uma fonte de energia externa, surge a necessidade de dar aos planetas uma fonte de energia. Assim nascem as estrelas com os planetas à sua volta e, por fim, a aglutinação destes sistemas solares em galáxias.

Podemos esperar todo o tipo de organismos adaptados aos mais diferentes ambientes planetários. Mas a matriz básica é a mesma dos corpos metálicos anteriores: pernas para a movimentação do próprio corpo, mãos para movimentação da matéria exterior, uma zona onde estão acumulados todos os "interruptores" de controle do corpo e o resto destinado a manter o corpo alimentado de energia.

À semelhança do sistema de controle dos corpos metálicos, os interruptores consistem em minúsculas interrupções dos condutores a que, no sistema nervoso humano chamamos "sinapses".

Porém, na exploração espacial, estações espaciais e viagens interplanetárias, ainda são os corpos metálicos que se usam. Os corpos biológicos são frágeis e não aguentam as tremendas acelerações e inércias presentes nessas viagens.

Ao contrário dos corpos metálicos (que só dispõem dos mecanismos de percepção do ambiente necessários e suficientes), os corpos biológicos fornecem aos Thetans um número muito superior de sensações e emoções.

Assim, enquanto um Thetan com um corpo metálico é capaz de entrar e sair dele à vontade e mesmo mudar de corpo, um Thetan num corpo biológico fica preso pelos milhares de percepções e sensações que constituem um mistério pois não se apercebe que estas provêm de bilhões de Thetans, semelhantes a ele, que foram implantados para seguirem à risca as funções que estão a exercer, codificadas no código genético.

Está tão enterrado nesses corpos que, numa sociedade de corpos biológicos, existe uma inversão total e invalidação do Thetan: ele só consegue conceber a consciência como um produto desses mesmos corpos. É impensável para ele que a consciência exista fora deles ou que possa existir num corpo ou instrumento artificial, isto é, não biológico.

Mas o ciclo parece estar a terminar e, com o desenvolvimento cada vez maior da robótica e cibernética, poderemos vir rapidamente a assistir ao aparecimento de "máquinas pensantes". Mas ainda levará muito tempo para que se aceite que se trata de uma consciência a usar uma máquina e que não é a máquina que desenvolveu consciência.

Todo este jogo só terminará quando os Thetans readquiram a sua capacidade inerente de jogar: criar os seus próprios jogos, criar as suas próprias peças de jogo (e desfazê-las bem como desfazer os jogos uma vez terminados), criar sensações, emoções, etc., sem necessidade para isso de escravizar o seu semelhante de modo a poder jogar com ele como uma peça.

## Jogando neste Universo

Estando estabelecidas as bases deste novo campo de jogos, os Thetans lançaram-se à ocupação e conquista do universo. O caráter auto multiplicativo dos corpos biológicos encheu os planetas de novas civilizações. Os Thetans podiam assim ocupar e usar esses corpos na sua ânsia de novas aventuras.

A primeira galáxia a ser povoada foi Andrómeda e a segunda foi a Via Láctea seguida de todas as que permitiam condições para a vida se desenvolver.

Em termos administrativos, a forma mais usual de organização dessas civilizações é a de governos planetários. Mas também existem numerosas confederações de planetas agrupados sob o mesmo governo. Em termos galácticos, foram estabelecidos corpos governativos em cada uma.

No que diz respeito à nossa galáxia, existe há milhares de milhões de anos um corpo governativo constituído por um Conselho de Representantes, com sede num dos planetas dos sistemas centrais. Os representantes defendem os interesses de vários planetas e confederações existentes, mas no seu conjunto decidem sobre conflitos e emitem normas de aplicação geral.

## Jogando na Terra

Neste contexto a Terra está fora da jurisdição de qualquer governo, sendo considerada uma zona restrita até que os seus próprios habitantes possam decidir sobre o seu futuro. Porém, não havendo um governo central que represente todo o planeta isso será difícil de conseguir. São vários os sistemas políticos interessados em que a Terra se decida juntar a eles.

Um deles, e o que mais tem influenciado a civilização terrestre nas últimas centenas de anos, é uma confederação constituída por sete planetas situados na zona da estrela polar.

Contrariando as diretivas galácticas, esta confederação iniciou o envio de centenas dos seus membros para a Terra a partir do século dezoito com a missão de influenciarem os acontecimentos para o estabelecimento de um governo planetário que, quando chegasse a altura própria, decidisse juntar-se à sua confederação.

É claro que os membros que foram enviados foram Thetans que passaram a ocupar corpos terrestres.

A forma como isto é feito é a mesma usada no hipnotismo: a sugestão pós-hipnótica. Os seres são implantados com objetivos e ordens de missão num estado em que posteriormente não se lembram delas. São depois transportados para a sua zona de atuação, neste caso a Terra, e aí libertados.

Inconscientemente vão assumir corpos nas famílias que melhor sirvam os objetivos que lhes foram implantados e vão, ao longo da vida, trabalhar para alcançarem esses objetivos.

A maior parte não tem assim qualquer noção disto e negariam totalmente estas afirmações. Só um tratamento regressivo ou através de sessões de hipnose poderia revelá-lo. Têm, no entanto, certas características comuns que os identificam: uma sensação de não pertencerem à raça humana e uma sensação de superioridade em relação a esta. Isto não quer dizer que alguns não tenham perfeita noção do seu papel e objetivos.

Têm sido detetados e chamados por muitos nomes. Referimo-nos a eles no Cap. 8 como "a nova ordem". Ocupam lugares de destaque na sociedade, mas sempre nos "bastidores". A sua grande riqueza não é realmente o seu objetivo, mas sim uma necessidade para poderem completar a sua missão.

Esta é simples:

- a) Controle centralizado do planeta de modo a poderem agir como seus representantes;
- b) Assim que isso for conseguido, contacto com as instâncias galácticas dizendo que a Terra está pronta a juntar-se à sua comunidade e
- c) Votar a junção à Confederação de Polaris como o seu oitavo planeta.

Vários outros grupos desejariam o mesmo e têm infiltrado os seus representantes. Outros têm vindo a contrariar todos estes planos e são responsáveis pelo retardamento da evolução da Terra.

Isto explica a confusão total em que o planeta se encontra. Existe uma "guerra fria" a decorrer nos bastidores entre as várias fações longe da vista do cidadão comum.

Este só lhe sente as consequências no dia a dia cada vez mais difícil e na confusão sobre quem manda verdadeiramente no seu país e no mundo.

O estabelecimento de um Corpo Representativo do Planeta não é, em si mesmo, uma má ideia e será o que vai suceder mais cedo ou mais tarde se realmente nos quisermos integrar na comunidade galáctica. Mas esse Corpo deve ser verdadeiramente representativo dos interesses dos Terrestres e não de outra qualquer sociedade.

Se juntarmos a isto o facto de a Terra estar, há muitos milénios, a ser usada como estabelecimento prisional e, portanto, dependente de um corpo jurídico independente, a confusão aumenta. Mas também é este facto que nos tem defendido de muita interferência ou, se assim não fosse, a história da civilização terrestre nos últimos milénios seria bem diferente e já teríamos sido conquistados por outros contendores.

## O jogo da Implantação

Entretanto, enquanto o universo era organizado e povoado, os "implantadores" construíam sistemas de controle usando as mesmas peças abandonadas dos universos anteriores: os Thetans  $\phi$  e  $\lambda$ .

Toda uma tecnologia foi desenvolvida para dominar e aprisionar os Thetans e anular as suas capacidades. Isto só foi possível mercê de um conhecimento muito maior sobre a verdadeira natureza dos Thetans, do universo e das leis que regem tudo isto.

É por isso que é importante que todos os seres tenham o mesmo conhecimento a fim de se defenderem deles. É claro que os implantadores vão sempre tentar evitá-lo pois o seu poder depende de manter os Thetans ignorantes.

Uma teia de controle foi montada por eles abrangendo todos os Thetans de qualquer dos lados, quer eles tenham boas ou más intenções. Este controle exerce-se ao nível mental e, até que tudo isto tenha sido anulado, nenhum ser se pode considerar verdadeiramente autodeterminado e livre.



Publicado por FZ-Lusa 2016, 2018