

**CARTA HUBBARD DA AVALIAÇÃO HUMANA E DO
PROCESSAMENTO DIANÉTICO** (Parte 1)

THETA LIVRE (Aproximado)	ESCALA DE TOM	B AVALIAÇÃO DIANÉTICA	C COMPORTAMENTO E FISIOLOGIA	D GAMA PSIQUIÁTRICA	E GAMA MÉDICA	F EMOÇÃO	G AFECTIVIDADE	COMUNI
								H SÓNICA
1000	40.0	Desconhecida	Capacidades limites desconhecidas.					
900 a 100	36.0 a 4.0	Clear Theta -MEST	Capacidades só exploradas parcialmente.					
100	4.0	Clear MEST	Excelente em projectos e execução. Tempo de reacção rápido (relativamente à idade)		Quase à prova de acidentes. Sem doenças psicosomáticas. Quase imune a bactérias.	Entusiasmo, exultação.	Amor forte, expansivo.	Recordação total. (Recepção ambiental vívida, detalhada.)
70	3.5	Release de Dianética	Bom em projectos, execução e desportos.		Fortemente resistente a infecções vulgares. Sem resfriados.	Forte Interesse.	Ensaia avanços, afabilidade.	Sónico ocasional. Fortes impressões onde não existe sónico. (Recepção ambiental boa)
47	3.0	Normal muito elevado.	Capaz de razoável quantidade de acção. Desportos.	Normal elevado	Resistente a infecções e a doenças. Poucas doenças psicosomáticas.	Tolerância sem grande Satisfação.	Tolerância sem grande acção exterior. Aceitação dos avanços oferecidos.	Algum sónico; impressões fortes e correctas. (Recepção ambiental correcta)
32	2.5	Tédio	Relativamente inactivo mas capaz de acção.	Normal	Ocasionalmente doente Susceptível a doenças vulgares.	Indiferença.	Negligencia pessoas, retrai-se delas.	Boas impressões. (Boa recepção ambiental.)
22	2.0	Hostilidade expressa	Capaz de acção destrutiva e de pequena acção construtiva.	Neurótico	Doenças graves esporádicas.	Ressentimento expresso.	Antagonismo	Impressões. Pouco dub-in. (Recepção pobre)
15	1.5	Ira	Capaz de acção destrutiva.	Psicótico.	Doenças depositárias. (artrite). (Gama 1.0 a 2.0 intercambiável)	Fúria.	Ódio, violento e expresso.	Impressões ocasionais. Dub-in (Recepção invertida, significação errada)
10	1.1	Hostilidade encoberta	Capaz de executar pequenas coisas.	Psicótico	Doenças endócrinas e neurológicas.	Ressentimento escondido.	Hostilidade encoberta.	Impressões muito pobres. Muito Dub-in. (Recepção ambiental interpretada como ameaças)
6	0.5	Apatia	Capaz de acção relativamente não controlada.	Psicótico (Apatia)	Mau funcionamento crónico dos órgãos. (Propenso a acidentes)	Medo.	Grande timidez, bajulação.	Afasta-se das pessoas.
3	0.1	Morte fingida	Vivo como organismo.	Psicótico (Catatônico)	Crónicamente doente (Recusando subsistência)	Apatia muito profunda.	Súplica, apela à piedade.	Quase sem impressões. Sem recordação. (Sem resposta ao ambiente.)
1	0 -1	Algum theta celular restante. Vida somática. A entidade theta fora de contacto.	Células vivas.		Morto		Coesão celular.	Resposta celular aos sons do ambiente.
0	-3	O MEST permanecendo no MEST. Theta fora de contacto	Produtos químicos inorgânicos.		Morto		Leis físicas normais de coesão, aderência.	Ondas sonoras presentes mas não há registo.

I ICAÇÃO	COMUNICAÇÃO				M REALIDADE (CONCORDÂNCIA)	N CONDIÇÃO DA PISTA E VALÊNCIAS	O MANIFESTAÇÃO DE ENGRAMAS E DE LOCKS	P COMPORT. SEXUAL
I VISIO	J SOMÁTICA	K DISCURSO : FALA DISCURSO : OUVÉ	L COMO O SUJEITO LIDA COM A COMUNICAÇÃO FALADA OU ESCRITA QUANDO ACTUA COMO TRANSMISSOR					
Recordação total. (Para a recepção ambiental, compare com SÔNICA)	Não há somáticas a recordar. Dor no tempo-presente automaticamente resistida na recepção.	Troca de ideias e convicções forte, capaz, rápida e total.	Passa com Theta, contribui para ela. Corta linhas entetha.	Procura de pontos-de-vista diferentes de modo a ampliar a sua própria realidade. Muda a realidade.	Move-se à vontade. Raramente deixa o tempo-presente. Sempre na própria valência.	Nenhum engrama ou lock corrente. Reagirá segundo padrões educativos modificados pela razão. Não re-estimula.	Interesse sexual alto mas muitas vezes sublimado como pensamento criativo.	
Bom visio mas não em perfeita escala ou cor.	Somáticos fortes e correctos. Qualquer um pode ser recuperado. Dor no tempo-presente com menos intensidade.	Falará de ideia e convicções profundamente entraçadas. Aceitará e terá em consideração ideia e convicções fortemente entraçadas.	Passa comunicação theta. Indigna-se e luta contra entetha.	Capacidade de compreender e avaliar a realidade dos outros e de mudar de ponto-de-vista. Agradável.	Move-se muito facilmente. Volta rapidamente ao presente, permanece aí.	Só muito ocasionalmente dramatiza o conceito de uma cadeia de Engramas.	Alto interesse no sexo oposto. Fidelidade.	
Visio ocasional. Impressões fortes onde não existe visio.	Somáticos correctos. Muitos podem estar ocultos. Recepção de dor no tempo-presente de intensidade média.	Tenta exprimir um numero limitado de ideia pessoais. Recebe ideia e convicções se apresentadas cuidadosamente.	Passa comunicação. Conservador. Inclinado a uma construção e criação moderada.	Tem consciência da possível validade de realidades diferentes. Concorda conservadoramente.	Move-se facilmente no track. Na sua própria valência.	Dramatiza Engrama, mas altera o conteúdo.	Interesse na procriação.	
Algum visio; impressões fortes e correctas.	Recordação correcta. Intensidade da dor no tempo-presente pode ser demasiada.	Conversação casual e fútil. Só ouve assuntos comuns.	Cancela qualquer comunicação de tom mais alto ou mais baixo. Deprecia urgências.	Recusa de confronto de duas realidades. Indiferença perante conflitos de realidade. Demasiado descuidado para concordar ou discordar.	* Move-se no track. Por vezes difícil de interessar nos incidentes. Na maior parte na sua própria valência.	Dramatiza Engrama abaixo de tom 2.5.	Desinteresse pela procriação.	
Boas impressões.	Somáticos nos sítios correctos mas muitas vezes ocultos. Dores no tempo-presente agudas.	Fala com ameaças. Invalida os outros. Ouve as ameaças. Troça abertamente de conversa theta.	Lida com comunicações hostis ou ameaçadoras. Deixa somente uma pequena parte de theta passar.	Dúvida verbal. Defesa da realidade própria. Tenta minar os outros. Discorda.	* Move-se no track mas pobemente. Dentro e fora da própria valência. Desce para fora do presente.	Dramatiza alguns locks e a maior parte dos Engrama. Muitas dramatizações.	Nojo pelo sexo; repulso. Resmungos e nervosismo para com as crianças.	
Impressões. Pouco dub-in.	Recordação da dor possível mas deturpada. Anestesia à dor no tempo-presente.	Fala de morte, destruição e só de ódio. Só ouve morte e destruição. Arruina linhas theta.	Deturpa a comunicação para ficar entetha independentemente do conteúdo original. Pára comunicação theta. Passa entetha e deturpa-a.	Destrução da realidade oposta "Estás errado." Discorda da realidade dos outros.	* Move-se no track na valência do modelo ou parente dominante.	Dramatiza Engrama e locks do lado da valência vencedora, tal e qual.	Violação. Sexo como punição.	
Impressões ocasionais. Dub-in.	Recordação de dor como tal muito ocasional. Dor física convertida em choro.	Fala theta aparentemente mas com intenções malévolas.	Transmite somente comunicação maliciosa.	Dúvida da realidade própria. Insegurança. Dúvida da realidade oposta.	*Em valência sintética. Move-se num track falso ou está encravado. Vê cenas de ângulos estranhos.	Dramatiza locks e Engrama do lado da valência vencida.	Promiscuidade, perversão, sadismo, práticas irregulares.	
Impressões muito pobres. Muito dub-in.	Recordação da dor como tal impossível. Dor física convertida em desgosto. Somáticos nos sítios errados quando sentidos.	Fala muito pouco e unicamente em tons apáticos. Pouco ouve, só principalmente intrigas, boatos, mentiras.	Presta pouca atenção à comunicação. Não retransmite.	Vergonha, ansiedade, forte dúvida sobre a realidade própria. Facilmente forçam a realidade dos outros sobre ele.	*Normalmente encravado em Engrama de apatia e desgosto. Fora de valência onde está parado.	Locks e Engrama altamente efectivos se estiverem abaixo de 1.0. Num estado de anaten.	Impotência, ansiedade, prováveis esforços para reproduzir-se.	
Quase sem impressões, resposta diminuta ao ambiente.	Organismo, como um todo, sem reacção. Anestesia. Células a registarem.	Não fala. Não ouve.	Não retransmite. Não consciente da comunicação.	Afastamento total de realidades conflituosas. Nenhuma realidade.	Normalmente não consciente de qualquer passado. Difícil de trazer para o presente	Qualquer incidente efectivo. Locks tão efectivos como Engrama.	Ansiedade para com as crianças.	
Resposta celular à luz no ambiente.	Células capazes de sentirem individualmente mais dor.	-----	Corpo MEST, nenhuma comunicação. Theta não contactável com a tecnologia existente.	Nenhuma realidade subjetiva. Realidade celular.	Nenhum track.		Esforços celulares para procriar relatados pelos médicos.	
Ondas de luz MEST presentes mas não há registo.	Forças MEST presentes. Não há registo excepto como MEST.	-----	Mesmo que -I	Realidade MEST.	Nenhum track.			

Q COMANDO SOBRE O AMBIENTE	R VALOR REAL PARA A SOCIEDADE, COMPARADO C/ O VALOR APARENTE	S NÍVEL ÉTICO	T COMO LIDA COM A VERDADE	U NÍVEL DE CORAGEM	V CAPACIDADE PARA LIDAR COM A RESPONSABILIDADE	THETA LIVRE (Aproximado)
Alto autocontrole. Agressivo em relação ambiente. Não gosta de controlar pessoas. Alto raciocínio, emoções voláteis.	Alto valor. Valor aparente será real. Criativo e construtivo.	Baseia a ética na razão. Nível ético muito elevado.	Tem a verdade em alto conceito.	Alto nível de coragem.	Sentido inerente de responsabilidade em todas as dinâmicas.	1000
						900 a 100
						100
Raciocina bem. Bom controlo. Aceita a propriedade. Emocionalmente livre. Liberal.	Bom valor para a sociedade. Ajusta o ambiente para benefício do próprio e dos outros.	Observa a ética dos grupos mas refina-a de um modo mais elevado quando a razão o exige.	Verdadeiro.	Demonstra coragem com riscos razoáveis.	Capaz de assumir e de levar a cabo responsabilidades.	70
Controla funções do corpo. Raciocina bem. Emoções livres ainda inibidas. Permite aos outros terem direitos. Democrata.	Qualquer valor aparente é real. Bom valor.	Observa a ética na qual foi treinado tão honestamente quanto possível. Moral.	Cauteloso na afirmação de verdades. Mentiras sociais.	Demonstração conservadora de coragem quando o risco é pequeno.	Lida com a responsabilidade de um modo descuidado.	47
Em controlo das funções e com algum poder de raciocínio. Não deseja muitas posses.	Capaz de acção construtiva; raramente muita quantidade. Pequeno valor. "Bem ajustado."	Trata a ética de um modo insincero. Nem particularmente honesto nem desonesto.	Insincero. Descuidado com os factos.	Nem corajoso nem covarde. Negligencia o perigo.	Demasiado descuidado. Não é digno de confiança.	32
Antagonista e destrutivo para si próprio, para os outros e ambiente. Deseja comandar de modo a ferir.	Perigoso. Qualquer valor aparente é varrido pela possibilidade de ferir os outros.	Abaixo deste ponto: autoritário. Crónica e rudemente desonesto quando a ocasião surge.	A verdade é distorcida para servir o antagonismo.	Investidas reactivas e irrazoáveis em direcção ao perigo.	Usa responsabilidade para favorecer os seus próprios fins.	22
Esmaga ou destrói os outros ou o ambiente. Falhando nisso, pode destruir-se a si mesmo. Fascista.	Insincero. Alto risco. Possível assassino. Mesmo quando as intenções são confessadamente boas trarão destruição.	Abaixo deste ponto: criminoso. Imoral. Activamente desonesto. Destrutivo de toda e qualquer ética.	Mentiras gritantes e destrutivas.	Bravura irrazoável, normalmente danosa para o próprio.	Assume responsabilidade para poder destruir.	15
Sem controlo da razão nem das emoções mas aparenta controlo. orgânico. Usa meios dissimulados de controlo dos outros, especialmente hipnotismo. Comunista.	Risco activo. Perturba os outros. O valor aparente é excedido pelas intenções perversas escapatadas.	Criminoso sexual. Ética negativa. Tortuosamente desonesto sem razão. Actividades pseudo éticas escondem deturpações da ética.	Perversões da verdade engenhosas e viciosas. Encobre a mentira artificialmente.	Demonstrações ocasionais de ação sorrateira. Fora disso é covarde.	Incapaz, caprichoso, irresponsável.	10
Somentente controlo funcional mais simples do próprio.	Um risco para a sociedade. Possível suicídio. Totalmente negligente dos outros.	Não existente. Não pensa. Obedece a qualquer um.	Detalha os factos sem nenhum conceito da sua realidade.	Cobardia total.	Nenhuma.	6
Nenhum domínio de si próprio, dos outros ou do ambiente. Suicida.	Alto risco, precisando de cuidados e esforços dos outros sem dar qualquer contribuição.	Nenhuma	Sem reacção.	Sem reacção.	Nenhuma.	3
Nenhum.	Valor do corpo depende do valor anterior para o seu grupo.					1
Nenhum	O mesmo.					0

**CARTA HUBBARD DA AVALIAÇÃO HUMANA E DO
PROCESSAMENTO DIANÉTICO** (Parte 2)

THETA LIVRE (Aproximado)	ESCALA DE TOM	W PERSISTÊNCIA NUM DADO CURSO	X LITERALIDADE DE RECEPÇÃO DE AFIRMAÇÕES	Y MÉTODO USADO PELO SUJEITO PARA MANEJAR OUTROS	Z VALOR DE COMANDO DAS FRASES ACTIVAS	AB TEMPO PRESENTE	AC MEMÓRIA DIRECTA	AD MOMENTOS DE PRAZER
								A NATIVO, AGUDO CRÔNICO (Ref. Texto)
1000	40.0							
900 TO 100	36.0 a 4.0							
100	4.0	Alta persistência criativa.	Alta diferenciação. Boa compreensão de toda a comunicação, apenas modificada pela educação do Clear.	Ganha apoio através de entusiasmo criativo e de vitalidade apoiada na razão.	Nenhuns Engrama. Frases de tempo-presente sem valor reactivo. Nenhuns locks.	Altamente estável em p.t.* Não o abandona. Todas as percepções são claras.	Consegue recordar ou relembar à vontade qualquer coisa que tenha sido percepcionada.	Responde a qualquer estímulo de prazer no ambiente. Desfruta a vida. Todos os momentos de prazer passados estão disponíveis.
70	3.5	Boa persistência e orientação em direcção a metas construtivas.	Boa captação de afirmações. Bom sentido de humor.	Ganha apoio através de argumentação criativa e vitalidade.	Cadeias de Engrama eficazes. Frases individuais moderadamente eficazes.	Muito alerta em p.t. Estável nele.	Memória directa é automática no material.	Percorre momentos de prazer facilmente. A maior parte dos momentos de prazer passados está disponível.
47	3.0	Boa persistência se os obstáculos não forem muito grandes.	Boa diferenciação dos sentidos das afirmações.	Convida ao apoio argumentando praticamente e com cortesia.	Frases activas dos Engrama eficazes.	O pc não tem dificuldade em alcançar ou em permanecer em p.t.	Use memória directa em audição e em locks.	Percorre m.p. facilmente, mas a maior parte dos momentos de prazer passados e presentes não está disponível.
32	2.5	Ocioso, fraca concentração.	Aceita muito pouco, literalmente ou de outro modo. Propenso a ser literal sobre o humor.	Negligente quanto ao apoio pelos outros.	Engramas eficazes. Cadeias de secundários eficazes.	Uma vez trazido a p.t., o pc normalmente permanece aí até ao processamento seguinte.	Use m.d. para contactar fúria, medo, dramatizações de apatia e momentos de prazer.	Percorre m.p. Prazer presente e passado ocasionalmente ocluso.
22	2.0	Persistência em direcção à destruição de inimigos. Nenhuma persistência construtiva abaixo deste nível.	Aceita observações de tom 2.0 literalmente.	Ralha e critica abruptamente a fim de exigir cumprimento dos seus desejos.	Engramas eficazes. Secundários eficazes. Cadeias de locks eficazes.	O pc tem de ser trazido a p.t. e estabilizado aí.	Use m.d. em locks de ARC, dramatizações interrompidas e momentos de prazer.	Poucos m.p. reais podem ser alcançados. Tem prazer em dar vazão ao antagonismo.
15	1.5	A persistência destrutiva inicia-se com força, enfraquece rapidamente.	Aceita observações alarmantes literalmente. Sentido de humor brutal.	Usa ameaças, castigos e mentiras alarmantes para dominar outros.	Locks, secundários e Engrama eficazes se de tom semelhante. Frases-control muito eficazes.	Pc fora de p.t. Reduza locks e traga-o a p.t.	Use m.p. em locks de ARC e em esforços de outros para controlar o pc.	Verdadeiros m.p. difíceis de encontrar. Satisfação reactiva na destruição.
10	1.1	Vacilação em qualquer curso. Concentração muito fraca. Inconstante.	Falta de aceitação de todas as observações. Tendência para aceitar literalmente tudo, impedida por humor forçado.	Anula os outros para os pôr a um nível em que possam ser usados. Meios malévolos e retorcidos. Hipnotismo, boatos. Procura controlar encobertamente.	Locks, secundários e Engrama eficazes. Deslocadores de valência muito eficazes.	O pc permanece fora de p.t. a maior parte do tempo. Quando o alcança, cai de novo. Retire carga dos locks e traga-o a p.t.	Use m.d. em coisas que ele saiba reais e em dramatizações interrompidas.	Memórias de prazer podem ser encontradas ocasionalmente mas com muita raridade. Deleite reactivo em infligir ferimentos sádicos a pessoas ou objectos indefesos.
6	0.5	Persistência esporádica em direcção à autodestruição.	Aceitação literal de toda a observação de tom semelhante.	Perturba os outros para os controlar. Clama por piedade. Mentira sem controlo para ganhar compaixão.	Percepções de presente, locks, secundários e engramas eficazes. Particularmente os Agrupadores.	Tente trazer o pc a p.t. Cai de novo imediatamente.	Use unicamente m.d. e contacto com p.t.	Nenhum m.p. disponível. Sente muito pouco ou nenhum em p.t.
3	0.1	Nenhuma	Aceitação total à letra.	Finge a morte de modo a que os outros não o achem perigoso e se vão embora.	Todas as frases, no presente ou do passado, eficazes.	O pc pode ser levado a experimentar as percepções do p.t.	Use unicamente como auxílio para contactar o ambiente.	Nenhuma reacção.
1	0 -1					Células em p.t. Entidade theta fora de contacto.	Recordação genética.	
0	-3					MEST em p.t. Theta totalmente fora de contacto.	Nenhuma no corpo MEST.	

* NOTA: O caso escancarado estará em valência e mover-se-á no track.

TIPOS DE ENTHETA QUE PODEM SER AUDITADOS						AK CIRCUITOS	AL ESTADO DO FILE CLERK
AE INCIDENTES IMAGINÁRIOS	AF LOCKS	AG EXPLORAÇÃO DE LOCKS	AH ENGRAMAS SECUNDÁRIOS	AI ENGRAMAS	AJ CADEIAS DE ENGRAMAS		
Mecanismo não necessário.	Todos os locks descarregados.	Todos os locks foram explorados.	Todos os secundários saíram.	Todos Engrama MEST da vida em curso saíram.		Todo o controlo investido no "Eu". Nenhuns circuitos.	Computa com exactidão utilizando respostas-relâmpago.
Mecanismo não necessário. Diferencia bem entre a realidade e a imaginação.	Os locks voam quando o engrama é apagado.	Explore a audição e os locks de Engrama acabados de percorrer.	Percorra todos os secundários. Libertar-se-ão se explorados como locks.	Qualquer engrama no caso será percorrido com todas as percepções.	Engramas podem ser explorados se forem verificados cuidadosamente.	Circuitos saíram do caso.	F.C. muito activo e fidedigno.
Use momentos de prazer imaginários para fazer subir o tom.	Tratamento de locks como incidentes individuais não necessário.	Aguece as percepções explorando locks.	Os secundários podem ser tocados e abandonados sem efeitos prejudiciais só neste nível e acima.	O auditor pode escolher Engrama específicos do inicio da vida para percorrer mas deve trabalhar com o F.C.	Nunca explore Engrama.	Poucos circuitos activos.	F.C. muito activo e fidedigno.
Mecanismo útil no início do caso. Momentos de prazer imaginários.	Tratamento de locks como incidentes individuais relativamente produtivo.	Explore locks até os engramas aparecerem claramente. Percorra estes. Explore locks de novo para novos Engrama.	Qualquer secundário pode ser percorrido. Normalmente descarregar-se-á.	Percorra Engrama só à medida que sejam apresentados pelo F.C.	Nunca explore Engrama.	Alguns circuitos. Não são eficazes nos secundários ou pré-natais.	F.C. a responder. Ocluso ocasionalmente em secundários.
Vinganças imaginárias darão pistas sobre o que foi feito ao p.c.	Locks podem ser contactados e restimulados sem se reduzirem.	Explore locks, trabalhando cadeias dadas pelo F.C. (File-Clerk) Reduza todas as cadeias contactadas.	Percorra qualquer secundário. Atravesse-o até se descarregar.	Com cuidado percorra os Engrama que o F.C. apresente. Não force o pc a entrar em Engrama.	Nunca explore Engrama.	Numerosos nos pré-natais. Não eficazes nos locks.	F.C. funciona a maior parte do tempo.
O mecanismo pode ser usado com vantagens. Todos os incidentes parecem imaginários.	Percorra dramatizações interrompidas e locks de ARC como Engrama até que a carga saia.	Explore locks até que o pc fique preso num. Percorra-o como engrama. Evite explorar através de qualquer dor física.	Percorra secundários de medo, desgosto ou fúria. Normalmente são difíceis de descarregar.	Cuidado. Percorra só Engrama que se apresentem facilmente a si mesmos. Seja cuidadoso.	Nunca explore Engrama.	Relativamente pesados. Eficazes nos secundários.	F.C. funciona ocasionalmente. Ocluso a maior parte do tempo.
Demasiado hipnótico. Nunca sugira um tal incidente.	Percorra locks de quebras de ARC como Engrama.	Mesmo que 1.5 mas com mais cautela. Se resultar em muita perturbação use a técnica correcta de m.d. para este nível.	Cuidado. Percorra qualquer secundário de medo apresentado pelo F.C. Normalmente não se descarregará totalmente.	Nunca toque num engrama neste nível.	Nunca explore Engrama.	Particularmente pesados nos Engrama pré-natais.	"F.C."-circuito. Dá dados através de estranhos mecanismos. Não fidedigno.
Demasiado hipnótico. Nunca use um tal mecanismo.	Trate só dos locks mais leves perto de p.t. Percorrer locks mais pesados puxa o pc para os Engrama.	Não explore locks.	Cuidado. Percorra secundários só quando apresentados pelo F.C. Não meta o pc neles.	Nunca toque num engrama neste nível.	Nunca explore Engrama.	Muito pesados, particularmente nos pré-natais e infância. Activos nos locks da infância.	Nenhuma resposta do verdadeiro F.C. Circuitos por vezes respondem.
Nenhum.	Toque só nos momentos mais leves do passado se é que algum.	Nunca explore.	Não deixe o pc meter-se em nenhum secundário.	Nunca toque num engrama neste nível.	Nunca explore.	Pesados ao longo de todo o track. Mesmo os locks tardios contêm circuitos.	Nenhum vestígio de F.C.

AM NÍVEL HIPNÓTICO	AN NÍVEL DE ALERTA MENTAL (Aproximado)	AO ENTHETA RELATIVO NO CASO (Aproximado)	AP CAPACIDADE PARA EXPERIMENTAR PRAZER NO TEMPO PRESENTE	AQ NÍVEL DE TOM DE AUDITOR NECESSÁRIO PARA RESOLVER O CASO	AR COMO AUDITAR O CASO	THETA LIVRE (Aproximado)
Impossivel hipnotizá-lo sem drogas.	Totalmente analítico.	Todos os locks, secundários e Engrama convertidos.	Acha a existência muito cheia de prazer.	Consegue auditar qualquer coisa excepto um pesado engrama de drogas sem auditor.	Qualquer engrama pode ser percorrido logo que a consciência retorne.	1000 900 TO 100 100
Difícil de pôr em transe a não que ainda tenha um engrama de transe.	Analítica ligada cerca de 70%.	Principais cadeias de locks e quase todos os secundários convertidos. Ligeira carga nalguns Engrama.	Acha a vida agradável a maior parte do tempo.	3.0 Altitude não necessária.	Explore todas as cadeias de Engrama, secundários e lock até o caso ficar Clear.	70
Pode ser hipnotizado mas está muito alerta quando acordado.	Analítica ligada cerca de 47%.	Algumas cadeias de locks muito carregadas. Alguns secundários com pouca carga. Engramas só ligeiramente carregados.	Sente prazer alguns momentos.	3.0	Percorra Engrama e secundários. Mantenha a audição esquadrinhada.	47
Pode se um sujeito hipnótico mas está alerta a maior parte do tempo.	Analítica ligada cerca de 32%.	Algumas cadeias de locks muito carregadas. Secundários principais em exis tência. Cerca de 1/3 dos Engrama suficientemente carregados para serem de todo não contactáveis.	Tem momentos de prazer. Fraca intensidade.	3.0	Explore locks, percorra secundários e Engrama como rotina. Explore todos os circuitos localizados em locks.	32
Nega de algum modo mas pode ser hipnotizado.	Analítica a responder. Reactiva toda ligada.	Muitas cadeias de locks muito carregadas. Muitos grandes secundários. Metade dos Engrama no banco totalmente não contactáveis.	Ocasionalmente experimenta algum prazer em momentos extraordinários.	3.0	Explore locks. Percorra secundários. Percorra só Engrama que o F.C. apresente facilmente. Localize circuitos em locks.	22
Nega fortemente quaisquer observações mas absorve-as.	Analítica a desligar-se. Reactiva bem ligada.	Cadeias de locks altamente carregadas. Secundários pesados. 3/4 dos Engrama no banco totalmente não contactáveis.	Raramente sente qualquer prazer.	3.0	Explore locks. Percorra locks e secundários como Engrama. Seja muito cuidadoso com qualquer engrama. Use m.d. nos circuitos.	15
Está num transe ligeiro permanente mas nega-o.	Analítica quase fechada. Reactiva a responder.	A maior parte das cadeias de lock quase tão carregadas como secundários. Cargas secundárias principalmente mergulhadas em Engrama. Engramas quase totalmente não contactáveis.	A maior parte da alegria é forçada. O verdadeiro prazer está fora de alcance.	3.5 ou acima. (Tais casos muito reestimulativos)	Estabeleça ARC. Adote o tom do pc se necessário (mímica). Use m.d. nos locks, explore locks. Não toque em Engrama.	10
Muito hipnótico. Quaisquer observações feitas podem ser uma "sugestão positiva".	Analítica fechada. Reactiva a fechar-se.	Quase uma cobertura sólida de carga.	Nenhuma	3.5 ou acima.	Estabeleça ARC. Forte afinidade. Levante alguns locks menores de apatia. Não toque em Engrama.	6
É equivalente a sujeito hipnotizado quando "acordado".	Reactiva só muito ligeiramente ligada.	Track demasiado carregado para algo excepto memória directa.	Nenhuma	3.5 ou acima.	Estabeleça ARC e ponha o pc em contacto com o p.t. Não toque Engrama ou secundários.	3
						1
						0