

Escala Administrativa em S.O.L.

Os Absolutos em S.O.L. incluem os Direitos de um Thetan e as Dinâmicas 9, 10, 11 e 12 – Estética, Ética, Tecnologia e Administração. Uma vez que estas tenham sido arranjadas, as Dinâmicas inferiores 1 a 8 e todos os fatores, axiomas, contrapartes das Dinâmicas 9 a 12, Autodeterminação, Poder 20 de Janeiro de 88 Escolha, Livre Arbítrio, KRC, ARC, etc. das Operações de Jogos, entram em jogo dentro dos próprios Jogos.

Já tinha investigado de uma ponta a outra os ciclos do HGC 1 & 2 e a descida e ascensão até SOL em direção e a partir de Ausência de Jogos, e fiquei com uma pergunta enigmática: “O quê ou quem são realmente os “Oponentes” neste Híper Ciclo de Jogos? Não era só Xenu, que tinha simplesmente lançado os seus enredos contra os jogadores usando os próprios vetores deles ou a falta de consciência dos Fundamentos dos Jogos e Direitos dos Thetans.

Não, parecia existir também outro poder a funcionar para, em primeiro lugar, dar ao Jogador um vetor de “não-consciência”.

A resposta surgiu após compreender que os “Absolutos” de S.O.L. são, na verdade, o nível de POLICY das Operações de Fonte.

Andei, assim, em diante e desenvolvi o resto da Escala Administrativa de S.O.L. e descobri o seguinte:

O Plano das Operações OT é guiado pela Policy dos Direitos de um Thetan e pelas Dinâmicas 9, 10, 11 e 12.

O Plano continha “Criação & Experiência (de Efeitos)” apoiados em Postulados e Perceções. Tinha nele os Fundamentos de:

Operação – Permeação

Criação – Penetração

Produção – Intercâmbio

e as Missões de Fonte para Otimizarem ou Corrigirem o progresso dos Jogos.

Ainda havia um fator em falta na escala, ou antes, dois fatores em falta: PROPÓSITO (abrangendo tudo) e META (abrangendo tudo) – como que de um ponto de vista OMNI.

Ao nível de Propósito, confrontei-me com conceitos de SOBREVIVÊNCIA, EXPANSÃO, MELHORIA, QUALIDADE, QUANTIDADE e VIABILIDADE.

Vários deles tinham conotações com a espiral descendente e ascendente.

Exemplo:

- Melhorar a qualidade das Criações
- Melhorar a qualidade dos Jogadores
- Expandir a experiência pelo controlo do ciclo das criações (isto é, fazer o seu Alter-is para a fazer persistir)
- Expandir a consciência para que o jogo possa andar mais depressa e possa ser feito o as-is dos impedimentos e barreiras.

Descobri, pelo estudo atrás, que havia um conceito de OTIMIZAR a velocidade dos Jogos e que cada Jogador tinha de facto PROPÓSITOS na sua própria Escala Administrativa OMNI que estavam a trabalhar uns contra os outros. Um grupo (de

PROPÓSITOS) causaria com que as suas criações e efeitos postulados AUMENTASSEM (e PERSISTISSEM) diminuindo assim a sua consciência de S.O.L., enquanto outro grupo o levaria a uma maior consciência e mais perto das Operações O.T. no Nível de Fonte. Bem! Havia Liberdades, Barreiras e Oponentes! OS SEUS PRÓPRIOS PROPÓSITOS!

Isto subitamente resumiu-se a uma única questão de usar os propósitos para ganhar DIVERTIMENTO, VITÓRIAS e ACEITAÇÕES em qualquer ponto nos Jogos pelo uso ótimo dos PROPÓSITOS para controlar a POSIÇÃO do próprio nos JOGOS.

Foi acompanhado por uma compreensão de como o VALOR e IMPORTÂNCIA (INTELIGÊNCIA) eram usados a fim de AVALIAR a posição e VETOR do próprio (para cima ou para baixo ao longo das Dinâmicas) e assim OTIMIZAR a HAVINGNESS do próprio.

Isto apareceu de súbito como a META de toda a Escala de Admin.

Depois surgiu o “É CLARO! É TÃO SIMPLES!” Todo o assunto dos Jogos era manejar uma condição de uma FONTE DE NÍVEL OMNI. E esta era simplesmente a de PODER ABSOLUTO. Por outras palavras, ao NÍVEL OMNI não se tem tempo, experiência, melhoria, persistência ou jogo. Pode-se postular exatamente o EFEITO ou PRODUTO FINAL que se quer, TÊ-LO INSTANTÂNEAMENTE e acabar com ele. Tudo num “flash” ou instantaneamente.

Toda a Escala de Admin. de OMNI e, portanto, todos os Jogos, Dinâmicas, Direitos, etc., etc., foi desenvolvida a fim de OTIMIZAR a HAVINGNESS de modo a não ser “UM AS-IS INSTANTÂNEO” nem um “NUNCA ALCANÇADO”.

Estes são ambos absolutos que deixam um thetan ou OT sem NADA (exceto, é claro, ele próprio).

Toda a experiência, conceitos e divertimentos “entre” esses dois absolutos são o território dos Jogos com os seus altos e baixos, escalas, expansões, contrações, condições e também divertimento, vitórias e aceitações e também, é claro, HAVINGNESS.

Ron uma vez disse: “A audição é um jogo de EXTERIORIZAÇÃO VERSUS HAVINGNESS.” De certo que é!

Graças a Ron, podemos agora apreciar que a mesma afirmação é verdadeira em OMNI! (Aplicada ao conceito de todos os Jogos e Operações Solo ao Nível de Fonte.)

Poderia ainda ser afirmada de um modo mais completo:

AS OPERAÇÕES DE FONTE são um JOGO ao NÍVEL OMNI para OTIMIZAREM A HAVINGNESS de todos os JOGADORES DE ACORDO COM O SEU PRÓPRIO CONCEITO DE DIVERTIMENTO, VITÓRIAS E ACEITAÇÕES, E PARA LHES GARANTIR OS SEUS DIREITOS COMO THETANS QUALQUER QUE SEJA O TEMPO, LOCAL E SITUAÇÃO EM QUE SE ENCONTREM, NOS JOGOS EM QUE DECIDIREM JOGAR OU DOS QUAIS SE TORNARAM EFEITO; E PARA LHES MOSTRAR O CAMINHO DE VOLTA AO NÍVEL DE FONTE.

BR
C/S Sr. RON's