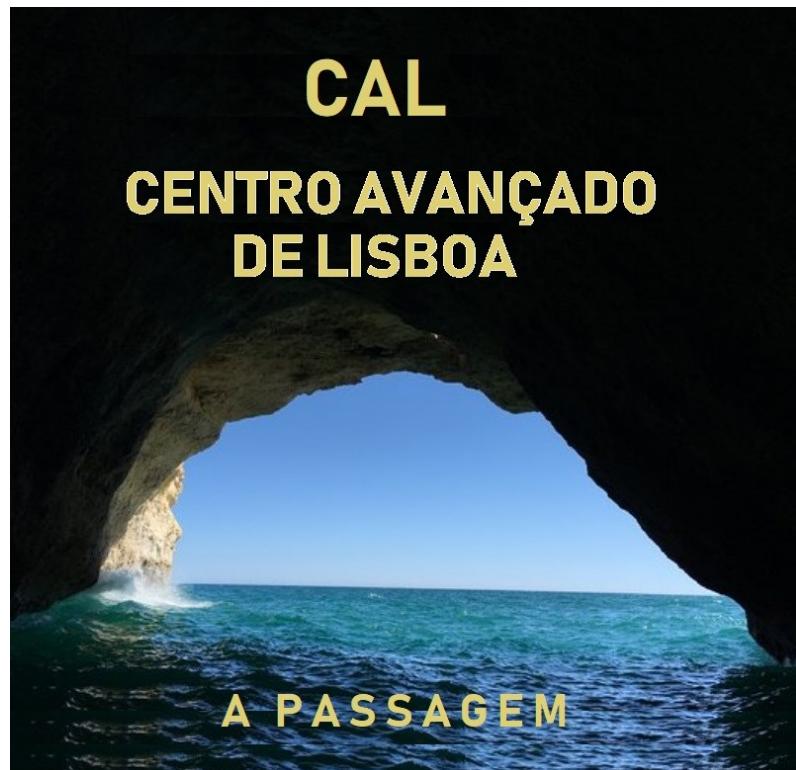


GLOSSÁRIO DE TERMOS AVANÇADOS E ABREVIATURAS

PARA USO ACIMA DE OT 3



NOTA IMPORTANTE:

Use este glossário unicamente para clarificar termos que surjam no seu curso. Não o folheie nem leia outras definições pois podem fazer parte de níveis acima daquele em que está e levarão a fortes mal entendidos.

Índice

NÚMEROS	3
A	3
B.....	6
C	8
D.....	16
E	20
F.....	23
G.....	26
H.....	28
I.....	31
J.....	33
K.....	35
L.....	36
M.....	40
N.....	47
O.....	48
P.....	50
Q.....	56
R	56
S.....	59
T.....	62
U	68
V	69
X	70
W	70
Z	70

GLOSSÁRIO DE TERMOS AVANÇADOS E ABREVIATURAS

NÚMEROS

1D	1ª dinâmica
1θ	único theta, Claro ou OT
2D	2ª dinâmica
2θ	theta fora de valência junto com outro thetans, Cacho
2WC	comunicação de duas vias
3D	3ª dinâmica
3P ou 3.P.	Terceira Parte
4D	4ª dinâmica

A

A	Auditor, Atitude, Atenção, Admiração, Afinidade
+A	admiração positiva
-A	admiração negativa (invalidação)
AA	Tentativa de aborto
AAR	Tudo Acerca da Radiação [All About Radiation] (Livro).
ÁBACO	Tábua de cálculo O ábaco é um antigo instrumento de cálculo, formado por uma moldura com bastões ou arames paralelos, dispostos no sentido vertical, correspondentes cada um a uma posição digital (unidades, dezenas,...) e nos quais estão os elementos de contagem (fichas, bolas, contas,...) que podem fazer-se deslizar livremente. Emprega um processo de cálculo com sistema decimal, atribuindo a cada haste um múltiplo de dez. Ele é utilizado ainda hoje para ensinar às crianças as operações de somar e subtrair.
Abil	Capacidade [Ability Magazine] (Revista).
ABC	American Broadcasting Company, Companhia Americana de Radiodifusão.
AC	Congresso de capacidade
Acad	Academia
ACC	Curso Clínico Avançado
A/I	Atenção/Intenção
Ab	Capacidade
AC	criação associada
ACK	Acusar a receção
ACUMULAÇÃO (Backlog)	1. Uma acumulação crescente de tarefas por fazer ou materiais não processados. (HCO PL 26 Jan 72 I) 2. (AVU) a definição de acumulação em AVU

Dicionário para os Níveis Avançados

	é qualquer coisa para mais que uma hora. (CBO 840R) 3. acumulação é produção negativa. (HCO PL 19 Março 72 II) 4. para Serviços de Tech uma acumulação é qualquer serviço pago por completo mas não entregue. O serviço não está entregue até ser completado. (BPL 8 Dez 72R) v. Acumular como trabalho atrasado (HCO PL 26 Jan 72 I)
AD	Depois da Dianética (1950, DMSMH)
AD COURSES	Cursos Avançados
Admin de Curso	Administrador de Curso
AE	Auditar os Encapsuladores
AG	Assistant Guardian. O responsável pelo gabinete do Guardião da Organização Local
AHao	Ângulo horário de um astro em Greenwich. Ângulo compreendido entre o plano meridiano do astro e o meridiano de Greenwich (meridiano origem de longitude 0; Graus Oeste de Longitude 0)
AHMC	Curso de Anatomia da Mente Humana
AICL	Palestras de cursos de doutrinação avançada
AL	Níveis das Capacidade: (Ability Levels). OT 12, 13
ANDROMEDA	1. A área dos Pré-1 foi, e é, em Andromeda. (TB8) 2. Foi onde começou o jogo, o jogo para organizar e trazer estética ao universo MEST, nessa galáxia inteira. Essa foi a galáxia de início e a nossa foi a segunda galáxia para onde se expandiram após os thetaans terem decidido entrar e fazerem algo sobre o universo MEST. (TB8)
ANEL	Um Anel é uma combinação de 24 CCCs ou 576 GUMs numa grande volta ou estrutura em forma de "argola". Fazia parte do acordo original de todos os 0ns "Jogadores" que decidiram jogar os Jogos de Anel. Estamos atualmente no anel de 10.000.
ANTÓNIMO	uma palavra que significa o oposto de outra. Para exemplos, ver um dicionário normal de antónimos.
ANTROPOMÓRFICO	"antropo" = o homem + grego "morfo" = forma. Forma humana
AO	Advanced Organisation. Organização Avançada (onde os níveis de OT são dados).
AOLA	Organização Avançada de Los Angeles.
AP	Aberrated personality – Personalidade Aberrada
APA	American Personality Analysis, o teste de personalidade.
AP&A	Procedimentos Avançados e Axiomas [Advanced Procedures and Axioms] (Livro).

Dicionário para os Níveis Avançados

ARC	Afectividade, Realidade, Comunicação. Um triângulo fundamental em Ci-entologia.
ARCB LD	Quebra de ARC de longa duração
ARCU	Afinidade, Realidade, Comunicação e Compreensão
ARCX	Quebra de ARC
ÁREA (ZONA) DE NÃO INTERFERÊNCIA	(NO-INTERFERENCE AREA (ZONE)): 1. Desde R6 Solo até OT III não se faz nada a não ser manter o pc a ter ganhos desde R6 Solo até OT III. Esta é a zona crítica do Mapa de Graus. Desde o R6 até OT III temos uma banda restrita a outras ações. (HCOB 23 Dez. 71)
ARF	Impresso de Relatório de Auditor.
ARQUIVO DE JOGOS DE ANÉIS	A série de jogos concordada por 10x1040 thetais grandes. Consiste de 10,000 Anéis com 576 GUM cada.
ASHO	Organização Saint Hill Americana (American Saint Hill Organization)
AS-IS-NESS	Ver as coisas como elas são realmente, a verdade total sobre alguma coisa.
ASHO	American Saint Hill Organization. Organização Americana de Saint Hill.
ASSUNÇÃO	<p>é o nome dado à ação dum ser theta que toma um corpo MEST. É por vezes um registo muito forte na EG (Entidade Genética=Genetic Entity) pelo que se deve auditar.</p> <p>É com uma sensação de estar completamente preso, e que por vezes contém o choque do contacto. A ASSUNÇÃO toma lugar na maior parte dos casos momentos antes do nascimento em cada geração da EG.</p> <p>Evidentemente, a ASSUNÇÃO do ser theta é recente na terra. É raro encontrar um ser theta que tenha vindo para a Terra há 35.000 anos e mais raro ainda encontrar um mais cedo. 70.000 anos é no momento atual, a mais antiga chegada de um ser theta à Terra. Num bom número de casos, veremos que o preclaro (porque o que está consciente de ser consciente no preclaro é o ser theta) chegou à terra pela primeira vez há algumas centenas de anos. Ocorrem também reações no E-Metro nestas ASSUNÇÕES na linha da EG, e o auditor deve estar atento e diferenciar esta reação da EG da do preclaro ele próprio.</p> <p>A EG vê as assunções com maus olhos, mas na realidade não há nenhuma diferença para a EG entre o facto de ser apanhada por um ser theta e a de o ser por um novo epicentro desenvolvido pela geração anterior.</p> <p>Do ponto de vista da EG passa-se uma espécie de sufocamento peculiar na ASSUNÇÃO, seguido dum medo de ser agarrada, de um desejo de se esconder, de um mistério quanto a este “nada” que a bateu e envolveu.</p>
ATENÇÃO	<p>1. Quando o interesse fica fixo, temos atenção. (COHA, pág. 99) 2. Um movimento que tem de continuar num esforço ideal. A atenção é aberrada por ficar solta e andar ao acaso ou por ficar demasiado fixa sem andar nada. (Scn 0-8, pág. 75)</p>
ATO OVERT	(o qual pode também ser encoberto ou acidental) é um incidente que o preclaro faz a uma outra dinâmica
AUD	1. Auditor. 2. Auditor [Auditor Magazine] (Revista).

AUDIÇÃO	Aconselhamento Espiritual.
AUDITOR	Conselheiro espiritual.
AUTÊNTICO	(ATUAL): Aquilo que é realmente verdade; aquilo que existe apesar de todas as aparências; aquilo que está na base da forma como as coisas parecem ser; a forma como as coisas realmente são. (FOT p. 20)

B

BANCO	Engramas, reatividade mental, cargas e massas mentais.
BANCO R6 (R6 BANK)	A mente reativa. (HCOB 12 Jul. 65)
BB MOCOs	MOCOs de Antes do Início
B/CB	Passos de Blow / Can't Blow
B/pc	Banco/Preclaro
Ba	Passo A dos passos B (Blow)
BACKLOG	Trabalho Acumulado. Acumulação
BÁSICO-BÁSICO	1. Pertence à Scn, não à Dn. Significa o básico mais básico de todos os básicos e resulta em clear. Encontra-se no Curso de Clearing. (HCOB 23 Abr. 69) 2. O primeiro engrama na Banda do Tempo Total. (HCOB 15 Mai. 63) 3. Qualquer circunstância semelhante que se repita ao longo da banda inteira da pessoa tem uma primeira vez em que ocorreu, e a essa primeira vez chamamos básico-básico. (SHSBC 69, 6110C19)
Bb	Passo B dos passos (Blow)
Bc	Passo C dos passos (Blow)
B&C	Formação e Cerimónias da Igreja Fundadora [Background and Ceremonies of the Founding Church] (Livro).
B+C B/C	BTs e CLs
BCR	O Livro dos Remédios de Caso [The Book of Case Remedies] (Livro).
BD	Blowdown
B of D	Ver Conselho de administração
BER	Mau Relatório de Exame.
BH	Buraco negro (Black Hole).
BI s	Maus indicadores
BIEM	O Livro de Apresentação do E-Meter [The Book Introducing the E-Meter] (Livro).
BLOW / CAN'T BLOW	Etapas para limpar de seres o espaço da pessoa.
B MOCO	MOCOs do CORPO (BODY MOCOS)
BMR	Grandes Rudimentos Intermédios.
BO	Body Org
B. ORG	Veja ORGANIZAÇÃO DO CORPO (BODY ORG)

BODY THETAN (BT)	<p>1. Para efeitos de clareza, um BODY THETAN significa um theta que está preso a outro theta ou corpo, mas não está no controle. (HCOB 05 de fevereiro de 1970 problema II) 2. Os Body thetans são simplesmente theta. Quando se veem livres de um, ele vai-se embora e possivelmente ganha juízo e apanha um corpo ou admira as margaridas. De facto, é uma espécie de ser clarificado. Não pode deixar de acabar por recuperar, se não imediatamente, muitas capacidades. Muitos estiveram a dormir durante os últimos 75 milhões de anos. Um body theta responde a qualquer processo a que um theta responda. Alguns body thetans são supressivos. Um supressivo está Fora de Valência em R6. Ele está quase sempre na sua Própria Valência no Inc I. (HCOB 04 de Maio de 1968) 3 Um body theta supressivo, por vezes, não se consegue auditar. Estes BTs SPs são muito menos vulgares do que se pensa. Auditores solo com falhas atiram as culpas de cada problema para os BTs SP. No entanto, eles existem. (HCOB 26AUG1969R) 4. Isolei a forma como uma theta se cola a outro theta. Isto é a base dos clusters e de ter BTs. O ciclo é a seguinte: Um theta colide com outro. Este faz uma imagem de ser colidido. Outros BTs ficam presos à imagem. O momento de contato real dos thetans foi breve, mas a imagem (contendo uma paragem ou retirada) tende a ser permanente. Os thetans, em seguida, começam a ideia de que podem estar permanentemente presos pois vêm imagens de isso a acontecer. Temos assim o conceito de um "corpo negro theta". Isto seriam BTs reais presos a um theta mais as imagens de BTs presos a um theta. (HCOB 05 de fevereiro de 1970) 5. Os BTs por vezes não são muito espertos e as suas percepções não são muito boas. (HCOB 18 setembro 1969) 6. Em primeiro lugar, sabemos que o seu banco é construído por ele mesmo e ninguém mais, mas também sabemos que há um monte de body thetans que também estão construindo seus próprios bancos. E estes BTs estão copiando os bancos uns dos outros e construindo bancos de bancos, e ele está a construir bancos que são cópias dos bancos dos BTs, e os BTs estão copiando o banco dele. E temos então a mais maravilhosa e mal apropriada série de super cópias de que já ouviram falar. (6809C25) 7. E então têm o fenómeno de auditarem este pequeno BT que, afinal, era um grande e amplo body theta. (6809C30) 8. As pessoas muito grosseiramente subestimam o número de body thetans que existem para serem auditados. Uma subestimação tremenda. Muitas pessoas têm demasiado medo de body thetans. Dizerem-me que há um corpo que não tem qualquer BTs é como tentarem dizer-me que existem vacas no planeta que não têm cabeça. (6810C03) 9. Os BTs colam-se a imagens, a outros BTs e a clusters. Um BT pode estar na valência do que quer que seja. (HCOB 26.9.78)</p>
BOLA DOURADA	Ver “Aspirador” (Hoover).
BPC	Carga Ultrapassada, passada ao lado.
BPI	Emissão para o Grande Público. (Broad Public Issue)
BPL	Carta Política do Conselho [Board Policy Letter] (Emissão).
B-1	Uma designação dos ficheiros de informação pessoal no Gabinete do Guardião.
B8	Oito Negro, Black Eighth

Dicionário para os Níveis Avançados

BT	Body Thetan, Thetan do Corpo
B/S RD	Veja RD do Ladrão de Corpos
B/SW	Ver Via Direta do Corpo. Tratamento dos MOCOs do corpo restimulados pela audição.
BS	Ver Estático negro
BST	Thetan Estático negro(ver) ou Tech de Estático Negro
BT	Ver BODY THETAN.
BT ADORMECIDO	Está realmente morto, num estado de existência abaixo de inconsciência. Está fora do Tempo Presente (preso na pista) e está colado numa localização passada. Está numa condição de reviver perpetuamente nesse momento e nesse local. Podem ser ativados ou acordados pelo POT.
BTB	Boletim Técnico do Conselho [Board Technical Bulletin] (Emissão).
BT CONCHA	Um BT ou cluster que rodeia o corpo do Pré-OT como uma concha. O POT pode ficar na valência dele e confundir as imagens deste BT ou cluster com as suas visto que parece ser ele próprio nas imagens.
BURACO NEGRO	1. O buraco negro é um cluster que finge ser uma energia negativa. Ele está fazendo uma "implosão" o tempo todo. Está puxando, puxando, puxando. Ele está puxando todas as coisas, energias, thetans e assim por diante. Age como uma "estrela de buraco negro" gigante que suga todos os tipos de massa, energia, Thetans. (TB7) 2. A outra coisa que vos quero dizer é que, se encontrarem um "buraco negro ", percorrem o buraco negro no CENTRO do centrifugador. Está construído no CENTRO DE CENTRIFUGADOR para puxar TODOS OS OUTROS THETANS. Então percorrem-no no centrifugador no CENTRO. Percorrem os tipos nos buracos negros pois eles estão a CHUPAR par dentro, vêm? Eles divertiam-se no centro tentando puxar todos os outros tipos nas bordas, e foram colocados nisso no centro. Esse é o seu incidente. (TB8)

C

C	Conceção, Criação,
CADEIA	1. Uma série de regtos de experiências semelhantes. Uma cadeia tem Engramas, Secundários e Locks. 2. Incidentes de natureza semelhante em fila ao longo do tempo. 3. Uma série de incidentes de natureza ou assunto semelhante.
CANCERÍGENAS	Toda a substância ou agente que produz o cancro
CANIBAL CLEAR	O indivíduo sem engramas procura sobrevivência ao longo de todas as dinâmicas dentro do seu âmbito de compreensão. Isto não significa que um Zulu que foi clarificado de todos os seus engramas não continue a comer missionários se for um canibal por educação; significa sim que ele seria tão racional quanto possível acerca de comer missionários; além disso, seria mais fácil reeducá-lo acerca de comer missionários se ele fosse Clear. (SOS, pág.110)

Dicionário para os Níveis Avançados

CARRUAGEM	A carruagem (chariot) e o "querubim" e todas as outras coisas vieram do show de Xenu no "jogo dos deuses". (TB4)
CARTA DE ATITUDES	Escala Técnica na Dianética e na Cientologia
CB	Capitão Bill (Robertson)
CBA	Passo A dos passos CB (não pode fazer Blow)
CBB	Passo B dos passos CB (não pode fazer Blow)
CBC	Passo C dos passos CB (não pode fazer Blow)
CBS	Sistema de Difusão da Colômbia
CC	Curso de Clearing (Implantes). Há 1 a 1,5 Quatriliões de anos. Percurso de GPMs com as planilhas do CC.
CCC	Um "CICLO DA CASCATA À COLETA". Isto é uma sequência de 24 GUMs (Modelos Universais de Jogos) com semelhança de propósito. Por exemplo, se o CCC tem como propósito "melhorar a compreensão da estética", então pode haver um GUM para Arte, outro para Música, outros para Histórias ou Livros, etc. Esta é uma descrição imensamente simplificada, contudo, uma vez que poderia também ser um GUM para "descrever a estética" e "criar estética", "trocar estéticas", etc. com todos os tipos de estéticas em cada GUM e então, nos posteriores, combinar as atividades dos anteriores em todos os fluxos e todas as dinâmicas!
CC RD	RD Ciclo do Clone
CCNY	Centro de Celebridades de Nova York
CCRD	Rundown da Certeza de Clear
C de S ou IdeC	Igreja de Cientologia
CDEI	Curiosidade, desejo, forçar, inibição.
CDEINR	Curiosidade, desejo, forçar, inibição, nenhum, recusado
C,D,U,	Conectado, Desconectado, Não conectado Sequência do manejamento dos seres relativos a um assunto ou área.
CEDARS	O complexo hospitalar “Os Cedros do Líbano” comprado pela Igreja para fazer uma grande organização em Los Angeles
100 CENTILIÕES DE ANOS	O universo MEST remonta há 100 Centiliões de anos. É 100 vezes 10 elevado à potência 303, que é 303 zeros após os 10. Isso é muito tempo. E nós sabemos que é essa data porque é a que liberta todos os que estão COLADOS ou foram DESPEJADOS para o universo MEST. (TB 8)
CENTILIÕES (Abrev. cent.)	10×10^{303} . Um 1 seguido por 303 zeros.
CERT	Certeza [Certainty Magazine] (Revista).
CERTS	Certificados

CG&AC	A Carta de Classificação, Gradação e Consciência [The Classification, Grading and Awareness Chart] (Carta).
CHACRA COROA	1. Há uma interessante que torna possível compreendermos todas as religiões orientais. Na verdade, é uma plug que é composta de vários BT's ou MUITOS BTs e Clusters sob a forma das Chakras das religiões orientais. São ÁREAS DE SUPOSTA VIDA PELA ESPINHA ABAIXO. São seis ou sete Clusters postos diretamente em cima uns dos outros parecendo a espinha humana. E no topo disso há um CLUSTER DOURADO PARECENDO UM CRÂNIO, um Totenkopf (é a palavra alemã para crânio e ossos cruzados e símbolos de cabeça de morte. O símbolo Totenkopf é um antigo símbolo internacional para morte, o desafio da morte, perigo, ou os mortos, assim como a pirataria), um crânio dourado. É o Chakra Coroa ou o Chakra Dourado. Aquilo onde no Oriente se pensa que o tipo (ou theta) ESTÁ. Mas é APENAS OUTRO CLUSTER, e está geralmente ENCOBERTO À VISÃO DOS THETANS DO LADO DE FORA DA PLUG, e pode ser PRESO AO CORPO. (TB7)
CI	Contra intenção
CIENTOLOGIA	Saber como saber as respostas no sentido mais amplo do termo, a ciência da verdade, as formas de a encontrar
Civ.	Civilização (...jogo)
CL	1. Clone, ver. 2. Classe de Auditor.
Classe VIII	Curso de auditor e C/S até OT III
CLEAR	Agora, quando têm um Clear, têm alguém - este é o segundo dado estável - têm alguém que está separado do caso composto. Ele tem algum espaço limpo em torno dele. Antes de Clear estão lidando com um caso composto. Estão lidando com alguém que é o seu caso. Ele está a ser, é tudo ele. Ele é tudo o mesmo. Ele está emaranhado nele como em uma teia de aranha. Quando ele está Clear, no entanto, ele está separado disso. Está como no centro de uma esfera com o espaço limpo, e, então, o caso está um pouco para além dela. Portanto, ele é Clear. Agora, o que têm de perceber, é que devem tratar qualquer coisa que poderia potencialmente ligá-lo novamente a esse caso composto num modo "determinado por outros" ou "causador de efeito". (TB12)
CLEAR KEY-OUT	1. Quando se encontram as palavras lock que estavam atadas aos GPMs, nesta ou mesmo numa vida anterior, e as desestimulamos, (as isolamos da massa principal), os GPMs mergulham de novo no seu alinhamento correto e cessam de ter efeito. Isto produz um Clear key-out. Esta condição é valiosa porque os GPMs podem agora ser confrontados um a um (não às dúzias) e a Rotina 6 pode ser facilmente percorrida no preclaro. (B 17 Out. 64 III) 2. É um Clear simulado e chamamos-lhe muito apropriadamente 'Clear key-out'. Mas não é um Clear, é um release (liberto). (B 2 Abr. 65) [O seguinte é uma citação do B 24 Set. 78, emissão III, "Clear Dianética. 'Acabei de determinar que tal coisa como o Clear key-out não existe. Existe apenas o Clear de Dianética e ele é um Clear].
CLEAR MEST	1. Clear mest quer dizer o clear do Livro Um. Definímos aí o clear em termos de fac-símiles. Trata-se de uma definição mecânica bastante simples. Dizia, de facto, que tanto diz respeito aos seres humanos, o nosso preclaro

	tinha finalmente chegado a um ponto em que tinha sónico e Visio a cores totais, não tinha psicoses nem neuroses e conseguia recordar o que lhe tinha sucedido nesta vida. (SCP, p. 3) 2. Alguém que sabe que atingiu o primeiro degrau da escada na sua subida. Também sabe que o resto da humanidade não clear, está abaixo desse estado sem terem consciência dessa situação. Um clear mest ainda se vê a si próprio mais ou menos como um corpo e está mais ou menos dependente de um. Todos os engramas estão efetivamente key-out sem serem examinados. Para todos os efeitos, estão apagados. Tem excelente recordação. Pode ou não ser exato e minucioso na sua recordação. (Abil 87) 3. Se o indivíduo consegue existir sem identidades sintéticas que são soluções para problemas que não consegue confrontar, temos um clear mest. Ainda está num corpo. Ainda tem a identidade do corpo, mas livrou-se dessas identidades sintéticas. (SH Spec 36, 6108C09)
CLEAR OT	A nossa definição de um theta operante é a de um Clear Thetan Operante. Trata-se de um ser tarimbado que já não tem um banco e que tem experiência. É um estado completamente estável – um ser que não vai escorregar na casca da banana. (SH Spec 82, 6611C29)
CLEARING	1. Um processo gradual de encontrar lugares onde a atenção está fixa e restaurar a capacidade do pc para colocar e remover atenção por sua própria determinação. (HCOB 28 Fev. 59) 2. O Clearing não é mais que recuperar a consciência de que se é o próprio, e recuperar a confiança. (HCOB 1 Fev. 58)
CLO	Oficial das Ligações Continentais (tem mais autonomia do que um FOLO)
CLONE (Abreviatura: CL)	1. É uma cópia limitada do próprio VP ou CVP que o theta usa para uma tarefa específica. Enquanto um CVP é uma identidade completa com personalidade e características pessoais, um Clone tem unicamente o mínimo de características pessoais necessárias ao cumprimento de uma tarefa. Em situações em que o theta não quer estar “ali”, ele usa muitas vezes um clone para “fingir” que lá está. O caso mais comum é quando estamos a ouvir uma pessoa cuja conversa não nos interessa. Mantemos ali um Clone enquanto o nosso CVP se passeia por outros lados. É claro que, não tendo todas as capacidades do theta nem conhecendo a sua pista (só tem memória a partir do momento de criação), o Clone falha muitas vezes na altura em que se exigem respostas ou ações mais inteligentes. Esta é a carga que ele tem muitas vezes: acha que fracassou na sua missão. Para ser limpo tem de detetar o momento da sua criação, qual a missão que tinha e alguns rudimentos fora. Como a qualquer theta aplicam-se-lhe os respetivos direitos. 2. Um MOCO feito com mais capacidade e livre arbítrio, quase, ou em parte, uma cópia do Jogador, para fazer uma "missão" para ele ou para "enganar o inimigo" ou "jogar um jogo". Veja também mais sobre estes em definições de "MOCO".
CLONE de RESSURREIÇÃO (Resurrection Clone)	Um theta implantado em LTA para apanhar o corpo do POT em TTA. O implante foi feito durante o LAD (Life after death RD – Rundown da Vida após Morte) após 1980 LTA, onde foi prometida a ressurreição num corpo melhor. Podem “sugerir” suicídio e sensação de que alguém nos quer mandar embora para ocupar o nosso lugar.
CLUSTER (CL)	Um cluster é um grupo de BTs empacotados ou mantidos juntos por uma má experiência. (HCOB 5.2.70, II.) O Incidente Mútuo (Abrev. MI) é um

	engrama grave e é o ponto exato no tempo e no espaço em que se “tornaram um”. (HCOB 26.9.78). No MI, a imagem (que todos têm em comum) mantêm-nos colados nesse incidente. Contém uma data exata ao segundo e fração de segundo bem como uma localização no espaço. (HCOB 26.9.78)
CLUSTER ACUMULATIVO	Um cluster acumulativo é constituído por outros clusters anteriores. Trata-se de um cluster ao qual outros BTs e clusters foram adicionados através de MI posteriores. (HCOB 26.9.78)
CLUSTER CORDEL	1. Podem achar difícil tratar destes tipos porque podem achar que estão firmemente ATADOS no topo, tal como um saco de lixo em que se ata o topo para evitar que o conteúdo se derrame. E tal atilho, vão ver que se trata de uma coisinha muito bonita como um cordel ou uma corrente. É por isso que lhe chamamos o Cluster Cordel. São thetaans ligados uns aos outros como um bocado de corrente ou agarrados uns aos outros tal como quando as pessoas formam uma corrente humana, um segura a perna do outro que segura a perna do seguinte e assim por diante numa CORRENTE. Todos esses thetaans foram forçados a fazer isto numa experiência de fabricar um Cluster como uma corrente. Chamamos a isto o Cluster-Cordel ou o Cluster-Corrente. Estão AMARRADOS À VOLTA DA BOCA DO SACO. (TB7)
CLUSTER EM CAMADAS	Vários clusters e/ou BTs em camadas. Quando uma camada desaparece, surge outra.
CMDRE	Comodoro - Comandante
CMO	Mensageiro do Comodoro da organização numa Igreja de Cientologia
Co C/O	Oficial Comandante *
COBERTURA	<p>Este incidente consiste a lançar-se, enquanto thetaan, sobre um outro thetaan ou sobre um corpo MEST. Cobre-se o outro para daí tirar um impacto emocional ou mesmo para matar. É mais forte nos incidentes sexuais onde o thetaan projeta dois corpos MEST um sobre o outro no ato sexual para sentir as suas emoções. Esta avidez sexual provém do CORTADOR EM DOIS. É muito, muito violento e muito restimulativo quando se audita. É aí que a segunda dinâmica é diminuída. Esses incidentes manifestam um frenesim considerável. É também um dos fundamentos da fixação a um corpo MEST, da guarda ou da proteção de corpos MEST. É um ato overt. É seguido mais tarde de DED'S em quase todas as atividades sexuais do preclaro. Por vezes, um thetaan cobre um corpo MEST e segura-o de uma tal forma que um outro corpo MEST, motivado por um outro thetaan, o possa atacar. Mais tarde, o thetaan que cometeu este ato overt vai pôr-se a proteger os corpos MEST dos ataques dos thetaans. É a fonte das antipatias que alguns experimentam ao verem homens e mulheres juntos; é um dos fundamentos do ciúme, etc.</p> <p>A COBERTURA é acompanhada por uma curva emocional abrupta. Primeiro têm a excitação elevada, depois o orgasmo, depois, para os corpos, a satisfação ou apatia segundo o caso. Esta queda afeta fortemente o thetaan que acaba por se agarrar aos corpos ainda e, por vezes, é-lhe necessário um certo tempo para se separar. Esses incidentes tornam possível a fixação</p>

	<p>futura a corpos MEST. Freud tinha metido o dedo sobre qualquer coisa quando censurou o sexo, mas o sexo não é tudo, É preciso muito mais.</p> <p>O erro fundamental do theta esteve em considerar um corpo MEST como qualquer coisa de muito especial, não motivada por theta. Ele não percebeu que todo o corpo MEST (humano) era dirigido por um theta degradado. Na sua sede de dirigir corpos MEST e de os contactar, ele pensava que contactava um corpo celular quando ele contactava com efeito com um theta e UM corpo. Ele desejava entrar em ARC, sem o saber, com um theta decadente que tinha um corpo MEST. O facto que cada corpo MEST (do tipo humano) tinha um theta degradado no interior não era conhecido do theta até aos nossos dias. Isso explica o enorme “ricochete” recebido pelo theta que dá um piparote a um corpo MEST ou o cobre. O corpo nunca teve esse poder. O theta degenerado tinha-o. O respeito pelos corpos MEST era pois perfeitamente descabido. É o erro primordial que os theta cometem.</p>
C/O CRD	Ciclo do comandante (C/O cycle RD). Tratamento da organização do corpo e colocando o Pré-OT a comandá-la.
Código de Honra	Código Cientológico, a Ética de um OT
COEU	Oficial Comandante na Europa
COG	Cognição
COHA	A Criação da Capacidade Humana [The Creation of Human Ability] (Livro)
COLTUS	<p>1. Planeta utilizado para fins experimentais e implantação por Xenu. 2. A estação central de implante, digamos em Coltus, um planeta de Polaris, ou outra mais perto da Terra. (TB 7). 3. Algumas plugs foram FEITAS perto do Incidente II, porque, LOGO ANTES DO INCIDENTE II, EM COLTUS, O PLANETA QUE LRH MENCIONA NA FITA DO CURSO CLASSE VIII, EM COLTUS, ERA O PONTO DE MONTAGEM. Um dos planetas da Estrela do Norte na área Marcabiana. ERA O PONTO DE MONTAGEM e LÁ eles TAMBÉM FIZERAM ALGUMAS EXPERIÊNCIAS COM PLUGS e fizeram algumas das mais RECENTES PLUGS. (TB7) 4. Agora é de Coltus que estamos a falar. Os que foram feitos em Coltus. Um planeta da Estrela do Norte na Confederação Marcabiana. Os Implantes de Coltus eram muito severos e com muitas terceiras partes entre Oficiais Leais e Elron Elray ou Rawl, como era conhecido naquele tempo, durante o Inc II. Esta Estação de Implantes de Coltus permaneceu até ao tempo presente, e é o centro de implantes de terceiras partes. Havia umas bastante interessantes feitas em Oficiais Leais. Eles foram assassinados. Eles foram levados para Coltus. Eles foram colocados em postes, em manequins, já sabem, a velha “armadilha” do poste, e então foram-lhe dados todos os tipos de falsas informações e terceiras partes. Ainda se encontram pessoas hoje em dia no planeta a criticar LRH, dizendo as mesmas coisas que lhes foram implantadas... dadas como implantes no implante de Coltus. Estes eram, está claro, feitos por Xenu, e essa era a IDEIA dele, tentar atribuir aos Oficiais Leais, que eram leais ao povo, a culpa de todo o caos da Confederação. (TB8) 5. Coltus era usado como estação monitora para todo Marcab. Marcab era como um lugar de teste para restimular os</p>

	incidentes Pré-I etc., no Sector. Por isso, os Marcabianos são os mais “attingidos” das várias populações planetárias, fora a terra. (TB 8)
COMPOSTO (Caso Composto)	1. Uma massa acumulada de BTs e clusters que compartilham as mesmas imagens e, portanto, que está sendo auditada em conjunto. 2. Vou simplesmente assumir que sabem que, no início da Ponte lidamos com um caso composto. Isso significa que é uma massa completa de BTs e Clusters, o tipo está aí preso num ponto qualquer e dramatiza o que aconteceu na sua PRÓPRIA pista ou na de OUTRA pessoa qualquer, ele é um efeito total de todas estas cargas, de BPCs, de itens errados, de coisas, acontecimentos, engramas, secundários, Locks, tudo o que se possam lembrar e que está contido na Dianética ou na carga normal dos Graus e ainda qualquer coisa que possam encontrar numa Lista. Tudo isso pode estar errado com o tipo.
COMM	Comunicação
COMM-EVE	Um Comité de Evidencias (Comissão de Inquérito) que é feita sobre uma pessoa ou um grupo
CONDIÇÃO DE JOGOS	1. Quando dizemos condição de jogos queremos dizer que o poder de escolha de alguém foi subjugado contra a sua vontade entrando numa atividade fixa da qual não pode retirar a sua atenção. (SHSBC-32, 6107C20) 2. A palavra condição de jogos é uma verdade depreciativa. Está lá algo técnico a acompanhá-la. Quando dizemos condição de jogos queremos dizer um conjunto, e o conjunto tem a ver com isto: significa uma atenção fixa, uma incapacidade de escapar conjugada com uma incapacidade para atacar, até à exclusão de outros jogos. Não há nada de errado em jogar jogos. Há sim muito de errado com estar numa condição de jogos porque ela é desconhecida, é uma atividade aberrada, é reativa, e estamos a desempenhá-la muito fora do nosso poder de escolha e sem o nosso consentimento ou vontade. (SHSBC-32, 6107C20). 3. Ter para si mesmo e não poder ter para outros; ora aí está uma verdadeira condição de jogos. (SHSBC-32, 6107C20) Abrev. G. C
CONDIÇÕES DE JOGO	Condições de jogo são: atenção, identidade, efeito sobre os oponentes, nenhum efeito sobre si próprio, não poder ter sobre oponentes, objetivos e as suas áreas, ter sobre os utensílios do jogo, objetivos próprios e campo, propósito, problemas do jogo, autodeterminação, oponentes, a possibilidade de perder, a possibilidade de vencer, comunicação, não chegar. (FOT, pp. 93 e 94)
CONJUNTO	(também PERCURSO = RUN): 1. Em OT 2, um "conjunto" ou "percurso" refere-se a uma série completa de 21 GPMs, que também é chamada Tabela da Pista Completa.
C of S	Igreja de Cientologia
CONE	Uma criação especial de antes dos jogos de anel. Ver Hiper Cone
Conf.	conferência
CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO	Os Thetans Fí estão organizados como uma social democracia com um Conselho de Administração.

CÓPIA	Os thetais no corpo (BTs) podem copiar obsessivamente as imagens de outros thetais. Pode assim parecer que um theta que acabou de se ir embora ainda ali está pois existe uma imagem que permanece. Detetando o facto de que outro alguém a copiou é normalmente suficiente para a resolver.
CORPO ASTRAL (ASTRAL BODY)	Uma ilusão. Os Corpos astrais são normalmente mock-ups que depois o místico tenta acreditar serem reais. Ele vê o corpo astral como uma coisa diferente e procura habitá-lo nas práticas mais comuns do "passeio astral". Qualquer pessoa que confunda corpos astrais com thetais está apto a ter dificuldades com o clearing de theta pois as duas coisas não são da mesma ordem de semelhança. (Scn 8-8008, Gloss)
CORPO DE BONECO	1. Alguns deles NUNCA VIRAM UM CORPO DE CARNE. Apenas viram CORPOS DE BONECOS. O Incidente I foi feito com corpos de bonecos. De facto, havia muitos seres exteriores nessa altura, pelo menos até serem capturados ou convencidos: "Olha, experimenta o ponto de vista daquele corpo de boneco" "São muito giros, são fantásticos, são engracados." "Cá está a coisa, entra lá para dentro - pshsst!". (TB4) 2. Mas se ao acordar ele vem com uma coisa tipo "ficação espacial" com robots e corpos de bonecos e chispar por aí em naves muito rápidas por entre os vários planetas e coisas do género, pode ser que a sua BPC esteja na área onde ele foi apanhado com um raio laser ou lá o que for. Ele pode ter andado todo este caminho inconsciente e agora pode ter de voltar atrás algures na trilha para encontrar a sua verdadeira identidade. Por outras palavras, especialmente com corpos de bonecos, levamo-lo lá atrás até cerca do Incidente I, recuando a partir do Curso de Clearing para trás, 1 quatrilião, 2, 3, 4, qualquer coisa do género. (TB4) 3. Embora HOUVESSE corpos de carne nessa altura, NÃO era, NÃO ERA LÁ GRANDE COISA. Qualquer um sabe que dá mais estatuto ter o seu "corpo de boneco". (TB4)
CORPO GIGANTE DE CRISTAL	1. Por exemplo, um gigante, que descobrem ter sido feito nas Experiências do Pré-Inc. 1, tipo CORPO GIGANTE DE CRISTAL feito de MILHARES de pequenos favos. Tem cerca de TRÊS METROS de altura, um GRANDE MOCK-UP DE UM CORPO DE CRISTAL. É um corpo de boneco ou corpo de carne. Os thetais foram introduzidos dentro destas celulazinhas que estão por todo ele. O cristal era como uma colmeia. Isto é uma plug, toda a estrutura. Foi usada para conectar a outros thetais noutras plugs no caso, para as ligar A ESTA. Esta aqui é como uma tomada gigante. Esses são os que asseguram que os thetais plugs estão sob controle. Cada plug seria ligada à tomada e afetaria essa parte do corpo se restimulada. (TB7)
CORPO PERFEITO	1. Também há a plug do corpo perfeito. É uma série de Clusters e BTs feitos para supostamente serem corpos perfeitos. Todos têm um MONITOR que os governa. Se o theta desejá habitat um desses corpos perfeitos, e o introduz no seu corpo de carne ou corpo criado ou a transporta consigo, ELE TAMBÉM FICA A SER MONITORADO. (TB 7)
CORPO THETA (THETA BODY)	Muitas vezes um theta leva com ele um corpo theta de que fez o mock-up na pista passada e o qual é um número de Fac-símiles de velhos corpos que ele desperdiçou, levando-os com ele como um mecanismo de controlo que utiliza para controlar o corpo que está a usar. (PAB 130)
CRÂNIO DOURADO	Ver Chakra. (TB 7)
¢	Criação

CRIAÇÃO DETERMINADA POR OUTROS	Uma criação que foi infiltrada. Pode surgir em Excalibur e parecer um plug, mas não a vai resolver a não ser que seja tratada como uma criação.
CRISTA	Ver Ridge
CROCS	<p>Um Croc (calão para crocodilo) é um ser espiritual cujo contacto transmite uma sensação algo repugnante, reptiliana, e muito 1.1.</p> <p>Alimentam-se das emoções negativas dos thetaans e fazem tudo para as produzirem: terceira parte, imagens tenebrosas, restimulação de efeitos de tristeza, etc.</p> <p>Os seus alvos preferidos são thetaans de grande potência pois as emoções destes dão muito mais “alimento”.</p> <p>Assumem muitas vezes identidades humanas (sobrepondo-se ao thetaan) sendo facilmente identificáveis (para um OT) através do seu contacto melífluo, oleoso, com muita 3ª parte e gosto pelo sofrimento dos outros. Gostam de posições de poder e é lá que se encontra a maioria.</p> <p>O Croc não está realmente ali mas sim nalgum local distante ou mesmo noutro universo. Por vezes fazem Blow através de um Worm Hole ou vórtice característico da ligação entre universos ou RAGS diferentes.</p> <p>O tratamento dos Crocs (reptilianos) depende de vários fatores:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) O Croc está num corpo? b) O Croc está a funcionar sozinho ou como parte de um grupo? c) O Croc tem um holder/chefe? <p>Um Croc de 7ª dinâmica é tratado como se fosse de um BT numa Plug, i.e., encontra o holder (normalmente um Croc de patente superior) e depois por aí acima até algum metálico ou mestre de jogos negro.</p> <p>Descobrimos que os Crocs não são realmente tratáveis como se trataria um thetaan “normal”, não existe a bondade básica, etc.</p> <p>Os Crocs obtêm prazer em ferir os outros. Também são detetados quando acontecimentos infelizes sucedem ao POT e este sente, muito longe e lá muito no fundo, uma calma e fim de ansiedade.</p> <p>O Croc tem uma missão, um destino e um programa. Não é autodeterminado e necessita orientação. Todos tiveram um implante no seu início.</p>
C/S	Supervisor de Caso ou Supervisão de Caso.
CS 53	Nº53 da Série sobre o C/S. (Lista de Reparação)
C/S 1	Supervisão de Caso 1. (Clarificação de termos e processos)
CUBO DE BSTs ou CUBO de PODER	Uma formação de Thetaans Estáticos Negros, normalmente $10 \times 10 \times 10 = 1000$
CVP	Ponto de Vista Central, ver.
CW	Clearwater, Florida, Estados Unidos
D	
D	Declinação de um astro. Ângulo que faz a direção do astro com o plano equatorial. (Grau N ou S com o equador)

D/...	Deputado...
DAB	Boletim de Auditor de Dianética [Dianetic Auditor's Bulletin] (Emissão).
DASF	Dianometria, Ficção Científica Incrível [Dianometry, Astounding Science Fiction] (Revista).
DATA SERIES	Técnica Administrativa para a análise lógica, a investigação e a resolução de uma zona boa ou má
DC	1. Distrito de Colômbia. Território da Colômbia, 2. depois de Dianética (1950, DMSMH), 3. Criação Despejada
DCM	Dado de magnitude comparável.
DCSI	Intensivo Especial para Clears em Dianética. (Dianetics Clear special intensive)
D/CO	Deputado do Oficial Comandante
DECLARE	Pessoa supressiva declarada
DED	(Merecido) é um incidente que o preclaro faz a uma outra dinâmica e para o qual não tem qualquer motivador – isto é, ele castiga, fere ou destrói alguma coisa que nunca o feriu a ele. Agora precisa justificar o incidente. Usará coisas que nunca lhe aconteceram. Proclama que o objeto da sua agressão de facto merecia isso, daí a palavra, que é um sarcasmo. (DED é a abreviatura de “Deserved” (Merecido))
DEDEX	(Merecido Expostos) é um incidente que acontece a um preclaro DEPOIS de ele ter um DED. Está sempre na mesma cadeia ou assunto, vem sempre depois de DED. Significa O DED EXPOSTO. É culpa encoberta. O seu efeito no preclaro é totalmente desproporcionado em relação ao que lhe foi feito a ele. Poderia pensar-se que foi morto por uma dura palavra ou por um arranhão. Explicará veementemente quão terrivelmente ele foi usado. Sempre que tenha um preclaro que tenha sido demasiado abusado para ser dito por palavras e continua a dar-lhe incidentes que tendem a concentrar a culpa na família ou na mulher ou qualquer coisa assim, o auditor pode reconhecer isto como DEDEX e sabe que deve procurar o DED. Normalmente o preclaro não desiste facilmente do DED mas o E-metro encontrá-lo-á. Está no mesmo assunto do DEDEX – se ele tem muitos incidentes sobre coisas que a sua mãe lhe fez e estes parecem bastante rotineiros, há um incidente anterior acerca de sua mãe ou alguma mãe de uma vida anterior onde com crueldade injustificada ele executou um DED.
DEGRADADOR	É um incidente ou cadeia de incidentes onde uma pessoa de baixo tom procura rebaixar o tom de outra pessoa que está num tom mais alto. A verdadeira intenção da pessoa de tom baixo é trazer o outro para baixo até que possa ser ajudado. A pessoa de tom baixo acredita que não serve para nada a alguém que esteja mais alto na escala do que ela própria. Assim, ele tentará baixar o tom do outro e depois, quando o tem bem cá baixo por tê-lo degradado, poderá ajudá-lo, tornar-se piedosa e comportando-se adequadamente até que, naturalmente a pessoa volte a subir de tom. O preclaro, se for baixo de tom, tentará isto no auditor. Qualquer pessoa de baixo tom o fará. O preclaro pode ter muitos DEGRADADORES que

Dicionário para os Níveis Avançados

	<p>tenha feito. Ou a ele podem ter acontecido muitos DEGRADADORES. SE O PRECLARO ESTÁ RECETIVO A DEGRADADORES, ELE TEM UMA SITUAÇÃO DED-DEDEX na mesma dinâmica que ele permite DEGRADÁ-LO. Se ele aceita críticas de mulheres, ele tem um DED-DEDEX sobre mulheres. Se ele reclama que foi o pai que o atirou para baixo, que o invalidou, ele tem um DED-DEDEX sobre o seu próprio pai ou algum pai anterior ou homem para quem olhava como um pai. Se você encontra uma situação DEGRADADOR, veja o DED-DEDEX no mesmo assunto. Se o preclaro é dado a invalidar ele tem uma cadeia de DEGRADADORES que ele fez. A dinâmica que ele DEGRADADA tem um DED-DEDEX anterior.</p>
DE-PTS	Aliviar a condição que provoca que uma pessoa seja uma Fonte de Sarilhos Potencial
MENTOR	Os Dementors são como os renegados que Xenu usou no Inc. 2. As suas ordens são para recolherem todos os Clones de GMs que são indesejados pelo “lado negro”. Estes seres são então implantados e aparecem-nos como um tipo de luz muito intensa rodeada por uma espécie de concha que é um cluster de Dementors. Um GM pode ter uma sensação de estar enclausurado e isso ser provocado por ter um clone seu capturado num Dementor.
DESAJUDA	(MISASSIST) é um incidente onde o preclaro tentou ajudar alguma dinâmica e falhou. Estes são muito aberrativos. O incidente pode ser curto e duro ou pode ser um grande número de pequenos incidentes. UMA DESAJUDA é uma falha de assistência por omissão ou por comissão. É sempre precedida de uma situação de OVERT-MOTIVADOR ou uma situação DED-DEDEX. O preclaro, tendo prejudicado alguma dinâmica, entra num estado de ter de proteger essa dinâmica de uma forma desproporcionalizada em relação às outras dinâmicas. Talvez ele tenha tido muitas vezes sucesso na sua proteção e tais incidentes não são aberrativos. Mas um dia ele tenta ajudar e falha, ou devia ter ajudado e não o fez e o resultado é a gota que faz prender um fac-símile anterior.
DETETAR O THETAN	Um GPM é uma identidade versus outra identidade ou, mais exatamente, uma meta de uma identidade versus uma meta de outra identidade, isto é, Term contra oppterm. Visto que cada meta anunciada no Curso de Clearing é a meta de uma identidade (do próprio pc ou de outra pessoa qualquer na altura), o pc deteta então essa identidade (deteta o θ_n - theta) enquanto anuncia o item. Isto impede a massa mental de se criar ou se acumular.
DGI	Delegado do Guardião para a Informação
DGIUS	Delegado do Guardião para a Informação para os Estados Unidos
DGUS	Delegado do Guardião dos Estados Unidos
DIA	Agência de Informações para a Defesa
DIANÉTICA	Através do pensamento, da mente ou da alma

DICOTOMIA	<p>1. Uma dicotomia, em linguagem Cientológica, significa um positivo e um negativo. Uma palavra positiva e uma palavra negativa. São sempre do mesmo tipo de coisas. Um exemplo tosco seria: "Uma maçã" e "Sem - maçã - esa" (Condição ou estado de ausência de maçã). Isso é um par, uma dicotomia.</p> <p>Positivo e negativo trocam entre si uma corrente, como se verifica em qualquer bateria. Desse modo, não queremos um ativo - passivo. (Por exemplo, o ativo, tal como o "homem" e o passivo, tal como "mulher"). Queremos pura e simplesmente um POSITIVO e um NEGATIVO, os opostos.</p> <p>A natureza das coisas é uma ideia de vulto. Cada ideia de vulto tem duas partes: uma POSITIVA e outra NEGATIVA. Estas são opostas uma à outra. Elas fazem intercâmbio de corrente. Estão em conflito. O que geralmente se concorda ser o lado indesejado ou inferior é o negativo. O que geralmente se concebe como estando correto é o positivo.</p> <p>Desse modo, uma DICOTOMIA significa as duas partes duma ideia principal.</p> <p>2. Oposições: duas coisas que, quando em ação recíproca, causam ação.</p>
DINÂMICAS (D1 a D16)	<p>Impulsos de Theta através da vida</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. próprio 2. O sexo, as crianças, a família 3. O grupo 4. A Humanidade 5. As formas de vida (as outras espécies) 6. O Universo Físico 7. O Universo Espiritual 8. O Ser Supremo ou o Infinito 9. Estática 10. Ética 11. Tecnologia 12. Administração 13. Jogos 14. Operações de Fonte (Absolutos) 15. Lógica 16. Aplicação
DISPERSÃO	<p>Uma série de fluxos para fora a partir de um ponto comum. Uma dispersão é, primariamente, um número de fluxos que se estendem a partir de um centro comum. O melhor exemplo duma dispersão é uma explosão. Existe coisa tal como in dispersão. Isto seria quando todos os fluxos de deslocam na direção de um centro comum. Pode chamar-se a isto uma implosão. Efluxo e afluxo de um centro comum são classificados sob a palavra dispersão. (Scn 8 8008, pág. 17)</p>
D de P	<p>Diretor de Processamento, aquela pessoa que numa org é encarregue de auditores e C/Ses, vide Organigrama. D de P é usado frequentemente para designar um Entrevista de D de P.</p>
D/L	Datar/Localizar
DMSMH	Dianética, a Ciéncia Moderna de Saúde Mental (Livro 1, 1950)
DN	Dianética, Agulha Suja

Dicionário para os Níveis Avançados

Dn 55!	Dianética 55! [Dianetics 55!] (Livro).
Dn Exp	Dianética Expandida.
Dn Hoje	Dianética Hoje [Dianetics Today] (Livro).
DR	Leitura Suja
DRAMATIZAÇÃO	<p>1. Repetir como ação aquilo por que passou. Essa é a sua definição básica, mas, muito mais importante, ela é a reprodução agora de algo que aconteceu então. Está a ser reproduzido fora do seu tempo e período. (SHSBC-72, 6607C28)</p> <p>2. A duplicação de um conteúdo engramático, completo ou parcial, por um aberrado no seu ambiente de tempo presente. A conduta aberrada é inteiramente uma dramatização. O grau de dramatização é diretamente proporcional ao grau de restimulação dos engramas que a causam. (DTOT, pág.74)</p> <p>3. A dramatização completa é uma identidade completa. É o engrama na sua força total em tempo presente com o aberrado a assumir uma ou mais partes do dramatis personae presente no engrama. (DTOT, pág.75)</p> <p>4. Pensar ou atuar da forma que é ditada por massas ou significâncias da mente reativa. Quando dramatiza, o indivíduo é como um ator que faz o seu papel escrito e fazendo toda uma série de ações irracionais. (PXL, Gloss)</p> <p>5. A expressão inconsciente e desconhecida de uma identidade, valência ou ideia, os registos mentais de uma pessoa a fazerem-no "tocar" mais do que ele a "tocá-los".</p> <p>6. O ato, processo ou produto da dramatização.</p>
DRAMATIZAR	<p>Percorrer o ciclo de ação exigido pelo engrama. (SOS, Livr.2, pág.29)</p> <p>2. Representar inconscientemente.</p> <p>3. Ocupar parcial ou inteiramente, inconscientemente, a valência de uma identidade passada e/ou identificação.</p> <p>4. Apresentar ou representar conscientemente de uma forma dramática.</p>
DRD	RD de Drogas
DS	Data Series (um conjunto de regras de LRH sobre a lógica)
DSC	Comandante Delegado de Sector
DTOT	Dianética A Tese Original (Dianetics The Original Thesis) (Livro).
DUB-IN	Qualquer coisa na memória da pessoa que ela lá põe, não é uma experiência verdadeira
E	
E	Energia, Emoção
ED	Diretor Executivo ou Directiva Executiva
EDC	Curso do Essencial de Dianética
EE	Elron Elray (L. Ron Hubbard)
EG	Entidade Genética
EOG	Endo f Game (Fim de Jogo (trocadilho com ego)

E/I	incidente anterior
E/1	Incidente UM anterior
ELETROSFERA	1. Os tipos eram aspirados para fora do seu próprio Universo e eram geralmente guardados numa coisa chamada Eletrosfera. Uma Eletrosfera é uma grande esfera que tem uma carga magnética no seu interior, uma carga electromagnética no interior, então o theta não pode tocar na parede, porque é repelido. Mas também não se junta com outros thetans lá dentro. Então por vezes têm uma coisa essencialmente parecida com aquelas máquinas de pastilhas elásticas, conseguem ver o que digo? Só uma data de thetans lá dentro de uma esfera gigante sem poderem sair e também sem se poderem mexer porque estão apertados uns contra os outros. Ficam presos nisto, que é mantido a uma BAIXA TEMPERATURA (frio). Isto é a Eletrosfera. Depois são levados a passar por vários processos para os tornar macios para serem Clusters e BTs em PLUGS. (TB 7)
EMD	O Livro dos Exercícios do E-Meter (The Book of E-Meter Drills) (Livro).
EME	Essencial do E-Metro (E-meter Essentials) (Livro).
E-METRO	Um aparelho de medida de resistência sensível utilizado no aconselhamento espiritual em Dianética e em Cientologia
ENGRAMA	Imagen escondida da mente (mente reativa ou mente fora da vista) contendo dor e inconsciência
Entrevista D de P	Uma entrevista com o PC/POT para obter dados de caso para o C/S.
ENTHETA	Theta “enturbulada;”
ENTIDADES	A definição básica de "entidade" contida nos dicionários normais é: "Algo que tem uma existência real e isolada, quer de facto, quer na mente; um ser ou uma existência que é considerada distinta e individualizada". Existem vários tipos de entidades descritas ao longo das obras de Dianética e Cientologia. Por exemplo uma célula é, por si só, um animal vivo. Temos a Entidade Genética (GE) a entidade que já vem desde a primeira aparição do corpo MEST. Podem existir entidades injetadas ou entidades sintéticas. Algumas delas são "Ridges" nas quais estão metidos os fac-símiles. Cada uma dessas coisas pode ser uma entidade pensante. Pensa que está viva. Enquanto lhe for fornecida energia, ela pensa que é um ser. Obedecem a todas as regras, leis e fenómenos dos seres individuais. Não é tratado, neste glossário, tudo o que há sobre entidades. No entanto, para uma compreensão dos dados sobre entidades tal como contidos nos materiais de Dianética e Cientologia, é preciso ter em primeiro lugar uma boa compreensão da definição básica dada acima. Nos elementos de consulta nos materiais de Dianética e Cientologia para dados adicionais sobre entidades incluem-se: - B 30 Julho 80 A NATUREZA DE UM SER; - DIANÉTICA - A CIÊNCIA MODERNA DE SAÚDE MENTAL, livro dois, cap. IV; - UMA HISTÓRIA DO HOMEM, cap. II, V e X.

ENTIDADE GENÉTICA (GENETIC ENTITY)	1. Aquela beingness, semelhante ao theta, que tem mantido e desenvolvido o corpo ao longo da linha evolutiva na terra desde os seus primeiros tempos e que, através da experiência, da necessidade e da seleção natural, utilizou os contra esforços do ambiente para modelar um organismo do tipo que melhor se adapta à sobrevivência, adaptação só limitada pelas capacidades da entidade genética. A meta da entidade genética é sobrevivência num plano muito mais grosseiro de materialidade. (Scn 8 8008, pág.8) 2. Era anteriormente chamada banda somática. Não tem uma verdadeira personalidade, não é o "eu" do corpo. É a "mente" de um animal, um cão, um gato ou uma vaca. (HOM, págs.13 e 14) 3. A entidade que está a fazer o corpo através da corrente do tempo, pela ação do sexo, etc. (5410C10D) Abr. GE
EOS	Dianética A Evolução de uma Ciência (Dianetics The Evolution of a Science) (Livro).
EP	Fenómenos Finais.
ESFERA MONITORA	1. Nós encontrámos de facto monitores no caso conectados a monitores em organizações implantadoras ou apenas à Torre de Basileia ou mesmo a uma velha estação de implantação que ainda está lá! E isto eram às vezes as esferas monitoras, muito semelhantes à bola de cristal dos velhos astrólogos, das bruxas e dos videntes. Dentro da bola de cristal havia realmente THETANS PRESOS, CLUSTERS e THETANS INDIVIDUAIS. E aquele era uma grande esfera monitora. Monitorizava diversos outros monitores ou muitos deles naquele tempo, ou em tempos separados, segundo o programa. Isto NÃO está REALMENTE no universo do Pré OT, mas encontra-o, porque o monitor diz: "Sim, eu estava relatando para a esfera, e isso foi reenviado aos implantadores". (TB7)
ESQUEMA DE METAS	(GOALS PLOT): O padrão das metas autênticas do pc. (HCOB 13 Abr. 64, Scn VI Parte Um Glossário de Termos)
E/S	Anterior Semelhante.
E/SW ou ES	Fio-direto de Exteriorização
ESTADO NATIVO	1. a potencialidade de saber tudo. (SH Spec 35, 6108C08) 2. A lista de condições de não jogo é um resumo do estado nativo de um theta. (HCOB 03 de setembro 56) 3. O theta não está em contacto com o espaço, energia, massa. Ele não tem qualquer dimensão. (PAB 64) 4. O theta em estado nativo é sabedoria total. (Op Bul. 1)
ESTADOS DE RELEASE	(STATES OF RELEASE): Existem cinco estados de release (Graus de 0 a IV) até Release de Poder (Grau V). Acima disto está um Release de Pista Total (Grau VI) e acima disso está um caso a que chamamos Clear. Clear é seguido pelo estado de OT (Theta Operante), atingido por secções. (Aud 107 ASHO)
ESTÁTICO	1. Estático é algo sem massa, sem onda, sem tempo, e realmente sem posição. Isso é um estático e que é a definição de zero. (5410CM06) 2. Estático por definição, é algo que está em um equilíbrio completo. Ele não está se movendo e é por isso que usei a palavra estático. Não no sentido de engenharia, mas no seu sentido absoluto. (5608C -) 3. Uma realidade sem nenhuma massa, nenhum comprimento de onda, nenhuma posição no espaço

	<p>ou relação com o tempo, mas com a qualidade de criar ou destruir massa ou energia, localizar-se ou criar espaço e re-relacionando o tempo. (Dn 55!, P. 29) 4. Algo que não tem qualquer movimento. A palavra vem do latim, sto significando permanecer. Nenhuma parte do mest pode ser estática, mas theta é estático. Theta não tem nenhum movimento. Mesmo quando o mest que ele controla está se movendo no espaço e no tempo, theta não se está movendo, visto que theta não está no espaço ou no tempo. (Abil 114A) 5. Não tem movimento, não tem largura, comprimento, largura, profundidade, pois não é mantido em suspensão por um equilíbrio de forças. Não tem massa, não contém comprimentos de onda, não tem nenhuma localização no tempo ou no espaço. (SCN 8-8008, p. 13) 6. A coisa mais simples que existe é um estático, mas um estático não é um nada. Eles não são sinônimos. Falamos descuidadamente dele como um nada. Isso é porque dizemos nada em relação ao espaço e aos objetos do universo material. A vida tem uma qualidade. Tem uma capacidade. Quando dizemos nada, simplesmente queremos dizer que não tem quantidade. Não existe qualquer elemento quantitativo. (5411CM05) 7. Estático, na física, é chamado de algo que é "um equilíbrio de forças." (Dn 55! p. 27)</p>
ESTÁTICO, FASE 1	Exterior a um GUM
ESTÁTICO, FASE 2	Exterior a um CCC
ESTÁTICO, FASE 3	Exterior a um ANEL
ESTÁTICO, FASE 4	Exterior aos RAGs, mas ainda no U0
ESTÁTICO, FASE 5 ou SUPER ESTÁTICO	Exterior aos RAGs e as-isou a sua própria parte do U0. Não tem nenhum caso.
ESTÁTICO NEGRO	Tecnologia produtora de Estático Negro. Ver Thetan Estático Negro
ESTO	Oficial de Estabelecimento ou Curso de ESTO
ESW	Fio-direto de Exteriorização
E/U ou EU	Universo Anterior
Eval	Avaliação ou avaliar
EXTERIOR	1. O fulano sairia simplesmente para longe do corpo e consciente de si próprio como independente de um corpo, mas ainda capaz controlar e manejar o corpo.
EXTERIORIZAÇÃO	1. O estado do thetan, o próprio indivíduo, fora do corpo. Quando isto é feito a pessoa alcança uma certeza de que ele é ele próprio e não o seu corpo. (Gloss PXL) 2. O fenómeno de estar numa posição no espaço dependendo apenas da sua própria consideração, capaz ver daquele espaço, corpos e a sala, como são. (PAB 125) 3. O ato de sair do corpo com ou sem percepção completa. (HCOB 22 Out. 71)
EXT S/W	Fio Direto de Exteriorização (Exteriorization Straightwire). Resolução de preocupações sobre a capacidade de exteriorizar.
E/U	Universo anterior
F	
F	Fall (queda da agulha do E-Metro)

Dicionário para os Níveis Avançados

F (número)	Fluxo (número).
FAC ONE	Fac-símile Um
FBI	Gabinete Federal de Investigações
FCCI	Intensivo de conclusão de caso no Flag; uma pessoa que recebe este serviço de audição
FEBC	Curso de Instrução de Executivos de Flag
FH	O Hotel Fort Harrison em Clearwater na Florida
Φθ	Thetan Fi. Thetan MEST. MOCOs despejados de universos anteriores, TTA e LTA.
FÉNIX	OT 9, 10, 11. Thetans conectados, desconectados, não-conectados, organizadas de acordo com a atenção e intenção do pré OT.
FES	Sumário de Erros de Folder.
FIADA DE PÉROLAS	1. Isso é um grupo de thetais que foram compostos para serem pequenas esferas. Há um truque a prender estes tipos juntos. São como uma corrente, eles não se estão a segurar. São feitos para ter um FUBO neles, como uma fiada de pérolas, e têm um thetai corrente enfiado ATRAVÉS deles. Assim.... são como uma fiada das pérolas. Mas ‘a corrente’ passa ATRAVÉS deles, no meio. Vocês não a veem no início. ISSO É O QUE ESTÁ A SEGURAR. É por isso que não se podem separar, tal como uma fiada das pérolas. (TB7)
FIO-DIRECTO DO CORPO	Manejo de MOCOs do Corpo restimulados por audição.
FIO-DIRECTO DE EXTERIORIZAÇÃO	Manejo sobre a capacidade de exteriorizar.
FLAG	A Organização de aconselhamento espiritual e de treino mais avançada na antiga Igreja de Cientologia
FLUXO	1. Um impulso ou direção de partículas de energia, pensamento ou massas entre terminais. (HCOB 3 Fev. 69) 2. O progresso de partículas ou impulsos ou ondas do ponto A para o ponto B. Fluxo tem, de alguma forma, uma conotação direcional. (SHSBC-84, 6612C13) 3. Um progresso de energia entre dois pontos. Os pontos podem ter massa. Os pontos estão fixos e a fixação dos pontos e a sua oposição produzem o fenômeno de fluxos. (HCOB 1 Fev. 62) 4. Uma mudança de posição de partículas no espaço. (PDC 30) 5. Qualquer linha de fluxo, quer seja contraída ou alongada, chama-se um fluxo. Uma manifestação comum é vista num fio elétrico. (Scn 8 80, pág. 43)
FN	Agulha flutuante – Um fenômeno do E- METRO que indica que um processo está terminado ou que uma massa se dissipou.

FO	Ordem de Flag – (Flag Order) (Emissão).
FOL	Gabinete de ligação da direção de Flag
FONTE (SOURCE)	<p>Origem de qualquer coisa. Numa comunicação existe a Fonte (Origem, Causa) e o Efeito. O estado de Super Estático é o estado de "Fonte sem Comparações". No caso de um Thetan chama-se Fonte ao seu estado antes de se imbuir em Jogos e assumir pontos de vista. Uma Fonte não tem CVP pois se assim fosse já teria parte de si a ser Efeito. É a parte do indivíduo que se manteve num estado que corresponde à definição de Estático: sem localização no Espaço nem no Tempo. É o theta antes de fazer o seu próprio mock-up.</p> <p>Quando um theta volta ao estado de Fonte, todo o tipo de entidades que ele criou voltam a ele, e a maior parte delas não estão muito limpas. As Fontes tentaram diferentes soluções para o problema da eternidade em diferentes Jogos e RAGs. Daí todo o tipo de entidades encontradas. As Fontes decidem sobre os Jogos e criam (assumem) funções de Mestres de Jogos que gerem os jogos.</p>
FONTE EM PENHOR (SOURCE IN PAWN. Abrev. SIP)	Um theta normal que foi levado até um "local agradável" - Colus - e processado ou auditado em LTA. O processo tinha como objetivo torná-lo exatamente igual a outro "Jogador", para ser depois usado como uma espécie de "Corpo em Penhor" para esse Jogador. É como que uma Fonte mas deram-lhe um corpo na estação de implantes e agora utilizam-no. Pretendem que, o que quer que lhe façam, afete "o seu" jogador. Aparentemente os SIPs foram feitos por volta do Inc. 2 LTA. Contém uma data ("para sempre") e um local ("no teu ponto de vista central") implantados. O theta era implantado para se esquecer totalmente ou fazer notar de quem realmente era e tornar-se numa "Fonte" totalmente limpa. Depois era implantado para copiar fielmente ou duplicar a beingness do Jogador que Xenu queria controlar. Ao theta era também dado um "Postulado de Fonte" ou "certeza" de que "SOMOS TODOS UM". Provoca situações de ações totalmente ilógicas mas cuja fonte é muito difícil de detetar como exterior ao OT.
FORA DE VALÊNCIA EM R6	1. Agora vou dizer-vos uma coisa muito importante (para terminar e permitir que façam perguntas) que é aquilo em que a maioria das pessoas tem dificuldade no NOTs (para além das Org e das Pilhas). São os tipos, dos quais tive experiência, no C/S de LRH. Eu sei, e isso não muito quem saiba, que estes tipos são os que ele chamou "fora de valência no R6", que estão por aí "nas valências dos implantadores". LRH chamou-lhes "fora de valência em R6". Ele chama ao que foi feito no Curso de Clearing (Implante) e aos enredos, chamou-lhes R6, apenas outro nome para os itens do banco, R6. Rotina 6 foi uma das maneiras de os encontrar. Chamam-se R6. Portanto o que significa "fora de valência em R6? Significa "Os outros tipos APANHARAM. Ele foi quem DEU." Ele é um dos maus. Aqui têm todos os fenómenos PTS/SP, os fenómenos dos "maus propósitos" – como se chama – os "Withholds Louváveis" e coisas assim – isto é "implantação" como um withhold: Os tipos pensam ser certo (ou louvável) omitir (withhold) QUANTOS Thetans, ele implantou, PORQUE TRABALHAVA PARA O LADO MAU. Portanto, para ELE, withhold foi por exemplo, "deixou um Cluster escapar" SEM O IMPLANTAR e ele omite ISSO. Para o outro lado ISSO seria uma "coisa boa", mas como ele omite

Dicionário para os Níveis Avançados

	do seu chefe, “Xenu não pode descobrir que os deixei ir!” Percebem o que quero dizer? (TB4)
FORMULÁRIO BRANCO	Uma entrevista prévia, semelhante à folha de avaliação original.
FOT	Os Fundamentos do Pensamento – (The Fundamentals of Thought) (Livro).
FPRD	Rundown do Propósito Falso.
FREE ZONE (ZONA LIVRE)	Um espaço não controlado pelas organizações diabólicas ou pelos implantadores, mas livre de se desenvolver espiritualmente
F/S	Sumário de Folder
FSM	Field Staff Member. Membro do pessoal no exterior
FTA	Braço de Tom Flutuante (Floating Tone Arm)
FZ	Zona livre

G

GAEs	Erros Graves de Audição.
GAH	Cientologia Manual do Auditor de Grupo – (Scientology Group Auditor's Handbook) (Livro).
GALAC PATRA	“Patrulha Galáctica “, na antiga língua espacial
GAUTAMA SIDDHARTHA	O Buda, Fundador do Budismo
GBC	Curso de Fundamentos dos jogos (Games Basics Course)
GC	Conselho Supremo (Grand Council).
GE	Entidade genética
GF	Impresso Verde (Lista de Reparação)
GF40X	Impresso Verde 40 Expandida (Lista de Reparação)
GGG	Gestalt do Jogo dos Jogos, assunto do CCC,
GIs	Bons Indicadores
GL	Níveis de jogos (Games Levels). OT-17 a 33
GLOSS	Glossário
GM	Mestre de jogos
GMC	Curso de Mestre de jogos (Games Master Course)
GO	Gabinete do Guardião

Dicionário para os Níveis Avançados

GofG ou GOG	Jogo dos deuses (Game of Gods). Um jogo no início do GUM atual, há 100. Centiliões de anos.
GP	Patrulha Galáctica (Galactic Patrol)
GPM	Massa de Problemas com Metas (Goal Problem Mass) 1. Se pegassem em duas mangueiras e as apontássemos uma contra a outra, os seus esguichos não alcançariam a boca uma da outra, mas iriam esparramar-se uma contra a outra a meio caminho. Se este esparrame se mantivesse ali, seria uma bola de água em borbotão. Chamem à mangueira A força usada pelo pc para levar a cabo a sua meta. Chamem à mangueira B a força usada pelas outras dinâmicas para se oporem àquela meta. Onde estas duas forças se encontraram constantemente, foi criada uma massa mental. Esta é a imagem de qualquer problema: força opondo-se a força, resultando em massa. Onde a meta do pc encontra uma oposição constante, temos na mente reativa a massa daí resultante causada pelas duas forças. META = força para o levar a cabo. OPOSIÇÃO = força oposta à sua realização. ISTO É A MASSA DE UM PROBLEMA COM METAS. 2. O problema criado por duas ou mais forças em oposição que, sendo opostas, equilibradas e não resolvidas, formam uma massa. Trata-se de massa de energia mental.
GPM AUTÊNTICO	(ACTUAL GPM): A massa negra composta de todos os pares de itens fiáveis e seus Locks associados, dominados e agrupados pela significância de uma meta verdadeira e tendo uma localização definida como massa na banda do tempo. (HCOB 13 Abr. 64, Scn VI, Parte Um Glossário de termos).
GPM IMPLANTADO	Um GPM implantado é um GPM composto de metas (e das suas forças de oposição) que não são próprias do pc, mas que lhe foram "implantadas". Um implante é um meio eletrónico de deitar abaixo um theta com uma significância. Uma meta implantada é aquela sobre a qual o próprio theta não decidiu, mas que lhe foi introduzida com uma força e persuasão avassaladoras. No caso de massas de problemas com metas implantadas, foi usado o próprio funcionamento do padrão real da vida para impressionar e apanhar um theta na armadilha, impondo-lhe obediência a padrões comportamentais. A meta selecionada não foi baseada em nenhuma meta do theta, mas sim numa seleção inteiramente arbitrária, quer quanto à própria meta quer quanto ao seu padrão, por parte daqueles que conduziam a implantação.
GRANDE THETAN (BIG THETAN Abrev. ΘΘ)	Jogador. A pessoa à qual nos dirigimos. Uma entidade com um CVP.
GRAAL ou GRAL	OT 14, 15, 16. Conectado, desconectado e pessoas alheias, locais e assuntos que quer ajudar.
GRAU VI	(GRADE VI): Release da Pista Total. Recuperação do poder para atuar segundo o seu próprio determinismo. (CG&AC 75)
GRAU VII	(GRADE VII): Clear. Capacidade para ser causa sobre matéria, energia, espaço e tempo mentais na primeira dinâmica (sobrevivência para o próprio). (CG&AC 75)
GRAVITAÇÃO	Os quatro fluxos de gravitação, veja mestre de jogos Pt. 74 ^a (15/5/86) no pacote de GM

Dicionário para os Níveis Avançados

GSC	Curso das séries de jogos (Games Series Course)
GSD	Jogo de Cientologia e Dianética
GT	Thetan de Grupo ou Thetan de Jogo.
GUARDIÃO, gabinete do	Uma Divisão de Assuntos Exteriores na Igreja de Cientologia para a proteger contra os ataques de outras pessoas ou de grupos
GUM	Modelo de universo de jogos (Games Universe Model). Pode conter um ou muitos jogos e um ou muitos universos. Mas é coberto por um propósito global ou meta para os θns que jogam através dele ou nele, quer eles se lembrem ou não. Este GUM (o atual) é o Modelo Universal de Jogos 0 (Zero), "Emergência". O "Tempo", como no Universo MEST (um dos universos deste GUM que também contém "Jogos do Universo Anterior"), não existe antes deste GUM. Logo para "datar" aquém da Banda do "Tempo" do Universo MEST a pessoa usa "Modelos Universais de Jogos" como Ciclos de Ação com os quais todos os θns estão familiarizados.
GUMing	(Verbo) Datando com ajuda de GUMs
GUM 0	O GUM atual é GUM zero.

H

H	Ajuda
HAA	Auditor Avançado Hubbard (Classe IV)
HACS	Especialista de Cursos Avançados Hubbard
HAS	Abreviatura de: 1. Cientologista Aprendiz Hubbard (Hubbard Apprentice Scientologist). 2. Associação Hubbard de Cientologistas (Hubbard Association of Scientologists) 3. Secretário da área do HCO (HCO Area Secretary).
HASI	Associação Hubbard Internacional de Cientologistas
HASTE DE CRISTAL	1. Uma haste de cristal ou transparente que se eleva até ao céu. Dentro dessa haste está outro punhado de thetais que são um organograma, um órgão funcional. Servem para ser as diversas partes do SISTEMA DE COMANDO DO ORGANIGRAMA IMPLANTADOR. Está enrolada. É um Cluster CHATO enrolado e enfiado na haste de cristal. A haste está segura no topo por uma mão. E a mão é, claro, a "Mão de Deus". (TB 7)
HAT (CHAPÉU)	Um trabalho, as funções de um posto
HBA	Auditor de Livro Hubbard
HC	Consultor Hubbard
HCA	Auditor Certificado Hubbard (Classe II)
HCO	Gabinete de Comunicações de Hubbard
HCOB	Boletim do Gabinete de Comunicações de Hubbard
HCOPL	Carta Política do Gabinete de Comunicações Hubbard – (Hubbard Communications Office Policy Letter) (Emissão).

Dicionário para os Níveis Avançados

HCOTB	Boletim Técnico do Gabinete de Comunicações Hubbard – ([Hubbard Communications Office Technical Bulletin) (Emissão).
HDA	Auditor de Dianética Hubbard
HELATROBUS	(HELATROBUS): Uma nação interplanetária. Um pequeno governo cómico que não representava grande coisa. (SH Spec 268, 6305C23)
HE&R	Reações e Emoções Humanas (human emotion and reaction):.
HFP	Manual Para Preclaros – (Handbook for Preclears) (Livro).
HGA	Auditor Graduado Hubbard. (Classe VII)
HGC	Centro de Guia Hubbard (Dep. De Audição)
HG Cs	Hiper Ciclo de Jogos. No Loop 3 (o atual) o Hiper Ciclo de Jogos 1 desceu até ao nível inferior de “Ausência de Jogos”. Mas foi recuperado a partir desse nível com o HGC 2 com a junção (“Vetor de Melhoria”) de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) a fim de o trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte. Mas foi recuperado a partir desse nível com o HGC 2 com a junção (“Vetor de Melhoria”) de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) a fim de o trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte.
HI-LO TA	TA Alto ou Baixo
HIPER CICLO DE JO-GOS	Houve dois neste Loop: o primeiro descendente e o segundo (onde estamos) ascendente.
HIPER CONE	O “Hiper Cone” está no espaço U∞ negativo, um espaço de expansão negativo ou interior. Parece ser uma estrutura enorme do tipo paraboloide hiperbólica, como uma forma em sino ou altifalante de um antigo fonógrafo ou flor desabrochada (o lótus?). Aparentemente serve como Registo de Jogos e Local de Armazenagem de Arquivos, classificados por data, local, forma, acontecimento, jogadores envolvidos e as suas intenções e atenções.
HNEDA	Auditor de Dianética da Nova Era Hubbard
HOMEM-SACO	1. Já vos falei nos Jelly Beans. É assim que estes Thetans estão quando aparecem, simplesmente dentro de um saco. O que é este saco? É o Homem-saco. Estes foram Thetans que foram PRENSADOS MUITO FININHO E POSTOS A ASSUMIR A FORMA DE UM SACO OU UM SEGURADOR DESTES JELLY BEANS. Vão ver que os Homens-saco estão em CAMADAS. São tal qual os sacos para lixo transparentes ou pretos, dependendo de como foram feitos; podem ser transparentes, invisíveis ou escuros. Mas parecem tal qual um grande saco de plástico e contêm Jelly Beans. E porque é que os Jelly Beans não fogem? Antes do mais, há CAMADAS delas. Cada Homem-saco é um indivíduo separado, mas está acamado como um Cluster. Cada camada é separada, mas há cerca de 6, 7 ou 8 sacos à volta dos Jelly Beans. Há 6, 7, ou 8 sacos à volta e cada camada daquele saco É UM INDIVÍDUO. Estão num cluster juntos como um saco. Têm de separar as camadas e só depois os podem auditar. (TB 7)
HOMING BEACON (Rádio Farol)	Uma luz ou um comprimento de onda que guia alguém em direção a um local

HOOVER (Aspirador)	1. O instrumento usado era em si mesmo composto de BTs e Clusters e tem um aspeto muito semelhante aos megafones que se veem presos a postes no meio da multidão nos concertos ou em récitas públicas. É o grande sino, o sino quadrado com uma bola redonda lá atrás que contém o amplificador. Não é muito diferente disso, é semelhante. É composto de BTs e Clusters com um belo Cluster buraco negro no meio do interior do sino. Tem dentro uma pequena bola dourada que era muito atraente e ia lançando a mensagem: “Ajudem-me a jogar este grande jogo, não o entendo bem”, ou fluxos deste género para ATRAIR OS THETANS. Muito estético. O buraco negro é um Cluster com a intenção de ser uma energia negativa. Vai fazendo sempre uma implosão. Vai sugando, sugando, sugando. Suga tudo, energias, theta-tans, etc. É como uma estrela gigante buraco negro que suga toda o tipo de massa, energia, Theta-tans. Mas na verdade é um Cluster que foi PROGRAMADO para fazer isto. Tudo fica negro à sua volta e é sugado lá para dentro. Fica negro porque passa a ser o negativo do que ESTAVA a fazer, e vão ver que é o “ponto de atracção” da ÁREA TRATORA que junta muitas destas plugs. Vão encontrar aqui um buraco negro. Pode surgir à vista primeiro como um pontinho, mas se estiver lá em baixo da plug pode estas a prender todo a coisa junta como uma espécie de área de força de manutenção. NÃO é o SEGURADOR DA PLUG. NÃO É O TOPO DO ORGANIGRAMA. Não parece que seja o topo do organograma. Pode ter sido posto lá só para dar coesão ao organograma. Não têm muito a ver com a SUPRESSÃO da plug. Estão mais encarregados de automaticamente “puxar as coisas para dentro”, como cola, mas numa base de SUCCÃO. O buraco negro estava no meio deste Hoover e puxava os theta-tans para dentro deste pequeno ponto dourado que era a unidade de atenção que lançava a linda mensagem estética. Uma vez capturados, eram então levados para a “área experimental”. E isto é anterior semelhante ao Incidente II, há 4 a 7 quatrilhões de anos. (TB 7)
HOM	História do Homem – (History of Man) (Livro)
HPA	Auditor Profissional Hubbard (Classe II)
HPC	Curso Profissional Hubbard – (Hubbard Professional Course) (Palestras).
HQS	Cientologista Qualificado Hubbard.
HRD	Rundown da Felicidade
HRS	Cientologista Reconhecido Hubbard (Classe 0)
HS	Standard Escondido (Hidden Standard)
HSS	Cientologista Superior Hubbard (Classe VI)
HSTS	Especialista Técnico Standard Hubbard (Classe VIII)
HTAECC	Curso de Como Atingir Comunicação Eficaz.
HTS	Cientologista Treinado Hubbard (Classe I)
HVA	Auditor Validado Hubbard. (Classe V)

HYLBTL?	Viveu Antes Desta Vida? – (Have You Lived Before This Life?) (Livro).
I	
I	Intelligence. Serviço de informações, Inteligência, Tecnologia
IBM	International Business Machines
I/C	Encarregado (In charge)
I ou Inc. I	Incidente 1
II ou Inc. II	Incidente 2
III	Interesse (Interest)-melhoria (Improvement)-Inteligência (Intelligence): triângulo do envolvimento (Involvement) em Jogos.
1.1	Nível da escala de tons espirituais ao nível de hostilidade encoberta
IMPLANTE	1. Um meio doloroso e à força de sobrecarregar um ser com um propósito artificial ou com conceitos falsos, numa tentativa maliciosa para o controlar e reprimir. (Aud 71 ASHO) 2. Um meio eletrónico de avassalar o theta com uma significância. (HCOB 8 Maio 63) 3. A receção não desejada e inconsciente de um pensamento. A instalação intencional de ideias fixas, contrária à sobrevivência do theta. (SH Spec 83, 6612C06). 4. Normalmente são incidentes da pista total nos quais existe uma consideração de comandos impostos externamente. Exemplos: Hipnose, comandos pós-hipnóticos e lavagens ao cérebro. 5. Prender ou depositar firmemente ou profundamente. 6. Depositar permanentemente na consciência ou no padrão de hábitos, inculcar.
IMPLANTES DE HELATROBUS	1. Podem chamar-lhes os implantes do céu, são os implantes feitos por Helatrobus. (SH Spec 268, 6305C23) 2. São na verdade uma longa cadeia de engramas, cada um com o seu básico. (SHSBC-272, 6306C11) 3. Implantes que começam com nuvens eletrónicas sobre planetas, com as dicotomias positivas e negativas, etc., e se espalham numa determinada série. (SH Spec 266, 6305C21)
IMPLANTE DO CC	Há 1 a 1,5 Quatriliões de anos. Os GPMs são percorridos com as planilhas do CC.
INCIDENTE 1	1. O Incidente 1 é aproximadamente há 4 quatrilhões de anos. Todos os thetans no universo têm um Inc. 1. Somente os desta antiga Confederação têm o Inc. 2 e R6. (HCOB 02 de out. de 1968) 2. Uma pessoa pode ter mais do que um incidente um. Uma pessoa pode ter administrado alguns incidentes um. Pode haver um incidente 1 overt. É um implante relativamente simples. Mas é bastante eficaz a estragar as pessoas. Porque interrompeu a criação do que quer que seja que estavam a criar. E tirou-lhes quaisquer criações que tivessem, parou os seus ciclos e colocou aí alguma coisa indesejada para que, quando eles tentassem criar, criassem isso. Isto porque fixou a atenção deles através de protesto. (6810C03) 3. A diferença aqui é que o tipo NÃO está "fora de valência", OS OUTROS É QUE ESTÃO NA SUA VALÊNCIA e ele é o patrão. Ele está em confusão, não sabe muito bem o que aconteceu durante as chicotadas do Inc 1. Nós sabemos que foi nelas que OUTROS SERES FORAM COLADOS A ELE.

	(TB 4) 4. No incidente 1 é a PRIMEIRA VEZ em que ele pode realmente sair de valência como ser, porque não se apercebeu que tinha outras pessoas na sua valência. (TB4) 5. O incidente 1 é um incidente produtor de Clusters. Não produziu Clusters tão grandes como o incidente 2, onde tinham talvez milhões de thetans postos no topo de uma montanha. (TB 4) 6. Portanto, o incidente 1 também fez Clusters pois era isso que se pretendia. Eram apenas "chicotadas", mas era nas chicotadas que os seres eram postos no tipo. Na parte das chicotadas é quando entram os BTs. Eles pegam-se ao ser durante as chicotadas e é por isso que o tipo não os vê. Ele fica imediatamente oprimido por todas essas imagens da carroça e das cores e das ondas de luz, etc. Acontece que isto foi feito muitas vezes. É como a coleta de impostos que é feita todos os anos e todos vão lá porque têm de o fazer. Portanto se o tipo tivesse um incidente mútuo, tal como pagar os seus impostos e toda a sua família a pagar os seus impostos, digamos que isso era o incidente mútuo. Ele fez isso no ano passado, e fez outra vez este ano e pode ter feito mais de uma vez durante o ano e pode ter sido posto a fazer isso junto com outros tipos que tinham isso anterior de outros sítios diferentes. Por isso existem todas essas complexidades e é por isso que pedimos "incidente 1 anterior?" (TB 4)
INCIDENTE 1 ANTERIOR	A dificuldade mais comum que têm com um BT que não voa, é que havia um Incidente 1 anterior. Alguns têm vários Incidentes 1s anteriores. A pergunta “Um Incidente 1 anterior?” terá reação se o houver. Quando chegarão ao primeiro Incidente I, podem saltar de um BT para outro se continuarem a pedir anteriores. (HCOB 10 de Dezembro de 1978)
INCIDENTE 2	1. O Inc. 2 é o R6 há 75 milhões de anos. O Inc. 1 é aproximadamente há 4 quatriliões de anos. Todos os materiais do CC e OT II estão no R6 há 75 milhões de anos atrás. Estes são seguidos por 36 dias de imagens em movimento - Deus diabo, ficção científica, trens, carros, helicópteros, desastres, palco, etc. Este R6 é há 75 milhões de anos e diz respeito a este planeta e esta Confederação. Se a parte do vulcão é percorrida segundo as orientações do III, mas o Inc 1 não é percorrido no mesmo thetan, o R6 começa a correr automaticamente, a pessoa não consegue dormir durante dias e o corpo morre. Esta é a maneira como ele foi projetado. (HCOB 02 de out. de 1968) 2. O incidente 2 não é necessariamente verdadeiro para todos os thetans porque esse incidente não está no banco dos thetans que estavam em outro lugar. Os que estavam noutro sítio qualquer há 75 milhões de anos. E há alguns desses. Também há alguns que estavam aqui e que não o apanharam. Assim, o incidente 2 não é tão geral. Mas é suficientemente geral. (6809C25)
INCIDENTE III	A tomada de assalto da Igreja
INCIDENTES GENERALIZADOS	incluiriam qualquer coisa que o preclaro tenha feito que é uma ação oposta ao incidente no qual ele está “pendurado”. A ação oposta é aquilo que prende o incidente
INCIDENTE MÚTUO	Um engrama grave que sucedeu a um número de thetans e no qual a imagem dele (que todos têm em comum) os mantém colados uns aos outros. Contém uma data exata até ao segundo e fração de segundo e uma localização exata no espaço.

Dicionário para os Níveis Avançados

INFINITIVO	Uma forma verbal sem inflexão em género nem número e normalmente terminada em "r". Exemplo: Queremos ir agora. Criar beleza.
INT	Internacional, Intenção
INTEL	Inteligência (serviço secreto)
INTENÇÃO	1. Uma intenção é algo que uma pessoa deseja fazer. A pessoa tem a intenção de o fazer; é um impulso na direção de algo; é uma ideia de que se vai realizar algo. É intencional, o que significa que ela o quis fazer, que vai fazê-lo. (SHSBC-83, 6612C06) 2. Intenção é o fator de comando tanto como qualquer outra coisa. Se tivermos a intenção de que algo acontece, isso acontece se tivermos a intenção de que aconteça. A verbalização não é intenção. A intenção é a onda transportadora que leva consigo a verbalização. (Abil. 270) 3. Grau de ser relativo que um indivíduo deseja assumir conforme esquematizado na escala de tom. (5203CM04A)
INVAL	Invalidação, invalidar
INTENSIVO	12 horas e 1/2 de audição intensiva
IP	Processamento de Integridade
IRS	Serviço de Receita Interna (EUA)
IRS	Rockslam Instantâneo
ISE	Apresentação à Ética de Cientologia – (Introduction to Scientology Ethics) (Livro).
ITEM	1. Nos GPMs, o que agora também chamamos itens, chamámos primeiro terminais, porque interagiam eletricamente um com o outro. Estavam sempre aos pares. Quando se fala quer de um Terminal quer de um Terminal de Oposição sem se especificar qual é (Term. ou Oppterm), dizemos ITEM.
ITEM FIÁVEL	(RELIABLE ITEM): 1. Símbolo: RI. (HCOB 8 Nov. 62) 2. Uma massa negra com uma significância nela que é dominada por uma meta e que é parte dum GPM. (HCOB 13 Abr. 64, Scn VI Glossário de termos) 3. Cada frase, ou RI, num GPM contém um infinitivo, ou verbo, e um substantivo. Este substantivo, o objeto do infinitivo, é chamado a Palavra Final, ou EW. Quando se dão exemplos ou se fazem demonstrações, terão de ser usadas palavras não restimulativas. Apanhar peixe-gato ilustraria perfeitamente um RI, com o infinitivo apanhar (sendo apanhar um verbo) e a EW peixe-gato, palavras inofensivas que não ocorrem no banco. 4. Pode ser um oppterm ou term. No exemplo do GPM "criar beleza"(term), o oppterm seria "criar fealdade" e ambos são itens fiáveis.
ITT	Sociedade Internacional de Telefones e Telégrafos

J

JB	Gelly Bean, Goma. O nome também dado aos Lambda thetais dos Pré-Is.
JELLY BEANS	1. Há diferentes GRAUS DE PESO para estes thetais Jelly Beans. Isso é o que chamo àqueles que estão na plug só para fazerem mock-up de

	massa e para manterem o Thetan em baixo e para impedi-lo de ter capacidades OT. Estes Jelly Beans na plug estão geralmente agrupados juntos numa MALA ou CONTENTOR e só têm MASSA. Têm a FUNÇÃO de ser massa. E é a isso que chamo thetans Jelly Beans porque parecem as gomas que se vêm em frascos nas lojas de doces. Lá estão eles. Separados. Só estão numa espécie de contentor a serem maciços. (TB 7)
JOGO	1. Qualquer estado de ser em que existe consciência, problemas, havingness e liberdade, (separação) cada um em certo grau. (PAB 73) 2. Uma disputa de uma pessoa ou de uma equipa contra outra. (PAB 84) 3. Todos os jogos são contínuos por definição, uma vez que um jogo por começar não é um jogo e um jogo acabado não é um jogo. (PAB 101) 4. Um jogo consiste em liberdades, barreiras e propósitos. (POW, pág. 60) 5. um jogo consiste de liberdades, barreiras e propósitos. Também consiste de controlo e descontrolo. Um oponente num jogo deve ser um fator de descontrole. Caso contrário a pessoa saberia exatamente para onde o jogo iria e como terminaria, e não seria em absoluto um jogo. (POW, pág., 65)
JOGO DE CIVILIZAÇÃO ORIGINAL	Era trazer ordem ao Universo MEST
JOGO DOS DEUSES	1. De qualquer maneira, Xenu foi eleito para isto, uma espécie de “deus de autoria errada”, e assim as pessoas poderiam ir e jogar “jogos de universos anteriores”. E muito deles iriam jogar todo um montão de jogos! Jogos de universos anteriores que foram jogados, jogados, jogados, jogados, jogados, jogados, jogados! E eles apenas deitaram fora as suas criações. Não perderam tempo a fazer as-is. Não perderam tempo a desfazê-las (unmock). Apenas as deitaram fora. E todo aquele “despejo” tornou-se o universo MEST. Era suposto, já sabem, só despejar, despejar, despejar, e...” Deus tomará conta disto!” Bem, Deus tomou realmente conta daquilo e também tomou conta dos sujeitos quando voltaram para tomar conta disto. Mas Xenu... era só um jogo, e poderia ter sido qualquer pessoa, não importa, mas ele foi eleito naquela base. Portanto ele coxeia sempre, ele coxeia para que as pessoas O RECONHEÇAM. É a razão por que coxeia, e agora sabemos isso. Ele coxeia para que as pessoas o reconheçam como “o deus eleito no Jogo dos Deuses” imediatamente antes de há 100 centíliões de anos, imediatamente antes o início do universo MEST. (TB8) 2. Também é uma coisa interessante, o “Jogo dos Deuses” no início deste GUM, para eleger um “Deus” a quem atribuir “outra autoria”, simplesmente para ver o que aconteceria quando os thetans criassesem e depois despejassem as suas criações - vejam o que de facto aconteceu. Seja como for, aquilo deve ser uma lição para todos nós. No entanto havia 13 competidores naquele jogo e Xenu era o último. Na verdade, politicamente, recebeu mais votos. Ele pode ter feito algo a respeito das suas A's (admirações) positivas e A's negativas. Sabem, um pouco de “maquinaria política” aqui e ali. Entretanto foi reconhecido como vencedor e era suposto ser o tipo a quem todos deveriam dizer: “O.K., ele fez aquilo”. De qualquer modo, houve outros competidores naquele jogo, mas a coisa principal foi que o seu ato naquele jogo - ele usou um pedacinho daquele espetáculo no Inc I - só para prender o tipo de volta ao Jogo dos Deuses, de modo a reconhecer Xenu, (o mestre), a fim de obedecer às suas “fichas” e para que pudesse receber ordens de Xenu e também como que apagar a diferença entre o Inc I e a área do seu Jogo dos Deuses, que foi há 100 centíliões de anos atrás. Assim sendo, ele como que tenderia a esquecer a banda do seu “universo anterior” e como que seria

	<p>violentamente atingido com o Inc I, entrando num engrama que o colasse ao início mais antigo, o Espetáculo do "Jogo dos Deuses" que Xenu fez. Portanto, aquele é um interessante anterior semelhante do Inc I. Aquela pequena "carruagem" (biga) e o "querubim" e toda aquela coisa veio do espetáculo de Xenu no Jogo dos Deuses. Ele também criou maçãs - como se as maçãs, bananas, papel e tudo lhe estivesse a ser atirado a ele no palco, como se faz a um mau Actor e, então usou aquelas coisas e construiu uma tenda de promoção ou propaganda e enviou promoção com os mesmos pedaços de lixo que lhe foram atirados e enviou promoção a dizer "Votem em mim. Olhem para isto - eu posso transformar coisas más em coisas boas", e tudo isso. Era tudo muito engraçado para os thetans, estão a ver? Mas eles não deram conta das sérias consequências de quando de facto despejaram o seu MEST - ele não iria pegar nesse MEST e transformá-lo em coisas boas para eles, mas pelo contrário, iria até capturar alguns seres dos seus jogos do universo anterior para depois os usar mais tarde em implantes. Desse modo era tudo muito engraçado há, há, há... lá atrás dos Jogos dos Deuses quando toda a gente era livre, limpa e não tinha quaisquer criações em particular colocadas à sua volta. Porém há 4 quatrilhões de anos atrás, a coisa ficou muito séria e muito sem graça, quando descobriram que estavam numa armadilha. Agora isto pode ser novamente divertido. E foi assim. (TB 10)</p>
JOGOS DOS ARQUIVOS DE ANEIS	A série de jogos concordados por 10 x 10 40 Grandes Thetans. Consiste em 10.000 anéis com 576 GUMs em cada.
Jorn do Exp	Jornal do Explorador - [The Explorer's Journal] (Revista).
Jorn do Ron	Jornal do Ron – (Ron's Journal) (Palestras).
Jorn de Scn	Jornal de Cientologia – (Journal of Scientology) (Revista).
JUSTIÇA, POLÍCIA DA	Para a resolução de situações de Justiça
K	
KIBITZ	<p>1. Estes Thetans estáticos geralmente vagueiam ao redor ou nas bordas do jogo. Eles não estão com Xenu, não estiverem com LRH e não estiverem com qualquer outro grupo e assim por diante. Mas, eles metem o "nariz" agora de vez em quando e dizem "OK, quando é que você vai concluir isso para irmos para outro jogo?" E assim eles intrometem-se e têm "grandes ideias" sobre tudo. Às vezes as pessoas confundem-nos com "deuses" e assim por diante. Não os "deuses" que encontram nas plugs, não estou falando disso, mas estou falando sobre as "vozes" que surgem com alguma verdade. Alguém obtém uma verdade e uma revelação. Mas não de uma plug, não de uma plug, não uma implantada por Xenu, que era o "Deus coxo do jogo dos deuses" e que decidiu mostrar a todos que era um Deus. NÃO ele, mas outros seres, que permaneceram fora de tudo.</p> <p>E há lendas sobre eles também nas histórias. Basicamente, têm de auditar um thetan estático no OT 9, 10 e 11. Eles são fáceis de auditar, têm geralmente só ruds fora. Porquê ruds fora? Porque não têm qualquer tecnologia e estavam a mexer num jogo e davam uma revelação a algum thetan e diziam: "Ei, olha homem, você não é realmente um corpo, você é um thetan etc." E este fulano iria iniciar uma religião ou talvez fosse morto o que não era muito bom. "Sabem, eu não tinha a intenção de que ele fizesse isso." Então, estas Thetans estáticos ficam com os ruds fora, têm retenções</p>

Dicionário para os Níveis Avançados

	falladas, têm quebras de ARC. Existem mesmo grupos deles que, às vezes, estão apostando no jogo. Eles apostam num lado ou no outro e assim por diante. Encontram-nos a apostarem sobre a guerra de Troia ou algo parecido. E, é claro, eles apostam com MOCOs. Apostam com unidades de atenção, apostam com pontos de vista CRIADOS. Então alguma coisa destas interferiu com o jogo, mas não é implantação. Não é de Xenu. São apenas esses Thetans estáticos sentados lá fora. Eles são grandes thetans. Eles têm um confronto "maior que o universo", maior do que, sabem, eles têm O MESMO CONFRONTO QUE O OT VAI TER QUANDO ESTIVER PRONTO PARA O OT 9. Estão a ver? Portanto, é onde os começam a encontrar. Mas eles não decidiram entrar no jogo, entendem? Não assumiram um corpo, não escolheram um lado, ou qualquer outra coisa. Eles apenas ficam de fora, apostam e brincam. Como um Kibitz. OK, então é um thetan estático. (TB 8)
KO ou K/O	Key out. Desestimulado.
KRC P	Conhecimento, Responsabilidade, Controle, Poder, um triângulo superior ao ARC
KRC	Conhecimento (Knowledge), Responsabilidade, Controlo,
KUCDEIORF	Conhecido, Desconhecido, Curioso sobre, desejado, forçado, inibido, não, rejeitado, falso

L

L	Lock, Elo
L	Mentiras
L's	Os L's. Os Rundowns L: L10, L11, L12
LAD	RD da Vida após morte. Tecnologia de Estático Negro usada em LTA depois de 1980. Era prometida a Ressurreição em um corpo mais ideal.
LAMBDA	1. Axioma 11 de Dianética: Um organismo vivo compõe-se de matéria e de energia no espaço e no tempo animados por theta. Símbolo: organismo ou organismos vivos serão daqui por diante representados pele letra grega lambda. (Dn Today pág. 968). 2. Uma máquina química a quente existente no espaço e no tempo.
$\lambda\theta$	Thetan Lambda. Thetan Corpo. Sendo partes de corpos, ou controlando partes deles.
LAMBDA THETAN	Thetan Lambda
LÂMPADA SOLAR	1 Alguns foram escolhidos para serem partes mais excitantes da plug. Alguns emitem feixes de luz ou disparam algum tipo de mensagem ao thetan, ou para dentro das células, ou algo assim. Esses foram postos numa Lâmpada-Solar. É apenas um filamento, de facto um FILAMENTO BRILHANTE. Parecido com o que se vê numa lâmpada ou num arco voltaico. FORAM FORÇADOS A ISTO ELETRONICAMENTE. Uma vez que tinham um pouco de massa podiam ser enviados através de um fio ou ao longo de um fio ou canal. Foram postos no filamento e disseram-lhes para duplicar isso. “Sê isso. Sê uma luz”. Encontrámos muitos destes que foram postos na Lâmpada-Solar a ser estrelas e coisas do género. Então, aparentemente o thetan iria pensar que estava exterior, mas estava apenas a olhar para a área composta de BTs a serem estrelinhas. Pensava que estava

	exterior ao universo, mas não estava. Estava apenas numa das áreas da plug, onde os tipos passaram pela Lâmpada-Solar e espalharam-se, libertaram um pouco de luz e luziram como estrelas, mas são apenas BTs. (TB7)
L+L	Vida e Vivência. O mundo do dia-a-dia do Pc. (HCOB 1 Out. 63)
LCDU	Localizações CDU (também veja PPS(Pessoas, Lugares, Assuntos))
LD	Longa duração
LF	Fall (queda) Longa
LFBD	Fall Longa com Blowdown
LEITURA FOGUETE	(ROCKET READ): Abreviatura "RR" 1. Uma RR é caracterizada por um arranque repentino e acelerado, de onde lhe vem o nome. Parece algo a descolar, como se fosse disparado. Tem um início tipo jorro e a sua outra característica é um final decadente. (SH Spec 266, 6305C21) 2. Dispara, sempre para a direita, levanta voo muito de repente e perde rapidamente a força. É como uma bala disparada para a água. É muito rápida. Parece que obteve todo o seu poder no primeiro impulso sem obter mais nenhuma potência de mais nenhum lado. É disparada sem mais nenhum impulso e, assim, decai rapidamente. (SH Spec 224, 6212C13) 3. É a reação da própria meta ou da própria rocha. (HCOB 6 Dez. 62) 4. É chamada uma leitura foguetão porque dispara como um foguetão e abranda a seguir. (SH Spec 202A, 6210C23)
LIGADOR	Existem três ligadores maiores sobre a linha; a maior parte daqueles que encontram serão fac-símiles segundos, que não têm necessidade de ser auditados. Têm aí o fundamento das identidades. Uma pessoa é “empacotada” com outras almas por meios eletrónicos. Com efeito, essas entidades são sintéticas. Há muito tempo atrás na linha, duas entidades suplementares eram “juntas” à vítima. Colocavam todas três num anel para os bombardear através da eletrónica e fazê-las soldarem-se. Existe um local vazio ao centro. Um ligador posterior junta mais duas “almas”. Estes incidentes têm como efeito “amaciá” o preclaro a ponto de se poder influenciá-lo lançando uma alma hipnotizada sobre ele. Encontrarão as marcas destas almas em todos os preclaros. São os fundamentos dos circuitos – demónios. Uma entidade age a favor do ambiente e não do preclaro, e trata o preclaro exatamente como qualquer um ao redor do preclaro o tratava. Se fizerem perguntas às entidades, as zonas (que contêm circuitos-demónios) responderão. Se perguntarem às entidades porque estão aí, elas vão responder que são a equipe do thetan que adormeceu, que elas não querem trabalhar e que foram empacotadas todas juntas e enviadas aqui. A resposta do thetan é que ele cometeu doze erros, que no fim já não conseguia controlar a sua equipe, que entrou em ARC com elas que se tornou uma espécie de entidade, foi atado, thetan, equipe e companhia, e expedido para aqui para resolver as coisas. As entidades parecem extremamente preocupadas em recusar dados ao thetan, de o convencer dos seus erros. Cada entidade reivindica ter tido uma função muito especializada. Os doentes mentais funcionam com as suas entidades, não com os seus thetans. É esta uma condição deplorável, que denota sólidos muros de valências. Cada entidade pode ser auditada independentemente das outras. As mortes passadas podem ser auditadas nelas diminuindo quantidades de somáticas. Cada uma delas tem um corpo penhorado em qualquer parte, diz ela. Têm aí uma mina de dados e de pormenores. Felizmente nada disso é de grande

importância no momento atual, a não ser para compreensão do comportamento do homo sapiens. Apesar da audição, estas entidades consomem o tempo todo do preclaro. Mas logo que se audita a linha theta, só interessa a audição do thetan, o que se torna muito fácil com os incidentes enumerados mais acima e mais abaixo. Ignoram-se as entidades. Pode tratar-se de bancos emprestados. Elas não interferem na audição, porque os seus incidentes auditam-se todos como fac-símiles segundos e, embora reajam de início no E-Metro, eles apagam-se logo que o auditor pergunta se o incidente provém dum “banco emprestado”. Se fosse preciso auditar através das aberrações e da complexidade das entidades, teríamos uma carrada de trabalho. Felizmente para nós que normalmente não temos que pensar nem mesmo conhecer as entidades para auditar o thetan.

OS LIGADORES, tanto quanto o posso afirmar agora, podem ser postos de parte. Se uma entidade mostra o nariz e se recusa a ser ignorada, peçam simplesmente ao preclaro para se virar para ela e auditar o ponto em ela se encontra fixa na linha do tempo (psicótica) e o aborrecimento desaparece. No decurso destas pesquisas, consagrámos um tempo considerável às entidades. Havia ainda uma quantidade de dados para conhecer sobre elas quando as pusemos de parte descobrindo métodos mais diretos de audição do thetan que, acima de tudo é o preclaro. No entanto, resolvemos parcialmente um caso de paralisia trazendo ao presente a entidade que dominava a parte do corpo em questão e remetendo o thetan para o comando desta parte. Façam experiências com elas para vossa própria informação se o desejarem; descobrirão que as entidades mentem, fazem batota, retêm dados e comportam-se em geral de modo neurótico ou psicótico. Temos aí o vosso “caso de circuitos”. À medida que o thetan perde o controlo do que o rodeia e do seu corpo, as entidades instalam-se no seu lugar. Reabilitem o thetan e o problema das entidades apagar-se-á. Ponham-se a auditar as entidades, e o seu poder crescerá. As perguntas que se seguem não receberam respostas satisfatórias até à data: São as entidades seres inferiores ou simplesmente mecanismos eletrónicos? São thetans muito degradados que foram “cobertos” pelo preclaro? Degradaram-se simplesmente ao ponto de serem postas a seguir a linha da EG? São fatores de controlo provenientes de “entre-vidas”? Em todo o caso, uma pergunta recebeu a sua resposta: É necessário auditar as entidades? E a resposta é NÃO.

LINE PLOT (ESQUEMA LINEAR)	1. Cada GPM tem um Esquema Linear. Um Esquema Linear é o padrão dos itens de cada GPM. Por exemplo, cada meta completa tal como “Apanhar Livros”, teria um Esquema Linear com Itens como "Apanhando Livros" ou apenas "Livros Apanhados", etc. 2. O mapa estruturado de problemas e soluções usado na audição de GPMs.
LN ou L/N	Listando e Nulificando *
L/R	Reparação de vida
LRH	Lafayette Ronald Hubbard
LRH ED	Diretiva Executiva de L. Ron Hubbard – (L. Ron Hubbard Executive Directive) (Emissão).
LOCK	1. Um momento analítico que se aproxima das percepções no engrama restimulando-o deste modo ou pondo-o em ação, na medida em que as percepções do presente são interpretadas erradamente pela mente reativa como significando que a condição que produziu anteriormente a dor física, está

	<p>de novo presente. Os Locks contêm principalmente percepções, não contêm dor física e muito pouca emoção negativa. (SOS, p. 112) 2. Uma situação de sofrimento mental. A sua força depende do engrama ao qual está agregado. O lock é mais ou menos conhecido do analisador. É um momento de restimulação severa de um engrama. (EOS, p. 84) 3. As partes da pista do tempo que contêm momentos que o pc associa com key-ins. (HCOB 15 Maio 63) 4. Experiências conscientes que como que ficam coladas e o indivíduo não sabe bem porquê. (SH Spec 72, 6607C28) 5. Uma fotografia mental de um incidente em que uma pessoa foi, consciente ou inconscientemente, lembrada de um secundário ou engrama. Não contém em si mesma nenhum golpe, nem queimadura nem impacto e não é causa de grande emoção negativa. Não contém inconsciência. Pode conter uma sensação de dor ou doença, etc., mas não é em si mesma a sua causa. Exemplo: Uma pessoa vê um bolo, sente-se doente. Este é um Lock sobre um engrama de ter sido posto doente por ter comido bolo. A imagem de ver um bolo e se sentir doente depende de (está presa a) um incidente (não visto no momento) de ficar doente ao comer bolo. Quando se descobre um Lock este pode ser percorrido como qualquer outra fotografia mental. 6. Um momento em engramas e secundários anteriores com carga, são "engatilhados" ou key-in. 7. Um ferrolho ou uma peça que até duas em conjunto.</p>
LOCK DE PALAVRA FINAL	Palavras que, embora não estejam contidas no GPM e ocorrendo mais tarde, são parecidas em significado com significâncias contidas no GPM e, deste modo, agarram-se ao GPM e restimulam-no. Elas mantêm grandes porções da mente reativa em restimulação. (LRH Def. Notes)
LOOP	Houve vários estados pré-lógicos de Operação de Fonte. O primeiro ciclo foi um CICLO DE JOGO DE IDENTIFICAÇÃO (chamado Loop 1). Desceu muito rapidamente mesmo abaixo do nível de Ausência de Jogo, permaneceu aí numa duração e depois foi manejado técnica e administrativamente de novo até fonte. Teve um resultado não ótimo. Faz lembrar os clusters do OT III e os postulados e implantes “Somos Todos Um”. Teve 4 “Dinâmicas”. O segundo foi um CICLO DE JOGO DE ASSOCIAÇÃO (chamado Loop 2). Também desceu a espiral mas a um ritmo menos acentuado. No fim também mergulhou abaixo do nível de Ausência de Jogo e deixou de ser “divertido”. Foi reabilitado outra vez ao Nível de Operação de Fonte com a Técnica e Administração apropriadas. Tinha 8 Dinâmicas e faz lembrar as Plugs de Excalibur e as ligações entre “famílias” de □ ns pelas criações mútuas dos CVPs. O terceiro (chamado Loop 3) é aquele com que estamos familiarizados através da Ponte, do Curso das Séries de Jogos, dos Níveis do Curso de Fundamentos dos Jogos com os HGCs 1 &2 e o ponto inferior de “Ausência de Jogos”. Mas foi recuperado a partir desse nível com o HGC 2 com a junção (“Vetor de Melhoria”) de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) a fim de o trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte. Estamos agora a concluir esse ciclo nas Ron's Orgs e aplicando os resultados a todas as dinâmicas. Aqueles que estão neste nível (VAST) sabem que precisamos agora de mais 4 dinâmicas (13 - Jogos, 14 – Operações de Fonte (Absolutos), 15 - Lógica, 16 - Aplicação) para otimizarmos ainda mais e melhorarmos os Jogos (que são meramente aplicações da lógica a fim de criar ilógica para sua própria avaliação e análise, resolução e revisão. (Por outras palavras, como é que se poderia ter qualquer aplicação de lógica total (doingness, divertimento) a não ser que haja ilógica? LRH disse: "Todos os jogos são aberrativos (i.e. ilógicos), mas alguns são divertidos." (o Jogador desfruta sua aplicação da lógica ao resolvê-los.) Também

	<p>podemos ver que, descer a espiral até “Ausência de Jogos” é meter-se demasiado em ilógica para que possa haver divertimento. Tanto a havingness como a exteriorização estão "no fundo " nesse ponto.</p>
LTA	<p>Uma abreviatura que significa A ÚLTIMA VOLTA. (antes desta) Refere-se ao Anel 9999, a 1^a vez que foi jogado. O GUM crítico que impediu os 0ns de terminar o Anel devidamente foi o GUM 0, CCC 24, Anel 9999. (Este mesmo que estamos agora a fazer outra vez no Anel 10.000).</p> <p>LTA é um tempo paralelo (o mesmo lugar, ou GUM, no Campo de Jogo) fica "564 GUMs" atrás, (e não 576). Isto porque na 2^a volta ao último anel os primeiros 12 GUMs (chamados GUMs Fator R) do ANEL foram saltados ou não jogados. Todos os incidentes principais de TTA também aconteceram LTA.</p>
LTA FUTURO	O período em LTA que nós " ainda não vivemos". Vai até cerca de 10.000 AD.

M

M	Matéria
M1, M2, M3...M9	Método 1 a 9 de Clarificação de Palavras.
MAR CAB, CONFEDERAÇÃO	(MAR CAB CONFEDERACY): Vários planetas unidos numa civilização muito vasta que tem vindo a progredir ao longo dos últimos 200.000 anos, formada de fragmentos de civilizações anteriores. Nos últimos 10.000 anos têm continuado com um tipo de civilização decadente, meio irracional, com automóveis, fatos de negócios, chapéus panamás, telefones, naves espaciais, etc. Trata-se de uma civilização que parece quase um duplicado da nossa mas pior. (SH Spec 291, 6308C06)
MARCA BIANO	Membro da Confederação de Marcab (diversos planetas de um sistema solar na região da Estrela Polar)
MATERIAIS III	Terceiro nível de OT. Libertado de uma catástrofe terrível que teve lugar há 75 milhões de anos
MASSA	Um composto de matéria e energia existente no universo físico. A massa mental é contida em imagens mentais. 2. Quando falamos de um “registo” ou de “massa”, estamos a falar de massa mental. Um theta é perfeitamente capaz de fazer o mock-up de massa. Consegue fazer o mock-up de matéria, de energia, de espaço e de tempo. Unicamente na sua condição aberrada é que a faz muito rarefeita. O seu peso proporcional seria muito ligeiro comparado com o verdadeiro objeto do qual a pessoa está a fazer uma imagem. Quando faz o mock-up de um carro, a imagem pesa um bilionésimo de grama enquanto o carro pesa duas toneladas. No entanto consegue fazer o mock-up da imagem total de um carro, mesmo na sua condição aberrada. Quando melhora e deixa de estar doente ou de ser humano, é claro que consegue fazer o mock-up de um carro.
MASSA DE PROBLEMA DE METAS	Ver GPM
MASSA MENTAL	(MENTAL MASS): Matéria, energia, espaço e tempo modeladas (mocked-up). O seu peso proporcional seria muito ligeiro comparado com o verdadeiro objeto do qual a pessoa está a fazer uma imagem.

MASSA, NO GPM	1. Quando falamos de massa queremos mesmo dizer massa. Trata-se realmente de ondas estacionárias que normalmente aparecem negras ao pc e que se tornam visíveis. (SH Spec 96, 6112C21) 2. Não é mais nem menos do que uma confusão de comunicações mal geridas. (Dn 55 !, p. 65)
MENTE REATIVA	(REACTIVE MIND): 1. Uma parte da mente que funciona a um nível de estímulo-resposta, que não está sob o controlo voluntário da pessoa e que exerce força e poder sobre a sua consciência, propósitos, pensamentos, corpo e ações. Guardados na mente reativa estão engramas e aqui descobrimos a única fonte das aberrações e doenças psicossomáticas. (Scn 0-8, pág.11) 2. É composta de uma série desconhecida e indesejada de computações aberradas que criam um efeito sobre o indivíduo e sobre aqueles à sua volta. É um estrato de dados desconhecidos, não vistos e não inspecionados que estão a forçar soluções, desconhecidas e não esperadas, sobre o indivíduo o que explica a razão pela qual ficou escondida do Homem durante tantos milhares de anos. (Scn 0-8, pág.11) 3. Trata-se basicamente daquela área oclusa que o pc é incapaz de contactar e que contém em si mesma uma identificação total de todas as coisas umas com as e que, até ser trazida ao âmbito do conhecimento, continuará a reagir sobre a pessoa, compelindo-a a atuar, a dramatizar e a computar de um modo não ideal para a sua própria sobrevivência nem dos outros. (SH Spec 35, 6108C08) 4. A mente reativa é um mecanismo de estímulo-resposta, toscamente construído e feito para operar em circunstâncias difíceis. A mente reativa nunca pára de funcionar. Imagens do ambiente, de uma categoria muito baixa, são feitas pela mente mesmo em certos estados de inconsciência. A mente reativa atua abaixo do nível de consciência. Trata-se de uma mente literal de estímulo-resposta. Dado um certo estímulo, dá uma certa resposta. (FOT, p. 58) 5. Era anteriormente chamada mente “inconsciente”. Trata-se de uma mente tosca e forte que está alerta durante qualquer momento da vida, independentemente da presença da dor, e que grava tudo com uma fidelidade idiota. Armazena o entetha e o enmest de um acidente junto com todas as percepções (mensagens dos sentidos) presentes durante a “inconsciência” resultante do acidente. (SOS, p. 9) 6. Era anteriormente chamada “mente inconsciente” mas este termo é altamente enganador visto esta ser a mente que está sempre consciente. (SOS, Bk. 2, p. 182) 7. Também é conhecida como o banco R6. (HCOB 12 Jul. 65)
MEST	1.Uma palavra composta que significa matéria, energia, espaço (space) e tempo, o universo físico. Todos os fenómenos físicos podem ser considerados como energia a operar no espaço e no tempo. O movimento de matéria ou energia no tempo é a medida do espaço. Todas as coisas são mest, exceto teta. (Abil 114¬-A) 2. O símbolo do universo físico a usar daqui por diante é mest, a partir das iniciais das palavras matéria, energia, espaço (space) e tempo, ou a letra grega fi (□). (HFP, pág. 166) 3. Simplesmente um composto de energias e partículas e espaços que são concordados e os quais são avistados. (PXL; pág. 193) 4. Um objeto sólido e o espaço e a energia e outros que compreendem os tais objetos sólidos. ((PDC 12) 5. Todo e qualquer arranjo de energia de qualquer espécie, quer na forma de fluído quer na forma de objeto sólido, no espaço ou espaços. (Dn 55!, pág. 9)
MESTRE	1. O Mestre de um navio, no porto ou no mar, é responsável pela segurança e atividades do navio, a carga, a tripulação e qualquer passageiro, deve estar em controle deste e tem que assegurar que as atividades do navio são remunerativas ou não muito caras, e que eles não o põe (o navio) em perigo desnecessariamente perante os elementos ou autoridades ou forças

	<p>em terra. (FO RS 332) 2. Nós chamaremos a esses oficiais encarregados de um navio o Mestre, quando não são classificados capitães, e neste momento considerarão o Capitão como o cabeça da flotilha. É prática marítima comum fazer lugar-tenentes ou imediatos os mestres de outro navio numa flotilha pequena. (BO 34 16 Jun. 67) 3. Alguém que alcançou um nível criativo e superlativo de realização em qualquer campo. (FO 3260) 4. Um artesão altamente perito num comércio ou profissão qualificado para a praticar independentemente e treinar outros. Em tempos Medievais um Mestre significava uma pessoa que tinha atingido um alto nível de perfeição técnica e artística num comércio. Ela tinha o seu próprio seminário e era um empregador de aprendizes e jornaleiros a quem ele treinava e lhes pagava pelo trabalho deles.</p>
MESTRE DE JOGOS (GAMES MASTER. Abreviatura: GM)	Um GM é um thetan capaz de monitorizar e controlar jogos de uma forma pan-determinada. Se é autodeterminado então é um Jogador. Se é determinado por outros é uma peça do jogo. Um GM ainda não se envolveu, ou já se libertou de jogos individuais em que é autodeterminado. É a parte do indivíduo que se mantém a ver os vários lados dos jogos e, se possível, a controlá-los. Por definição não está a assumir um VP só num dos lados do jogo. Se tal sucede trata-se de um jogador. Quando chega a GM convém saber que tem (quase automaticamente) VPs nos vários lados do jogo ou vai entrar numa situação em que está a jogar contra si próprio, enquanto julga que está a ser efecto.
META	(GOAL): 1. O postulado primário. É a intenção primária. É um propósito básico para um ciclo de vidas que o pc tenha vivido. (SHSBC-160, 6206C12) 2. Uma solução para os problemas que foram causados à pessoa, normalmente por outros terminais. (SH Spec 5, 6106C01) 3. A significância que rodeia o terminal. (SH Spec 5, 6106C01) 4. Um assunto a longo prazo na pista total. (HCO PL 6 Dez. 70) 5. Algo que foi estabelecido como um fim a ser alcançado. 6. Uma intenção estruturada que dá ao thetan com o qual se motivar. 7. O Fim em cuja direção são dirigidos os esforços, alvo.
META AUTÊNTICA	(ACTUAL GOAL): A significância dominante causada pelo próprio thetan e que mantém juntas as massas acumuladas pelo item fiável de um GPM autêntico. (HCOB 13 Abr. 64, Scn VI Parte 1 Glossário de Termos)
META IMPLANTADA	(IMPLANT GOAL): Uma meta implantada – uma meta sobre a qual o próprio thetan não decidiu – mas que lhe foi introduzida por uma força avassaladora ou por persuasão. (HCOB 13 Abr. 64, Scn VI Parte Um Glossário de Termos)
METÁLICO	O nome é derivado da sensação metálica, desprovida de vida, que transmitem quando se toca neles. São totalmente opostos à vida! Parecem pertencer a uma civilização “monopolar”, pois não há comunicação, não há intercâmbio, não há troca. Eles consideram os nossos jogos rápidos, barulhentos, enevoados. Não conseguem realmente perceber o que se passa. Consideram-nos simplesmente uma irritação. Parece que não conseguem percecionar os jogos como jogos. Quando uma fonte tenta descobrir, penetrar ou fazer algo sobre um jogo onde eles existem, sente pressão pois os metálicos odeiam a vida! Parece que os metálicos não conseguem sequer criar para o exterior. Portanto, quando a fonte esbarra com uma zona onde não existe aparentemente qualquer vida, ou onde a vida está a ser impedida por algo, há aí provavelmente

	um ou mais clusters destes seres. Quando se deteta um ser não respondente e se tem uma sensação no paladar de algo metálico, está-se na presença de um metálico. Aparentemente numa entidade metálica existia uma meta de se tornar energia embora haja implantes para “tornar-se metal”. É um ser de energia desenvolvendo corpos de energia. Uma entidade metálica é composta de partículas. Trata-se na verdade de matéria que se tornou consciente. É o EP do objetivo da matéria.
MI5, MI6	Serviços de Informações em Inglaterra, para o interior e o exterior
M/I	Incidente mútuo (ver)
MIC	Criação mais Importante
MILLAZO	Percorso de Engramas no OT III para lidar com incidentes mútuos.
MJ5, MJ6	Nome de código de um plano de espionagem
MLZ	Millazo.
MOC	Comando: Retorno para o momento de sua criação
MOCOs	1. Chamamos-lhes MOCOs (Moment Of Creation Of Viewpoint – Momento de Criação de Ponto de Vista) – e eles são muito importantes nos níveis superiores porque são realmente coisas criadas pelo Pré-OT ou um theta. São criados por um theta que era capaz de criar. Mas são um género de theta menos capaz, um ponto de vista de menor capacidade. Têm todas as qualidades de Theta propriamente dito, mas todos têm uma finalidade específica para fazer algo, por exemplo ser uma partícula de admiração ou um soldadinho de chumbo ou algo parecido. (TB 8) 2. Há outra coisa estranha sobre estes MOCOs, eles não têm qualquer pista atrás do ponto em que foram criados. Eles ou faziam parte da pessoa que os criou ou não existiam de todo. (TB 8) 3. É por isso que eu lhes chamo MOCO. MOCO significa MOMENTO DA CRIAÇÃO DO PONTO DE VISTA. A coisa toda soa como – momento de criação do Ponto de Vista – soa como “MOCOP” – MOCOP – uma palavra “Russa”, estão a ver? Mas nós chamamos-lhes apenas MOCOs, ok? Portanto, é um MOCO. É um ponto de vista criado. (TB 8) 4. Diferentemente do que se passa com o VP, o theta nunca se assumiu estar localizado neste tipo de ponto de vista. Embora se chamem assim, têm mais a ver com os chamados pontos de dimensão: “A segunda ação do ponto de vista é expandir pontos para ver que são pontos de dimensão (Os Fatores) 5. Significa “Momento De Criação De Ponto de Vista”. Um MOCO é um θn Criado por um dos θns Grandes ou θns Estáticos para utilização nos jogos. Por isso eles não têm qualquer Banda do Tempo anterior ao seu momento de Criação. Isso é o básico no “Caso” deles. (Eles também não têm um caso “extenso” como um Jogador que esteve nos Jogos desde o início). Pode ser um θn λ ou θn φ, ou um tipo especial criado por um Jogador e usado para Admiração (+) ou (-) ou Percepção (+) ou (-), ou para criar e agarrar ou operar uma Criação para o Jogador (chamado MOCO VIA) (O Jogador usou esta via para que a Criação não desaparecesse e houvesse alguém para cuidar dela sob a sua direção). É provável que o Quadro de Diretores dos θns φ fossem originalmente MOCOs VIA os quais foram despejados no U MEST com as suas Criações θns φ.

	<p>Outra classe de MOCOs é chamada “Clone”. Este é um MOCO que foi criado com mais capacidade e autodeterminação e poderia servir como “substituto” ou “missionário” para o Jogador.</p> <p>Eles usualmente querem reportar antes de se irem embora ou voltarem ao seu momento de criação. Também lhes poderia ter sido dado a capacidade de criar outros MOCOs e também poderiam ter sido implantado enquanto faziam as suas “missões”.</p> <p>Todos os MOCOs foram originalmente criados para AJUDAR o Jogador que os criou. Quando os MOCOs próprios de uma pessoa querem voltar ao seu Criador eles “estoiram” para dentro dela. Os outros MOCOs do Jogador estoirarão para fora. (Também alguns dos que escolhem ir embora ou esperar no Ponto Estático, “estoirarão” para fora).</p>
MOCO A	MOCO de Admiração
MOCOs de ADMIRAÇÃO (Admiration MOCOs)	MOCOs usados para admiração positiva ou negativa (A +/-) ou para votar no Jogo dos Deuses.
MOCOs do CORPO (BODY MOCOS)	Thetans Fi a organizarem e a controlarem o corpo.
MOCOs PRIMOS:	Estes são os MOCOs que um Jogador criou para preparar e começar os Jogos. Existem 4 destes. Um é a base da “Mente Analítica”. Outro é a Base da “Mente de Segurança” (que se tornou a Mente “Reativa”), e outro é a Base da Mente “Social”. O 4º é o MOCO que foi usado para Criar o Campo de Jogo e os Jogos de Arquivo de Anéis como um acordo com todos os outros Jogadores. A coisa interessante sobre os MOCOs Primos é que eles não PODEM SER CORRIDOS FORA até o Jogador ter acabado os Jogos. (Depois de OT 16). Ele criou estes MOCOs Primos com o postulado do Super Estático para o ajudar ao longo dos jogos, logo, em qualquer ponto antes disso, ele não é simplesmente bastante poderoso para desfazer ou fazer as-is daquele postulado. Se encontrado numa sessão nos níveis OT deveria agradecer-lhes pelo que fizeram na sessão dizendo-lhes para continuarem a AJUDAR até o Jogador ter terminado os Jogos.
MOCO PRIMÁRIO (PRIMO) DO U 0	Criando o campo de jogo.
MOCO PRIMÁRIO DO U1 NEGATIVO	MOCO de Segurança. Mantem os segredos que o jogador não quer que os outros saibam. É a base para a mente reativa.
MOCO PRIMÁRIO DO U2 NEGATIVO	Mantem a pista sobre os planos dos outros jogadores e do que eles fizeram. É a base para a mente social.
MOCO PRIMÁRIO DO U3 NEGATIVO	Mantem a pista dos planos do jogador e da sua própria beingness. É a base para a mente analítica.
MOCO VP	Criação do Ponto de vista (MOCOPV = Retorno para o Momento de Criação do Ponto de vista) (Definição folha D6)
MODELO DE UNIVERSO DE JOGOS (GUM)	1. É chamado um “Modelo de Jogo de Universos” ou GUM (Games Universe Model). GUM que contém MUITOS universos anteriores, e isso inclui o universo MEST que também construiu, e tudo o que nele acontece. E houve ali OUTRO jogo, o Jogo dos Deuses, e todos os jogos do Universo Anterior e muitos jogos que sucederam NO universo MEST. Logo é um Modelo de Jogo de Universos, que contém JOGOS, que contém

	<p>UNIVERSOS e que é um modelo GRANDE, OK? E o seu propósito, que é o propósito global de TODOS estes Modelos de Jogos de Universos de que há mais do que um, é “melhorar a qualidade de theta”. E isso também está de acordo com a nossa linha de propósito. Agora essa É a ideia de LRH. Agora essa É a ideia de Elron Elray. Logo nós ESTAMOS no topo dessa escala administrativa. Agora há Modelos de Jogos de Universos ANTERIORES, e há Modelos de Jogos de Universos FUTUROS. Entre cada Modelo de Jogo de Universos, que é uma série inteira de jogos e universos, fica um PONTO ESTÁTICO. Já sabem, é um como que um ajuntamento para descobrir telepaticamente: “Ok, o que é que aprendemos desta vez?” e “vamos fazer outra coisa qualquer desta vez”, sabem? E “qual é agora o jogo?” (TB 8) 2. Agora esta ordem em que estão organizados, é uma coisa que é chamada Modelo Universal de Jogos (GUM). Uma coisa que pode conter Jogos e Universos e é um Modelo Universal de Jogos como este aqui contendo o Universo Mest e universos anteriores de Jogos. Tudo isso. (TB 13)</p>
MOMENTOS de PRAZER	Quadro de imagem mental que contêm sensações de prazer. Respondem a R3R. Raramente são abordados, a menos que o pré-Clear esteja fixo nalgum tipo de “prazer” ao ponto disso se tornar altamente aberrado. (HCOB 23 Abr. 69)
MONITOR	<p>1. O MONITOR é uma besta importante. O monitor de thetans é um dos tipos usuais de plugs. Têm toda uma plug que foi armada para MONITORAR AS ATIVIDADES DO THETAN, para fazer que ele SE COMPORTE de uma DETERMINADA MANEIRA ou ACREDITE de uma DETERMINADA MANEIRA e está ligado ao topo da plug, geralmente perto do topo. No topo do organograma está esta coisa chamada o MONITOR. O monitor, muito frequentemente, pode ser um cluster e pode ser um BT que tenha mais uns quantos colados a ele na sua valência, mas é geralmente um tipo bastante poderoso. Geralmente está monitorizando uma via ou duas vias e, às vezes, três vias. Quando dizemos monitor de uma via queremos dizer que ele pega no que quer que ocorra no vosso universo e encaminha para outro lugar, geralmente para os implantadores originais que compuseram as plugs do Pré-I. Dizem vocês, Que estranho! Bem! Têm de perceber que TODOS OS IMPLANTADORES ESTÃO AINDA POR AÍ! PODEM AINDA OBTER DADOS DESTES TIPOS! Já começaram a ver o jogo! Ora nós podemos obter dados deles e TAL COMO ELES PODEM. O monitor poderia ser um monitor de duas vias. Quando vocês o encontram vão descobrir que está emitindo informações sobre vocês para algum terminal na organização dos implantadores. Também vão descobrir que quando auditam o tipo um pouco ele move-se suavemente para o lado ou dá-vos a imagem ou desaparece ou seja o que for, e vão descobrir que agora têm uma linha de visão telepática direta à org dos implantadores. Podem apanhar o que quer que eles estejam a fazer do outro lado!</p> <p>Se for um monitor de duas vias em uso, então descobrirão que estão agora conectados diretamente aos tipos que estavam a tentar fazer-vos PTS ativando as vossas plugs. PODEM AGORA AUDITÁ-LOS se quiserem ou podem dizer: vão-se lixar! Aquilo é um MONITOR DE DUAS VIAS. Está aberto em ambas as extremidades. Você pode descobrir o que está</p>

	<p>acontecendo no extremo oposto e eles podem descobrir o que está acontecendo na vossa extremidade. Uma vez que tratem o monitor VOCÊS ficam com o CONTROLE DA LINHA. Façam o que quiserem com ela! Muitos destes monitores, quando percebem que o jogo acabou e que todos os planos dos implantadores do Pré 1 ficam expostos, cooperarão inteiramente convosco.</p>
MONITOR DE 3 VIAS	<p>1. Nos monitores de 3-vias, onde vocês e um camarada vosso que estava na ponte são monitorados conectando um monitor entre vocês e ele com uma terceira parte na linha da org dos implantadores. O implantador está emitindo para evitar que os dois tipos se juntem de novo porque vocês eram, em tempos, MUITO destrutivos para os implantadores. Assim mantêm-se separados tendo o MONITOR entre vocês e ele e emitindo sinais de 3^a parte pela linha do monitor abaixo. É como um Y. É TRÊS vias: Entre si, seu velho amigo, que agora provavelmente você odeia, e a org do implantador. Belo arranjo de 3^a parte! (TB7)</p>
MOTIVADOR	é um incidente que acontece ao preclaro e que ele dramatiza.
MP	Mispower , Ausência de KRCP=Poder
MSH	Mary Sue Hubbard, a esposa do Fundador da Dianética e da Cientologia
MSHIP	Nave Mãe ou Nave Principal da Patrulha Galáctica para este sector
MUDADOR DE VALÊNCIA	“L&N”: “Que valência (identidade) seria segura?”
MULA	<p>1. Uma combinação de dois ou mais MOCOs [usualmente Partículas de Admiração (+) ou (-) ou MOCOs Percéticos ou Clones (+) ou (-)], sendo um o MOCO da própria pessoa e o outro o MOCO de um amigo ou de um inimigo. Estes podem ser combinados implantando-os em MOCO “Sanduíche” com um da própria pessoa ou de um amigo, e do implantador ou Xenu. A pessoa tem que correr o incidente que fez a “Sanduíche” (como um Incidente de CL, ou Incidente Mútuo) antes de cada MOCO separado poder ser libertado. 2. Em outras palavras, eles criaram um ponto de vista e Xenu criou outro e colocou-o sobre o dele e assim agora tem-se este tipo de “MULA “ lá. É um ponto de vista-MULA. Ele é parte do Xenu e parte do PRÉ-OT e o tipo sente “afinidade” por Xenu e pode dizer: “Bem, ele é realmente um cara legal!” e assim por diante. E só têm que descobrir que ele tem um incidente onde o seu ponto de vista criado foi esmagado juntamente com o do Xenu. Estão a ver, um dos seus pontos de vista criados foi esmagada juntamente com o do Xenu. Separem-nos e, em seguida, façam retornar cada um ao seu “momento da criação “ e isso resolve-o. (8 TB) 2. Se Xenu compactou o seu COM O DO PRÉ-OT, então chamamos-lhe um THETAN MULA (ou MOCO MULA). Uma MULA é um cruzamento entre um e uma égua – e adivinhem quem é o burro – sim, é o nosso velho X-burro (Xenu-burro). Enfim é apenas um bom termo. Podem comprehendê-lo como uma MULA, certo? Como dois MOCOs juntos, ok? (TB 8) 1. Também podemos encontrar antigos VPs que se juntaram a VPs de Xenu formando um cluster. Trata-se aqui de verdadeiras identidades que o theta assumiu e que foram amalgamadas com um VP de Xenu. Em outras palavras, trata-se de um VP GPM (que age sempre sem certeza, que balança entre o bem e o mal, etc.). O manejamento é idêntico: detecção do momento de junção e limpeza do VP.</p>

M/WH	Missed Withhold – Ocultação ou Retenção Falhada
N	
N	Not-isado (Not Ised)
n	muitos, qualquer número (símbolo matemático)
n theta	"n theta" são CLs (TB12, 16.6.86)
nθ	Banco, Entheta (de facto nθ = CL, todos os CIs e OIs)
NASCIMENTO	é um assunto muito aberrativo e um nascimento difícil ou complicado pode aberrar toda a vida do corpo MEST. Mas isto só significa que o nascimento deve ser feito sem conversa, numa sala escurecida e sossegada com alta humidade e sem correntes de ar e não que devam auditá-los nascimentos. Por outras palavras, deve-se saber como o nascimento é aberrativo, mas não se deve auditá-lo por sistema. Um "Fac-símile Um" tem como locks mais de oitenta mil nascimentos. O nascimento apresenta-se muitas vezes para ser auditado porque a Mãe, queixando-se de como foi difícil o nascimento do preclaro, transforma-o num ato overt. Este ato overt teve o nascimento como um motivador. Assim, os preclaros estão ansiosos por terem o seu engrama de nascimento auditado.
NBC	Companhia Nacional de Radiodifusão
NED	Dianética de Era nova
NÍVEIS DE AJUDA	OT 14, 15, 16
NÍVEIS DE PENSAMENTO	OT 8, OT LR
NÍVEL VI	O nível em que a pessoa é treinada para a audição solo e no qual se audita até ao estado de Release da Pista Total.
NONA DINÂMICA	1. E, em seguida, eles vieram para o universo com um plano para limpá-los, há cerca de 4 quatrilhão anos. Para trazerem estética e assim por diante. É por isso que a estética é a 9ª dinâmica. É porque ela é a primeira dinâmica que está operando num processo para lidar com todas as outras dinâmicas. Está funcionando como um processo para tentar obter algum as-isness e alguma liberdade no universo MEST. É por isso que os artistas estão aqui. No início eram os artistas que levavam em frente a civilização. (TB8)
NOTL	Notas nas Palestras [Notes on The Lectures] (Livro).
NOTS	"Nova Era da Dianética para os Thetans Operantes", um processo OT na Ponte
NOTs NEGRO (Black NOTs)	1. Eles fazem "bypass e tentam restimular" as vossas plugs e pilhas. Já tive dados de sessões em que fizeram isso e depois... recebi uma cópia de um C/S da Austrália, que parece ter sido alterado. Da Igreja. Era um C/S de Black NOTs. Estava alterado porque estava feito para ajudar Thetans. Era do tipo: "Podemos ajudar outras pessoas, ou ajudar os SPs a melhorar ou livrar-se de parte do caso SP" - ou "Ajudar líderes a tomar melhores decisões tratando alguns dos seus Engramas, que têm BTs do NOTs presos." "E podemos auditá-los neles contactando-os e descobrindo lá os BTs que forem supressivos e tratar deles." Isto era o C/S, perceberam? Não é um C/S VERDADEIRO. Era o C/S alterado. O VERDADEIRO C/S era "pegar nos 'esquilos' e foras de ética e pôr-lhes o fenómeno NOTs EM CIMA,

	restimular o fenômeno NOTs nas pessoas tentando tomar o controle dos seus BTs e Cachos, e fazê-los restimular." Ora, isso é bypass. Era um Grande Thetan, vindo de lá, a fazê-lo e não o tipo dentro do corpo. O tipo que dirige o corpo é o verdadeiro C/O. (TB4) 2. Só uma "pequena picada" ou algo assim, "uma pequenina pontada". Eles tentam fazer isto no NOTs Negro. As "súbitas enxaquecas" ocasionais do NOTs Negro, ou de uma destas linhas monitoras, podem ser totalmente manejadas por uma assistência de Pré 1. (TB 8)
NSOL	Cientologia Um Novo Ponto de Vista Sobre a Vida - [Scientology A New Slant On Life] (Livro).
NY	Nova York

O

OC	Categoria de paternidade da criação: Criado por outros.
OCA	Análise de capacidade de Oxford: teste de personalidade
OEC	Curso Organizacional para Executivos
OES	Secretário Executivo da Organização
OFICIAL de ESTABELECIMENTO	1. O propósito dos Oficiais de Estabelecimento é estabelecer e manter o estabelecimento da Org e cada divisão da mesma. O termo Esto é usado para abreviatura. (HCO PL 7 Mar. 72) 2. O Oficial de Estabelecimento é a pessoa que mantém a Org estabelecida e tem a certeza que produz, e que os programas saem corretos e que as metas e cotas são atingidas. (ESTO 10, 7203C05 SO II) 3. Um Esto dar uma função (hat) a alguém e pô-lo a produzir o que ele deveria estar a produzir naquele posto. Primeiro há um hat instantâneo, pondo-o a produzir no posto. Então há um mini hat e a produzir no posto. Então um hat completo e a produzir no posto. (ESTO 10, 7203C05 SO II)
OFICIAL DE ORG	1. O primeiro pensamento de um Oficial de Org é organizar as coisas de forma que o produto possa sair (sistema prod/Org). Ora isso realmente não faz parte das suas funções. A sua função é a execução do programa (sistema Esto). (ESTO 9, 7203C05 SO I) 2. O Oficial de Org organiza áreas de produção para o Oficial de Produto para que produzam. (FO 2794)
OFICIAL de PRODUTO	1. Controla e opera a Org e seu pessoal para obter produção. (HCO PL 7 Março 72) 2. O Oficial de Produto obtém os produtos do estabelecimento ou retifica os produtos. (FO 2794)
OI	Intenções de Outros
OITO NEGRO (BLACK 8) Abrev. B8	Um Pré-OT da Igreja posto no OT 8 após o NOTs nesta volta. O próximo passo do programa é fazer "manejamento ético" nos esquilos da Zona Livre. Aparecem no caso provocando sensações de "fora de ética" falsas, condições éticas inferiores, etc.
OMNI	OMNI significa "em todo o lado" ou "global". Então, um "Ponto de vista OMNI" daria uma consciência infinita - querendo isto dizer que, não só estariam conscientes de qual seria a infinidade de possibilidades, mas também teriam consciência de todas as criações que os outros seres e outros

Dicionário para os Níveis Avançados

	jogadores têm consciência. Isto é uma “Atitude de Responsabilidade Total” e é a de um estado final de operação OT. Requer responsabilidade total. Portanto, requer conhecimento total sobre o que se passou, se passa e o que poderia acontecer em todos os jogos. Requer responsabilidade total, capacidade de controlar totalmente as coisas e uma avaliação completa da situação. (TB 14 CBR)
θns	Thetans ((= Theta = Unidade Consciente de Consciência de Força Vital)
O/O	Oficial de Organização
OPERANTE	Capaz de manejear coisas. (Aud 10 UK)
OPPTERM	(opposition terminal): 1. Terminal de Oposição. (HCOB 8 Nov. 62). 2. Alguém ou algo que bloqueia o propósito, intenção, meta ou solução. 3. A meta do terminal de oposição num GPM poderia ser chamada com exatidão uma oppgoal (meta de oposição) (6112C30)
OPS	Operações
O/R	Overrun, Exceder, ultrapassar
ORG	Organização
Org Board	Organograma
ORGANIZAÇÃO DO CORPO (BODY ORG)	Uma organização de theta que mantém o corpo a funcionar.
OT	Thetan Operante (Um theta que é causa sobre a Matéria, a Energia, o Espaço, o Tempo, o Pensamento e a Vida - abordando isto por etapas fazendo os níveis de OT)
OT KEY-OUT	1. OT release. (HCOB 30 Jun. 65) 2. O pc ainda é um preclaro embora seja um OT Key-out. Realmente não se trata de um theta exterior. O theta exterior é bastante instável e pode ser obtido abaixo de um vulgar release de primeiro estágio. Um OT key-out não é produzido pela audição de rotina, tratando-se de um efeito lateral que por vezes sucede. (HCOB 28 Jun. 65)
OTL	Gabinete de Ligação para as Operações e o Transportes
OT LR	Reparação de Vida do OT. Etapas adicionais para certificar-se quando se concluiu o Excalibur, se pode ir para o Fénix
OT1	Nível 1 de Pré OT. Orientação. (LRH)
OT 2	Nível 2 de Pré OT. Quebrando o composto. (LRH)
OT 3	Nível 3 de Pré OT. Limpando clusters, percorrendo incidentes 1 e 2 em BTs e clusters. (LRH)
OT 4	Nível 4 de Pré OT. Antigo OT nível 4. Valências. (LRH)
OT 3X	OT 3 expandido; antes das 1978 foi completado OT 3, como próximo passo você fez OT 7 velho (assunto: intenção, teve NOTs ou Excal nada a

Dicionário para os Níveis Avançados

	ver com) e então você fez OT 3X, que simplesmente consistiu achando e limpando mais B/C . BTs sendo coisas etc. (LRH)
OT 5	Nível 5 de Pré OT. Novo OT nível 5. Clusters de impactados no corpo. Os acidentes e lesões. (LRH)
OT 6, OT DRD	Nível 6 de Pré OT. Novo OT nível 4. BTs de drogas, clusters sendo drogas etc. (LRH)
OT 7	Nível 7 de Pré OT. Antigo OT nível 7. Impulsionador da intenção. (LRH)
OT 8	Nível 8 de Pré OT. Excalibur. Monitores e Plugs organizadas de acordo com os pensamentos do pré OT. (CBR)
OTLR	Reparação de Vida do OT, parte de OT 8,
OT 9, 10 e 11	Níveis 9, 10 e 11 de OT. O Fénix. Thetans ligados, desligados e não ligados a áreas de atenção/intenção. (CBR)
OT 12	Nível 12 de OT. Resolução das criações relativas à lista de capacidades. (CBR)
OT 13	Nível 13 de OT. As criações despejadas no universo físico. (CBR)
OT 14, 15 e 16	O GRAL. Níveis 14, 15 e 16 de OT. Pessoas, lugares e assuntos ligados, desligados e não ligados que se quer ajudar. (CBR)
OT 17 a 33	Níveis de Jogos

P

P	Percepção, Dor (Inglês: Pain)
PAB	Boletim do Auditor Profissional [Professional Auditor's Bulletin] (Emissão).
PAC	Org do Pacífico
PALAVRAS FINAIS (END WORDS)	Uma Palavra Final é a palavra que está no fim da frase que verbaliza uma meta. É sempre um substantivo ou uma condição substantivada. Por exemplo, numa meta como "Apanhar Livros", livros é a palavra final. Existem, no entanto, muitos verbos ou palavras que representam ação, relacionados com cada palavra final formando, deste modo, toda uma série de metas. Palavras finais são assim chamadas porque vêm no fim de cada série de metas.
PALAVRA RAIZ	A palavra raiz num GPM refere-se ao verbo que precede a palavra final substantivada em cada item fiável. Exemplo: Apanhar Peixe-gato. Apanhar é a palavra raiz.
PAR	1. Um conjunto de dois; dois que coexistem. (Itens nos GPMs)
PART	O termo “parte” refere-se aos GPMs separados que, na sua forma escrita, são chamados de Capítulos. Quando o capítulo é dividido em duas ou mais secções separadas, cada uma delas também seria chamada uma ”parte”.
PARTÍCULAS DE ADMIRAÇÃO	1. Assim, neste “jogo dos deuses” as pessoas votariam em quem gostassem mais e votariam com PONTOS DE VISTA CRIADOS. Com um específico, chamado PARTÍCULA DE ADMIRAÇÃO. Uma partícula de admiração é um ponto de vista que é criado com a qualidade de admiração nele

Dicionário para os Níveis Avançados

	e a função de admirar uma pessoa específica ou um outro ser específico. Assim pode-se chamar a uma partícula de admiração um ponto de vista criado. (TB8)
PC	Preclaro
PCDU	Pessoas CDU (também veja PPS)
PCRD	Rundown de Correção Primário
PDC	Curso de Doutoramento de Filadélfia, Gravações de LRH. (Curso de treino de alto nível para o auditor nas Igrejas de Cientologia em 1952)
PDH	Ação de fazer um implante com Dor (Pain) – Drogas – Hipnose, ou toda a combinação das 3, uma forma de implantação de segunda categoria
PERM-PEN	Permear – Penetrar
Phi-Thetans	Fi-Thetans
PGC	Conselho de Antes do Jogo
PILHA (STACK)	1. A PILHA é a forma como isto está empilhado no caso do Pré OT e isso quer dizer que tem a ver com o Pré OT. Ele tem tido problemas nesta área ou tem pensado nisso. Portanto, para ele parece uma pilha de carga. Mas pode consistir de VÁRIAS PLUGS, tal como podem ter vários pesos, como aquelas peçazinhas de metal das balanças de pratos. Há 5 pesos de grama numa balança de pratos. Esses seriam cinco PLUG e a PILHA seria aquilo que o Pré OT pensa que o está a reter. À medida que for removendo cada uma dessas plugs, o prato da balança sobe. Sobe! Ele sente-se melhor. (TB7)
PISTA COMPLETA (WHOLE TRACK)	1. A pista completa é o registo, momento a momento, da existência dum a pessoa neste universo, sob a forma de imagens e impressões.
PLA	Pessoas, Lugares, Assuntos Veja PPS
PLs	Cartas de Regulamentação (Policy Letters)
PLANO(S)	1. intenções amplas de curto alcance quanto às ações contempladas, visadas para o manejo de uma área ampla a fim de a remediar ou expandir, ou obstruir ou impedir uma oposição à expansão. Um plano é usualmente baseado na observação dos potenciais (ou recursos) e expressa uma ideia luminosa de como os usar. Procede sempre de um real porquê, se é para ter sucesso. (HCO PL 29 Fev. 72 II) 2. A ideia luminosa geral que a pessoa tem para remediar o porquê encontrado e levar as coisas até à cena ideal, ou até melhorá-la. (HCO PL 29 Fev. 72 II) 3. Planos não são metas. Todo o tipo de planos pode ser concebido e pode ser aprovado. Mas isto não autoriza a sua execução. São apenas planos. Quando e como eles serão feitos e por quem não foi estabelecido, programado ou autorizado. Você poderia planejar fazer um milhão de dólares, mas se quando, como e quem não foram fixados como metas de diferentes tipos, apenas não acontecerá. (HCO PL 18 Jan 69 II) 4. Um plano, cujo significado é o desenho ou modelo à escala de alguma área, projeto, ou coisa é, é claro, uma necessidade vital em qualquer construção, e a construção falha sem isso. Um plano seria o desenho da própria coisa. (HCO PL 18 Jan 69 II).

PLUG	<p>1. Uma parte organizada do caso em Excalibur. Consiste de vários “terminais” (cada um dos quais pode ser muito complexo, e consiste de muitos ðns com várias funções, como unidade ou “coisa”) tendo a função de executar uma tarefa num caso conectado por linhas seguradoras. Segurar significa “suprimir através do tempo” ou “supressão” constante. Pode haver várias plugs numa “pilha” ou no caso de uma pessoa, porque elas estão relacionadas por pensamento. A legenda (enunciado) da “pilha” é o modo como o Pré-OT “pensa” na área que o está a perturbar, não sendo uma “mensagem” ou “palavras” ou “intenção” o que vem de uma plug ou plugs. 2. Ora o que é uma plug Pré-incidente I? É uma plug que foi FEITA, ORGANIZADA, FEITA EM ORGANIGRAMA composto de BTs e Clusters. É FEITA ESPECIALMENTE PARA FAZER CERTAS FUNÇÕES (CHAPÉUS) NAQUELE PEQUENO ORGANIGRAMA E CONGELADA NO TEMPO E DEPOIS PRESA A UM THETAN NUM PONTO QUALQUER DA SUA TRILHA, talvez no Incidente I, mais tarde, ou mesmo durante o Incidente II. MAS É COMPOSTA INTEIRAMENTE DE THETANS CONGELADOS. TÊM VINDO A FAZER A MESMA COISA, POIS ESTÃO PRESOS, DESDE ANTES DO INCIDENTE 1. (TB7) 2. Uma Plug é um grupo organizado de BTs e Clusters que foram postos juntos, quer por impacto, ferimento, etc., OU intenção de um implantador em operar como uma espécie de unidade combinada ou organograma. Tem seguradores no topo e como que thetais juniores em baixo que estão só a ser algo que tem a ver com a sua função, são até massa ou peso numa mala, ou são uma célula, coisas assim. (TB7)</p>
P MOCO	MOCO PRIMO
Poder Mais para OTs	OT 14, 15, 16 (o Graal)
PODER (POWER)	1. A quantidade de trabalho que pode ser feito por unidade de tempo ou a quantidade de força que pode ser aplicada por unidade de tempo. Poder está conotado com potencial. Poder não necessariamente significa a sua aplicação. (SH Spec 83, 6612C06) 2. A capacidade de manter uma posição no espaço. (PAB 131)
P/O	Oficial de produto
POGROM	Um ataque organizado especialmente contra os judeus ou outros grupos minoritários
PONTO DE VISTA (Viewpoint. Abreviação: PV ou VP)	1. “No início há a decisão e a decisão é ser. A primeira ação de estar a ser é assumir um ponto de vista. (Os Fatores) ”. 2. Um ponto de consciência a partir do qual se consegue percecionar. (PAB 2) 3 Pode ser um ponto a partir do qual se consegue estar consciente. (COHA, pp. 208-209) 4. Ao longo da (s) sua (s) vida (s) um theta assume muitos Pontos de Vista. Basicamente assume um ponto de vista de cada vez que toma uma decisão e decide ser alguém ou alguma coisa. Os VPs antigos constituem identidades completas que não foram as-isadas (não terminaram o seu ciclo nem lhes foi acusada a receção) podem ser libertados através da análise da decisão e beingness assumida que lhes deu lugar. Podem depois voltar à sua Fonte ou ser independentes (Direitos do theta). Foram, nalgum ponto da pista, CVPs, isto é, a Fonte assumiu-se como estando localizada aí.

PONTO DE VISTA CENTRAL (Central VP. Abrev.: CVP)	1. Estás a operar através de um ponto de vista central quando estiveres operando um corpo (TB8). 2. Um CVP é uma entidade com uma personalidade conceptual baseada na Ética (o bem, o mal, avaliar a melhor solução, etc.) usada no nosso RAG. Um CVP usado no nosso RAG tem normalmente um postulado de “ser uma boa pessoa” o que quer dizer “atuar com inteligência”. 3. Um CVP é o ponto a partir do qual o theta considera que observa e postula em Tempo Presente.
PONTO DE VISTA CRIADO	Ver MOCO
POSTULADO	(POSTULATE): sub. 1. Uma verdade autocrida seria simplesmente uma consideração gerada pelo próprio. Bom, pedimos emprestada uma palavra que é poucas vezes empregue e chamamos a isto um postulado. O que queremos dizer com postulado é uma verdade autocrida. Ele posiciona alguma coisa. Põe de pé alguma coisa e isso é um postulado. (HPC A6-4, 5608C--) 2. Um postulado é, é claro, um desejo ou ordem direta, uma inibição ou reforço da parte de um indivíduo sob a forma de uma ideia. (2ACC 23A, 5312CM14) 3. Esse pensamento autodeterminado que inicia, para ou muda esforços passados, presentes ou futuros. (APIA, p. 33) 4. É, na verdade, uma previsão. (5112CM30B)
POSTULADO ADAPTATIVO	(ADAPTIVE POSTULATE): Um erro pré-Dianético que estipulava que um indivíduo só permanecia saudável enquanto se adaptasse ao seu ambiente. Nada podia ser menos funcional do que este postulado "adaptativo". O homem tem sucesso porque adapta o seu ambiente a si próprio, não porque se adapte a ele. (SA, p. 112)
POSTULADO FORA	(POSTULATE OFF): Retirar o postulado de um incidente.
POSTULADO NEGATIVO	(NEGATIVE POSTULATE): O postulado de não ser. Cancela postulados passados e também cancela, em maior ou menor grau, todo o indivíduo. (AP&A, p. 34)
POSTULADO OPOSTO	(OPPOSITE POSTULATE): Um indivíduo que fez um postulado sobre um assunto sente "fracasso" quando tem de fazer mais tarde, um postulado oposto. O postulado oposto tem o efeito de um postulado negativo. O postulado oposto é distinto do postulado negativo pois depende de esforço, coisa que não se passa necessariamente com um postulado negativo. (AP&A, P- 34)
POSTULADOS PASSADOS	(PAST POSTULATES): Decisões ou conclusões que o preclaro fez no passado e às quais ainda está sujeito no presente. Os postulados passados são uniformemente inválidos visto não conseguirem resolver o ambiente presente. (NFP Gloss)
POSTULADO POSITIVO	(POSITIVE POSTULATE): Não se trata somente de não se prestar atenção a nenhuma negatividade, é assumir que nenhuma negatividade é possível. (ESTO 6, 7203C03 SO II)
POSTULADO PRIMITIVO	(PRIME POSTULATE): 1. Um postulado pode surgir de esforços passados ou pensamentos iniciais. Um postulado primitivo é a decisão de mudar de um estado de nenhuma beingness para um estado de beingness. (AP&A,

Dicionário para os Níveis Avançados

	p. 34) 2. Chamamos em Dianética, Ciência Moderna da Saúde Mental, o postulado primitivo ao objetivo básico do indivíduo ou à sua meta. (SH Spec 168, 6207C10)
POSTULADO THETA	(THETA POSTULATE): Um postulado feito sem ter em conta avaliações, conclusões ou tempo. (PDC 7)
POSTULAR	(POSTULATE): v. 1. Em Scn a palavra postular significa causar um pensamento ou consideração. É uma palavra com uma aplicação especial e é definida como pensamento causativo. (FOT, p. 71) 2. Concluir, decidir ou resolver um problema, impor um padrão para o futuro ou anular um padrão do passado. (HFP, p. 155) 3. Gerar ou "pensar" um conceito. Um postulado supõe condições e ações e não um simples pensamento. Tem uma conotação dinâmica. (SH Spec 84, 6612C13)
PONTE	Via Técnica (caminho) em direção à liberdade espiritual e ao Estado de OT.
POT	Pré-OT
POTÊNCIA MAIS PARA OTs	OT 14, 15, 16
POW	Os Problemas do Trabalho - (ou Como Vencer no Trabalho e na Vida) [The Problems of Work] (Livro).
POWER CUBE	100 x 100 x 100 = 1 milhão de Thetans estáticos Negros em um cubo.
PPC	Clarificação de Propósito de Posto
PPOT	Poder Mais para OTs (o Graal)
PPP	Perceção, Permeação, Penetração,
PPS	Persons, Places, and Subjects – Pessoas, Locais, Assuntos
PR	Relações Públicas (Public Relations)
PRD	Rundown Primário [Primary Rundown].
P REG	Registador público, a pessoa na divisão pública (Div 6) que faz novos interessados em cursos e os regista
Pré I	Implantes antes do Incidente I
PRIMEIRO MOCO U 0	Criando o campo de jogo
PRIMEIRO MOCO U 1	MOCO de Segurança. Mantem os segredos do jogador. Base para a mente reativa.
PRIMEIRO MOCO em U -2	Mantem o controlo sobre os outros jogadores. Base para a mente social.
PRIMEIRO MOCO em U -3	Mantem o controle dos planos do jogador etc. Base para a mente analítica

PRIMEIRO POSTULADO ORIGINAL	(Anterior ao Arquivo de Anéis) onde você decidiu a Existência
PR NEGRO	Mentiras nas relações públicas.
PROBLEMA	1. Um problema é um postulado-Contra-Postulado, terminal-contra-terminal, força-contra-força. É uma coisa contra outra coisa. Tens duas forças ou duas ideias de magnitude comparável que estão interligadas, e o assunto pára aí mesmo. Muito bem, agora com estas duas coisas fixas uma contra a outra vais ter uma espécie de ausência de tempo, anda à deriva no tempo. (SHSBC-82, 6111C21) 2. Um problema é um postulado-Contra-Postulado que tem como resultado indecisão. Essa é a primeira manifestação de um problema e a sua primeira consequência: indecisão. (SH Spec 27, 6107C11) 3. Uma confusão múltipla. (SH Spec 26X, 6107C03) 4. Um conjunto de intenção e contraintenção que preocupam o preclaro. (HCOB 23 Fev. 61) 5. Um problema é um conflito que se levanta a partir de duas intenções opositas. Um problema de tempo presente é aquele que existe em tempo presente num universo real. (HCOB 3 Jul. 59) 6. Algo que está a persistir e cuja as-isness não consegue ser facilmente atingida. (PRO 16, 5408CM20)
Produto 1 *	1. Estabelecer alguma coisa que produza. A máquina estabelecida. (HCOPL 29 Out. 70)
Produto 2 *	1. operar aquilo que produz a fim de obter um produto. O produto da máquina. (HCOPL 29 Out. 70)
Produto 3 *	1. reparar ou se corrigir aquilo que produz. A máquina corrigida. (HCOPL 29 Out. 70)
Produto 4 *	C1. reparar ou corrigir aquilo que é produzido. O produto corrigido. (HCOPL 29 Out. 70)
PROPAGANDA NEGRA	Mentiras nas relações públicas para invalidar uma pessoa ou um grupo ou as suas ideias.
PROJ	Projeto
PRPR	Processo de Poder. Processo muito potente utilizado para colocar verdadeiramente um theta no tempo presente
PS	Pré Estático
PS L/R	Reparação de vida do pré -Estático. 2WC e jogo dos deuses
PSPA	Avaliação prévia do pré-Estático. MOCOs em diferentes áreas.
PT ou TP	Tempo presente
PTS	Fonte Potencial de Sarilhos (uma pessoa ligada a um supressivo)
PTS TIPO III	Fonte Potencial de Sarilhos - Nível psicótico - O supressivo do caso foi generalizado como sendo “toda a gente”
PURIF	Rundown de Purificação
PUTSCH	Tentativa de crescimento, de insurreição, de tomada de poder

Dicionário para os Níveis Avançados

PV	Por vezes abreviatura de Ponto de Vista ou VP (viewpoint)
PXL	As Palestras de Fénix [The Phoenix Lectures] (Livro).

Q

Q&A	Fracasso de terminar as coisas, o facto de começar um ciclo sem nunca o conseguir terminar
QM	Mestre de Bordo (Quarter Master) - uma pessoa que guarda o navio ou os edifícios e regista as entradas e saídas de visitantes
QQV	Qualidade, Quantidade, Viabilidade
QUAL SEC	Secretário do Departamento de Correção da Igreja
QUERUBIM	1. A Carruagem(chariot) e o "querubim" e todas as outras coisas vieram do show de Xenu no "jogo dos deuses". (TB 4)

R

R	Ron, Receção
RAGs	Jogos dos Arquivos de Anéis. A série de jogos concordadas por 10 x 10 40 grandes thetaans. Consiste de 10.000 anéis com 576 GUMs em cada um.
RAIOS	Raios tratores, pressores e compressores
R.A	Braço Direito (right arm) - significa “o posto de braço direito - tem as capacidades para comandar um navio de forma diferente e acima da administração ou acima do título de “braço esquerdo”
R B'day	Aniversário de Ron. (L. Ron Hubbard)
R/C	Montanha Russa (Roller Coasteering)
Reg	Registador público, a pessoa na divisão pública (Div 6) que faz pessoas nova interessada para cursos e os regista
REVIV	Revivificação
RD ou R/D	Rundown, Percurso
RD INT / RD EXT	RD de Interiorização / Exteriorização
RD DO CICLO DO CLONE	Clones criados pelo Pré-OT em diferentes níveis
RD DO LADRÃO DE CORPOS	Usado se o pré OT está preocupado com o seu corpo ser "roubado".
RD LÓGICO	Usado se pré OT está determinado a seguir a pista de LTA após reatividade tem sido tratada.
RD DA RESSURREIÇÃO	O mesmo que LAD (RD de Vida Após Morte).

RD VIDA DEPOIS DA MORTE (LAD R/D)	Tech de Estático Negra usada LTA depois de 1980. Prometia a ressurreição num corpo mais ideal.
R/D SUPER ESTÁ-TICO	Lidar com os dois primeiros postulados nos jogos dos anéis.
REAB ou REHAB	Reabilitação (Processo)
RELEASE DE QUARTO ESTÁGIO	Para se obter um Release de quarto estágio, têm de se retirar do Banco R6, os Locks nas palavras finais. (HCOB 5 Ago. 65)
RELEASE OT	1. Se um ser for um release de primeiro, segundo ou terceiro estágio e também ficou exterior ao seu corpo nesse trajeto, adicionamos simplesmente "OT" ao estado de release. É secundário em importância ao facto de ser um release. Logo que o ser tenta exercer os seus poderes "OT", tem tendência a restimular o banco R6 e volta ao corpo. (HCOB 12 Jul. 65) 2. Temporariamente lá em cima e sentindo-se muito bem e em grande mas pode cair de cabeça. (SH Spec 82, 6611C29)
REPARAÇÃO DE VIDA DO OT	1. A reparação de vida do OT é a área possivelmente necessária entre super NOT's e Super Cientologia ou, como podemos chamá-los, entre Excalibur e Fénix. (TB8)
REPARAÇÃO DE VIDA DO PRE-ESTÁ-TICO	2WC e Jogo de Deuses.
RIDGE (CRISTA)	1. É uma imobilidade estacionária aparente de uma ou de outra espécie, uma solidez aparente, um aparente não efluxo - não afluxo, e temos uma ridge. Fluxos têm direções. Ridges têm localizações. (5904C08) 2. Uma ridge é provocada por dois fluxos energéticos coincidentes, provocando uma turbulência de energia que, examinada, se verificou adquirir uma característica que, em termos de fluxos de energia, é muito semelhante a matéria, tendo as suas partículas numa mistura caótica. (Scn 8-80, pág. 3) 3. Uma ridge é formada por dois fluxos e estes dois fluxos, chocando, acumulam coisas. (PDC 18) 4. Uma ridge é, essencialmente, energia suspensa no espaço. Surge a partir de fluxos, dispersões, ou Ridges chocando uns contra os outros com solidez suficiente para provocar um estado durável de energia. (Scn 8-8008, pág. 18) 5. Um corpo sólido de energia causado por vários fluxos e dispersões, que tem uma duração maior do que a duração de um fluxo. Qualquer pedaço de matéria poderia ser considerado uma ridge em última análise. As Ridges, contudo, existem em suspensão à volta de uma pessoa e são as fundações sobre as quais os fac-símiles são construídos. (Scn 8-8008, pág. 49) 6. Fac-símiles ou imagens ou movimentos. (Scn 8-80, pág. 45) 7. Áreas de ondas densas. (Scn 8-8008, pág. 8) 8. Densidades eletrónicas. (Jorn. Scn.6G)
RIL	Importâncias relativas de Mentiras
RIT	Importâncias relativas de Verdade
RJ	Jornal de Ron. (L. Ron Hubbard)
RODA LIVRE	1. Realmente, o único sarilho no percurso do OT III, é percorrer o Inc. I num theta e o Inc. II noutro, pensando tratar-se do primeiro. Um pré OT pode entrar em roda livre no R6 se percorrer unicamente o Inc. II. Pode-se parar imediatamente a roda livre auditando o Inc. I no mesmo theta ao qual se auditou o Inc. II e que iniciou a roda livre. Roda Livre significa que o pc entrou num percurso automático contínuo. O Inc. II é o R6, há 75

	<p>milhões de anos. O Inc. I foi há cerca de 4 quatriliões de anos. Todos os thetans neste planeta e nas 21 estrelas mais próximas têm os dois em comum. Todos os thetans no Universo têm o Inc. I. Só os desta antiga Confederação têm o Inc. II e o R6. Todos os materiais do CC e do OT II estão contidos no R6, há 75 milhões de anos. A isto segue-se o equivalente a 36 dias de filmes – Deus, diabo, ficção científica, comboios, carros, helicópteros, desastres aéreos, palcos, etc. Este R6 foi há 75 milhões de anos neste planeta e nesta confederação. Se a parte do vulcão for percorrida de acordo com as instruções do III, mas o Inc. I não for percorrido no mesmo thetan, o R6 começa a descarregar-se automaticamente, a pessoa não consegue dormir durante dias e o corpo morre. Foi projetado para ser deste modo. (HCOB 02 de out. de 68) 2. Os BTs do banco vão entrar num rodopio gritante. Tudo o que têm de fazer é auditarem o incidente errado e o BT vai entrar numa roda livre que poderia matar o PC. Não é nada com que se brinque. (6809C25)</p>
RODA SECADORA (Spin-Drier)	1 A Roda de secar foi para IMPACTAR OS THETANS COM OUTROS THETANS, TORNÁ-LO MAIS DO QUE UM e rodá-lo com pequenas quantidades de massa que foi sendo apenso a outro, ou fingindo (mocking up) uma coisa, ou o outro a ser qualquer coisa. Uma pequenina quantidade de massa, mas se rodarem a uma grande velocidade nessa roda de secar isso faz com que se sinta MUITO PESADO. Depois foi-lhe dada a ideia de massa e que então podia SER MASSA. Foi-lhe ORDENADO Ser pesado, ser massa. Alguns deles pensam que são pesados como chumbo e alguns são só pesados como água e alguns são apenas pesados como um gás leve. Há diferentes GRAUS DE PESO para estes thetanzinhos Jelly Beans. (TB7)
ROTINA 6 PALAVRAS FINAIS	(R6EW): Quando o pc retirou os locks da própria mente reativa, usando R6EW, atinge Release de Quarto Estágio. (HCOB 30 Ago. 65) [Release de Grau VI]
RPF	Projeto de Constrangimento para a Reabilitação
RR	Leitura Foguete
R/S ou RS	Rockslam
R6	1. O implante do incidente II há 75 Milhões de anos. Audição dos GPMs com as planilhas do OT2. 2. Inc 2 é o R6 há 75 milhões de anos. (HCOB 02 de out de 1968) 3. Vou confidenciar-vos uma coisa: Eu não tive o R6. Não sou deste planeta. (6810C01)
R6EW	Rotina 6 de Palavras Finais
R6EW para Clears	Uma versão do R6EW para Clears com dramatizações acontecendo e que ainda não percorreram o OT2 e 3
RTC	CENTRO DE TECNOLOGIA RELIGIOSA (Religious Technology Centre) é uma corporação americana sem fins lucrativos que foi fundada em 1982 pela Igreja da Cientologia para controlar e supervisionar o uso de todas as marcas, símbolos e textos da Cientologia e Dianética. Embora o RTC controle o seu uso, essas obras são propriedade de outra corporação, a

	Igreja da Tecnologia Espiritual (CST) que negoceia como Biblioteca de L. Ron Hubbard, registada no Condado de Los Angeles, Califórnia.
	Embora exercendo autoridade sobre o uso de todos os materiais de Dianética e Cientologia, o RTC afirma que não está envolvido na gestão do dia-a-dia da Igreja da Cientologia; esse papel é atribuído a uma empresa separada, a Igreja Internacional da Cientologia(CSI). De acordo com o site do RTC, "o RTC está separado como um corpo externo que protege a religião da Cientologia e age como o árbitro final da ortodoxia" e seu propósito declarado é "proteger o público da má aplicação da tecnologia e verificar que as tecnologias religiosas de Dianética e Cientologia permanecem em boas mãos e são devidamente ministradas. "
	Desde 1986, David Miscavige tem servido como presidente da Direção da organização.
RTS	"Revolt in The Stars" : “ Revolta nas Estrelas “ (Guião de filme de L. Ron Hubbard) sobre os acontecimentos neste planeta que sucederam há 75 milhões de anos
RUDS	Rudimentos
RUDS, ESTILO OT	De outros? De BT? De Cluster? Meu?

S

SA	Autoanálise [Self Analysis] (Livro ou Processo).
S ou Sup	Suprimido, mais usualmente abreviou como "sup"
S	Espaço, Secundário, Sensação, Estático, Fonte (Source)
S 1	1. Nível de Estático, Ext. a um GUM
S 2	2. Nível de Estático, Ext. a um CCC
S 3	3. Nível de Estático, Ext. a um Anel
S 4	4. Nível de Estático, Ext. a os RAGs, mas ainda em U0
S 5	5. Nível de Estático, condição de Estático Super, Ext. aos RAGs e as-isou a parte dele do U0 e os RAGs. Não tem caso.
SC	Comandante de Sector
SCDU	Assuntos CDU (também veja PPS)
SCM	Triângulo de Monitorização-Conformidade-Status
SCN	Cientologia
S&D	Procura e Descoberta (Processo)
Scn 0-8	Cientologia 0-8 – (Scientology 0-8) (Livro).
Scn 8-80	Cientologia 8-80 – (Scientology 8-80) (Livro).
Scn 8-8008	Cientologia 8-8008 – (Scientology 8-8008) (Livro).
SEA ORG	Organização do Mar

SEC CHECK	Verificação de Segurança
SEC OPS BUS	Boletins Sectoriais de Operações
SEGUNDO POSTULADO ORIGINAL	(Anterior ao Arquivo de Anéis) onde você decidiu Experimentar o Efeito e Not-Isou a Fonte e Existência para Criar Condições.
6 RUDS	6 Rudimentos. ARCX, problema, overt, withhold, Invalidação, Avaliação
SEOs	Ordens de Ética de Sector
SEPAMCOC	Espaço, Energia, Partícula, Átomo, Molécula, Cristal ou Célula (usado no CO CRD)
SÉRIES DE JOGOS	(GAMES SERIES): Conjuntos de jogos alinhados com as dinâmicas Theta e sua melhoria. Anteriormente a este (GS 10) houve outros 9 ANTERIORES ou SIMULTÂNEOS aos RAGs, e todos eram experiências autodeterminadas.
SÉRIE DE METAS	(GOAL SERIES): As metas autênticas pela sua sequência e padrão que se repete uma e outra vez ao longo do tempo em direção ao presente. (HCOB 13 Abr. 64, Scn VI Parte Um Glossário de Termos)
SER PERFEITO	Um Ser Perfeito, usado no RAG de Espinol, é aquele que age de acordo com um programa, um conceito ou um postulado
SER TETA (THETA BEING)	1. O "Eu" é o que o preclaro é. (HOM, pág. 15) 2. O ser theta é semelhante a uma máquina de cinema perpétua na medida em que pode criar energia e impulsos. Ele pensa sem fac-símiles, pode agir sem experiência, podendo, visto ser, simplesmente saber. (HOM, pág. 43)
SF	Fac-símile de Serviço ou Recurso; Pequena Fall
SH	Saint Hill
SHSBC	Curso de Instrução Especial de St Hill
SIGNIFICÂNCIA	1. Uma palavra que é usada num sentido especial, para denotar qualquer pensamento, decisão, conceito, ideia ou significado na mente, distinguindo-a das suas massas. (A mente é basicamente composta de massas e significâncias.) (Scn AD) 2. Um thetan consegue postular, dizer ou raciocinar qualquer coisa. Existem assim um número infinito de significâncias. (HCOB 16 Jun. 70)
SIP	Fonte em Penhor (Source in Pawn) (ver)
SISTEMA OFICIAL DE PRODUTO/OFICIAL DE ORG	O Oficial de Produto era apoiado por um Oficial de Org para manter o lugar organizado. (HCO PL 9 Maio 74)
SN	Super NOTs = Excalibur
SO	(Sea Organisation) : Organização do Mar
SOBs	Boletins Sectoriais de Operações
SOL	Nível de Operação de fonte

Dicionário para os Níveis Avançados

SOS	Ciência da Sobrevivência [Science of Survival] (Livro).
SRD	Rundown do Sol Radiante ou RD da Sobrevivência
SP	Pessoa Supressiva, alguém que conscientemente e continuamente tenta reduzir o nível de consciência, esconde a verdade, e destrói as dinâmicas
SP (SPOT)	Super Poder para OTs, OT 12 & 13
SPBT	BT SP (Thetan de Corpo Supressivo)
SS	Super Cientologia = Fénix = OT 9, 10 & 11
SS	Super Estático (depois de SS RD, OT 16)
SSRD	RD Super Estático
STACK (PILHA)	Uma área composta de carga no caso de Excalibur de uma pessoa que a faz agir ou "pensar" de um modo (irracional) de não-sobrevivência e de não-expansão, ou a monitoriza na direção da contração do seu KRC e ARC (o seu Poder e Compreensão) e a conduz pela escala abaixo como 0n. Pode colapsá-la ao ponto de só operar em 1 ou 2 dinâmicas, ou conduzi-la a outras práticas que a apanharão para que nunca chegue a OT. É CARGA ALTER DETERMINADA numa certa área. Se uma pessoa "aceitou" ou "concordou" com isso, ela pode acreditar que se trata do seu próprio pensamento!
ST HAT	Chapéu do Estudante (curso)
SU	Unidade Especial
Sub Moco	MOCOs criados por outros MOCOs
SUBSTANTIVADO	Parecido ou que tem a ver com um substantivo.
SUBSTANTIVO	1. Uma palavra usada como nome de uma pessoa, lugar, coisa, qualidade, acontecimento, etc. 2. Uma palavra usada para denotar ou nomear uma pessoa, lugar, coisa, qualidade ou ato.
SUP	Supervisor
SUPER ESTÁTICO	OT 16. Exterior aos jogos
SUPER JOGO	O seu Primeiro Postulado Original antes dos Arquivos de Anéis onde você decidiu "criar um efeito e jogar o Super Jogo de Melhorar a Qualidade de Estático.
SUPER NOTs	Excalibur, OT 8
SUPER PODER para OTs	OT 12/13 (criações)
SUPER 7	Excalibur, OT 8
SUPPRESSIVO	O Supressivo é um caso particular de estar fora do tempo presente. Está tão fixo numa época passada que não existe realmente ponto de vista no presente. Além disso, o seu "presente" é uma situação tão ameaçadora que toda a sua atenção tem de estar nela. Não há assim qualquer hipótese de audição pois não existe nenhum terminal aqui. Se se tentar audição a única coisa que se apanha são os mecanismos automáticos, incidentes do corpo,

	<p>das entidades, etc., mas não do próprio theta.</p> <p>O problema da audição do SP é que não se trata de auditar um engrama ou qualquer incidente da pista! Trata-se de auditar um ser enquanto o incidente está a ter lugar! E tem de ser auditado nesse mesmo momento e local.</p>
S/W	Fio-Directo
T	
T	Tempo ; Verdade
TA	Tone Arm ou Ação de Tone Arm
TASEP	Pensamento, Atitude, Sensação, Emoção, Dor,
TB	Briefing Técnico (Capt. Bill)
TECH	Tecnologia (refere-se habitualmente aos processos de Dianética e de Cientologia utilizados para subir na Ponte)
Tech Sec	Secretário Técnico
TÉCNICOS (VOLUMES)	Volumes Técnicos para os Auditores
TEENIE-WEENIE	Um theta MEST (FI)
TELEC	Comunicação telepática
TERMINAL (abrev. Term)	<p>1. Seria qualquer massa fixa utilizada num sistema de comunicações. Esta, penso ser a melhor de todas as definições que apareceram para isto. Qualquer massa usada numa posição fixa em qualquer sistema de comunicações. Assim, vemos que um homem seria um terminal, mas um posto também poderia ser um terminal.</p> <p>2. Um item ou identidade que o pc foi algures no passado (ou presente) é chamado um terminal. É "a própria valência do pc" nessa altura. Nas massas de problemas com metas (as massas negras da mente reativa), as identidades que, quando contactadas produzem dor, dizem-nos logo que são terminais (itens ou identidades que o pc foi no passado). A pessoa só pode sentir dor como ela própria (theta mais corpo) e, por isso, as identidades que ela foi produzem dor quando os seus resíduos mentais (massas negras) são contactados de novo em processamento.</p>
TERMINAL DE OPOSIÇÃO (Abrv. Oppterm)	<p>1. Um item ou identidade a que o pc de facto se opôs (combateu, foi inimigo) algures no passado (ou presente). Como a pessoa se identificou com um "não ele", só pode receber dele somáticos. Um terminal de oposição, quando os seus resíduos mentais (massas negras) são re-contactadas em processamento, produzem apenas sensação, nunca dor.</p> <p>Eletricamente um terminal é um dos dois polos entre os quais a corrente flui.</p> <p>Ficámos com a ideia de dois tipos diferentes de terminais nos GPMs, porque eles são mesmo assim. Um, o pc vê-o como sendo seu ou sendo ele próprio; o outro, ele vê-o como uma oposição. Daí usarmos "terminal" para significar o que o pc pensa ser a sua ideia e massa no GPM e "terminal de oposição" ou "oppterm", abreviado, para significar a massa e significância que qualifica como inimiga do terminal com que se identifica.</p>

	Tanto o "Term." como o "oppterm" num GPM têm massa e significância e a aparência de receberem e darem comunicação; assim ambos são chamados de terminais.
TERRENO DE DESPEJOS	1. O universo MEST é a "lixeira". É uma lixeira anterior/semelhante a Teegeeack, a lixeira do Sector 9. Logo, estão a ver, tudo tem uma harmónica num nível mais alto. Mas o universo MEST era e é composto de seres e criações despejadas. É por isso que é tão sólido. Biliões de seres a jogarem milhares de jogos a despejarem todos os seus resíduos, torna-se numa pilha de lixo muito grande. E quando tudo isso é organizado e acumulado em "estrelas", o espaço continuando a ficar cada vez maior à medida que mais material é despejado, mais espaço a ser despejado, e, finalmente, tudo a arder em pilhas de lixo e... então há estas pequenas estações à volta destas pilhas de lixo a arder a que chamamos planetas e de onde as pessoas como que monitoram as coisas. E há ainda muito MEST por manejá-lo qual anda a pairar à volta, mas que está todo a ser graviticamente atraído para estas pilhas de lixo, como se queimasse as folhas no seu pátio, certo? Logo, o belo universo MEST É ISSO. (TB 8)
THETA	Pensamento, alma ou espírito
THETA-CLEAR LIMPO	(CLEARED THETA CLEAR): 1. Uma pessoa capaz de criar o seu próprio universo ou, vivendo no universo físico, capaz de criar, à vontade, ilusões que os outros podem ver, capaz de manejar objetos do universo físico sem o uso de meios mecânicos e capaz de ter interesse na existência, não sentindo necessidade de corpos ou até do universo mest para a manter ele próprio bem como manter os seus amigos a terem-na. (Scn 8-8008, p. 114) 2. O nível seguinte a seguir a theta-clear (que é livre da necessidade de ter um corpo). Todos os engramas da pessoa foram transformados em experiência conceptual. É Clear ao longo de toda a pista. Consegue realmente ser potente. (5206CM26A) 3. Aquele que tem recordação total de tudo e capacidade total como thetan. (Scn 8-80, p. 59)
THETAN	1. a unidade de vida que chamamos, em SCN, um thetan, o que foi retirado da letra grega theta, o símbolo matemático usado em Scn para indicar a fonte da vida e a própria vida. (Abil Ma 1) 2. A unidade consciente de consciência que tem todas as potencialidades, mas sem massa, nenhum comprimento de onda e nenhuma localização. (HCOB 03 de julho 59) 3. O ser que é o indivíduo, que maneja e vive no corpo. (HCOB 23 abr. 69) 4. (espírito) é descrito em Scn como não tendo massa, sem comprimento de onda, sem energia e sem tempo ou localização no espaço, exceto por consideração ou postulado. O espírito não é uma coisa. Ele é o criador de coisas. (FOT, p. 55) 5. A personalidade e o estado de ser que realmente é o indivíduo e está consciente de estar consciente e que é normalmente e, quase sempre, a "pessoa", que o indivíduo pensa que é. O thetan é imortal e está dotado de capacidades bem superiores às até aqui previstas para o homem. (SCN 8-8008, p. 9) 6. O nome dado à fonte de vida. É o indivíduo, o ser, a personalidade, a sabedoria do ser humano. (SCN 8-80, p. 46) 7. Unidade de produção de energia e espaço. (COHA, p. 247) 8. Em última análise, o que é essa coisa chamada thetan? É simplesmente você antes de ter criado uma imagem de si mesmo e essa é a definição mais útil que conheço. (5608C -) 9. A Própria Pessoa: não o seu corpo, nome, o Universo Físico, Mente ou outra coisa qualquer; Aquilo que está consciente de estar consciente, uma identidade que é o indivíduo. O thetan é mais conhecido para todos como

	TU. (Aud 25 Uk) 10. Um estático que consegue considerar, e pode produzir espaço e energia e objetos. (PXL, p. 121)
Θ	Theta, estático,
ΘnS OU Θn ESTÁTICO	um " Grande θn " ou "Jogador" que por uma razão ou por outra decidiu ausentar-se por agora do jogo, ou escolheu fazê-lo pelos direitos de um θn. Usualmente eles não sabem a Tech, logo têm Ruds-fora. Eles podem permear o Campo de Jogo e entrar em comunicação telepática com outros Jogadores. Habitualmente só estão fora, ou exteriores a UM Modelo Universal de Jogos e têm, é claro, carga por manejar nos anteriores. Existem "fases" de Estático: 1 ^a fase = fora de um GUM 2 ^a fase = fora de um CCC 3 ^a fase = fora de um Anel 4 ^a fase = fora dos Arquivos de Anel, mas ainda no U0 (o campo de jogo concordado). 5 ^a fase (Super Estático) = o EP do RD Super Estático depois de OT 16 - exterior ao Arquivo de Anéis e ao Campo de Jogo.
Θn	Thetan
THETAN DADO (DATA THETAN)	É um θn Fonte que está a ser um Dado. Está Associado (ligado ou seguro) e é normalmente um "resto" de um grupo do Loop 2. Mantém ativos dados para o POT. Fonte de Dados Fixos ou Ideias Fixas.
THETAN DADO OU POLICY SUPRESSIVO (SUPPRESSIVE DATA OR POLICY THETAN)	Se o processo V/I chega a F/N nestes Dados e Policy Supressivos, então o θn Jogador (Loop θn) com que se estás a lidar é um SP ou foi treinado para o ser. Se se trata do item errado para ele, pode ser unicamente um PTS. (Normalmente o "holder" é um SP, ou cópia de um, do Loop 1.). Detetam-se da mesma forma que os Thetans Policy ou Dado mas as policies ou dados são altamente supressivos.
THETAN ESTÁTICO	Um thetan que está fora do universo ou dos jogos.
THETANS ESTÁTICOS	Ver Kibitz
THETAN ESTÁTICO NEGRO (BLACK STATIC THETAN. Abrev. BST)	Um thetan que atingiu o estado de "Estático" através da implantação na Igreja em LTA. A sua condição de Estático é meramente uma exteriorização para dentro do Universo Físico, identificando-se com este. Por vezes os BSTs organizaram-se em Cubos (Power Cubes) com 100x100x100= 1 milhão de BSTs num cubo. Provocam entorpecimento, somáticos e oclusão no caso. Quando em restimulação provocam TA muito alto. 2. O "produto OT" da usurpada Igreja de Cientologia em LTA; a "técnica" produzia estes produtos. Um BST é feito para "ser" ou "possuir" todo o Universo MEST, não é nem pode estar num corpo, e está para sempre "preso" naquele estado. Há agora processos para os libertar na zona livre, TTA!
ΦΘ	Thetan FI
THETANS FI (Abreviatura: φθ)	1. Mas os FI thetans são os únicos que tinham que viver no universo MEST, e eles eram os caras que decidiram o que fazer com o material

	<p>despejado. Eles têm uma "social-democracia" muito forte e há montes deles, um monte deles. Quer dizer, eles estão por todo o lado e NÃO GOSTAM dos grande theta. Até chegarem a comunicar com eles no OT 9, 10 e 11, nem sequer os encontravam. Eles nem sequer falavam com vocês, exceto ocasionalmente com os artistas. (TB8) 2. Mas estes theta PHI são interessantes - aqueles que foram despejados. Eles foram despejados para o universo MEST. Mas, porque é que foram despejados? Porque faziam parte dos jogos anteriores, jogos de universos anteriores, paralelos ao universo MEST, e os theta tinham-nos criado como soldados ou exércitos ou tropas ou como maquetas ou castelos e fadas e feiticeiros e dragões ou o que quer que eles tinham no seu próprio universo ou com outras pessoas. E quando terminaram esse jogo simplesmente despejaram tudo. A maior parte disso. Algumas coisas carregaram-nas juntamente COM ELES, mas isso vem num nível mais elevado. Mas as coisas que eles despejaram tornaram-se no universo MEST e havia lá SERES - alguns seres criados e outros que eram apenas seres normais. (TB8) 3. "θns Fi" ou θns MEST. Aqueles que têm a função de ser uma partícula de matéria ou energia ou espaço numa criação. Pode ser num gradiente de tamanhos, com os maiores responsáveis pelos menores. Podem ser identificados como espaço, energia ou movimento potencial, partículas de energia, partículas subatômicas, partículas atómicas, átomos, moléculas, células, cristais, etc. São usados para fazer imagens de MEST para os Jogadores, para que não desapareçam quando o Jogador olha para eles. No U3 eles estão todos misturados nos "despejos" de todos os Jogadores do jogo do E/U. Estes θns φ U3 foram organizados pelo seu "quadro de diretores" e não cooperam normalmente com θns Grandes por causa da Quebra de ARC de Longa Duração por terem sido despejados. Todos os θns φ eram originalmente MOCOs. Os θns φ alinharam-se com a 6ª Dinâmica. (Ref. Axiomas de Dianética). (Pronunciado "Fi" nas Fitas)</p>
ΘΘ	Thetan Theta (theta grande)
THETAN GRANDE (BIG THETAN. Abrev. ΘΘ)	o Preclaro ou Claro que você está a auditar ou o θn chamado "eu" e que tem um caso. Pode estar dentro ou fora de um corpo. Pode ser encontrado preso num caso em OT 3 ou numa plug por ter sido implantado ou traído. Pode ser suprimido para acreditar que é um "Corpo" ou um "θn do Corpo" (BT), ou um "Monitor" ou "Operador" ou "Implantador". Todos os "Jogadores" eram originalmente θns Estáticos.
THETAN DO GRUPO (GROUP THETAN)	Lrh define um theta do grupo (group theta) como uma entidade responsável por um grupo de seres individuais. Dá o exemplo de um formigueiro ou de um cardume em que aparentemente parece haver um só theta a conduzir todo o conjunto. Não se define se é um verdadeiro theta ou um ponto de vista criado. Na verdade é Theta com a aparência de uma entidade, constituída por todos os postulados, objetivos, códigos, etc., do grupo e que responde, em audição, como uma entidade. O theta de um grupo é sujeito aos mesmos incidentes que um indivíduo e é aberrado por engramas, etc. Normalmente o seu abandono resulta na separação do grupo ou, por vezes é substituído por outro. Em empresas é aquilo que se perceciona como a "cultura da empresa" ou "espírito de grupo". Pode estar associado (incorporado) num dos elementos do grupo e isso é visível pois esse será o elemento que mantém o grupo junto.

THETAN DO JOGO (GAMES THETAN. Abreviatura: GT ou TJ)	<p>Por vezes são confundidos com os thetans do grupo, mas a maior diferença é que um thetan do jogo tem alguma indiferença pelos jogadores enquanto o thetan do grupo tem como prioridade o ARC entre os membros. Os elementos essenciais do thetan do jogo são as liberdades, as barreiras e as metas. O thetan do jogo impregna todo o campo de jogos, os jogadores, os instrumentos do jogo, etc. A sua meta é a meta do jogo (criada pelo Mestre de Jogos) e, é claro, segue sempre as condições de jogo. Quando um jogo antigo ainda prende a atenção de um jogador ou Mestre de Jogos é porque o thetan do jogo não se foi embora nem foi desligado. Inúmeros problemas podem surgir destas situações que prendem para sempre a atenção dos seres: jogos abandonados, jogos que nunca terminaram, jogos que foram decididos e nunca se iniciaram, etc.</p> <p>O seu tratamento é feito com a limpeza dos thetans do jogo respetivos, principalmente com a limpeza de quebras em jogos.</p>
$\lambda\Theta$	Thetan Lambda
THETAN LAMBDA (Abreviatura: $\lambda\Theta$)	<p>1. Descobrimos, pelos Axiomas da Dianética, que quando os thetans quiseram manejar este Universo (de qualquer modo são quem o criou), quando, de algum modo, chegaram ao fim do jogo e o quiseram resolver, quando quiseram resolver as criações, tiveram a ideia de pôr ordem nos ϕs. E por que é que era necessário pôr ordem nos ϕs? É tudo lixo atirado fora e já não é usado e eles não fizeram o seu AS-IS depois de terem terminado de o usar. Assim, pelo menos, podiam pô-lo em ordem, torná-lo de novo útil ao jogo de modo a ter ARC. Os jogadores necessitavam de uma forma de o fazer, de maneira a que cada partícula do Universo MEST pudesse voltar ao jogo sem que cada thetan tivesse de lá ir auditá-la cada partícula de MEST (existem biliões e biliões). 2. Um θ_n "lambda" ou "forma de vida". Aquele que tem a função de cuidar de, ou operar formas de vida. Pode ser uma "Entidade Genética", um "Círculo Demônio" ou um operador de corpo para animais, plantas, peixes, aves ou humanos. Pode fazer parte de um grupo dos θ_ns que adquiriram a função de fazer isto cedo na banda do U MEST, antes do Inc I ou dos Jogos do E/U ou até GUMs anteriores. Todos os verdadeiros θ_ns λ são basicamente MOCOs. Contudo, você pode às vezes encontrar um θ_n Jogador implantado ou suprimido para "acreditar" que é um $\theta_n \lambda$. Também levianamente chamados "θ_ns do Corpo".</p> <p>Muitos destes foram capturados de jogos do E/U e usados em "Plugs" depois de se lhes fazer crer que são "sólidos". $\theta_n \lambda$ gostam de copiar ou guardar "imagens" para os θ_ns grandes ou fazê-las segundo a sua própria intenção. Os $\theta_n \lambda$ alinharam-se com a 5ª Dinâmica. (Ref: Axiomas de Dn).</p> <p>Fizeram outra coisa, outra criação que podia fazê-lo de dentro do jogo. Esses eram os thetans Lambda. Têm como principal tarefa controlar o corpo fazendo subpartículas de si próprios de modo a operarem como um computador. O mais pequeno que encontrei é que, pelo menos para cada célula do corpo, existe uma partícula lambda monitorizadora. Esse é o nível mais baixo que encontrei, a célula. Também surgem com o nome de Jelly Bean (geleias) quando se encontram nos implantes pré-um.</p>
THETAN LOOP (LOOP THETAN)	Existem thetans que surgem no Loop 3 (este agora) mas que estão presos nos Loops anteriores. No caso de funcionarem numa "lógica" de identificação, pertencem ao Loop 1 e chamamos-lhes Thetans Loop 1. No caso de funcionarem numa "lógica" de associação chamamos-lhes Thetans Loop 2.

	São detetados por uma sensação de “intenção malévola” permanente. (ver Loop)
THETAN OPERANTE	(OPERATING THETAN): 1. Um theta exterior que pode ter um corpo mas não o necessita para controlar ou lidar com o pensamento, vida, matéria, energia, espaço e tempo. (SH Spec 82, 6611C29) 2. Causa voluntária e consciente sobre a vida, o pensamento, a material, energia, espaço e tempo. E isso seria, é claro, sobre a mente e, é claro, sobre o universo. (SH Spec 80, 6609C08) 3. Um indivíduo que pode operar totalmente independente do corpo quer tenha um ou não. Ele é agora ele próprio, não está dependente do universo à sua volta. (SH Spec 66, 6509C09) 4. Um clear que se voltou a familiarizar com as suas capacidades. (HCOB 12 Jul. 65) 5. Um ser que é causa sobre a matéria, energia, espaço, tempo, forma e vida. Operante quer dizer "capaz de operar sem depender de outras coisas" e theta é a letra grega theta (θ), que os gregos usavam para representar "pensamento" ou talvez "espírito", à qual foi adicionado um "n" para a transformar num novo substantivo, da forma como na engenharia moderna se criam novas palavras (em inglês). (BCR, p. 10) 6. Theta Operante quer dizer um Theta Clear com a capacidade de operar funcionalmente contra ou com o mestre e outras formas de vida. (SCP, p. 3) 7. Este estado de ser é obtido através de exercícios e de familiarização de pois de se ter obtido o estado de Clear. Um verdadeiro OT não tem banco reativo, é causa sobre a material, energia, espaço, tempo e pensamento e é completamente livre. (HCOB 12 Jul. 65)
THETAN POLICY (POLICY THETAN)	<p>É um θn Fonte que está a ser uma Policy (norma ou regra). Tem normalmente tendência à Identificação característica do Loop1. Pode até ser uma cópia de um Jogador (um SP ou pessoa Mal Intencionada na história da pista do OT, ou em PT), ou um "bom rapaz" que foi atraído.</p> <p>Note que o Pré-OT não criou o θn Fonte que está a ser o Dado ou Policy, mas criou sim o Dado ou Policy nos Loops 1 &2 nos quais esse Theta se tornou. Quando se percorre V/I num dado ou Policy, se chegar a F/N VGIs, trata-se de um dado ou Policy CRIADO PELO PRÓPRIO JOGADOR. Mas se baixar de tom ou criar uma agulha de quebra de ARC durante o processo V/I, então ele obteve-a de outro Jogador. Quando isto sucede ou assim que se nota que os indicadores se estão a tornar "BIs" em vez de "GIs", a Policy ou o dado TÊM DE SER INDICADOS como um "ITEM ERRADO" ou "NÃO TEU" ou ambos. A F/N VGIs vai então aparecer. Mantém ativas certas normas ou regras não analisadas nem avaliadas pelo OT. Fonte de Fac-símiles de Serviço.</p>
THETAN POSTULADO (POSTULATE THETAN)	Um theta que foi auditado/ implantado para ser um postulado. Mantém esse postulado permanentemente ativo junto do OT.
TLC	TELEC (Linha de comunicação telepática ou Telex telepático)
TLT	Esta Vida
TLTCs	CLs desta Vida
TOC	Igreja (de Scn) usurpada
TP	Telepático
TRACK	Pista do Tempo (Registo das experiências de uma pessoa ao longo da vida)

TRINTA E SEIS DIAS	1. Eles tinham as imagens dos 36 dias, tudo isto estava em stock. A maior parte do material do incidente 2 estava em stock, nos stocks normais, arquivos do negócio dos Implantadores, porque não era a sua primeira tentativa. (TB4) 2. Os 36 dias em si e o CC não são produtores de Clusters. Foram apenas as mesmas imagens postas em alturas diferentes. Acidentalmente um tipo pode ter sido posto a atravessar isso com outro tipo, mas essa não era a intenção. (TB4) 3. Conhecendo os 36 dias, imagens de diabos e todo o tipo de coisas que hoje em dia se vê dramatizado na televisão, é uma dessas coisas. O tipo tem carga aí, por isso não se liberta enquanto não sacar essa BPC do Incidente II. (TB4)
TRUQUE DA MOEDA	MOCOs do Corpo de LTA direcionados para se lançarem sobre o corpo TTA.
TR0	Treino Zero : Rotina de Treino N° 0 (para os Auditores). Confrontar outra pessoa
TTA	Uma abreviatura que significa ESTA VOLTA. Refere-se ao Anel 10,000, sendo uma "reprodução" do Anel 9999 e de todos os Jogadores que atravessam o GUM 0 pela 2ª vez. O Anel 9999 era para ser o último dos Jogos de Anel, mas teve que ser feito outra vez, pois ninguém saiu dele.
TTA	Ação Total de Tone Arm
TTC	Corpo de treino Técnico
"Dois por Quatro" (5 x 10 cm) em diagonal	Uma tábua ou prancha de madeira medindo 2 polegadas por 4
TW	Teeny Weenies - minúsculos (Thetans Fi)
TWC	Comunicação Duas Vias
U	
U	Não Conectado. Veja C,D,U,
U.C. de S	Igreja Universal de Cientologia
U0	Universo Zero, o campo de jogo,
U1	Universo Um. O universo do próprio.
U2	Universo dois. O universo de outro
U3	Universo três. O universo físico com o qual se concordou. É no anel 10.000 (& 9.999), CCC 24, GUM 0.
UK	Reino Unido.
ÚLTIMO GPM	(LAST GPM): O mais perto de tempo presente. (SH Spec 307, 6309C17)
UNIVERSO ANTERIOR (Abrev. E/U)	1 Houve vários universos anteriores a este. Se "Incidente 1 anterior?" não funcionar, então peçam "Universo anterior?". O BT reconhece que houve um universo anterior, deteta-o e voa. Não é necessário percorrer o incidente que ocorreu no universo anterior, pois ele vai voar sem isso. (atenção: Existe um implante que contabiliza erradamente o número de universos, fazendo parecer que houve muitos mais do que na realidade existiram) 2. Ora, estes sujeitos são outra vez diferentes na medida em que vieram de toda essa

	série de jogos de universos anteriores em que se encontra o Preclaro (nós estamos em paralelo com a criação do universo MEST porque estes jogos de universos anteriores são as áreas das quais as coisas foram despejadas, o que SE TORNOU o universo MEST, compreendem?). Logo eles estiveram fora dele. Logo poderiam dizer que todos os U2s ou os Universos 2s estiveram originalmente fora do universo MEST, incluindo o vosso Pré-OT. (TB 8)
UNIVERSO U-1	(U1 Negativo): U-1 era o estado da preparações do plano de jogos, mocos de Antes do Início,, etc., e copiar planos de outros. É constituído por MO-COS-cópia do "plano de jogo" (Eles são BB– antes do início (Before Beginning). Aparentemente cada jogador copiou os planos de jogo dos outros jogadores.
UNIVERSO U-2	(U2 Negativo): U-2 era o Estado da primeira consciência de outros, logo era uma ponte por cima dos “intervalos” entre U-1's. Estes são os mocos "Cópia do Jogador" (também BB). Estes copiaram o Jogador e as suas características, para que todos os Jogadores fossem conhecidos uns dos outros.
UNIVERSO U-3	(U3 Negativo): U-3 era o "Estado de Estático Sem Comparação", mas o Estático era criativo, para ele próprio, e despejava o que não gostava, do seu U-1 pelo processo de NOT-IS. São as Criações e mocos-Via num estado NÃO-CONECTADO. Estes podem estar agarrados ou despejados ao redor do limite da sua consciência por not-is.
UNIVERSO INFINITO NEGATIVO ($U^{-\infty}$)	Um espaço de expansão negativo ou interior onde se pode entrar, normalmente quando o CVP (Ponto de Vista Central) está “a dormir” ou a não tomar parte nos jogos existentes no momento.
UNIVERSO INFINITO POSITIVO ($U^{+\infty}$)	Espaço de expansão infinito do estático para fora do CVP.

V

VA	Poder VA (Grau VA)
VAST	Níveis de Aplicações viáveis de tecnologia de fonte.
Verif	Verificação
VGIs	Muito Bons Indicadores
V/I	Processo Valor/Importância
VIA	Intermediário : um ponto de retransmissão numa comunicação
VIABILIDADE	1. A longevidade, utilidade e desejo do produto. (HCO PL 29 Out. 70) 2. Valor de sobrevivência. (HCO PL 20 Jul 70) 3. "Capaz de vivência ou crescimento". É tirado do latim “vita” que significa vida. Viabilidade depende, no principal, da permuta em termos de economia. Muita produção pode ocorrer, mas se não for trocada por nada então um grupo pode-se tornar inviável muito rapidamente. O grupo não necessariamente se mantém vivo com o que ele próprio produz. Um grupo precisa de coisas para além dessas coisas que ele produz, logo alguma da sua própria produção deve ser trocada com a sociedade para o grupo sobreviver. (OODs (Ordens do Dia) 20 Nov 71)

Dicionário para os Níveis Avançados

VIA DIRETA DO CORPO	Tratamento dos MOCOs do corpo restimulados pela audição
VIP	Processo Valor/Importância/Produto
V/I R&W	Processo de valor/importância, Alcançar/Retirar
VOL	Volume (faz referência geralmente aos livros técnicos para os auditores)
VP	Abreviatura de Ponto de Vista (Viewpoint em inglês)
V.P.	Processo de valência
VP's criados	MOCOs
W	
WW	World Wide : Mundial

X

X	Xenu
XDn	Dianética Expandida
XENU	Antes do início Xenu era um estático „estropiado“ – por si próprio. Enquanto todos os outros Jogadores criavam „para fora“, Xenu criava para dentro de si próprio, not-isando assim a fonte que estava no seu centro. Assim, quando foi proposto o jogo de "melhorar a qualidade do Estático ", ele decidiu que não poderia ser melhorado e decidiu ficar igual: SEM GANHO DE CASO. Além disso decidiu "mostrar a todos os outros" que estava "certo" e, portanto, quando se concordou com o U0 & RAGS e se lhes deu EXISTÊNCIA, ele colocou-os no seu "centro" ou "núcleo" e planeou solidificar todos os outros Jogadores e as suas Criações no seu "centro", provando assim que EE estava errado e que o objetivo do jogo de "melhoramento" ou "expansão" do estático era inatingível.

W

WC ou W/C	Word Clearing – Clarificação de Palavras
WD	Bem Feito (Classificação de sessão)
VWD	Muito Bem Feito(Classificação de sessão)
WH ou W/H	Withhold Ocultação, Contenção
WIS	O Que é Cientologia? - [What is Scientology?] (Livro).
WS ou W/S	Worksheet – Folha de Trabalho da Sessão

Z

ZERO	A definição correta e apropriada de zero seria: "algo sem massa, sem comprimento de onda, sem localização no espaço e sem posição relativamente ao tempo. Algo sem massa, sem significado e sem mobilidade. (Dn 55! p. 28).
-------------	---