

## Definições PARA GM

**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 θns "Jogadores" que decidiram jogar os Jogos de Anel.

**BST:** THETAN ESTÁTICO NEGRO (ou TÈCNICA de ESTÁTICO NEGRO). 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!

**CCC:** Um "CICLO DA CASCATA À COLECTA". 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 actividades dos anteriores em todos os fluxos e todas as dinâmicas!

**CLONE:** 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".

**Grande θn ou "Jogador":** 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.

**GUM:** Um Modelo Universal de Jogos. 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 actual) 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 "ditar" aquém da Banda do "Tempo" do Universo MEST a pessoa usa "Modelos Universais de Jogos" como Ciclos de Acção com os quais todos os θns estão familiarizados.

**JOGO dos Deuses:** Um jogo jogado no início do GUM 0 para eleger um "DEUS" que "tomasce conta" das criações de toda a gente despejadas de Jogos do Universo Anterior. Estes "despejos" tornaram-se o Universo MEST. Os θns Jogadores deveriam aprender a fazer isto para tomarem responsabilidade pelas suas próprias Criações e a certa altura entrarem no Universo MEST e as-isarem a sua parte a fim de recuperarem a sua capacidade perdida de fazer as-is. Isto foi prejudicado pelo Implante conhecido como Incidente I.

O Universo MEST no GUM 0 tem continuado por 100 Centiliões de anos. ( $100 \times 10^{303}$ ), (100 seguido de 303 zeros).

O Jogo dos Deuses foi aberrativo, uma vez que muitas partículas de Admiração (MOCOs) (+) e (-) foram usadas como persuasão "política" e como "votos" para os concorrentes. Infelizmente Xenu obteve a maioria dos votos e logo se tornou o "Deus" do Universo MEST.

Este jogo não foi considerado muito significativo ou importante nessa altura para os θns, mas somente uma coisa "divertida". O "acto" de Xenu no Jogo dos Deuses incluía algumas das cenas, mais tarde do Inc I, logo pode funcionar como uma área de carga E/S.

LTA: Uma abreviatura que significa A ÚLTIMA VOLTA. (antes desta) Refere-se ao Anel 9999, a 1<sup>a</sup> vez que foi jogado. O GUM crítico que impediu os θns 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).

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<sup>a</sup> volta ao último anel os primeiros 12 GUMs (chamados GUMs Factor R) do ANEL foram saltados ou não jogados.

Todos os incidentes principais de TTA também aconteceram LTA.

MOCO: 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 direcção). É provável que o Quadro de Directores dos θns φ fossem originalmente MOCOs VIA os quais foram despejados no U MEST com as suas Criações θns φ.

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.

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".

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 escollhem ir embora ou esperar no Ponto Estático, "estoirarão" para fora).

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 "Reactiva"), 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.

MULA: Uma combinação de dois ou mais MOCOs [usualmente Partículas de Admiração (+) ou (-) ou MOCOs Percépticos 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.

**PILHA STACK:** 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 direcção da contracção do seu KRC e ARC (o seu Poder e Compreensão) e a conduz pela escala abaixo como  $\theta$ n. 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 ALTERDETERMINADA numa certa área. Se uma pessoa "aceitou" ou "concordou" com isso, ela pode acreditar que se trata do seu próprio pensamento!

**PLUG:** Uma parte organizada do caso em Excalibur. Consiste de vários "terminais" (cada um dos quais pode ser muito complexo, e consiste de muitos  $\theta$ ns 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. Podem 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 Pre-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.

**$\theta$ n:** Um termo geral que quer dizer qualquer forma de vida,  $\theta$ n S,  $\theta$ n grande ou Jogador, Lambda  $\theta$ n ( $\lambda$ ), Phi  $\theta$ n ( $\varphi$ ). Uma unidade de consciência da consciência.

**$\theta$ n Lambda ( $\lambda$ ):** Um  $\theta$ 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 Demónio" ou um operador de corpo para animais, plantas, peixes, aves ou humanos. Pode fazer parte de um grupo dos  $\theta$ 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  $\theta$ ns  $\lambda$  são basicamente MOCOs. Contudo, você pode às vezes encontrar um  $\theta$ n Jogador implantado ou suprimido para "acreditar" que é um  $\theta$ n  $\lambda$ . Também leviamamente chamados " $\theta$ ns do Corpo".

Muitos destes foram capturados de jogos do E/U e usados em "Fichas" depois de se lhes fazer crer que são "sólidos".  $\theta$ ns  $\lambda$  gostam de copiar ou guardar "imagens" para os  $\theta$ ns grandes ou fazê-las segundo a sua própria intenção. Os  $\theta$ ns  $\lambda$  alinharam-se com a 5ª Dinâmica. (Ref: Axomas de Dn).

**$\theta$ nS ou  $\theta$ n Estático:** um "Grande  $\theta$ n" ou "Jogador" que por uma razão ou por outra decidiu ausentar-se por agora do jogo, ou escolheu fazê-lo pelos direitos de um  $\theta$ n. 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:

1ª fase = fora de um GUM

2ª fase = fora de um CCC

3ª fase = fora de um Anel

4ª fase = fora dos Arquivos de Anel, mas ainda no U0 (o campo de jogo concordado).

5ª fase (Super Estático) = o EP do RD Super Estático depois de OT 16 - exterior ao Arquivo de Anéis e ao Campo de Jogo.

**$\theta$ n Fi ( $\varphi$ ) ou  $\theta$ n ( $\Phi$ ):** " $\theta$ ns Fi" ou  $\theta$ ns 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 sub-atómicas, 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 Øns φ U3 foram organizados pelo seu "quadro de directores" e não cooperaram normalmente com Øns Grandes por causa da Quebra de ARC de Longa Duração por terem sido despejados. Todos os Øns φ eram originalmente MOCOs. Os Øns φ alinharam-se com a 6ª Dinâmica. (Ref. Axiomas de Dianética). (Pronunciado "Fi" nas Fitas)

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.

*Nota:* Nas definições de TTA & LTA & Anéis, se a pessoa fica saturada pensando que tem que correr toda a carga de 10,000 Anéis, basta indicar que só está presa *neste* aqui. Ela chegou mesmo à 3ª Fase de Estático para ter deixado cada um dos 9998 (todos os outros) Anéis, logo só há neles uma carga mínima residual, se houver.