

DEFINIÇÕES

THETANS-JOGO (GAMES THETANS)

LRH define um **thetan-grupo** (group thetan) 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 thetan a conduzir todo o conjunto.

Não se define se é um verdadeiro thetan 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 como uma entidade em audição. O thetan 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 percebe como a “cultura da empresa”.

Um jogo também tem um tal responsável. Por vezes são confundidos com os thetans-grupo, mas a maior diferença é que um **thetan-jogo** tem alguma indiferença pelos jogadores enquanto o thetan grupo tem como prioridade o ARC entre os membros.

Os seus elementos essenciais são as liberdades, as barreiras e as metas. O thetan-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-jogo não se foi embora nem foi as-isado.

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.

O seu tratamento é feito com a limpeza dos thetans-jogo respetivos, principalmente com a limpeza de quebras em jogos.

FR

Os Dementors

Os Dementors são uma harmónica mais elevada das tropas renegadas que Xenu usou no Inc. 2. São como os renegados do Inc. 2.

As suas ordens eram para recolherem todos os Clones de GM que fossem indesejados pelo “outro lado”.

Estes seres eram então implantados.

Esses seres implantados aparecem-nos hoje como um tipo de luz muito intensa dentro de uma concha muito escura.

Seres maiores, especialmente clones de GMs do grupo de Elron Elray, tiveram um tratamento especial, ficando rodeados por uma espécie de concha que é um cluster de Dementors.

Os Metálicos

Quem são os metálicos? De que é que estamos a falar?

Parece que os metálicos são, o que eu gosto de chamar, uma civilização “monopolar”. Porque 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.

Por vezes pergunto-me se eles conseguem perceber os jogos como tal.

Quando existem, e a fonte tenta descobrir, penetrar ou fazer algo sobre o jogo, sente-se pressão pois, lembrem-se, os metálicos odeiam a vida! Usamos o termo metálicos porque eles são totalmente opostos à vida! Dão uma sensação fria e destituída de vida.

Penso 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, provavelmente existem aí um ou mais destes clusters.

Os Crocs

Um Croc (calão para crocodilo) é um ser espiritual cujo contacto transmite uma sensação algo repugnante, reptiliana, e muito 1.1.

Alimentam-se de emoções negativas dos thetans e fazem tudo para as produzirem: terceira parte, imagens tenebrosas, restimulação de efeitos de tristeza, etc.

Os seus alvos preferidos são thetans de grande potência pois as emoções destes dão muito mais “alimento”.

Assumem muitas vezes identidades humanas (sobrepondo-se ao thetan) 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.

O tratamento dos Crocs (reptilianos) depende de vários fatores:

- 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?

Um Croc de 7ª dinâmica é tratado como se se tratasse 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.

Descobrimos que os Crocs não são realmente tratáveis como se trataria um thetan “normal”, não existe a bondade básica, etc. Suspeito que sejam algo como “seres artificiais”.

Se estou a lidar com um Croc, normalmente não o trato, vou aos seus Crocs Holders de topo e envio-os, sob severas ameaças e intimidações, para a sua galáxia, pois ainda não encontrei outro processo que funcione para além do R2-45 (piada).

Doro