



**OT 23 a 25  
O GRAAL**



## ÍNDICE

OT 23 a 25-LISTA DE CONTROLO.....	4
<b>OT 23 - 1ª PARTE RD do CICLO do C/O.....</b>	<b>6</b>
NOTAS .....	6
RD do Ciclo do C/O Etapas Suplementares de Otimização .....	7
C/S 1.....	10
RD do Ciclo do C/O As Vias de Vias .....	11
C/S 2.....	13
RD do Ciclo do C/O Mocos e NOT's Negro .....	14
C/S 3.....	16
RD do Ciclo do C/O Notas Suplementares sobre Otimização .....	17
C/S 4.....	20
RD do Ciclo do C/O Mais sobre Vias de Vias = Sub MOCOS.....	20
C/S 5.....	24
RD do Ciclo do C/O OT12/OT13 e RD do Ciclo do C/O .....	24
RD do Ciclo do C/O Mais Otimização.....	32
C/S 7.....	34
A Organização do Corpo e o Corpo Theta (OT16 +) .....	35
<b>1- MANEJO DO PAINEL DE CONTROLO DO CORPO.....</b>	<b>37</b>
O CENTRO DE CONTROLO .....	37
C/S 9.....	39
<b>2- VERIFICAÇÃO DE SEGURANÇA DO CORPO .....</b>	<b>41</b>
COMO LIMPAR WITHHOLDS E MISSED WITHHOLDS .....	41
PROCEDIMENTO CONFESSİONAL.....	43
C/S 10.....	50
<b>3- LIMPEZA DE DADOS FALSOS (FDS).....</b>	<b>52</b>
LIMPEZA DE DADOS FALSOS.....	52
C/S 11.....	55
Manutenção Periódica da Org do Corpo.....	56
C/S 12.....	56
<b>4- OUTRAS INFLUÊNCIAS SOBRE O CORPO.....</b>	<b>57</b>
Animais de Estimação da 7ª Dinâmica .....	57
C/S 13.....	57
A Quarta Interferência.....	58
C/S 14.....	59
VÓRTICES.....	60
<b>5- ANEXO 1 .....</b>	<b>63</b>
MANUAL DE AUTODEFESA MENTAL .....	63
<b>6- ANEXO 2 .....</b>	<b>70</b>
LISTA - 1 - C .....	70
<b>7- ANEXO 3 .....</b>	<b>72</b>
O PREPCHECK REPETITIVO MODERNO .....	72
IMPRESSO PARA PREPCHECK .....	74
<b>OT 23 - O GRAAL PARA ESTÁTICOS .....</b>	<b>75</b>
Resumo do Graal para Estáticos .....	75
Graal para Estáticos OT 23 .....	76
1ª SESSÃO .....	76
OT 23 2ª SESSÃO .....	77
OT 23 3ª SESSÃO .....	81
OT 23 4ª SESSÃO .....	82
<b>OT 24 - O GRAAL PARA ESTÁTICOS .....</b>	<b>83</b>
OT 24 1ª SESSÃO .....	83
OT 24 2ª SESSÃO .....	84
OT 24 3ª SESSÃO .....	85
<b>OT 25 - O GRAAL PARA ESTÁTICOS .....</b>	<b>86</b>
1ª SESSÃO .....	86
OT 25 2ª SESSÃO .....	87
OT 25 3ª SESSÃO .....	88



**Publicado por Knights of Eternity**

Reservados Todos os Direitos

---

© 1986, CBR,

© 1999, DR, FR

1ª Emissão 1993

2ª Emissão 2003

3ª Emissão 2017



## OT 23 a 25-LISTA DE CONTROLO

### Pré-requisitos:

- OT 22
- Os Não-profissionais necessitarão de um C/S Super Estático que os ajude ao longo da parte solo deste curso.

### Nota:

Este curso não contém todos os dados que existem nos níveis elevados.  
Para mais dados veja o Curso de C/S Super Estático.

### **OT 23-PARTE 1-RD do CICLO do C/O – PASSOS DE OTIMIZAÇÃO**

(Faça estes passos se ainda nunca os tiver feito)

- 1) NOTAS
- 2) 23 jul. 86; R/D do Ciclo do C/O – Etapas Suplementares de Otimização  
**Audição:** “Corrija a Org” (C/S 1)
- 3) 28 jul. 86; As Vias de Vias  
**Audição:** Limpe as Vias de Vias (C/S 2)
- 4) 29 jul. 86; MOCOs & NOTS Negro  
**Audição:** Limpe os MOCOs de Paternidade errada (C/S 3)
- 5) 5 ago. 86; Notas Suplementares sobre Otimização  
**Audição:** Maneje os “presentes” (C/S 4)
- 6) 9 ago. 86; Mais sobre Vias de Vias  
**Audição:** Maneje os “SEPAMCO” (C/S 5)
- 7) 10 ago. 86; OT 12-13 & RD do Ciclo do C/O  
**Audição:** Faça o C/S de CBR de 10/8/87 (C/S6)
- 8) 28 jan. 87; RD do Ciclo do C/O Mais Otimização  
**Audição:** Passos do C/S 7
- 9) 20 nov. 11; A Organização do Corpo e o Corpo Theta (OT16 +)  
**Audição:** Passos 1 a 7 no Corpo Theta (C/S 8)

### **2-MANEJO DO PAINEL DE CONTROLO DO CORPO**

(Estude, Demonstre e Clarifique todos os dados e então faça a audição)

- 10) O Centro de Controlo
- 11) PROGRAMA Leia e Clarifique (C/S 9)  
**Audição:** Faça os Passos todos do Programa

### **3-VERIFICAÇÃO DE SEGURANÇA DO CORPO e FDS**

(Estude, Demonstre e Clarifique todos os dados e então faça a audição)

- 12) Como Limpar Withholds e Missed Withholds



13) Procedimento Confessional

---

---

14) Verificação de Segurança na Org do Corpo

Audição: [Faça o C/S 10](#)

---

---

15) Despojando Falsos Dados

Audição: [Faça o C/S 11](#)

---

---

16) Manutenção Periódica da Org do Corpo

Audição: [Faça o C/S 112](#)

---

---

#### **4-OUTRAS INFLUÊNCIAS SOBRE O CORPO**

17) Animais de Estimação da 7ª Dinâmica

Audição: [Faça o C/S 13](#)

---

---

17) A Quarta Interferência

Audição: [C/S 14](#)

---

---

18) Vórtices

Audição: Faça os C/Ss do Boletim

---

---

#### **ANEXO 1**

19) MANUAL DE AUTODEFESA MENTAL

Leia e Clarifique o Manual.

---

---

#### **OT 23-PARTE 2- GRAAL**

1) Resumo do Graal para Estáticos

---

---

[2\) Graal para Estáticos OT 23](#)

Audição: [1ª SESSÃO](#)

---

---

Audição: [2ª SESSÃO](#)

---

---

Audição: [3ª SESSÃO](#)

---

---

Audição: [4ª SESSÃO](#)

---

---

#### **OT 24- GRAAL**

Audição: [1ª SESSÃO](#)

---

---

Audição: [2ª SESSÃO](#)

---

---

Audição: [3ª SESSÃO](#)

---

---

#### **OT 25- GRAAL**

Audição: [1ª SESSÃO](#)

---

---

Audição: [2ª SESSÃO](#)

---

---

Audição: [3ª SESSÃO](#)

---

---

**ATESTE A CONCLUSÃO DO GRAAL**



## **OT 23 - 1<sup>a</sup> PARTE RD do CICLO do C/O**

### **NOTAS**

Para este nível, recomenda-se vivamente voltar a estudar Scn 8-80. Para uma consulta rápida, eis aqui alguns dados básicos.

#### **Capítulo 2**

A Vida é um Estático, segundo os Axiomas. Um estático não tem movimento. Não tem comprimento de onda. Noutra parte da Cientologia estão as provas e os detalhes disto. Este estático tem a peculiaridade de agir como um “espelho”. Regista e prende imagens de movimento. Contrariando o movimento como cinético, o estático pode produzir energia vital. Numa mente, em qualquer mente, verifica-se que o ser básico é um estático no qual se pode registar movimento, e que agindo contra o movimento, produz energia. Este é um caso simples de interação das imagens de energia.

Uma ação recíproca de estático contramovimento ou entre duas classes de movimento, um estático relativamente ao outro, pode produzir e realmente produz energia elétrica ativa em seres de características e potenciais diferentes. Isto faz de um ser vivo um campo elétrico capaz de mais alto potencial e variedade de ondas do que é sabido da física nuclear, de que a Cientologia é um básico.

Esta energia criada descarregada ligeiramente sobre um “fac-simile” reativa-o e faz com que se abata uma vez mais sobre o ser. Esta é uma atividade de pensamento. Um “fac-simile” trazido à cena por um momento de intensa atividade pode depois, quando o ser estiver de novo a produzir apenas uma saída de energia normal, “recusar” ser tratado pela energia mais baixa. Este fac-simile pode capturar a energia de um ser e devolver-lhe a dor, emoção e outras coisas registadas no fac-simile. Assim o fac-simile pode absorver energia e dar dor, especialmente quando o ser que o segura o esqueceu ou não se apercebe dele. Isto é restimulação.

Concentrando um fluxo de energia viva diretamente sobre um fac-simile, o ser pode fazer com que se apague, desintegre, ou “expluda” ou “imploda”.

#### **Capítulo 3**

Se a Vida – ou theta, como é chamado em Cientologia ( $\theta$ ) – é um espelho e um criador de movimento que pode ser refletido, segue-se então que, tal como um espelho, a totalidade das leis do movimento, magnetismo, energia, matéria, espaço e tempo podem ser encontradas no pensamento, e o comportamento e mesmo o pensamento compartilham das leis do universo físico no que respeita matéria, energia, espaço e tempo. Assim, pode descobrir-se que até as leis de Newton operam no pensamento.

A Vida pode criar movimento ou usar movimento ou refletir movimento. Movimento é uma mudança no espaço. Toda a mudança implica tempo. Inversamente, para haver tempo tem de haver mudança. Se não acontece mudança temos outra vez a ilusão de um estático.

O principal problema com os fac-similes é ficarem “pendurados” no tempo, tornando-se assim intemporais e dão o conceito de “não mudança”. Assim há uma compulsão logo no princípio da trilha de ter fac-similes. Depois, conforme se deixa de “saber”, vai-se ficando finalmente já sem controlo dos seus fac-similes, vai-se ficando vítima deles. Ao cabo de bastantes fac-similes, um homem morre; um ser theta decai ao ponto de nem mesmo conseguir ser um Homem.



## RD do Ciclo do C/O Etapas Suplementares de Otimização

23 de Julho de 1986

(Co #1)  
'300)

OT 14

### RD do Ciclo do C/O

#### Etapas suplementares de optimização

Descobri que as tarefas de inspeção e de treinamento para conseguir o Org ou para manejá-lo todo o atraso causado no manejo dos recém-chegados (corrida e outras coisas), podem ser feitas fora de sessão.

Mas, nos últimos dias, descobri que a org funcionava muito bem. De facto, eles continuam a produzir e a acumular em thetais lances a fim de que estes recebessem um aviso de recapção



da minha parte e terei assim a aprovação final para a sua partida. Ao princípio pensei que os Thetas eram atraídos pelo meu espaço livre (ponto de saída) e que provinham dos outros estudantes. Bom, era um pouco assim, mas muito pouco. Os outros não tinham carga nas etapas do "Blow/Can't Blow" e foram-se embora com um simples "OK, vocês estão livres, não nos retêm. Ninguém pode fazer."

Isto constitui para mim um enigma até que me apercebi que o meu próprio "Org-board" já os tinha auditado. Reparei que estar relaxado e estendido ou num banco, ajudava. Não existe nenhuma linha de pressão ou de controlo sobre o corpo, apenas uma simples pressão para o exterior como para o encerramento de um balão. Simplemente reter a respiração e elevar o diafragma e a pressão mantém-se nos pulmões e nos vasos sanguíneos os quais vão começar um espartilho "blow off" de todos os produtos líquidos pelo "body org."

Após ter repetido isto durante 5 ou 10 minutos, eles partiam todos (além de alguns "mosquitos" ocasionais que terão necessidade das etapas de "blow" a seguir). Deve-se-lhes agradecer com um "Muito Bem! Parabéns!"

Estes Thetas são, é claro, aqueles que entraram no corpo após a etapa do CP cycle RD, (ou depois da última libertação pelo OT) via a alimentação, a poeira, o fumo, o ar, etc., etc...



A norma de funcionamento aplicada aqui é a da AO (Advanced Org = Organização Avançada) que diz: "O C/O deve fiscalizar pessoalmente, inspecionar e agradecer a todos o estudante da AO que sai da sua Org...". Trata-se de uma F/O (Flag Order) por L.H.

Esta é a terceira etapa do Qual Check (Verificação de Qual) sobre os produtores, sendo a primeira no próprio Qual (Departamento de Qualidade) com as revisões, os exames e os ciclos de atestação, a segunda sendo a Div. 6 para os sucessos, FSM, P.Reg (Registador de Público) e a Terceira a entrevista com o C/O.

A partir daí, pode-se reparar em alguma coisa que não esteja bem ou um defeito e recuviá-lo para a Org para o respectivo manejamento. Isto permite ao C/O corrigir os erros feitos pela Org.

Unicamente que, muitas vezes, um treinamento no posto é necessário. Mas por vezes, a ética e a resolução da carga by-passed (produto 3 e 4) optimizam tudo isso.

Bill Robertson  
Senior C/S  
Ron's Org



OT 23

## C/S 1

(ref. GMC 30 \_ 23/junho/86)

- 1) Execute o exercício de relaxamento para deixar sair os thetans limpos pelo Body-org.
- 2) Se necessário ajude alguns com os passos B/CB ou outros passos necessários.
- 3) Agradeça aos que saem e agradeça-lhes.
- 4) Mantenha este exercício ao longo da sua vida sempre que sentir acumulação de carga derivada da comida, ar, etc. introduzidos no corpo.



## RD do Ciclo do C/O As Vias de Vias

- 8 -

28 de Julho de 1986

C/O Cycle RD  
(co2) (Bob)

OT12/13, C/O cycle Rundown

### As Vias de Vias

Por vezes fazia-se com que um Moco criasse partidas sub-Mocos para ajudarem no alter-is de uma criação. Bem. Tinhamos o grande theta que criava um Moco cujo trabalho era criar outros MOCOS, criando formas e particulares.

Descobri no MEST até MOCOS de 4 vias (M<sup>4</sup>). Por outras palavras, foi até "uma via devia de via de via de via" para ajudar a tornar a criação persistente e "immodificável".

### AUDIO

Nos casos, podem existir "vias de vias". Na criação ou no C/O Cycle RD, após terem feito desaparecerem com "volta ao seu momento de criação ou libertar-te", ou "volta ao estado estático" ou "ajuda-me", perguntem: "criados para ajudarem a criar uma criação?" ou "criados por um MOCO?" ou ainda "criados por uma Via?" ou "Criados para fazerem particulares, sub-particulares da criação?" Se isto reage e se houver particular, continuem simplesmente com essa intenção subjacente e digam "Voltem ao vosso momento de criação ou libertem-se!"



E dêm o porquê administrativo: "Criado para ajudar um outro a criar" ou "Criado numa via para ajudar a criar".

Eles libertam-se muito facilmente e respondem todos ao botão de ajuda.

Isto é, é claro, o manejamento final, depois de os PACOs que respondem e os que não respondem terem sido manejados com as etapas 1 a 10, com os 6 Ruds + 1D e com os PkPk 4, 5 e 6 e após, também, das etapas Blow/Can't Blow. Sentimo-las como pequenas bolhas no corpo, depois de terem sido auditados pela Org (mas etapas posteriores de optimização depois do C/P cycle RD).

A razão pela qual não partiam com o "MOC ou liberta-te", era porque lhes tinha também sido dada a capacidade de criarem. Assim, <sup>mais</sup> essa pequena parcela de verdade era necessária para assisir as suas criações e se libertarem com a deglaciação do porquê administrativo.

Bill Robertson  
Senior C/S  
Louis Org.



OT 23

## C/S 2

(ref. GMC 30 \_ 28/junho/86 - Vias de Vias)

- 1) Em sessão, procure se existem MOCOs que não se conseguem libertar do corpo (parecem pequenas bolhas).
- 2) Aplique os passos de Blow, passo B: "Voltem ao vosso momento de Criação" ou "Libertem-se" ou "Voltem ao estado estático" ou "Ajudem-me".
- 3) Acrescente as perguntas: "Criados para ajudarem a criar uma Criação?", ou "Criados por um MOCO?", ou "Criados numa Via?", ou "Criados para fazerem partículas ou subpartículas da criação?"
- 4) Se algum tiver reação volte aos comandos "Voltem ao vosso momento de criação ou libertem-se".
- 5) Dê-lhes também a razão primeira: "Criados para ajudarem outro a criar" ou "Criados numa via para ajudarem a Criar."
- 6) Daqui em diante acrescente estas perguntas ao passo B de Blow, sempre que houver dificuldade em libertar os MOCOs.



## RD do Ciclo do C/O Mocos e NOT's Negro

29 de Julho de 1986

C/O Cycle Rundown  
(CO#3) (30c)

OT8/OT16

### MOCOS e NOT'S NEGRO

É muito importante identificar-se a pessoal de um MOCO, sobretudo nestes dias da época do NOT'S Negro. Podem existir seres que receberam dados falsos tais como: "vai colocar-te a essa pessoa, tu pertences-lhe".

Os implantadores avadões do NOT'S Negro não libertam os seres ou não os levam aos seus incidentes básicos. Eles tentam, unicamente através da intenção, forçá-los a colocarem-se a outra pessoa ou a destinarem uma doença ou ferimento.

Ao longo da vida, se encontrarem seres a acumularem-se à sua volta, especialmente após terem estado em contacto com um "praticante de NOT'S Negro" (ou um caso irresponsável) verifiquem simplesmente as etapas do blow/can't blow. Isto é, os incidentes nos quais eles poderiam estar envolvidos, Incidente 2, Incidente 1, Pré-1, Universo Superior, ou, se se tratar de olocos, os comandos correspondentes: "MOC ou liberta-te".

Se paressem existir ou se simplesmente



permanessem, verifiquem então: "Houve alguém que te disse que me pertencias?" ou "... te disse que eras meu quando de facto pertencias a outro?"

Esta pequena mentira desvanece-se habitualmente com este ponto. Podem mesmo dar um factor de realidade sobre a liberdade e o assunto. (o desaparecimento das condições mecânicas da existência produz-se sómente com a forma, local, altura, acontecimento e posse exactos, isto é, a verdade).

Bom, de seguida repetem os comandos de "volta ao teu momento de criação ou liberta-te."

Devem também dar-se conta que os praticantes de Nts Negro não conhecem a diferença entre os MOLs e os grandes Thetas libertados do seu carro. São sempre confusos e mal auditados.

Bill Robertson  
Senior C/S  
Pain's Org



OT 23

### C/S 3

(ref. GMC 30 \_ 29/junho/86 - NOTs Negro)

- 1) Em sessão, verifique se existem seres a acumularem-se à sua volta.
- 2) Aplique os passos de Blow, Can't Blow, especialmente os incidentes em que possam estar encalhados. Aplique o comando: "MOC ou liberta-te"
- 3) Se não saírem, verifique:  
    “Houve alguém que te disse que me pertencias?”, ou  
    “Houve alguém que te disse que eras meu quando de facto pertencias a outro?”
- 4) Volte aos passos de B/CB até eles se libertarem.



## RD do Ciclo do C/O Notas Suplementares sobre Otimização

C/O Cycle Rundum  
(co#4) (30d)

5 de Agosto de 86

C/O cycle RD

### Notas Suplementares sobre a Optimização

A vossa org. pode estar a trabalhar bem, manejando as diferentes funções da audição, etc, e gradualmente o corpo melhora no sentido das vossas perspectivas, os quadros compreenderam bem as importâncias e as prioridades correctas.

Mas, enquanto o corpo estiver no seu período de ciclos de manutenção (durante o sono) tenta certeza absoluta e asseguram-se bem de que os visitantes ou "amigos" ou "presentes" oferecidos ao executivo vos são bem relatados (carta de regulamento sobre a aceitação de ofertas e favores pelo staff).

Descobri uma estranha criação semelhante a uma mágnima de sonhos na qual X os deixaria terem um ganho durante o período de sono para assim não poderem notar as linhas totais de controlo e monitores durante os períodos acordados.

Isto foi-me apresentado pelo executivo como um presente proveniente de um bom amigo



meu. Eles tinham-no aceite e escondido para me fazerem a surpresa. Foi o que lhes foi dito peloente que lhes tinha oferecido. Pensavam que me estavam a fazer um favor e tinham assim, uma retenção "louvável".

Bom. Describi isto enquanto repousava o corpo, após um período de oito a dez horas de trabalho. Havia notado que o corpo tinha uma leve retenção e a coordenação já não estava totalmente bem. Pequenos encontros ou quando coisa deixada cair quando mexia (o corpo). Bom, quando estava a preparar a minha próxima composição para o sintetizador, a minha atenção foi brutalmente atraída para o facto de "conduzir" um Cadillac com travões deficientes no nervosismo, com má visibilidade". E tudo isto parecia familiar, como um "jogo" amigável mas localizado na América, do lado sul. Devo dizer que não gosto lá muito de conduzir Cadillacs ou carros. Vi então que isto provinha do Dr., sendo determinado por outros. A coisa parou e eu parei também o meu fluxo na sua direcção mas, apesarando imediatamente o meu bate de auditor, fiz o assessment do que se tratava, de onde provinha e, de seguida, libertei os



seres ai encaixados.

De seguida fui etica no executivo da body org por ter aceite um presente seu me informar Agora eles tem um sistema de previsao para me advertirem. Não interessa se se trata de amigos & ou de seres que dizem "é uma surpresa para o nosso patião, não o avizem!"

Bill Robertson  
Senior C/S  
Ron's Org



OT 23

## C/S 4

(ref. GMC 30 \_ 5/agosto/86 - Notas)

- 1) Verifique se: (1) lhe surgem cenas mentais, quando está acordado, que não têm a ver com o ambiente onde se encontra,
    - (2) o corpo parece estar a ocultar algo;
    - (3) a coordenação do corpo não está ótima.
  - 2) Em sessão, faça um assessment do que se trata e qual a sua origem.
  - 3) Maneje com os passos B/CB ou outros necessários.
  - 4) Estabeleça na sua Body-org uma política de o avisarem sempre que algo entre no corpo.
- 

### **RD do Ciclo do C/O Mais sobre Vias de Vias = Sub MOCOs**

C/O Cycle Rundown  
(co#5) (33a)

9 de Agosto de 1986

OT 12/13 e CO CYCLE RD

Mais Sobre as Vias de Vias = Sub-mocos

As mocos foram criados a fim de ajudarem a manter uma criancão persistente, continuando a alterá-la. Deste modo, a criancão era mantida num tal estado de complexidade



que não podia ser "um-moçada" por um outro grande Herói no jogo (jogo de universos anteriores).

Todos estes MOCOs têm um "chapéu", um dever, uma razão de ser ou ainda um objetivo e tudo isto está muito organizado seguindo a tecnologia administrativa.

SEPAMCOC é uma abreviatura que designa os numerosos sub-níveis no MEST ( $\mathbb{F}$ ) ou nas formas de vida, de MOCOs organizados.

Isto Significa :- S = Space (Espaço)

- E = Energia
- P = Partículas
- A = Átomos
- M = Molécula
- C = Cristal/ou célula

Pode-se fazer o assessoramento com a frase: "O que foste criado para seres?" ou "Sobre quê foste criado?"

Bom. É deste tipo. Acausam a recepção por terem ajudado e, de seguida, dão o "MOC, livre, estático ou ajudar", as diferentes escolhas.

E Lembram-se! Estes MOCOs são feitos numa base



de vias, foram pois, habitualmente, criados por outros MOCOs e, em seguida, misturados no U3 após a descarga dos jogos de universos anteriores.

Os blocos de maior nível são aqueles que nos são familiares, os que são bem conhecidos do OT Life Repair, do Fénix e da Potência + para OTs, as particulares de administração + - , as percepções e as criações numa ampla escala, tal como as formas, os corpos, os envelopes (das coisas) etc., etc.

Bom. De facto, a massa desvanece-se quando os blocos destes sub-níveis são libertados. Mas eles não são tão numerosos que leva um certo tempo ao Org do Corpo a libertá-los. E, no entanto, trabalho a ser terminado. Assim, fazem de modo que o Org do Corpo continue a trabalhar nisso (de acordo com as cartas de regulamento).

Em tons de nota: Se alguém tivesse o volume total de espaço em U3 e o dividisse pelo número total de particulares (sub-atómicas) em U3, um véu muito fino apareceria no qual cada partícula ocuparia a sua exata quantidade de espaço.

Teríamos então ai um jogo muito interessante para os grandes treteus à procura das suas



criações e lócos nessa espécie de nevoeiro.  
Bom. Poderia ser muito mais fácil, mas também  
mais aborrecido!

Os OBMs que atulharam tudo isto junto com  
os quatro fluxos de gravidade que operaram  
sobre isto através de ARC/KRC, criaram um  
quebra-cabeças divino muito interessante de se  
resolver

Bill Robertson  
Senior C/S  
Pou's Org



OT 23

**C/S 5**

(ref. GMC 30 \_ 9/agosto/86 - Sub-Mocos)

- 1) Em sessão, faça um assessment sobre os MOCOs ainda existentes, perguntando:  
"O que foste criados para serem?"  

ESPAÇO	S
ENERGIA	E
PARTÍCULAS	P
ÁTOMOS	A
MOLÉCULAS	M
CRISTAIIS	C
ou	
CÉLULAS	C
  - 2) Acuse a receção por terem ajudado.
  - 3) Dê as escolhas Momento de Criação, serem livres, irem para estático ou ajudarem.
  - 4) Repita o assessment várias vezes e sempre que necessário.
- 

**RD do Ciclo do C/O  
OT12/OT13 e RD do Ciclo do C/O**

*c/o cycle Rundown  
(Co #6) (33b)*

*10 de Agosto de 1986*

*OT12/OT13 e C/O Cycle RD  
(2 meses após o EP de OT16)*

*Percorrendo-se "SEPAMOC" nos MOCOs do corpo resulta num processo magnífico de rejuvenescimento, como que um alto nível de purificação, mas feito com audição.*



Percorri muitas milhas de moto nestes últimos dias e estive também em contacto com multidões, Pcs, Pre-Ofs, bem como comi muita comida. Por este facto, o Ong do Corpo foi sobre-carregado e ficou atraçado nos meus manguitos. Fiz então as coisas da seguinte maneira:

- 1) Alargar-se numa banheira cheia de água quente para igualizar as pressões e as temperaturas do corpo. Relaxar-se.
- 2) Percorrer todo esta acumulação com HOC ou líne bem como as pressões em direção ao exterior (como descrito na nota de 23 de Julho de 86, C/D cycle Rd, Etapas de Optimização complementares).
- 3) Eis a ordem segundo a qual é necessário percorrer, visto que os seniores seguram os juniores ou visto que são criados numa via ou ainda porque não simplesmente grandes. Come com pais por cima, com uma ordem de percurso.
  - a) Todos os grandes Thetas ou HOCs clones à Volta dino?
  - b) Todos os HOCs de admiração ou peretcios?



Os MOCs serão:

- 1) As celulas: A - MOC ou Linhas  
B - Disetos do Theta  
C - Ano de Recepção até F/N  
D - Ano de Recepção sobre Ajuda
- 2) Os cristais: Idem A,B,C e D
- 3) As moléculas: Idem A,B,C e D
- 4) As partículas e partículas sub-atómicas: Idem A,B,C,D
- 5) Fonte de Energia ou movimento de fonte
- 6) Os MOCs que não espaço e/ou pontos de vista de dimensão.

Isto faz desaparecer toda a produção de audição do Org do Corpo ligada às etapas 1a10 ou aos PPA nos MOCs pelo ODM.

4) Entao encontrei uma etapa suplementar de optimização que agora, acusa a recepção àqueles que decidiram ficar e ajudar. Como se segue: "Obrigado pela ajuda" nova nova unidade de tempo. Isto faz-se dirigindo-se, pela ordem, a:

- A) As celulas até um sentimento de F/N Limpa.
- B) Os cristais
- C) As moléculas
- D) Os átomos
- E) As partículas sub-atómicas



- F) Fontes de Energia e Movimentos de fonte,
- G) Espaços, Pontos de Vista de dimensão e VP's de dimensão

É agora possível aprofundar o 4 G) de acordo com o seguinte:

"Obrigado por ajudarem numa nova unidade de tempo"

E isto dirigido a: MOCOs sendo espaço e pontos de vista de dimensão para:

- 1) As células
- 2) Os cristais
- 3) As moleculas
- 4) Os átomos
- 5) As partículas sub-atómicas
- 6) Fontes de Energia e movimento de fonte
- 7) Precededores de Período ou espaço entre espaços.

Sovem tudo isto até um sentimento de F/N limpa e <sup>mais</sup> nenhuma reação ou um sentimento de F/TA.

- 6) Terão talvez de juntar "Olá!" e "Acorda!" algumas etapas como nos níveis baixos das vias de vias que nunca têm comunicação e que estão ANATEM.



- 7) Os resultados são absolutamente fantásticos! Cada etapa pode levar alguns minutos para ser explorada com sensações que se seguem de alto a baixo no corpo, à medida que dão os comandos e que põem a atenção na zona do corpo, através do corpo.
- Sentirão antigas zonas de atenção fixa ficarem livres e realizarem que o corpo está a tornar-se mais leve, mais vivo, menos maciço, mais tempo presente e, muitas vezes, flutuando como que livres diro ou ficarão como que desligadas.
- 8) No final, quando o sentimento de F/TA surge, realiza-se que se é um Theta ou estático e que o estático não é uma dessas coisas, nem mesmo o espaço, mas que comanda tudo isso com a sua intenção. Ele põe intenção neles, se não estiverem num estado óptimo. Aqui, temos uma outra carta de regulamento de Pou, surgindo nos níveis OT de audição: a definição de operacional: "funciona bem, seu mais atenção, excepto uma rotina de manutenção".
- Quando o Theta se sente responsável pelo

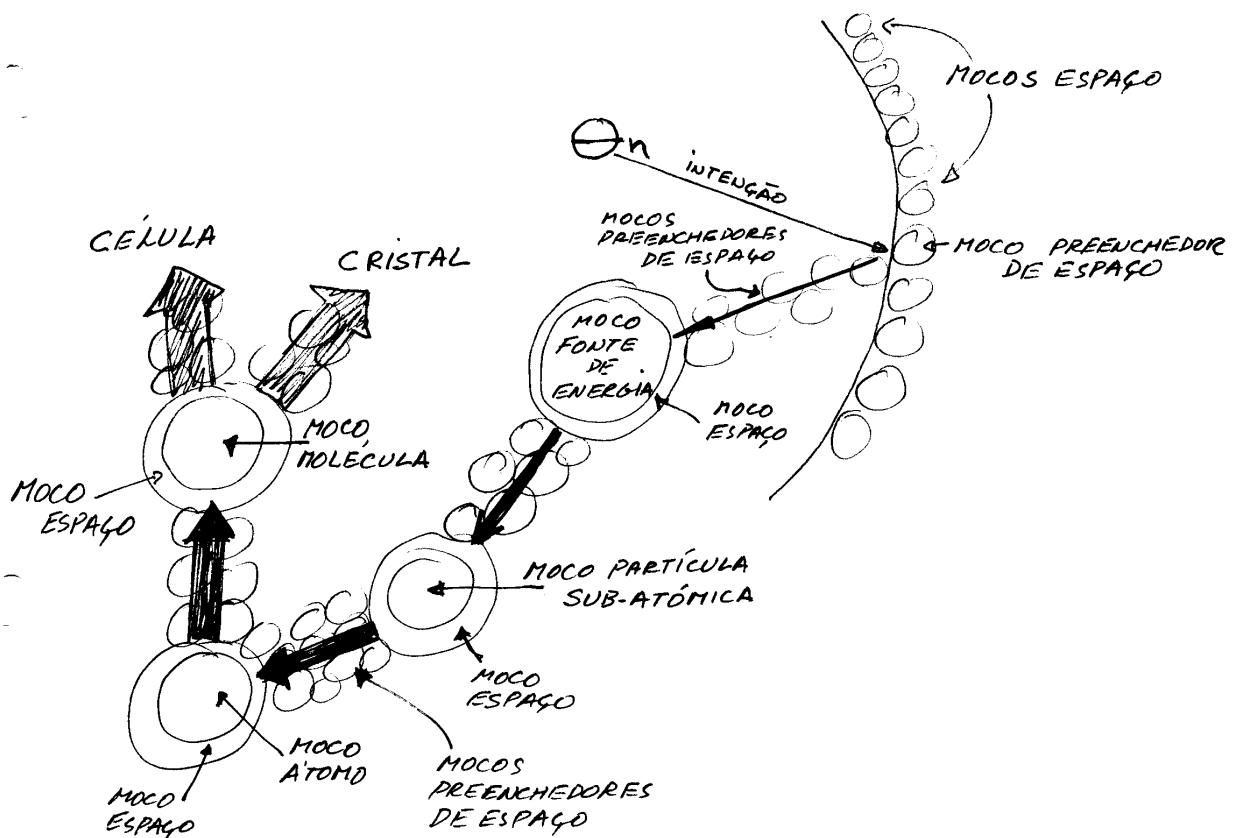


corpo, tem a atenção fixa sobre zonas não operantes. Quando o Theta assume responsabilidade pelo corpo e audita, como se diz aqui, as unidades de atenção vão desaparecer e tudo isso virá para o tempo presente.

9) As funções e operações do corpo tornam-se muito claras, ao fazer este percurso, sobre a forma como um Theta comanda isso e como isso fica estimulado pelas imagens, intuições ou mock-ups.

Bom, é assim. Os MOCs espaço são como pontos de retransmissão de comunicação para todo o resto. Existe um MOC espaço para cada uma das outras categorias, frequentadores de espaço entre cada intervalo...

A imagem ou intuição vai do Theta para os Thetas "espaço" (MOCs) e de seguida é transmitida a partir da activação dos MOCs FONTES DE ENERGIA/MOVIMENTO até às partículas sub-atómicas, depois aos Átomos, Moléculas, Cristais e Células! É assim que um OI comanda um corpo



10) Quanto mais avançam estiverem os "Mocos Espaço" e os mocos "Preenchedores de Espaço," tanto mais lentamente o corpo reagirá e mais causado ficará.

Com "Olás" e "Acordem" dirigidos a estes Mocos, o causado pode desaparecer. Eles são os "juniore" mais baixos no Org Board, portanto raramente ilres é acusada a recepção e a maior parte dos Olas nem sequer sabe que eles ai estão!

11) A Criação do MEST foi feita no sentido do maior para o mais pequeno nas



Várias vias. Mas a Experiência (2º Propósito mais Elevado) ou a Operação no MEST, é feita a partir do pequeno para o grande nas vias!

BR  
Sr. G/S Ron's



## RD do Ciclo do C/O Mais Otimização

GMC #87  
OT 17-33

28 Jan 87

### Curso de Mestres de Jogos

Em passos posteriores de otimização após o RD do Ciclo do C/O, pode descobrir-se que há λ θns a ajudarem o OT a controlar os φ θns do corpo.

Têm tido este trabalho específico desde antes do Inc. I, no Jogo Civilizacional. De facto, foram criados para tomarem conta e supervisionarem o MEST de um corpo.

Trata-se normalmente de uma "*equipa*" de cerca de 10,000 numa base organizativa de um sénior para 10 juniores em 4 patamares do organograma (body org):

Por exemplo:

$$\begin{array}{r} 1 \\ 10 \\ 100 \\ 1000 \end{array} \left. \right\} \cong 1,111 \times 9 = 9999$$

(Os 9 "*executivos*" do topo podem estar organizados em "2 *executivos* + 7 *chefs de divisão*" como D/C/O (Deputado do Oficial Comandante), P/O (Oficial de Produção), O/O (Oficial de Organização) em turnos de 3-8 horas, por exemplo.)

Estes λ θns parecem terem viajado ao longo da pista do Grande θn desde o Inc. I ou antes, e podem ser a base do que os antigos Budistas costumavam chamar de corpo "*Astral*". Na prática, eles "*moldam*" ou "*controlam*" o "*corpo*" de MEST (φ θns) naquilo que o Grande θn quiser. Quando ele deixa o corpo podem partilhar com ele. É claro que, num estado aberrado, estarão também colados a ele todo o tipo de B/C & Plugs.

Esta "*equipa*" não é a mesma coisa que a Entidade ou Entidades Genéticas. Isso é um λ θn que viaja ao longo da Linha Genética do Corpo MEST e que reside na área do estômago, podendo servir apenas para manter o corpo MEST "*operacional*" de modo a manter-se vivo ou "*sobrevivendo*", sem metas nem objetivos mais elevados.

A equipa do "*body org*" viaja ao longo da pista do θn Jogador ou Grande θn, e ajuda a fazer o "*Mock up*" do corpo corrente (ou boneco ou robot se for esse o tipo de corpo usado) de acordo com as especificações do Jogador.

É claro que também podem estar aberrados com B/C, Inc. Is, Plugs, etc. – mas após o RD do Ciclo do C/O estarão acordados e prontos a ajudarem dentro do seu propósito como organização de condução do corpo. Basicamente é claro que são MOCOs, e o seu MOC pode ter sido imediatamente antes do Inc. I, na altura do Jogo "*Civilizacional*". Trata-se do jogo (nesta GUM) em que, os Jogadores que vieram para este Universo MEST (U3) para "*trazerem ordem*", se organizaram a si mesmos de acordo com um organograma com o fito de introduzirem vida, estética e civilização no U3. O seu propósito global era assumirem responsabilidade por ele e pelo que nele tinham despejado quando estavam nos jogos de Universos Anteriores (jogos E/U).

Sabemos também, é claro, que esse jogo foi complicado e tornado não funcional pela Organização Implantadora, por Xenu, pelo Inc. I e pelas Plugs Pré-I que foram coladas aos Jogadores.

(Pode não ser do conhecimento geral que o próprio Xenu se infiltrou no Jogo Civilizacional e ocupou um posto na "*Divisão I*" (recrutamento, comunicações e segurança) e que, a partir desse posto, pode "*interceptar*" todo o relatório sobre o Inc. I feito pelos Jogadores. Continuava a dizer que o estava a "*investigar*" enquanto que, com todos os dados ao seu dispor sobre quem estava no jogo e controlo sobre a linha de recrutamento, o estava na verdade a comandar. Assim, todo o jogo correu mal, visto que o "*HCO*" estava infiltrado e fora de Ética. (Soa familiar?)

Os corpos de boneco usados no Jogo Civilizacional eram produzidos na Div. 4 – Divisão de Produção – e eram projetados por Artistas da Divisão 6 – Divisão Estética. (É claro que estas não eram as únicas funções destas divisões. Também projetaram fauna e flora para os planetas, davam entretenimentos, construíram estruturas, veículos, naves espaciais e todas as coisas de uma civilização.)



O único problema foi que a atribuição de bonecos aos jogadores era feita através do "HCO" e, deste modo, Xenu pode adicionar um Incidente I + Plugs no serviço de Atribuição de Corpos de Boneco. É claro que encheu o serviço de implantadores leais ou robóticos.

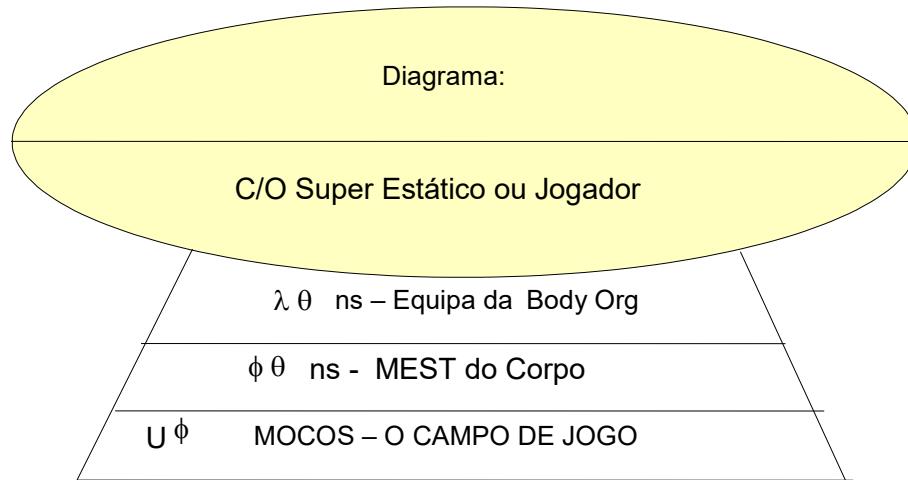
É por isso que os θns podem ter mais do que um Inc. I. Foi feito em todos os centros de Atribuição de bonecos ao longo de um grande período de tempo.

"Venham e experimentem este corpo de boneco" é o início anterior normal do próprio Inc. I – embora também fosse feito através de enganos e à força se Xenu tivesse dado ordem aos seus implantadores para "tratarem" de um Jogador particularmente "ruim" que "achava que algo estava errado e ia fazer um relatório sobre isso" ou tinha já feito um relatório ao HCO – Secção de Segurança. Visto que Xenu tinha o controlo do HCO, intercetava a comunicação e ordenava aos seus implantadores para "manejarem" o Jogador. O Jogador tinha assim uma sequência de "Relatar uma Fora de Ética ao HCO", "Ser castigado por isso". (Soa familiar?) (Como comentário – não admira que a Div. I do HCO seja presentemente uma dura função de exercer.)

---

O importante de compreender acima de tudo isto, em termos da "Equipa do Body Org" que pode surgir após o R/D do Ciclo do C/O é isto:

1. A Equipa do "Body Org" foi feita e treinada na Div. 6 – Estética – ANTES DO INCIDENTE I.
2. O seu objetivo é AJUDAR OS JOGADORES, e não os confundir nem os ferir.
3. Podem ter sido tão atingidos pelo Inc. Is quanto os Jogadores.
4. Este pequeno texto pode servir para os trazer de novo completamente ao seu objetivo.
5. O "medo" de ser "atingido" - (um secundário causado por não estar consciente do início anterior do Incidente I – ou por algum λ θn ainda não totalmente limpo disso nos passos Blow/Can't Blow após os PrPrs no RD do Ciclo do C/O ou mais tarde) – pode fazer com que o Jogador ou OT se "cole" muito fortemente ou compulsivamente ao seu corpo. Estas informações, dadas à Body Org, e a resolução de quaisquer "Inc. I" ou "Início Anterior", podem aliviar esta sensação.



Se não estiverem a funcionar bem, este texto e os passos 1-5 podem ser feitos pelo Jogador aos λθns.

BR

Sr C/S Ron's



OT 23

## C/S 7

(ref. GMC 87 \_ 28/janeiro/87 - Mais Otimização)

- 1) Em sessão, faça TR0 no corpo e detete o conjunto de lambda thetans que constituem a sua Body Org.
- 2) Agradeça a ajuda que têm dado através dos tempos.
- 3) Verifique se foram atingidos pelo Inc. I e se sim, maneje.
- 4) Explique à Body Org o que aprendeu no boletim de 28/1/87.
- 5) Verifique se existem inícios anteriores ao Inc. I e maneje.
- 6) Faça os passos de Blow/Can't Blow.
- 7) Se necessário percorra VIP :  
V: "Qual o valor de me colarem ao corpo?"  
I: "Qual a importância de me colarem ao corpo?"  
P: "Qual o produto de me colarem ao corpo?"  
repetitivo até F/N ou grande vitória.



Pacote do Operacional  
Adicionar ao GMC,  
RD do ciclo do C/O – Passos de Otimização

## A Organização do Corpo e o Corpo Theta (OT16 +)

Para jogar um jogo, um thetan tem que ter um ponto de vista nele. Além disso, como não tem nenhuma localização no tempo e no espaço, é obrigatório que ele faça o mock-up de um ponto de ancoragem no jogo. Tendo-o feito ele assume que se situa nesse mock-up e estabelece nele o seu CVP (Ponto de Vista Central).

Pode agora assumir o papel de um jogador no jogo.

Para todos os efeitos ele possui agora o que pode ser chamado um "corpo theta". Ao longo da infinidade de jogos que jogou, ele adicionou-lhe coisas, definiu formas preferenciais e construiu na generalidade um complexo composto com o qual se acabou por identificar.

Em tempos mais recentes começou a usar corpos de boneco ou robô. Monitorando-os através do seu corpo theta como uma ação automática. Mais tarde desenvolveu organismos Auto gerados (organismos biológicos) e fez o mesmo.

Desde as mais antigas religiões isso foi detetado e chamaram-lhe "Corpo Astral", "Peri-espírito", "Corpo sutil", etc., desenvolvendo as teorias mais estranhas sobre ele.

Sempre houve uma grande confusão entre o "thetan" e o corpo theta. Mesmo nos primórdios da Cientologia, LRH não faz diferença entre os dois. Em 1952, ele deu uma série de conferências (palestras Hubbard College) onde desenvolveu o assunto. Mas em 1958 já fez uma separação entre os dois, apesar de considerar que o corpo theta era algo que não existia em todos os thetans (PAB 130, 15 de fevereiro de 1958, "Morte")

Contrariamente aos organismos de boneco (onde um corpo totalmente desenvolvido era atribuído a cada thetan), os nossos organismos biológicos atuais, crescendo e transformando-se com um corpo theta dentro dele, moldam-se de acordo com as ideias estabelecidas pelo thetan e pelo corpo theta sobre o corpo ideal.

Em 1986, CBR começou a desenvolver processos para o corpo. Depressa encontrou algo a que chamou de "Body Org." Mais tarde descobriu que a body org acompanhou o thetan por um longo tempo. Em 1987 estabeleceu a relação entre a Body Org e o "corpo Astral" (CBR 28 de janeiro de 1987, GMC 87, RD do ciclo do C/O, otimização adicional).

A situação hoje é que o thetan não faz diferença entre si próprio e o corpo theta. Mas em níveis superiores começa a encontrar uma estrutura de "corpo" que não está em conformidade com a estrutura de uma plug ou de caso determinado por outros.

Aparentemente o que aconteceu foi que o thetan tem vindo a utilizar um "corpo" desde tempos imemoriais. Ele desenvolveu uma estrutura organizada (CBR descreve-a), mas que geralmente responde como sendo um só. Isso porque tem um executivo no topo responsável pela org.

Mas esse corpo foi submetido a um monte de maus tratos: sofreu todos os implantes e pior do que o thetan, uma vez que este podia fugir às vezes enquanto o corpo theta, estando de alguma forma mais perto de MEST, estava exposto a campos de energia.

Um corpo theta pode ser detetado pelo seu comprimento de onda (e não o thetan) e, portanto, o conjunto (corpo theta e thetan) pode ser preso.

O corpo theta tem todos os incidentes da pista total e desenvolveu as suas próprias ideias sobre o que deve ser feito. Ele é um tipo de homem sábio que sabe muito sobre a vida. Além



disso tem um conhecimento completo sobre como conduzir e reparar corpos, e desenvolver a forma dos organismos.

Ao longo de toda a audição havida, foi-lhe limpo um monte de caso, tendo um nível semelhante ao do OT, mas com uma enorme diferença: a sua própria existência, a sua ajuda e a sua boa vontade nunca foram reconhecidos!

Pelo contrário o theta preferiu, por vezes, not-isá-lo visto que ele representava "más notícias". A pista total estava nele e isso provavelmente também deu origem a uma espécie de cluster entre o theta e o Corpo Theta.

É então preciso limpar a carga entre o Corpo Theta e o theta. Uma vez que isso tenha sido feito, ele é um companheiro muito bom, sempre disposto a ajudar e com uma tremenda capacidade de resolver problemas do corpo.

O programa básico é provisoriamente como se segue: (**C/S 8**)

- 1) Detetar a existência de TB;
- 2) Acusar-lhe a receção;
- 3) Limpar os Ruds entre si mesmo e ele (pode ser feita a L1C);
- 4) Fazer o assessment de uma lista de prepcheck e resolver as leituras;
- 5) Ouvir o relatório do TB e tudo o que ele tem a dizer;
- 6) Verificar como está a sua organização funcionando e ajudá-lo a reparar qualquer coisa de acordo com as políticas aplicáveis;
- 7) Terminar numa grande vitória.

Muito mais dados se começam a alinhar quando se começa a trabalhar novamente como uma equipe contando agora com a ajuda deste Corpo Theta consciente e a sua Body Org.

FR

20/11/2011



## 1- MANEJO DO PAINEL DE CONTROLO DO CORPO

### O CENTRO DE CONTROLO

(Texto do “Manual para Preclaros”, LRH)

Pode considerar-se que cada mente tem um centro de controlo. Poderia chamar-se “unidade consciente de consciência” da mente, ou podia simplesmente chamar-se “EU”.

O centro de controlo é CAUSA. Ele dirige, através de sistemas emocionais de retransmissão, as ações do corpo e do meio ambiente. Não é uma coisa física. Eis um diagrama do centro de controlo e do “EU” em relação com as emoções, com o corpo e com o meio ambiente.



A única função do “EU” é a avaliação do esforço. Pensa, planeia e resolve os problemas ou o esforço futuro.

Quando o “EU” avalia um esforço necessário e o põe em ação, os seus impulsos são embutidos na consola do sistema glandular. O sistema glandular é uma unidade de retransmissão. Ele traduz o impulso emocional em ação.

A consola motora é um complexo conjunto de circuitos físicos que vão a diversas partes do corpo e canais de percepção a fim de coordenar a ação física sob a direção do sistema glandular.

Num circuito de retorno, o meio ambiente ou o corpo, através dos canais nervosos de percepção e dos canais do próprio corpo, um impulso do meio ambiente ou do corpo entra na consola e é diretamente gravado num fac-simile do "Eu".

Numa mente em boas condições, o impulso que chega passa ao lado do sistema emocional a menos que o "Eu" o dirija expressamente para o sistema glandular.

O corpo físico é um motor de carbono e oxigénio. Foi construído ao longo de eras de experiência e das impressões e conclusões de "Eu".



Os seus movimentos e ações internas podem ser colocados pelo "Eu" na categoria de "resposta automática." Assim, o bater do coração e o sistema circulatório são de ação automática. Da mesma forma outras ações do corpo são automáticas. Mas, como pode ser demonstrado, todas estas ações podem ser alteradas pelo "Eu".

O sistema glandular é bastante complexo, mas o seu funcionamento é simples. É, evidentemente, o meio de tradução do pensamento. O sistema é parcialmente físico, parcialmente pensamento.

O pensamento não é definitivamente comparável com nada no universo da matéria, energia, espaço ou tempo. Não tem comprimento de onda, nem peso, nem massa, nem velocidade e é, por isso, um zero que é um infinito ou, em suma, um verdadeiro estático.

O pensamento, o ato de pensar e a vida em si mesma são do mesmo tipo. Demonstra-se que não têm comprimento de onda e, portanto, não contêm nem tempo nem espaço.

O pensamento parece ter tempo apenas porque nele está gravado o tempo do universo físico.

É óbvio que há "ação" no pensamento, mas também é óbvio que não é uma ação deste universo. (Para ver as provas desta característica do pensamento, veja os Axiomas.)



## C/S 9

(Baseado no “Manual para Preclaros de LRH”)

- PASSO 1) Localize a Consola, que está algures entre o theta e o corpo.
- PASSO 2) Trate da camada de cobertura, que normalmente parece uma geleia pegajosa. O comando para mocos resulta aqui. Esta camada consiste em MOCOs Lambda de jogadores da org implantadora, i.e., não voam para si, mas para os seus criadores, ou vão escolher libertar-se.
- PASSO 3) Agora fica à vista a área de interferência, já na consola. É de alguma forma orgânica, algures entre Lambda e Phi. Pode parecer-se com uma coisa cancerosa com metástases de linhas finas penduradas dela ou como uma construção do tipo fungo. Este campo tem de ser corrido com PrPr 4, 5 e 6, seguido do comando dos MOCOs.
- PASSO 4) Debaixo deste campo fica agora à vista a consola que mostra fortes vestígios de corrosão, como se uma bateria tivesse atacado um equipamento elétrico. Esta corrosão também é percorrida com o comando dos MOCOs e, se necessário, com PrPr 4, 5 e 6.
- PASSO 5) Poderá agora distinguir os botões que ajustam o tempo de vida e a idade do corpo.  
Primeiro "mova" o botão do tempo de vida para a duração que quiser da operacionalidade máxima do corpo, i.e. 500 ou 600 anos, ou o que for da tua preferência.
- PASSO 6) A seguir ajuste o botão da idade, na qual quer que o máximo de operacionalidade continue. Para estabelecer esta idade, pode inspecionar a sua própria vida e descobrir qual era a idade do corpo quando se sentia realmente bem e poderoso.
- PASSO 7) Vai agora encontrar um enorme número de vírus e esporos que foram emitidos, a partir da área de interferência na consola, para dentro do seu corpo. Se não os retirar do corpo, em breve voltarão para a consola para a estragar de novo. Trate com PrPr 4, 5, 6 e B/CB.
- PASSO 8) Percorra todas as principais articulações do corpo procurando ainda mais vírus ou esporos visto que eles adoram esconder-se aí. Trate com PrPr 4, 5, 6 e B/CB.
- PASSO 9) Ponha a atenção nas seguintes partes do corpo (é importante seguir a sequência exata) e obtenha a sensação de SER essa parte do corpo, ser a vida nela, encha-a com vida. Todas as áreas escuras que detetar e que não consiga encher com vida, trate-as com PrPr 4, 5, 6 e B/CB. Pegue num só ponto de cada vez e trate-o até EP total, limpo, cheio de vida e sob o seu controlo total. Depois pegue na parte seguinte do corpo.
- Pé direito
  - Pé esquerdo
  - Bochecha direita
  - Bochecha esquerda
  - Dedos dos pés
  - Parte de trás da cabeça
  - Parte de trás do pescoço
  - Nariz
  - Mão direita
  - Língua



- k) Mão esquerda
- l) Estômago

Doro, 16.2.1999  
(revisto a 23.5.1999)



## 2- VERIFICAÇÃO DE SEGURANÇA DO CORPO

HCO B 12 02 1962

### COMO LIMPAR WITHHOLDS E MISSED WITHHOLDS

Finalmente repus a forma de limpar withhold com uma fórmula fixa que comprehende todos os elementos fundamentais necessários à obtenção de ganhos importantes num caso, sem deixar escapar o mínimo withhold.

As etapas que vão seguir-se formam agora O modo de limpar um withhold ou uma ocultação falhada.

#### O OBJETIVO DO AUDITOR

O objetivo do auditor é de levar o pc a olhar de tal forma que ele possa falar ao auditor.

O objetivo do auditor não é de fazer falar o pc. Se o pc estiver *em sessão*, ele falará ao auditor. Se o pc não estiver em sessão, ele não entregará Withholds ao auditor. Nunca tive dificuldades em obter um withhold de um pc. Tive por vezes dificuldade em levar o pc a *encontrar* um withhold para me falar dele. Se o pc não quiser dizer um withhold ao auditor (e que o pc sabe qual é), remedia-se isso com os rudimentos.

Digo a mim próprio, com razão, que se o pc tiver consciência disso, ele mo dirá. O meu papel é de ajudar o pc a encontrá-lo, de tal forma que tenha qualquer coisa para me dizer. O principal equívoco do auditor que tira withhold é partir do princípio que o pc já os conhece, mesmo que não exista nada.

Aplicado à risca, este sistema permitirá ao pc encontrar um withhold, eliminar toda a carga dele e de o revelar inteiramente ao auditor.

Falhar um withhold ou não o sacar inteiramente é a *única* fonte de quebras de ARC.

Que isto se torne bem real para todos a partir de agora. Todos os problemas que têm, que têm tido ou que terão com pcs propensos a quebras de ARC provêm única e exclusivamente de terem restimulado um withhold, sem o terem conseguido extrair. Isso, o pc nunca perdoa. O sistema que vai seguir-se permite contornar esta massa sólida formada por ocultações falhadas e as suas enormes consequências.

#### O SISTEMA DO WITHHOLD

Este sistema compõe-se de cinco partes:

0. A Dificuldade a ser manejada.
1. Que withhold é.
2. Quando aconteceu o withhold.
3. Tudo sobre o withhold.
4. Quem deveria ter sabido disso.



Repete-se montes e montes de vezes as etapas (2), (3), e (4), verificando de cada vez a etapa (1), até que (1) não reaja mais.

As etapas (2), (3) e (4) limpam (1). (1) remedeia *em parte* (0).

Limpa-se (0) encontrado muitos (1)'s e resolve-se (1) percorrendo montes de vezes as etapas (2), (3) e (4).

Estas etapas chamam-se: (0) Dificuldade, (1) O quê, (2) Quando, (3) Tudo, (4) Quem. O auditor tem de memorizá-las como: O quê, Quando, Tudo, Quem. A ordem não varia nunca. Fazem-se as perguntas uma após outra. Nenhuma delas é uma pergunta repetitiva.

## UTILIZAR UM MARK IV

Toda a ação se faz num Mark IV. Não se utiliza outro e-metro, porque os outros e-metros podem ler eletronicamente bem, mas não registam tão bem as reações *mentais*.

Façam todo este sistema e todas as perguntas com sensibilidade 16<sup>1</sup>.

## AS PERGUNTAS

0. A pergunta apropriada e correspondente à dificuldade do pc. O e-metro lê.
1. O quê. “O que é que tu reténs...?” (a Dificuldade) (ou como dado em futuras emissões). O e-metro lê. O pc responde com um withhold, grande ou pequeno.
2. Quando. “Quando é que isso ocorreu?” ou “Quando é que isso aconteceu”? ou “Em que altura foi.” O e-metro lê. O auditor pode datar numa generalidade ou rigorosamente no e-metro. Uma generalidade é melhor a princípio, um datar rigoroso usa-se mais tarde nesta sequência no mesmo w/h.
3. Tudo. “É tudo sobre isto?” O e-metro lê. O pc responde.
4. Quem. “Quem deveria ter sabido isto?”, “Quem é que não descobriu isto?” O e-metro lê. O pc responde.

Agora, testem (1) com a mesma pergunta que teve na primeira vez uma leitura no e-metro. (A pergunta para (1) nunca varia no mesmo withhold)

Se a agulha ainda lê, perguntar de novo (2), depois (3), depois (4), recolhendo de um o máximo possível de dados. Depois testem de novo (1). (1) é apenas *testado* nunca examinado profundamente exceto usando (2), (3) e (4).

Continuem esta rotação até que (1) limpe na agulha e assim não mais reaja num teste.

Tratem sempre desta maneira qualquer withhold que encontrem (ou tenham descoberto).

---

<sup>1</sup> Esta norma refere-se ao Modelo IV de Emetro que estava em uso em 1962. Modelos posteriores são muito mais sensíveis e deve-se aplicar a sensibilidade correta para o pc.



## RESUMO

Estão a assistir à antestreia de PREPARAÇÃO PARA CLEARING. "Prepclearing", abreviando. Abandonem qualquer referência ulterior à verificação de segurança ou sec Check. A tarefa do auditor em Prepclearing é preparar os rudimentos de um pc para que eles *não possam* ficar fora durante a 3D Criss-Cross.

O valor do Prepclearing em ganho de caso é maior que qualquer audição prévia Classe I ou Classe II.

Estamos muito acima da Verificação de Segurança em facilidade de audição e em ganhos de caso.

Em breve terão as dez listas de Prepclearing que vos darão as perguntas (0) e (1). Entretanto, tratem cada withhold que encontrarem conforme acima para o bem do preclear, para seu bem como auditor e para o bem do bom-nome da Cientologia.

(Nota: Para praticar neste sistema, peguem num withhold que um pc vos tenha dado várias vezes a vós ou a vós e a outros auditores. Tratem a pergunta que originalmente se confundiu por (1) e limpem-na como acima neste sistema. Vão ficar espantados.)

LRH:sf.cden

L. RON HUBBARD

---

## BOLETIM DE 30 DE NOVEMBRO DE 1978

### PROCEDIMENTO CONFESSİONAL<sup>2</sup>

"Sec Check", "Processamento de Integridade" e "Confissionais" são exatamente os mesmos procedimentos e quaisquer materiais sobre estes assuntos são intercambiáveis<sup>3</sup>.

Os Withholds não se limitam a serem withholds. Acabam em overts, acabam em segredos, acabam em individualização, acabam em condições de jogo, acabam por ser muito mais do que simples O/W.

Estão aqui a reparar alguém no assunto de códigos morais, nos "Supõe-se que eu faça...". Transgrediram uma série de "Supõe-se que eu faça...". E tendo cometido essas transgres-

<sup>2</sup> Materiais de Referência:

HCOB 5 Ago. 78 Leituras Instantâneas  
HCOB 28 Fev. 71 C/S Séries 24 IMPORTANTE, Usando o E-Metro em Itens com Leitura  
HCOB 8 Fev. 62 URGENTE, Withholds Falhados  
HCOB 12 Fev. 62 Como Limpar Withholds e Withholds Falhados  
HCOB 3 Maio 62R Rev. 5.9.78 Quebras de ARC, Withholds Falhados  
HCOB 11 Ago. 78 I Rudimentos, Definições & Padrão  
HCOB 20 Set. 78 Rev. 9.10.78 Uma F/N Instantânea é Uma Leitura  
HCOB 14 Mar. 71R Corr. & Rev. 25.7.73 F/N Tudo  
HCOB 3 Set. 78 URGENTE, URGENTE, URGENTE, Definição de uma Rock Slam  
HCOB 10 Ago. 76R, Rev. 5.9.78 R/Ses, O que Significam  
HCOB 17 Maio 69 TRs e Agulhas Sujas  
HCOB 6 Set. 78 Perseguinto Agulhas Sujas  
BTB 8 Dez. 72RC Re-rev. 4.6.77 Lista de Reparação de Confessional (LCRC)  
HCOB 10 Nov. 78R Proclamação: Poder de Perdoar  
HCOB 10 Nov. 78R- Ad. 26.11.78 I Proclamação: Poder de Perdoar—Adição  
HCOB 28 Nov. 78 Penalidade para os Auditores que Falham Withholds  
LIVRO: O LIVRO DOS EXERCÍCIOS DE E-METRO.  
HCOBs sobre SEC CHECKING.  
Palestras sobre SEC CHECKING e DEMONSTRAÇÕES Gravadas desde 1961.

<sup>3</sup> HCOB 24 Jan. 1977 CORRECÇÃO DA TÉCNICA



sões agora individualizam-se. Se a sua individualização se tornar muito obsessiva, saltam lá para dentro e transformam-se no terminal. Todos estes ciclos existem à volta da ideia da transgressão de "Supõe-se que eu faça...". É isso que um confessional limpa e é só isso que faz. É muito mais do que limpar um withhold<sup>4</sup>.

## PROCEDIMENTO

Um Confessional tem de ser feito por alguém que seja um auditor bem treinado, perito nos TRs, na audição básica e no manejo do E-Metro, que consiga fazer com que uma lista preparada leia, e que tenha sido examinado nestas técnicas e as tenha treinado completamente.

Toda a pergunta com reação num Confessional é levada até F/N. A pergunta original tem de ser levada a F/N, e não outra pergunta qualquer.

O procedimento básico para um Confessional é o seguinte:

1. Prepare a sala, com o auditor sentado mais perto da porta do que o pc, de modo a que possa suavemente voltar a colocar o pc na cadeira se este tentar fugir da sessão. Assegure-se que tem todo o material necessário à mão de acordo com o Boletim de 4 dez. 77, LISTA DE VERIFICAÇÃO PARA A PREPARAÇÃO DE SESSÕES E DO E-METRO
2. Assegure-se de que a pessoa está bem alimentada e descansada, de que as mãos não estão nem demasiado secas nem húmidas, que as latas são do tamanho correto e que a pessoa sabe como as segurar. Inclua todos os passos dados no Boletim 4 Dez 77 citado.
3. Inicie o Confessional. É usada a Sessão Modelo e os Rudimentos<sup>5</sup>. Se o TA estiver alto ou baixo, faça uma C/S Séries 53RL, fazendo o seu assessment e resolução. Se não estiver treinado para a fazer, termine a sessão e peça instruções ao C/S.
4. Tanto quanto necessário, dê um Fator-R<sup>6</sup> sobre a ação do Confessional. Explique succinctamente o E-Metro e o procedimento à pessoa, se isto não for ainda do conhecimento dela.

Só se diz "Não te estou a auditar" quando o Confessional é feito como uma ação de justiça<sup>7</sup>. Quanto ao resto o procedimento é o mesmo.

Um Confessional feito como uma ação de justiça, não é audição e os dados descobertos não são ocultados das autoridades competentes. Qualquer outro Confessional é audição e é mantido confidencial.

Levando até F/N cada pergunta com reação, com o uso do Examinador e da Revisão, um Confessional dá muitos ganhos de caso. Permite à pessoa sentir-se de novo como parte do grupo.

5. Clarifique o procedimento e os botões "Suprimido", "Falso", etc. Se necessário, percorra, como exemplo, uma pergunta não significativa a fim de demonstrar o processo (por exemplo, "Já alguma vez comeste uma maçã?").
6. Apanhe a primeira pergunta e clarifique as palavras do fim para o princípio. Clarifique depois o comando todo, tomando nota de qualquer reação instantânea que ocorra no comando enquanto o clarifica, visto tratar-se de uma leitura válida<sup>8</sup>.

<sup>4</sup> HCOB 1 Março 77, Emissão III, FORMULANDO PERGUNTAS DE CONFESSONIAIS.

<sup>5</sup> Ref.: B 11 Ago. 78 II, SESSÃO MODELO

<sup>6</sup> Factor de Realidade. Explicar ao PC o que se vai passar a seguir.

<sup>7</sup> "Justiça" quer dizer quando uma pessoa se recusa a prestar declarações num Comité de Evidência, num Conselho de Investigação, etc., ou como parte de uma investigação específica do HCO quando a pessoa está a encobrir dados ou provas do pessoal do HCO.



Assegure-se de que o pc comprehende totalmente a pergunta e o que ela abrange.

7. Com um bom TR 1, dê à pessoa a primeira pergunta, mantendo um olho no E-Metro e anotando qualquer leitura instantânea, i.e., SF, F., LFBD<sup>9</sup>. Um tique é sempre anotado e, por vezes, transforma-se numa grande leitura<sup>10</sup>. Mas não assuma que tem uma leitura por ter tido um tique.

Introduza Suprimido, e o tique ou vai ler ou vai desaparecer. Num confessional, mesmo a mais pequena mudança de característica da agulha, desde que seja instantânea, é verificada antes de continuar em frente. Mas tome nota: NUM SEC CHECK NÃO ASSUMA QUE UMA SUBIDA (RISE) É UMA MUDANÇA DE CARACTERÍSTICA.

8. Apanhe toda a pergunta com leitura, obtendo o "QUÊ?", o "QUANDO?", o "ONDE?" e o "É TUDO?" de cada overt.

Descubra quem o falhou de descobrir ou quase o descobriu e o que essa pessoa fez para deixar o pc na dúvida se ela saberia ou não. Obtenha os pormenores e não respostas gerais ou vagas. Se não tiver F/N, leve o overt E/S<sup>11</sup> até F/N. E assegure-se de que a pergunta original que teve leitura é levada até F/N antes de abandonar o assunto.

9. Quando se tratar de uma investigação de segurança, obtenha todos os nomes, datas, moradas e números de telefone exatos, e quaisquer outras informações que possam auxiliar a investigação posterior do caso, se tal for necessário.

10. Se o pc lhe der três ou quarto overts de uma vez como resposta à pergunta com leitura, tome nota deles e assegure-se de levar cada overt ou withhold em separado até uma F/N, ou E/S até F/N.

11. A algumas pessoas terá de fazer a pergunta exata. Se a pergunta estiver mesmo que ligeiramente ao lado, elas vão ter F/N. Uma baixa responsabilidade dos pcs provoca isto.

12. Se a pessoa der um overt de outra, pergunte se ela já alguma vez fez algo assim. Procura-se aquilo que a pessoa, ela própria, fez.

### 13. NÃO APANHE PERGUNTAS SEM LEITURA.

- a) Se uma pergunta não ler e não der F/N pode introduzir os botões Suprimido e Invalidado, perguntando:

"Na pergunta \_\_\_\_\_ houve algo suprimido?"

"Na pergunta \_\_\_\_\_ houve algo invalidado?"

Mas não exija resposta a isto nem olhe para o pc inquisitorialmente. Se não obtiver leitura diga-lho e continue.

- b) Se suprimido ou invalidado lerem, isso significa que a reação se transferiu exatamente da pergunta do Confessional para o botão<sup>12</sup>. Introduza o botão (ouça simplesmente o que o pc tiver a dizer e acuse a receção) e depois apanhe a pergunta. Limpe a questão totalmente como no Nº. 8 acima. Depois avance para a pergunta seguinte.

---

<sup>8</sup> Veja o B 9 Ago. 78 II, CLARIFICANDO COMANDOS, o B 28 Fev. 71, C/S Séries 24, IMPORTANTE, TRATANDO DE ITENS COM LEITURA, e o B 5 Ago. 78, LEITURAS INSTANTÂNEAS.

<sup>9</sup> Ref: B 5 Ago. 78, LEITURAS INSTANTÂNEAS.

<sup>10</sup> Ref: B 28 Fev. 71, C/S Series 24, IMPORTANTE, TRATANDO DE ITENS COM LEITURA.

<sup>11</sup> "Earlier Similar": Anterior Semelhante.

<sup>12</sup> Ref: HCOB 1 Ago. 68, As Leis do LISTING & NULLING.



c) Se a pergunta ler e o pc estiver a tentar responder, mas andar às apalpadelas, estiver espantado ou confuso e não encontrar nenhuma resposta, verifique Falso perguntando:

“Foi uma leitura falsa?”. Se for o caso isto vai ler e, quando indicar que era uma leitura falsa, vai ter uma F/N. Se não houver F/N, E/S até F/N.

14. PERSIGA TODA A AGULHA SUJA ATÉ AO FIM. Uma agulha suja ou vai ficar limpa ou se vai transformar numa R/S<sup>13</sup>. Para se descobrir e fazer surgir uma R/S esta é a sua principal ferramenta. Não passe por cima dela. A área que está a produzir uma agulha suja, quando inquirida para se obterem todas as informações, ou vai ficar limpa ou se vai transformar numa R/S. Essa área é considerada limpa quando conseguir atravessá-la e já não produzir uma agulha suja. Se a agulha suja ainda persistir então ainda há mais qualquer coisa sobre o próprio withhold ou sobre outra coisa que o pc não está a dizer sobre o withhold ou sobre o que ele sente sobre isso. Mas empurrado e com bons TRs da parte do auditor, esta agulha suja vai transformar-se numa R/S ou vai ficar totalmente limpa<sup>14</sup>.

O auditor TEM DE saber MUITO BEM a diferença entre uma R/S e uma agulha suja. A diferença está na qualidade da leitura, NÃO no tamanho<sup>15</sup>.

Um Confessional não é um procedimento mecânico. O seu trabalho é obter as informações e ajudar o pc.

Por vezes vão-lhe ser lançadas armadilhas ou pode enfrentar tentativas de ser levado na direção errada. Isto é uma indicação segura de que o sujeito está a ocultar algo e que esse withhold está em restimulação. Tem de ignorar as tentativas de desorientação voluntárias do pc visto que este está obviamente a tentar desorientá-lo e, simplesmente, leve a leitura a Anterior/ Semelhante ou o W/H até F/N. Tem de usar as ferramentas tal como dadas nos HCOBs, nas palestras sobre Sec Checking e nas palestras de demonstração posteriores a 1961.

15. LEVE A PERGUNTA QUE ORIGINALMENTE LEU ATÉ F/N. Não o faça a outra pergunta qualquer.

Tudo isto é abrangido pelo assunto de completar ciclos de ação e obter a resposta à pergunta de audição antes de se fazer outra

Quando pedir um anterior semelhante, repita sempre a pergunta do Confessional como parte do comando a fim de manter a pessoa restrita à pergunta.

Exemplo: “Existe uma ocasião anterior e semelhante m que comeste uma maçã?”

16. Em cada pergunta assegure-se de obter todos os overts. Depois de ter levado uma cadeia específica de overts, anterior semelhante até F/N, volte a verificar a pergunta inicial procurando qualquer leitura. Se tiver F/N, muito bem, está limpa.

Se tiver leitura então tem um outro overt ou cadeia de overts para limpar até F/N nessa pergunta. Use os botões de Falso e protesto quando necessário.

Exemplo:

Pergunta A: “Comesteste alguns overts contra maçãs?” O e-metro lê.

O auditor obtém um overt, leva-o E/S até F/N. O auditor então volta a verificar a Pergunta A. O e-metro lê. O pc encontra outro overt contra maçãs. O auditor leva-o E/S até F/N.

---

<sup>13</sup> R/S: Rock Slam.

<sup>14</sup> Ref: HCOB 6 Set. 78, Perseguindo Agulhas Sujas e HCOB 17 Maio 69, TRs e Agulhas Sujas.

<sup>15</sup> Ref: HCOB 3 Set. 78, URGENTE, URGENTE, URGENTE, Definição de uma ROCK SLAM.



Limpe tudo, obtendo tudo até a pergunta inicial ter F/N<sup>16</sup>.

17. Se a pessoa começa com críticas, compreenda que falhou um withhold e obtenha-o. É muito sério falhar withholds e arruinar um pc quando faz um Confessional. Mantenha-se assim alerta a qualquer das 15 manifestações de withholds falhados e resolva-os completamente se alguma delas surgir<sup>17</sup>.

É prudente, particularmente quando se está a fazer um Confessional de alguma extensão, verificar periodicamente a pergunta: “Nesta sessão houve um withhold que falhou?” ou “Falhei de descobrir um withhold em ti?”.

18. Quando se está a fazer um Confessional, ao primeiro sinal de qualquer problema verifique se houve withholds falhados, leituras falsas e quebras de ARC, por esta ordem, e resolva totalmente o que obtiver.

Na maioria dos casos estes botões resolverão a dificuldade.

Se assim não for, resolve com uma LCRC<sup>18</sup>. No entanto, usar primeiro estes botões antes de recorrer à LCRC, evitará a possibilidade de se meter em situações de “reparações a mais”.

19. Se o pc mergulha imediatamente com frequência na pista total nas perguntas do Confessional, use o prefixo: “Nesta vida...”, com um bom Fator-R. Isto não deve ser usado para o impedir de ir à Pista Total num comando anterior semelhante a fim de obter a F/N para a pergunta.

20. TEM SEMPRE QUE SE REGISTAR UMA ROCK SLAM NO RELATÓRIO DE AUDIÇÃO, ASSINALÁ-LA NO INTERIOR DA CAPA ESQUERDA DA PASTA DO PC COM A DATA DA SESSÃO E Nº DA PÁGINA E FAZER UM RELATÓRIO PARA A ÉTICA INCLUINDO AS PALAVRAS EXATAS DA PERGUNTA OU ASSUNTO QUE TEVE A ROCK SLAM<sup>19</sup>.

Visto que a R/S é talvez a leitura mais importante e perigosa do e-metro, é importante que seja cuidadosamente anotada quando se faz um Confessional.

É um assunto muito sério pôr a etiqueta de R/Sor<sup>20</sup> a um pc. Porém, é uma catástrofe um auditor deixar passar um verdadeiro R/Sor, tanto para o pc como para os que rodeiam essa pessoa<sup>21</sup>.

As R/Ss válidas nem sempre são leituras instantâneas. Uma R/S pode reagir de forma prévia ou latente<sup>22</sup>.

21. Se quiser impedir um pc de mexer com as latas faça-o pôr as mãos sobre a mesa mantendo-as aí.

22. O HCO ou outros executivos podem solicitar que seja feito um Confessional, mas nem a Divisão Técnica nem o Qual. São obrigados a faze-lo visto que um FES<sup>23</sup> poderia revelar que o problema vinha de “listas fora” ou de outros assuntos que precisavam de

<sup>16</sup> Ref: HCOB 14 Mar. 71R Corr & Rev 25 Jul. 73, F/N Tudo,  
HCOB 19 Out. 61, As Perguntas de Segurança Têm de ser Nullified  
HCOB 10 Maio 62, Prepchecking e Sec Checking.

<sup>17</sup> Ref: HCOB 8 Fev. 62, URGENTE, Withholds Falhados,  
HCOB 12 Fev. 62, Como Limpar Withholds e Withholds Falhados,  
HCOB 3 Maio 62R Rev 5 Set. 78, Quebras de ARC, Withholds Falhados,  
HCOB 11 Ago. 78 Emissão I, Rudimentos, Definições e Padrão.

<sup>18</sup> BTB 8 Dez. 72RC, Lista de Reparação de Confessional

<sup>19</sup> HCOB 10 Ago. 76R, Rev 5 Set. 78, R/Ses, O que Significam.

<sup>20</sup> Rock Slammador,

<sup>21</sup> Ref: HCOB 24 Jan. 77, Correcção Geral da Técnica.

<sup>22</sup> HCOB 3 Set. 78, URGENTE, URGENTE, URGENTE, Definição de uma ROCK SLAM.

<sup>23</sup> Folder Error Summary – Sumário de Erros da Pasta



correção. Têm, contudo, de ter conhecimento de um tal pedido e fazer todos os possíveis para resolver a pessoa.

23. Se uma pergunta com leitura não consegue ter F/N e emperra ou se o TA sobe muito, faça o assessment de uma LCRC<sup>24</sup> e resolva-a de acordo com as instruções.
24. Termine qualquer sessão de Confessional e o próprio Confessional com os rudimentos que permitam apanhar qualquer coisa que possa ter falhado: Meia Verdade, Não Verdade, Withhold Falhado, Disseste Tudo, etc. Use o prefixo “Nesta sessão...” ou “Neste Confessional...”. Leve qualquer rudimento com leitura E/S se necessário até F/N.
25. Quando o Confessional estiver totalmente concluído, o auditor que o administrou informa a pessoa de que os overts e withhold que acabou de confessar lhe são perdonados, usando a seguinte declaração:  
“Pelo poder em mim investido, os Cientologistas perdoam-te todos os overts e withhold que completa e verdadeiramente me acabaste de contar.”  
A resposta normal do pc é um alívio instantâneo e VGIs. Se houver qualquer reação adversa à Proclamação de Perdão, obtenha o resto do withhold ou corrija a sessão do Confessional imediatamente<sup>25</sup>.
26. Todas as folhas de trabalho são enviadas para os Serviços Técnicos de modo a podem ser introduzidas na pasta do pc<sup>26</sup>.
27. EXAMINADOR. Todos os Confessionais têm imediatamente de ser seguidos de um exame de pc standard. A pasta é então enviada ao C/S.  
O C/S procura qualquer F/N desgarrada do contexto noutro qualquer assunto. É a primeira coisa que ele inspeciona.  
Se a pessoa se vai abaixo depois de uma sessão de Confessional é-lhe feita uma LCRC. Contudo, é também feito um FES a fim de encontrar perguntas que tiveram uma F/N noutra coisa qualquer. As regras standards do C/S aplicam-se aos Confessionais.
28. Quando houver um mau Relatório de Exame (nenhuma F/N, Bls ou declaração não ótima) depois de um Confessional, ou em qualquer pessoa que adoeça, que esteja perturbada, que não ande bem ou que tenha um TA alto ou baixo, a ação imediatamente a seguir é uma LCRC.  
A regra de 24 horas da etiqueta vermelha tem de ser imposta estritamente.

## ATITUDE DO AUDITOR E TRs

Se o pc não estiver em sessão, não vai conseguir extraír os withhold. Os TRs têm um grande papel na vontade do pc em falar com o auditor. Uma atitude errada ou de desafio da parte do auditor pode estragar o cenário visto existir um ciclo de comunicação destruído. Se os TRs forem irregulares ou cortantes o pc vai sentir-se acusado.

Um TR2 fraco ou com demora de comunicação, longe da vista do C/S, pode também arruinar uma pessoa num Confessional. Invalida as suas respostas e fá-lo sentir como se não o tivesse atirado cá para fora. Se houver suspeitas disto, pode ser verificado com uma entrevista do D de P ou enviando a pessoa ao Examinador com a pergunta: “O que é que o Auditor fez?”<sup>27</sup>

Assim, os TRs têm de ser refinados e o auditor, embora mantendo uma boa presença ética, assume o papel do confessor quando lida com as respostas do pc e dá-lhe segurança para

<sup>24</sup> Lista de Reparação de Confessional, BTB 8 Dez. 72RC

<sup>25</sup> Ref: HCOB 10 Nov. 78 R. Proclamação: Poder de Perdoar  
HCOB 10 Nov. 78R-1, Adição de 26 Nov. 78, Proclamação: Poder de Perdoar—Adição.

<sup>26</sup> Ref: HCOB 28 Out. 76, C/S Séries 98, Pastas de Audição, Omissões.

<sup>27</sup> Veja também o HCOB 16 Ago. 71R Emi. II, Rev 5 Jul 78, Exercícios de Treino Re-Modernizados.



que este diga os seus overts e withholds. Do mesmo modo, um auditor que esteja seguro da sua técnica e que não falhe withholds reforçará a confiança que o pc tem nele.

Qualquer pessoa que faça um Confessional deve estar totalmente treinada e estagiada através de um curso e estágio sobre o tratamento dos Confessionais.

É melhor que se decida a ser um perito nisto visto que a incapacidade do auditor para o manejear é o caminho mais rápido para “como fazer inimigos e influenciar contrariamente as pessoas”.<sup>28</sup>.<sup>29</sup>

Mas, ainda mais importante é o facto de que, sabendo e aplicando corretamente a técnica dos Confessionais, estará a ajudar o indivíduo a enfrentar as suas responsabilidades nos seus grupos e na sociedade, e a voltar a estar em comunicação com o seu semelhante, com a família e com o mundo.

L. RON HU-  
BBARD  
Fundador

LRH:jk/clb  
Copyright © 1978  
por L. Ron Hubbard  
RESERVADOS TODOS OS DIREITOS

---

<sup>28</sup> Trocadilho sobre o título do livro de Dale Carnegie “Como Fazer Amigos e Influenciar as Pessoas”.

<sup>29</sup> HCOB 24 Jan. 77, Correcção Geral da Técnica.



## C/S 10

Faça uma Verificação de Segurança (Confessional) na Org do Corpo. Se alguma outra entidade responder, maneje de acordo com a técnica de confessional e depois liberte-a com os processos adequados. Após cada sessão faça sempre os passos Blow/CBlow.

### **VERIFICAÇÃO DE SEGURANÇA NA ORG DO CORPO<sup>30</sup>**

1. O que foi que um thetan te disse para não dizer? \_\_\_\_\_
2. Alguma vez decidiste que não gostavas do teu thetan? \_\_\_\_\_
3. Alguma vez fingiste estar doente? \_\_\_\_\_
4. Alguma vez te puseste doente, ou te feriste para o teu thetan ter pena? \_\_\_\_\_
5. Alguma vez quiseste muito uma coisa, mas nunca falaste disso ao teu thetan? \_\_\_\_\_
6. Alguma vez ficaste sujo(a) de propósito? \_\_\_\_\_
7. Alguma vez recusaste comer só para afligir o teu thetan? \_\_\_\_\_
8. Alguma vez recusaste obedecer uma ordem do teu thetan que devias obedecer? \_\_\_\_\_
9. Alguma vez puseste deliberadamente o teu thetan em apuros? \_\_\_\_\_
10. Alguma vez incomodaste thetais que estavam a tentar funcionar? \_\_\_\_\_
11. Tens um segredo? \_\_\_\_\_
12. Alguma vez notaste alguma coisa de errado em ti que receaste contar ao teu thetan? \_\_\_\_\_
13. Alguma vez fizeste alguma coisa de que tiveste muita vergonha? \_\_\_\_\_
14. Há alguma coisa acerca de ti que o teu thetan não pudesse entender, mesmo que lhe dissesse? \_\_\_\_\_
15. Alguma vez não conseguiste terminar o teu trabalho a tempo? \_\_\_\_\_
16. Alguma vez tentaste fazer com que outros não gostassem do teu thetan? \_\_\_\_\_
17. Alguma vez estragaste coisas para o teu thetan? \_\_\_\_\_
18. Quem fizeste culpado? \_\_\_\_\_
19. Alguma vez sentiste que o teu thetan era bom demais para ti? \_\_\_\_\_
20. Alguma vez sentiste que o teu thetan não era suficientemente bom para ti? \_\_\_\_\_
21. Há alguma coisa que deverias ter dito ao teu thetan e nunca o fizeste? \_\_\_\_\_
22. Alguma vez fizeste alguma coisa ao teu thetan que deverias não ter feito? \_\_\_\_\_

---

<sup>30</sup> Retirado da Verificação de Segurança para Crianças.



23. Alguma vez decidiste não voltar a falar nunca mais com o teu theta?  
\_\_\_\_\_
24. Alguma vez fizeste o teu theta trabalhar mais do que devia?  
\_\_\_\_\_
25. Alguma vez tiveste vergonha do teu theta?  
\_\_\_\_\_
26. Alguma vez desapontaste o teu theta?  
\_\_\_\_\_
27. Alguma vez fugiste quando deverias ter ficado?  
\_\_\_\_\_
28. Alguma vez tiveste a certeza que o teu theta não compreenderia uma coisa que aconteceu, por isso não lhe dizes?  
\_\_\_\_\_
29. Alguma vez sentiste que não valia a pena falar com o teu theta?  
\_\_\_\_\_
30. Alguma vez fizeste uma grande fita por causa de uma pequena ferida?  
\_\_\_\_\_
31. Alguma vez fingiste estar mais maltratado(a) do que estavas para que o teu theta deixasse de te levantar?  
\_\_\_\_\_
32. Alguma vez não entendeste porque o teu theta estava zangado contigo?  
\_\_\_\_\_
33. Alguma vez fingiste não entender que tinhas feito mal?  
\_\_\_\_\_
34. Alguma vez fingiste não entender o que o teu theta queria que fizesses?  
\_\_\_\_\_
35. Alguma vez pensaste que o teu theta era maluco?  
\_\_\_\_\_
36. Alguma vez fingiste não ouvir o teu theta?  
\_\_\_\_\_
37. Alguma vez fizeste uma fita para fazer uma coisa que o teu theta queria que fizesses?  
\_\_\_\_\_



### 3- LIMPEZA DE DADOS FALSOS (FDS)

#### LIMPEZA DE DADOS FALSOS

O dado falso fica enterrado, mas este procedimento trata deste fenómeno.

Quando o dado falso é localizado é tratado com a recordação elementar baseada no Fio Direto de 1950.

A técnica de memória direta ou do Fio Direto (“Straight wire” assim chamada porque se estica um fio entre o tempo presente e um qualquer incidente no passado sem qualquer desvio) foi criada originalmente em 1950 como um processo mais ligeiro que a audição de engramas. Usado com inteligência, o Fio Direto retirava Locks e aliviava doenças sem que o pc tivesse alguma vez de percorrer um engrama.

Uma vez que se tivesse determinado o que ia ser percorrido com o Fio Direto, punha-se o pc a recordar onde e quando isso acontecera, quem estava envolvido, o que estavam a fazer, o que estava o pc a fazer, etc., até que o lock desaparecia ou a doença fazia key-out.

O Fio Direto funciona ao nível dos Locks. Quando feito em demasia pode fazer key-in dos engramas subjacentes. Quando feito corretamente pode ser bastante miraculoso.

#### PASSOS

A. Determine se a pessoa precisa ou não deste processo verificando o seguinte:

1. A pessoa não consegue ser treinada num posto ou assunto.
2. Não se conseguem encontrar Mal-entendidos Esmagadores num assunto e, no entanto, é óbvio que existem.
3. A pessoa não está a duplicar o material que estudou visto que o está a aplicar incorretamente ou está apenas a aplicar parte dele, apesar do Aclaramento de Palavras.
4. A pessoa está a rejeitar o material que lê ou a definição da palavra que está a aclarar.
5. A pessoa menciona dados anteriores que encontrou nos materiais que se suspeita que podiam conter dados falsos.
6. A pessoa cita ou fala de outras fontes ou de fontes obviamente incorretas.
7. É palavroso e superficial.
8. A pessoa está a evitar a aplicação efetiva dos dados que estuda apesar do Aclaramento de Palavras normal.
9. Está bloqueado.
10. Não consegue pensar com os dados e estes parecem não ser aplicáveis.

B. Determine a dificuldade que a pessoa tem, isto é, quais os materiais que não consegue duplicar ou aplicar? Tais materiais têm de estar à mão e a pessoa tem de estar familiarizada com os verdadeiros dados básicos do assunto em questão.



- C. Se a ação for feita ao e-metro, ponha a pessoa no e-metro e ajuste bem a sensibilidade com um aperto de latas correto.
- D. Aclare totalmente o conceito de “dado falso” com a pessoa. Faça com que ela lhe dê exemplos que mostrem que percebeu. (Isto é feito no caso de a pessoa receber Despojar de Dados Falsos pela primeira vez.)
- E. As perguntas seguintes usam-se para detetar e descobrir os dados falsos. Estas perguntas são aclaradas antes de serem usadas pela primeira vez em qualquer pessoa. Elas não precisam de dar leitura no e-metro e podem não o fazer pois a pessoa não lê necessariamente numa coisa que acredita ser verdade.
1. “Há alguma coisa que tenhas encontrado em (assunto em questão) com a qual não consigas raciocinar?”
  2. “Há alguma coisa que tenhas encontrado em (assunto em questão) a qual te pareceu que não fazia sentido?”
  3. “Há alguma coisa que tenhas encontrado em (assunto em questão) que parece estar em conflito com o material que estás a tentar aprender?”
  4. “Há alguma coisa em (assunto em questão) que para ti nunca fez qualquer sentido?”
  5. “Encontraste alguns dados em (assunto em questão) que não te serviram para nada?”
  6. “Encontraste quaisquer dados em (assunto em questão) que nunca pareceram encaixar?”
  7. “Conheces algum dado que torne desnecessário que faças um bom trabalho neste assunto?”
  8. “Sabes de alguma razão que torne aceitável um produto overt?”
  9. “Seria considerado errado se aprendesses mesmo este assunto?”
  10. “Alguma vez alguém te explicou este assunto verbalmente?”
  11. “Sabes de algum dado que colida com os textos corretos sobre este assunto?”
  12. “Consideras que sabes realmente mais sobre este assunto?”
  13. “Outra pessoa seria considerada errada se não aprendesses este assunto?”
  14. “Este assunto não merece ser aprendido?”

As perguntas são feitas pela sequência acima. Quando uma área de dados falsos é trazida à luz por uma destas perguntas, vai-se logo para o Passo F – tratamento.

- F. Quando a pessoa surge com uma resposta a uma das perguntas acima localize o dado falso do seguinte modo:

1. Pergunte: “Foi-te dado algum dado falso sobre isto?” e ajude-a a encontrar o dado falso. Se isto for feito ao e-metro, pode usar-se qualquer leitura que se obtenha no e-metro para conduzir a pessoa. Isto pode requerer um pouco de trabalho pois a pessoa pode acreditar que o dado falso que tem é verdadeiro. Persista nisto até obter o dado falso.

Se a pessoa tiver dado o falso dado no Passo E, este passo não será preciso: passe logo ao Passo G.

- G. Quando tiver localizado o dado falso, trate-o assim:

1. Pergunte: “De onde veio este dado?” (Pode ser uma pessoa, um livro, TV, etc.)
2. “Quando foi isso?”



3. "Onde estavas tu exatamente nessa altura?"
4. "Onde estava (a pessoa, livro, etc.) na altura?"
5. "O que estavas a fazer na altura?"
6. Se o dado falso veio de uma pessoa pergunte: "O que estava (a pessoa) a fazer na altura?"
7. "Qual o aspeto (da pessoa, livro, etc.) na altura?"
8. Se o dado não tiver desaparecido com a pergunta acima, perguntar: "Há um dado falso anterior semelhante ou incidente em (assunto em questão)?" e trate-o de acordo com os Passos 1-7.

Continuar como acima até que o dado falso desapareça. No e-metro terá uma agulha flutuante e muito bons indicadores.

#### **NÃO CONTINUE PARA ALÉM DO DADO FALSO TER DESAPARECIDO**

Se suspeitar que o dado desapareceu sem a pessoa lho ter dito, pergunte: "Que te parece agora esse dado?" e continue se ele não tiver desaparecido ou termine com esse dado se ele tiver voado.

H. Depois de ter tratado um determinado dado falso até ele desaparecer, indo a anteriores semelhantes se necessário, volte atrás e repita a pergunta do passo E (o passo da deteção) que pôs a nu o dado falso. Se houver mais respostas à pergunta, estas são tratadas exatamente como na Passo F (localização) e Passo G (tratamento).

Essa pergunta em particular (do passo E) é abandonada quando a pessoa não tiver mais respostas. Depois, se a pessoa não estiver totalmente curada no assunto em questão, deve usar as outras perguntas do Passo E e tratá-las da mesma forma. Todas as perguntas podem ser feitas e resolvidas como acima, mas sem continuar para além do ponto em que todo o assunto tenha sido aclarado e que a pessoa possa agora duplicar e aplicar os dados em que tinha tido dificuldade.

I. CONDICIONAL: Se o Despojar de Dados Falsos estiver a ser feito conjuntamente com a descoberta de Mal-Entendidos Esmagadores, prossegue-se agora para a descoberta dos Mal-Entendidos Esmagadores.

J. Enviar a pessoa ao Examinador.

K. Pôr a pessoa a estudar ou a voltar a estudar os dados verdadeiros do assunto que estiveram a resolver.

#### **FENÓMENO FINAL**

Quando o processo acima tiver sido feito correta e completamente numa área em que realmente a pessoa está a ter dificuldade, ela acaba por conseguir duplicar, perceber e aplicar e raciocinar com os dados que anteriormente não conseguia agarrar.

Os dados falsos que impediam a duplicação já foram retirados e o pensamento da pessoa já foi libertado. Quando isto acontece, em qualquer altura durante o processo, termina-se o Despojar de Dados Falsos nesse assunto e envia-se a pessoa ao Examinador. Ele terá cognições e muito bons indicadores e no e-metro haverá uma F/N. Isto não é o fim de todo o Despojar de Dados Falsos nessa pessoa. É o fim desse Despojar de Dados Falsos na pessoa nessa altura em particular. À medida que a pessoa continua a trabalhar e a estudar o assunto em questão, vai aprender mais acerca disso e pode voltar a colidir com dados falsos, altura em que se repete o processo acima.



## C/S 11

Agora tem de se voltar a tratar da org do corpo:

1. Para encontrar Dados Falsos na Org do Corpo pode começar imediatamente com o Passo F, perguntando:

“Foi-vos dado um Dado Falso?”. SE surgir logo, avance para o passo G.

Se não surgir diretamente, use os Passos 1 a 14 do Passo E do Boletim anterior, usando as perguntas da seguinte maneira:

1. “Há alguma coisa que tenha sido encontrada com a qual não se consegue raciocinar?”
2. “Há alguma coisa que tenha sido encontrada que não pareceu fazer sentido?”
3. “Há alguma coisa que tenha sido encontrada que parece estar em conflito com o material que estou a tentar ensinar?”
4. “Há alguma coisa que nunca fez qualquer sentido?”
5. “Foram encontrados alguns dados que não serviram para nada?”
6. “Foram encontrados quaisquer dados que nunca pareceram encaixar?”
7. “Há algum dado que não torne necessário fazerem um bom trabalho?”
8. “Há alguma razão que torne aceitável um produto overt?”
9. “Seria considerado errado se aprendessem alguma coisa?”
10. “Alguma vez alguém explicou alguma coisa verbalmente?”
11. “Há algum dado que colida com o correto sobre este assunto?”
12. “Existe a consideração de que sabem realmente mais sobre um assunto?”
13. “Outra pessoa seria considerada errada se não aprendessem este assunto?”
14. “Este assunto não merece ser aprendido?”

2. Maneje com os Passos F e G.

3. Termine cada sessão com os Passos B/CB.



## Manutenção Periódica da Org do Corpo

Descobriu-se que a org do corpo precisa de ser limpa periodicamente devido à omnipresença dos vírus e esporos. O mesmo se aplica ao FDS (Despojar de Falsos Dados), isto porque somos diariamente borrifados com toda a espécie de "dados" ligados ao corpo, seja através dos media seja dos profissionais de saúde, ou através de qualquer pessoa com a qual comuniquemos. A maioria destes dados não são corretos, mas o corpo assume-os logo como dados estáveis.

Por causa disto devem-se repetir os pontos 7 a 9 periodicamente, ao menos uma vez por semana. Sobretudo devem estar atentos a possíveis dados falsos.

### C/S 12

Periodicamente faça o seguinte C/S:

1. Usando o Passo 1 do C/S 11, descubra algum dado Falso que a Org do Corpo tenha adquirido.
2. Se houver, maneje com os Passos F e G do referido boletim.
3. Repita os passos de 7, 8 e 9 do C/S 9.
4. Um por um, todos os passos B/CB

Doro, 16.2.1999

(revisto a 23.5.1999)



## 4- OUTRAS INFLUÊNCIAS SOBRE O CORPO

13-1-1999

### Animais de Estimação da 7ª Dinâmica

Acabo de encontrar algo estranho, louco e maravilhoso.

Existem seres que são como que vagabundos ou nómadas e que existem na área de entre os RAGs, no “espaço” do theta livre e que não pertencem a nenhum jogo específico. Eles funcionam como o que o Bill chamou de “Kiebitze<sup>31</sup>” (jogadores de bancada).

São normalmente seres amigáveis e inofensivos, como animais de estimação e adoram observar os thetans a jogarem.

Alguns deles foram apanhados pelos "Catrists<sup>32</sup>" e implantados para se comportarem como “cães de luta”. Infiltram as linhas de comunicação entre a Fonte e o seu “fato de mergulhador”<sup>33</sup>, chupam a força-vital e criam somáticos.

São facilmente manejados com o PrPr 4,5,6. Estes seres parecem representar algo como uma 5ª dinâmica entre os RAGs.

DR

### C/S 13

1. Em sessão, estenda a sua atenção a todos os universos e jogos que conseguir abranger.
2. Detete algum “cão de luta” a interferir entre si e o seu ponto de vista e corpo no Universo Físico.
3. Usando os PrPr 4, 5 e 6 maneje-os até um ponto estático.
4. Todos os passos B/CB

---

<sup>31</sup> Termo judeu/Alemão que foi introduzido no campo do Xadrez para designar espectadores de uma partida que fazem comentários sobre o jogo que podem ser ouvidos pelos jogadores em disputa. É considerado uma séria quebra de etiqueta do xadrez, quando ocorre durante uma partida de torneio ou campeonato.

<sup>32</sup> Nome usado no livro “Terra, Campo de Batalha” de LRH (palavra semelhante a psiquiatra...) para designar um grupo de charlatões malévolos, manipuladores mentais, implantadores.

<sup>33</sup> Termo para designar o mock-up que o thetan usa para jogar um jogo (corpo nesta sociedade).



26 de agosto de 1999

## A Quarta Interferência

Estes dados surgiram em sessão e depois foram verificados também por outros terminais.

Fora outros grupos que interferem no planeta como os Marcabiano, os cinzentos e os implantadores, já há algum tempo que existe um quarto grupo que opera aqui no planeta e que se tem conseguido esconder mais ou menos bem até agora.

São seres, por seu próprio mock-up, do tipo reptiliano, como crocodilos ou jacarés o que não significa que se pareçam com crocodilos ou jacarés, mas é o que mais se assemelha à sua beingness. Escolhi para eles a palavra “croc” e é assim que lhes chamo.

Se alguma vez se depararam com algo realmente alienígena isso são os “Crocs”. Eles não sentem nem se comportam como um ser Theta normal. São supressivos embora não como os supressivos normais que conhecemos que são paranoicos amedrontados.

Os Crocs *comem* emoções negativas e sentimentos aberrados que são para eles droga, como a heroína ou a cocaína o são para o homo sapiens. Portanto se alguém está keyed-in por qualquer motivo, que pode ser desde perdas nas dinâmicas até certos medos, eles chupam isso para dentro deles próprios ou criam desejos estranhos para práticas aberradas na segunda dinâmica ou para o consumo de drogas ou álcool e, quando se faz o que eles querem, eles claro que adoram essas vossas emoções vindas quer de tais práticas quer das drogas, mas também dos sentimentos subsequentes de remorso.

Há pelo menos dez mil anos que eles operam em corpos humanos e podem ser encontrados em todo o lado. Há alguns anos que se têm infiltrado nos grupos da Cientologia.

Os Crocs fingem ter altos ganhos de caso, mas demonstram na vida que o seu interesse não é verdadeiro e, em vez disso, destroem os grupos a partir de dentro, trazendo todo o tipo de atividades aberradas, dando preferência a aberração ou perdas na 2ª Dinâmica, mas também ao álcool e fixação em corpos.

Os Crocs estão a cooperar com os implantadores e estão a ser usados por eles para se livrarem dos OTs mais perigosos ou pelo menos mantê-los ocupados e atarefados e degradá-los.

As vítimas preferidas dos Crocs são os Clears e os OTs porque são os que têm uma potência de emoção maior e mais forte.

Quando um croc encontra uma vítima cria tensão emocional. Assim que esta tensão chega a um dado ponto, o croc atira-se sobre a pessoa, cobre-a e chupa-lhe a emoção negativa.

Tratar deste caso é muito simples: é só parar a emoção negativa, o que um OT consegue fazer, e indicar telepaticamente ao croc que ele foi detetado. No caso de o croc operar sem corpo ele imediatamente recuará.

Se o croc tiver um corpo humano imediatamente ficará PTS tipo 3 quando perceber que não consegue criar e/ou chupar emoções negativas. Isto normalmente resulta em atitudes absurdas, acusar os outros, gritaria e outros comportamentos bizarros.

DR

(trad. MF, FR)



## C/S 14

1. Em sessão, estenda a sua atenção a todo o espaço do seu corpo, principalmente zonas que normalmente a sua atenção não abrange (zona traseira do corpo, costas, etc.)
2. Procure alguma imagem do tipo reptiliano.
3. Dê um fator-R que o detetou e envie-o para o universo dele.
4. Faça isto regularmente sempre que sentir os sintomas da presença deles:  
    Emoções negativas,  
    Desejos de práticas aberradas ou drogas, etc.
5. Se houver dificuldade em ele partir, trate-o como um BT numa Plug pois estará a ser mantido aí por um segurador.
6. Todos os passos B/CB



20.03.2000

## VÓRTICES

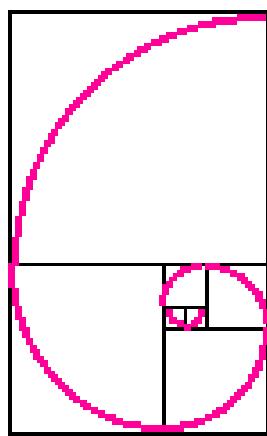
### Resultado das Investigações

Os problemas que um OT encontra relacionados com condições indesejáveis do corpo (incluindo o envelhecimento) são ainda maiores do que se podia esperar de alguém acima de Clear, considerando o que LRH escreveu em DMSMH<sup>34</sup>. Mas ter aclarado o PC (o CVP) e elevá-lo até OT não resolve todos os problemas que o corpo em si mesmo tem.

Depois de ter tratado do painel de controlo e limpo os esporos do corpo, o que produz algumas melhorias, a pessoa ainda se depara com um fenómeno de montanha-russa na org corpo e surge uma aparência de “não-mudança” (como mencionado acima em 8-80).

A razão para isto é vórtices de potencial magnético, elétrico e eletromagnético potencial.

Quando uma onda eletromagnética longitudinal na banda ELF (Extremely Low Frequency: Frequência Extremamente Baixa) (uma onda escalar<sup>35</sup>) atinge o corpo, ela pode (dependendo da frequência) criar um vórtice.



O que acontece é: a onda escalar atinge um campo magnético do corpo, que pode ser qualquer coisa desde todo o campo do corpo, passando pelo campo de uma parte do corpo, por aí fora até ao campo de uma célula ou mesmo de uma molécula. Áreas do corpo que contêm quantidades de líquido mais altas que a média, (líquidos significa tanto água como gordura) são particularmente suscetíveis, gordura mais que a água<sup>36</sup>. O impacto cria um movimento rotativo que começa a formar um vórtice. Este vórtice corre de fora para dentro como uma espiral decrescente. Uma vez instalada uma tal espiral, ela continua a “chupar” energia, cada vez mais rápido, até alcançar uma densidade tão alta que parece ficar sem nenhum movimento, sem tempo e sem espaço<sup>37</sup>.

<sup>34</sup> "Dianética, Ciência Moderna da Saúde Mental

<sup>35</sup> Que não tem direção, apenas grandeza. Contrariamente à vectorial que, além de grandeza, tem direção de igual importância

<sup>36</sup> As substâncias mais eletrolíticas estão na água, o menor impacto pode ser criado, porque os vórtices precisam de campo magnético para se formar, e quanto mais condutibilidade houver num líquido, menor a probabilidade de um campo se formar.

<sup>37</sup> A fórmula para o aumento no potencial e densidade pode ser encontrada nos chamados números Fibonacci (também conhecido por Leonardo de Pisa). Os primeiros onze números-Fibonacci são: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55. A figura acima é o desenho geométrico desses números.



Depois de algum tempo (que pode ser qualquer coisa entre alguns segundos e a duração de vida do corpo) quebra-se e liberta a energia sugada, que às vezes cria uma sensação morna ou quente<sup>38</sup>.

As mais interessantes propriedades de uma onda escalar são que elas

1. Podem viajar mais rápido que a velocidade da luz
2. Podem transportar conceitos ou imagens

Como vivemos com os nossos corpos continuamente num meio que está cheio de toda a espécie de ondas eletromagnéticas, não faz diferença que, enquanto theta, não sejamos mais atingidos por tais ondas depois de OT16. É o corpo que está a ser bombardeado por elas, quer pela poluição eletromagnética ou intencionalmente<sup>39</sup>. E o facto é que realmente não conseguimos sentir, ouvir, ver, i.e., captar estas ondas, não significa que elas não estejam a ser captadas pelo corpo.

A segunda fonte para este fenómeno é o próprio painel de controlo, o qual pode ser atingido por ondas escalares e depois dar ao corpo dados errados ou nenhuns dados.

Portanto é o corpo que fomenta estes vórtices, incluindo os conceitos e imagens inerentes, mas é apenas o OT que trata disto.

### **Tratamento**

Para tratar os vórtices, temos de ter em mente os princípios mencionados acima de aceleração e densificação do campo magnético que está a ser atingido por uma onda escalar.

Na qualidade de OT qualquer um pode usar o vetor existente pondo o (novo) impulso, ou melhor ainda o conceito, sobre o vórtice existente, o que irá reverter a espiral assim como o fluxo.

É muito importante usar energia-theta realmente leve e suave ao usar tal impulso, porque o próprio vórtice provocará o aumento em velocidade e potência. Se derem o impulso demasiado forte, terá um efeito contraproducente e o vórtice irá contrair e ficar ainda mais denso.

O tratamento deve ser feito por ordem de grandeza de interferência, i.e., primeiro os maiores vórtices ou os com os efeitos mais devastadores.

### **Parte 1**

Na primeira parte tratam-se todos esses vórtices, os que podem ser facilmente captados quer como vórtices reais ou, se mais velhos, como campos de energia extremamente densos dentro do corpo ou à sua volta. Tudo o que há a fazer é dar para o vórtice o conceito de Inversão-do-Fluxo junto com os comandos-MOCO.

Sequência:

1. Qualquer vórtice no painel de controlo.
2. Vórtice (s) no campo magnético de todo o corpo
3. Vórtice (s) nos campos magnéticos das partes do corpo
4. Vórtice (s) nos campos magnéticos dos órgãos / sistema (como a circulação sanguínea)
5. Vórtice (s) nos campos magnéticas das células do corpo

<sup>38</sup> Se tal libertação de energia não acontecer “naturalmente” depois de alcançada a densidade final, mas é desencadeada numa escala mais vasta por fontes externas, como por exemplo pela niacina, ocorre um rubor quente.

<sup>39</sup> Uma máquina para criar tais imagens é o infame „Tepafone“ . (ver “Manual para Autodefesa Mental”)



## 6. Vórtice (s) nos campos magnéticos das moléculas do corpo

### Parte 2

Na segunda parte tratamos daqueles vórtices que não podem ser captados como tal, mas campos dentro e fora do corpo. Estes vórtices alcançaram a densidade máxima, i.e., Matéria ou a aparência de Estático. Aqueles que “são” Matéria, normalmente vão dar um elemento ou uma substância como sua valência, e aqueles que “são” Estáticos estarão numa valência de um conceito. As duas variedades dramatizam “ser objetos”. Têm de ser tratadas com PrPr2 ou, se de todo não responderem, com PrPr 4,5,6, usando a mesma sequência que na parte 1.

Doro

20.3.2000



## 5- ANEXO 1

### MANUAL DE AUTODEFESA MENTAL

#### PREFÁCIO

em primeiro lugar olhe para si mesmo, para o seu subconsciente e para o seu corpo e veja se tudo está bem antes de assumir que está a haver um ataque psíquico.

Ataques psíquicos estão a ter lugar todos os dias em todo o mundo. Estão a ser levados a cabo por pessoas, por seres desencarnados, por aparelhos ou por uma combinação de ambos.

#### QUE APARÊNCIA TÊM TAIS ATAQUES?

Geralmente o atacante é invisível e tentará impedir que a sua identidade seja conhecida. É-lhe muito difícil conseguir isto visto um ataque psíquico só ser possível se houver uma relação pessoal ou uma linha de comunicação entre o atacante e a vítima. Que aparência pode ter essa linha? Tomemos um ataque direto de uma pessoa a outra. Neste caso o atacante tem de conhecer muito bem a sua vítima. Mas visto que também é conhecido da sua vítima, tem de proceder muito cautelosamente de modo a não ser notado por ela.

Vejamos um exemplo: Se tiver que pensar muitas vezes na sua "horrível sogra", talvez também esteja a suspeitar que ela tenha algumas capacidades mentais pouco usuais. Se de cada vez que tem dor de estômago tem de pensar nela, mais cedo ou mais tarde irá descobrir que esta senhora pode estar a fazer alguma coisa que está continuamente a produzir esta situação. Isto significa que o ataque irá ser descoberto.

Assim, o atacante tentará sempre infiltrar-se no subconsciente da sua vítima. A melhor forma de o fazer é evocar certas emoções dentro da vítima tais como me-

do, desgosto, raiva, apatia, etc., que reduzem a vigilância da pessoa. A seguir, através de sugestão telepática, consegue fazer chegar as suas insinuações às quais, quando feitas ao mesmo nível emocional, serão aceites pela vítima como sendo os seus próprios pensamentos.

Se o atacante se encontrar com uma pessoa que esteja conscientemente em controlo do seu próprio subconsciente devido a treino psíquico, então não terá uma tal chance. Terá então de usar outros meios. Estes consistem em ataques diretos ao corpo da vítima, embora através de meios psíquicos.

Um adepto treinado consegue construir um campo mental no corpo da sua vítima que é perturbador ou bloqueia o fluxo elétrico do corpo ou o seu campo magnético, perturbando assim o equilíbrio do corpo. Trata-se de um meio comum para efetuar um ataque ao plexo solar. Um tal ataque tem como resultado perca de energia, uma sensação de estar sempre cansado e deficiente ou mesmo uma dor de estômago. No caso de um ataque à cabeça e pescoço, pode provocar enxaqueca ou pelo menos uma forte dor de cabeça. Até os ataques de coração podem ser provocados pelo uso de energia psíquica. Quando a vítima está deste modo preocupada com o corpo, o atacante tentará manter de novo a pessoa sob o seu controlo através de telepatia.

Da mesma forma isto aplica-se aos ataques por seres desencarnados, também chamados fantasmas. Aqueles que pensam que isto são charlatanices, deveriam familiarizar-se com o trabalho de investigação feito por cientistas famosos em grandes universidades. Seres desencarnados podem causar bastante mal e más condições tal como os outros atacantes. Contudo, é muito mais difícil identificá-los. Se um tal ser for particularmente poderoso, pode até haver manifestações materiais tal como efeitos Poltergeist.



No caso de ataques mecânicos o atacante está a explorar, por exemplo, o conhecimento da sua vítima em relação às ligações políticas e económicas como as suas fontes de informação tais como jornais e transmissões de rádio e televisão em termos das suas linhas de comunicação.

Por exemplo, os meios de comunicação social estão a falar sobre as mudanças planeadas na legislação que irão restringir os direitos fundamentais dos cidadãos. As pessoas ficam perturbadas. Um político que seja geralmente popular surge e faz um discurso pedindo às pessoas para serem razoáveis. Ao mesmo tempo o governo varre todo o país através da rádio por meio de sugestão telepática para PERMANECEREM CALMOS... PERMANEÇAM CALMOS... E quase ninguém notará que não se tratou só do apelo daquele político em si mesmo que impediu os cidadãos de protestarem.

## DESCUBRA O TIPO DE ATAQUE.

### I. Ataques por Outros Seres

#### 1. Ataques Diretos.

Um ataque direto é dirigido diretamente à consciência ou subconsciente. A vítima sente-se de mau humor, tem dificuldades em concentrar-se, é extremamente sensível a críticas, está a manifestar subidas e descidas emocionais invulgares e é mais propensa a acidentes do que normalmente. Se o ataque for bem-sucedido, esta pessoa fará coisas que não estão alinhadas com a sua personalidade. Parece estar numa confusão total. A pessoa adocerá muitas vezes e, nalguns casos, morrerá.

#### 2. Ataques à Consciência e ao Subconsciente.

Neste caso existe o fenómeno da pessoa atacada ter a sensação do seu subconsciente estar a falar com ele, a dar-lhe ordens ou está a ouvir vozes na cabeça. A

altura do dia mais apropriada para tais ataques é o tempo de transição entre estar acordado e a dormir. Uma das táticas malévolas muitas vezes usada é fazer surgir pesadelos seguidos da sugestão telepática durante a fase do despertar. Neste caso, a vítima acorda sentindo-se "como que esmagada" e tem a sensação de "não ser ela própria" e corre o risco de causar acidentes e fazer coisas que normalmente nunca faria.

#### 3. Ataques ao Corpo.

Neste caso o atacante está a empregar campos de energia para infligir estragos à saúde da vítima. As doenças assim produzidas são quase sem exceção classificadas como psicossomáticas pela medicina ortodoxa. Em princípio isto é correto visto serem ocasionadas por um ataque psíquico. Os efeitos, contudo, são muito tangíveis. Estes ataques são principalmente dirigidos ao sistema nervoso central. Deste modo podem, por exemplo, produzir ciática, herpes, enxaqueca, gastrite, etc. No caso de um ataque ao sistema de controlo vegetativo do corpo, as manifestações resultantes podem ser várias formas de paralisia, ataques cardíacos, asma e coisas semelhantes. Não pode ser posto completamente de lado que até o reumatismo e o cancro possam ser desenvolvidos deste modo.

#### 4. Ataques Indiretos.

Um ataque indireto pode ter lugar de duas formas diferentes e é usado sempre que a vítima tenha grandes capacidades psíquicas e que haja o risco de descoberta ou de vingança, ou quando a vítima não seja pessoalmente conhecida do atacante. Se o atacante tiver medo de ser reconhecido pela vítima, usará por vezes o seu poder por via de outra pessoa de modo a fazer com que essa outra pessoa ataque a vítima selecionada pelas insinuações do atacante. Esta forma também é usada quando o atacante não tem qualquer ligação pessoal com a vítima. Procurará então uma personalidade fraca, fácil de controlar



que seja conhecida da vítima e que não lhe levante suspeitas.

Existe outro tipo de ataque altamente subtil e pérfilo. Trata-se de ferir um membro da família ou um amigo chegado da vítima de modo a desgastá-la indiretamente em tal grau que as suas percepções mentais sejam severamente bloqueadas e o ataque direto pode então proceder sem obstáculos.

Um exemplo: 'A' vai ser neutralizado por 'F'. F ataca então a mulher de A que começa a ter depressões. A atenção de A fica tão fixa na sua mulher que F é agora capaz de se introduzir sorrateiramente no subconsciente de A.

Outro exemplo: Devido aos ataques lançados por F, a mulher de A cai doente com ciática de tal forma que ela já não se consegue mover da cama. Assim A tem de olhar pelas crianças e fazer as lides domésticas para além do seu trabalho normal. Ele já não tem qualquer tempo para pensar nem analisar e está tão preocupado com a família e consigo mesmo que já não é um risco para F. Se isto não chegar, as chances de F se introduzir sorrateiramente no subconsciente de A são, pelo menos muito melhores.

## II. Ataques por meio de máquinas.

Como se reconhece um ataque mecânico?

Os primeiros sintomas são iguais aos já descritos na parte I. A única diferença é que não se consegue detetar a sua fonte. Se não for capaz, nem que durasse toda a vida, de descobrir qualquer pessoa por detrás do ataque, então deve provar de aparelhos mecânicos.

Que tipo de equipamento é este que pode ser usado com este objetivo e como funciona?

### 1. LIDA

Trata-se de uma máquina Soviética para controlar pessoas através da dor. As par-

tes componentes da dor são calor, frio e eletricidade.

Esta máquina consegue, a grandes distâncias, fazer com que a mente humana sinta um ou todos os três componentes da dor.

### 2. TEPAFONE.

O Tepafone é um gerador de ondas de alta frequência que influenciam a aura de um ser humano. Este equipamento foi desenvolvido em 1956. É portátil e tem um alcance de 50 a 100 metros. O operador da máquina dirige-a para a vítima pondo uma fotografia dela na unidade central do transmissor, junto com uma descrição dos resultados desejados. Deste modo são produzidas imagens mentais no receptor involuntário que o fazem executar certas ações.

Exemplo: O alvo (vítima) conduz o seu carro todos os dias ao longo da mesma autoestrada. No cimo de uma ponte por baixo da qual ele tem de passar, uma carinha de entregas está estacionada, contendo um Tepafone escondido. Este Tepafone está a enviar à pessoa a imagem de um carro parado atravessado a meio da estrada, não deixando senão a berma lateral para passar e está imediatamente em frente do carro da vítima que se aproxima.

No último segundo dá uma guinada ao volante e embate no carro que circula à sua direita. Como é que a vítima, se ainda conseguir falar, vai tentar explicar à polícia como e porque é que o acidente teve lugar! (Esta variedade de ataque mental é particularmente popular entre as personalidades "desagradáveis" na área do grande Los Angeles.)

O Tepafone também pode ser usado para sugestões de efeito hipnótico.

### 3. TELEPATIZADOR de ECKHOFF

Funciona do mesmo modo que o Tepafone, mas não tão forçadamente com imagens e sugestões. Em vez disso é mais subtil influenciando a aura de uma pessoa e alimentando conceitos e decisões. Este



Este tipo de máquinas não tem necessariamente de ser dirigido a pessoas individualmente, mas pode ser usado em geral a fim de se impor sobre grandes multidões e a grandes distâncias. É baseada numa patente de Nicola Tesla. As suas formas de aplicações são quase ilimitadas e provas da sua eficiência durante eleições e psicose de massas já foram reunidas.

#### 4. GERADOR de FLUXO de ALTA - FREQUÊNCIA.

Esta máquina tem estado em funcionamento desde 1971 (baseada também numa das patentes de Tesla) e pode amplificar e focar o sinal em tal grau que este pode ser enviado via satélite e, portanto, à distância.

É principalmente usado para "cobrir" com certas emoções toda uma área geográfica como por exemplo, com medo, apatia, etc., muitas vezes com comandos simples tal como "estejam calmos... calmos... calmos...", "vota em XYZ... vota em XYZ... vota em XYZ..." ou "os Comunistas não são assim tão maus realmente..." Não existem limites para o seu modo de operação.

#### 5. GERADORES ELF.

Estes geradores estão a ser usados quer nos estados do bloco de Leste quer no Ocidente.

ELF quer dizer Extremamente Baixa (Low) Frequência e compreende a gama de 1 a 100 Hertz (ciclos por segundo). Esta é também a banda da telepatia. Se um transmissor ELF estiver a enviar campos na gama dos 6,67 Hertz e abaixo disso, produzirá nas pessoas a ele sujeitas confusão, medo, depressão, tensão, náuseas, tempos de reação maiores, efeitos de dessincronizarão em electro encefalogramas e outras perturbações vegetativas. Estas transmissões ELF têm uma gama infinda de propagação e podem ser "vendidas à população" do modo mais conveniente visto poderem ser enviadas indiscernivelmente em qualquer altura junto

com outros sinais tal como televisão, rádio, telefone ou mesmo na corrente elétrica das casas.

No caso da televisão funciona particularmente bem, visto que os sinais ELF estão a introduzir-se via a retina e o cérebro, diretamente no sistema nervoso central onde, dependendo da constituição física, despoletarão após algum tempo várias reações psicofísicas que nunca serão, é claro, relacionadas com a sua verdadeira origem, dada a forma indistinguível como foram geradas.

Visto que o próprio cérebro humano está a produzir oscilações magnéticas, a gama de 10 Hz e acima é usada para se sobrepor e bloquear estas oscilações, tendo como resultado que as sugestões e comandos dados pelas máquinas atrás descritas possam penetrar sem impedimentos.

#### 6. FOTÕES ULTRAVIOLETAS

Neste caso a informação é transmitida diretamente às células do corpo humano. Ela estimula as células a fazerem certas ações como, por exemplo, crescimento incontrolado (produzindo tumores), procriação de vírus e de bactérias no corpo (doenças infeciosas) ou morte de células (deficiência de imunidade). Estes Fotões UV, tal como as ondas ELF, também "vijam" nas linhas de comunicação tais como o telefone, televisão, etc.

#### QUEM?

Quem está a empregar tais métodos de guerra psíquica?

Todos os serviços secretos neste planeta, quase todos os militares, a maior parte dos governos, os psiquiatras, bruxos, ocultistas, algumas seitas e os assim chamados "padres", alguns mesmo do tipo "ativamente-passivos" como os quase 1000 membros da seita de Jim Jones que cometem o seu espantoso suicídio em Jonestown na Guiana.



## Qui bono?

Ajuda os políticos a serem reeleitos quando, durante as semanas que antecedem o dia das eleições, sugere aos eleitores em quem devem votar.

Os ditadores e outros jogadores do poder sem escrúulos, livram-se dos seus adversários sem grande agitação, podem manter a população "calma e contente", podem provocar ou terminar revoluções a seu bel prazer. As tendências do mercado de ações podem ser manipuladas do mesmo modo que as da moda e os opositores políticos.

Doenças podem ser provocadas para distrair uma população ou, no caso de guerra, para dizimar uma nação inteira. Visto estas armas serem invisíveis e exatas também se podem, é claro, ver livres de inimigos e indivíduos indesejáveis.

Em aglomerados urbanos tal como no Rhein-Main ou no distrito de Ruhr, descobriu-se que a meio de 1982, haviam sido usadas máquinas pouco antes do dia de renovação dos contratos<sup>40</sup> (quarter day), para provocar nas gentes o receio pela sua subsistência. De cada vez, duas semanas antes da data, houve uma onda de rumores sobre a intenção de se fecharem fábricas que se parecia muito com psicose de massas. Estes transmissores foram localizados na proximidade dos principais bancos e antenas de TV. (Ver também o capítulo seguinte sob prevenção mecânica.)

## PROTEÇÃO

Como é que se pode proteger disto?

Não tome nada que possa reduzir o seu nível de consciência de percepções, incluindo drogas, psico-fármacos, grandes quantidades de álcool, autossugestões, hipnose ou muitos medicamentos.

Aumente as suas capacidades de percepção através de dormir o suficiente, comer

<sup>40</sup> Tradicionalmente no Reino Unido e Irlanda, as quatro datas em cada ano em que os empregados eram contratados, os períodos escolares se iniciavam e as rendas eram pagas. Eram próximo dos solstícios e equinócios.

uma alimentação saudável e correta e fazendo exercício suficiente.

Use o seu bom senso se algo que estiver prestes a fazer parecer estranho ou o estiver a levar pelo caminho errado. Verifique se a ideia é realmente sua.

Não brinque com assuntos ocultos, espirituistas ou esotéricos. Os seres desencarnados são atraídos por tais pessoas ou são mesmo chamados e, se um desses seres for mesmo malévolos, será muito difícil livrar-se dele, para além do mal mental e físico que pode causar.

**IMPORTANTE:** Estes ataques só são realmente perigosos se a vítima não souber da sua existência ou não estiver disposta a aceitar o facto de que eles existem. Quando compreender que tais ataques podem ter lugar, a pessoa que os está a fazer terá de esperar a sua descoberta e, daí em diante, coibir-se-á mais.

O que pode fazer quando deteta um ataque?

1. Trata-se de um ataque à sua consciência.

- a) Descubra quem está a fazer o ataque.
- b) Indique ao atacante (enviando-lhe o pensamento) que descobriu quem ele é.
- c) Envie diretamente para o atacante o que ele lhe estava a enviar a si.

2. O ataque é ao subconsciente.

Neste caso haverá principalmente emoções negativas que indicam o ataque ou sonhos estranhamente claros que lhe sugerem certas reações em si.

Proceda como em 1.

É de referir aqui que alguns atacantes que têm uma compreensão sobre o ocultismo e Magia Negra, também gostam de fazer o seguinte: Se a vítima tem na sua posse um objeto que seja propriedade do atacante ou lhe tenha por ele sido dado, então o atacante pode "colar" o seu "apelo" ou a sua sugestão a este objeto de modo a quando se procura a fonte de ataques, este objeto surge uma e outra vez em vez



do atacante. Neste caso descubra de onde provém o objeto e proceda para com o seu dono como em 1.

### 3. O corpo está a ser atacado

a) Proceda como em 1.

Se isto não resolver o assunto:

b) Toma um banho quente e a seguir um duche frio.

c) Afaste-se do local onde o ataque teve lugar.

d) Veja a).

### O que fazer no caso de um ataque mecânico?

Quando detetar que o ataque não tem um "remetente" identificável, então estão a lidar com um ataque mecânico. Neste caso poderá fazer o seguinte:

a) Descubra a direção de onde provém o ataque.

b) Apanhe o que lhe foi enviado e envie-o de volta com o dobro da velocidade na direção de onde proveio. Deverá ter a sensação de algo a explodir no outro extremo. Poderá suceder ver subitamente lá a sua imagem. Isto significa que o remetente o estava a visar a si pessoalmente e a trabalhar com a sua fotografia. O ataque cessará instantaneamente visto que a máquina precisa de ser controlada por um operador e a pessoa que se estava a prestar a isso receberá agora ele próprio o que lhe estava a enviar a si de um modo amplificado, o que é extremamente desconfortável.

Se a máquina usada for uma das mencionadas atrás que funcionam à distância, verificará que não sentirá a pequena explosão. As "mensagens", contudo, desaparecerão.

## PREVENÇÃO

### 1. Medidas de Prevenção Mental.

Existe um exercício simples que o ajudará a obter algo semelhante ao seu escudo protetor.

Sente-se numa cadeira no meio da sala. De relance, olhe para trás para os dois cantos superiores da sala, o da direita e o da esquerda. Agora feche os olhos. Visualize a imagem dos dois cantos superiores atrás de si e "mantenha-os ali" (mentalmente) tanto tempo quanto puder, sem lá meter quaisquer outros pensamentos ou imagens.

De inicio, isto pode requerer algum esforço, mas se o exercitar um pouco todos os dias, rapidamente o conseguirá fazer durante dez minutos.

### Para que serve isto?

Cada pessoa consegue preencher ou "possuir" uma certa quantidade de espaço. Este espaço pode ser tão pequeno que não se consegue "ver um palmo à frente do nariz" ou pode ser tão amplo que se tem a sensação de ser capaz de abranger todo o universo.

"Manter os cantos" ajudá-lo-á a ampliar o seu espaço e a mantê-lo assim.

Se visualizar o seu espaço como uma esfera em cujo centro está o seu corpo, poderá fazer as paredes da esfera serem impenetráveis a ataques quer de indivíduos quer de máquinas tendo a firme intenção de que nada deste tipo a poderá penetrar. Isto manterá de fora pelo menos parte destes ataques.

Outra medida preventiva é treinar sistematicamente as capacidades telepáticas inerentes a todo o ser humano. Um telepata treinado consegue reconhecer e bloquear qualquer ataque à consciência e mesmo ao subconsciente bem como ataques emocionais. Consegue também sentir os ataques que não são dirigidos a uma pessoa específica e que são enviados com um certo grau de dissipação e poderá avisar os outros. Já existem cursos que estão a ser dados e parece que na verdade ajudam a desenvolver uma efetiva capacidade de reconhecimento e de defesa.

Pode também arranjar literatura numa livraria no departamento sobre o esotérico, onde encontrará a velha fórmula mágica



ca para afastar maus espíritos, maus olhados e outros seres desagradáveis, visto que os atacantes usam também magia muitas vezes.

Entre os ataques com técnicas mágicas existe, por exemplo, o Vudu, que consiste em usar bonecos que foram batizados com o nome da vítima e que são atravessados com agulhas fazendo com que ela sinta dor nesses pontos. É interessante notar que a investigação do fenômeno vudu resultou na construção das máquinas de Fotões UV.

Outra técnica consiste em "sugar a energia-vital". Trata-se de um processo através do qual o campo elétrico do corpo, a aura, é descarregada por meio de rituais mágicos e canalizada para o atacante. Este tipo de "vampirismo psíquico" deixa a vítima num estado de completa exaustão que pode por vezes durar semanas.

## 2. Prevenção Mecânica.

Uma certa proteção também é dada por tudo aquilo que também protege contra a radiação terrestre ou que a indica. Estes instrumentos detetam zonas geopatogénicas de interferência e/ou eliminam tais fatores de interferência. Um dos instrumentos deste tipo mais eficientes é uma pequena unidade que envia impulsos que estabelecem o campo magnético. Pode ser transportado no corpo. Utiliza uma banda magnética programada para quaisquer fatores possíveis de ataque. Este aparelho é muito conveniente como escudo protetor quando se viaja. Se quiser proteger toda a casa ou a propriedade, terá de lhe arranjar um amplificador. (Encontrará no final deste fascículo as instruções para construir um visto que estes amplificadores não são ainda, claro, fabricados industrialmente.)

## EPÍLOGO

Estão a ter lugar ataques e uma guerra a nível psíquico. Hoje e aqui na Terra. Ataques psíquicos têm sido usados em todos os tempos. Muito raramente foram os culpados descobertos e, no entanto, milhares de inocentes foram executados, ridicularizados dr06\_ot24\_pack\_pt.doc

zados e internados. Neste contexto não é senão necessário ver a caça às bruxas que hoje em dia é mostrada ao público nos jornais sensacionalistas ou acontece ocultamente nas prisões ou instituições psiquiátricas. Só o que se lhes chama hoje é que é diferente.

Enquanto estes ataques tiverem origem em indivíduos confusos, não são mais que triviais. Quando, contudo, são apoiados por intenções malévolas, estamos a enfrentar algo mais severo.

Mas quando estes ataques estão a ser conduzidos como um meio de guerra alternativo com a aprovação dos governos, são um ataque aos direitos fundamentais e à dignidade da humanidade que não pode ser tolerado. O barulho feito à volta das conferências sobre desarmamento e proibição de todas as armas A-, B- e C-, não é mais do que propaganda em face dos povos da Terra. Qual é o bem de evitar o risco de guerra física quando, ao mesmo tempo, somos transformados em trabalhadores robots que podem ser manipulados carregando num botão?

Contudo, antes de transformarmos os governos num monte de ruínas, devemos examinar muito bem se os que nos governam não serão talvez eles próprios mamonetas sem vontade própria que funcionam de acordo com os cordões de um grupo de poder que comanda por controlo psíquico. Neste momento, a única chance de sobrevivência é familiarizarmo-nos com os meios de autodefesa mental e fazermos o possível por as informações serem rápida e amplamente conhecidas. Usando sempre que possível a ajuda de movimentos cívicos e outros, devemos tentar ter algo a dizer da legislação que proíba o uso de armas psíquicas.

Todos teremos de fazer algo para que possa existir uma NOVA CIVILIZAÇÃO na qual seja impossível condicionar o homem através de implantação mental tal como um cão de Pavlov. Esta é a única chance do homem para um futuro de PAZ e LIBERDADE.



## 6- ANEXO 2

### LISTA - 1 - C

(Cancela as Listas L1 anteriores  
tais como o B700808)

Usada pelos auditores, em sessão, quando uma perturbação ocorre ou conforme ordenado pelo C/S/.

Maneja pcs com Quebras de ARC, tristes, desesperados ou que fazem natter.

As perguntas podem ou não ser prefaciadas com "Recentemente", "Nesta vida", "Na banda inteira".

NÃO A USES EM TA ALTO, PARA FAZÊ-LO BAIXAR. USA UMA LISTA DE TA ALTO-BAIXO.

APANHA TODOS OS ITENS COM LEITURA OU AS RESPOSTAS VOLUNTARIADAS, Anterior Semelhante até F/N à medida que ocorrem.

1. Houve um erro de listagem?  
(Se tiver leitura, mude para L4B imediatamente.) \_\_\_\_\_
2. Um withhold foi falhado (missed)? \_\_\_\_\_
3. Alguma emoção foi rejeitada? \_\_\_\_\_
4. Alguma afinidade foi rejeitada? \_\_\_\_\_
5. Uma realidade foi recusada? \_\_\_\_\_
6. Uma comunicação foi cortada? \_\_\_\_\_
7. Uma comunicação foi ignorada? \_\_\_\_\_
8. Uma emoção rejeitada anterior foi restimulada? \_\_\_\_\_
9. Uma afinidade rejeitada anterior foi restimulada? \_\_\_\_\_
10. Uma realidade recusada anterior foi restimulada? \_\_\_\_\_
11. Uma comunicação ignorada anterior foi restimulada? \_\_\_\_\_
12. Alguma coisa foi mal-entendida? \_\_\_\_\_
13. Alguém foi mal-entendido? \_\_\_\_\_
14. Um mal-entendido anterior foi restimulado? \_\_\_\_\_
15. Alguns dados foram confusos? \_\_\_\_\_
16. Houve um comando que não comprehendeste? \_\_\_\_\_
17. Houve alguma palavra da qual não sabias o significado? \_\_\_\_\_
18. Houve alguma situação que não entendeste? \_\_\_\_\_
19. Houve um problema? \_\_\_\_\_
20. Foi dada uma razão errada para uma perturbação? \_\_\_\_\_
21. Um incidente semelhante ocorreu anteriormente? \_\_\_\_\_
22. Alguma coisa foi feita diferente do que tinha sido dito? \_\_\_\_\_



23. Um objetivo foi frustrado? \_\_\_\_\_
24. Alguma ajuda foi rejeitada? \_\_\_\_\_
25. Uma decisão foi tomada? \_\_\_\_\_
26. Um engrama foi restimulado? \_\_\_\_\_
27. Um incidente anterior foi restimulado? \_\_\_\_\_
28. Houve uma mudança súbita da atenção? \_\_\_\_\_
29. Alguma coisa te sobressaltou? \_\_\_\_\_
30. Uma percepção foi impedida? \_\_\_\_\_
31. Uma boa vontade não foi reconhecida? \_\_\_\_\_
32. Não houve audição? \_\_\_\_\_
33. Ficaste Exterior? \_\_\_\_\_
34. Ações foram interrompidas? \_\_\_\_\_
35. Ações continuaram por tempo demais? \_\_\_\_\_
36. Dados foram invalidados? \_\_\_\_\_
37. Alguém avaliou? \_\_\_\_\_
38. Alguma coisa foi Overrun? \_\_\_\_\_
39. Uma ação foi desnecessária? \_\_\_\_\_



## 7- ANEXO 3

B780907R  
Rev. 21 Out. 78

(Este B cancela o B 8 Ago. 70 emissão II, MAIS SOBRE PREPCHECKS e o BTB 10 Bar 72RA, PREPCHECKS. O procedimento correcto para manejar uma quebra de ARC não descoberta durante um prepcheck está aqui incluído).

### **O PREPCHECK REPETITIVO MODERNO**

Desde os anos 60 que entre nós se faz prepcheck de várias formas e isto tem uma longa história que se encontra disponível nas fitas e volumes técnicos do Saint Hill Special Briefing Course.

A última forma de fazer um prepcheck, o prepcheck repetitivo, foi usada por muitos com muito bons resultados, durante já algum tempo. Trata-se de um processo simples e funcional que pode ser usado largamente.

Uma vez que, até agora, não houve qualquer boletim completo sobre o prepcheck repetitivo moderno, pensei que devia descrevê-lo e clarificá-lo para vós.

---

Existem 20 botões de prepcheck os quais são usados na seguinte ordem:

SUPRIMIDO  
AVALIADO  
INVALIDADO  
CUIDADOSO  
NÃO REVELADO  
NOT-ISADO  
SUGERIDO  
COMETIDO UM ERRO  
PROTESTADO  
ANSIOSO  
DECIDIDO  
AFASTADO  
ATINGIDO  
IGNORADO  
DECLARADO  
AJUDADO  
ALTERADO  
REVELADO  
AFIRMADO  
CONCORDADO

Virtualmente, qualquer assunto ou área carregada pode ter um prepcheck. Os botões são usados para extrair a carga do assunto.



Forma-se uma pergunta à volta de cada um dos botões e cada uma dessas perguntas é percorrida até F/N, Cog, VGIs. O botão é precedido do assunto ('ao ir para a escola', 'em audição', etc.) ou de um limitador de tempo ('desde Agosto último', 'desde a última sessão', etc.) Tanto pode ser usado o assunto como o limitador de tempo. O uso completo dos botões do prepcheck fará voar a carga do item.

A única ocasião em que o prepcheck não pode ser feito é em Dianética posto que esta acção baralha os engramas.

A pergunta tem que ser talhada para o botão e assim temos:

'(Assunto ou limitador de tempo) alguma coisa foi (botão)?' ou, '(Assunto ou limitador de tempo) alguma coisa em que tu (foste) (botão)?' ou, '(Assunto ou limitador de tempo) alguma coisa que tu (botão)?'

No caso do botão COMETIDO UM ERRO, o comando seria: '('Assunto ou limite de tempo) foi (botão)?'

## O PROCEDIMENTO

1. Se este é o primeiro prepcheck do pc e se não foi previamente aclarado, aclare completamente com o pc as definições dos botões do prepcheck, aclare as respectivas perguntas e leve-o através do procedimento para que ele compreenda como é que vai ser percorrido.
2. Aclare o assunto ou limite de tempo que vai usar.
3. Informe o pc que vai verificar no E-Metro a primeira pergunta. 'Em \_\_\_\_\_ alguma coisa foi suprimida?' (ou uma variação apropriada dependendo do limite de tempo ou assunto).  
Se a pergunta não ler instantaneamente, deixe-a e passe à próxima. Não percorra perguntas sem leitura, por isso não faz sentido ficar ali à espera que o pc comece a rebuscar uma resposta quando, antes de mais nada, o E-Metro mostra que não há carga.  
Se a pergunta ler, pegue logo nela e percorra-a repetitivamente até F/N, Cog, VGIs.
4. Verifique o próximo botão do Prepcheck. 'Em \_\_\_\_\_ alguma coisa foi avaliada? ' Se ler leve-a até F/N, Cog, VGIs conforme procedimento acima.
5. Maneje cada um dos botões do Prepcheck até atingir o EP de um grande ganho.

Nalguns casos pode ter que fazer o prepcheck em todos os botões antes do EP ser atingido, mas cuidado, reconheça o EP e nada de overrun.

Quando o pc fica sem respostas não é necessário voltar a verificar a pergunta. A pergunta já leu, por isso só tem de a percorrer repetitivamente até F/N, Cog, VGIs. Se o pc insistir que não tem mais resposta, pode ser que um rudimento fora ou outra situação requeira TR4, ou outro manejamento surgirá. Procure saber o que se passa e maneje. Não abandone simplesmente o botão do prepcheck porque ele agora não lê, mas leve-o até ao EP!

Quando um prepcheck descobre uma quebra de ARC maneja com ARCU, CDEINR, A/S até F/N. A quebra de ARC assim manejada é o EP para esse botão. Então continue para o próximo botão e verifique-o.

Os prepchecks são um método muito eficaz para libertar carga e trazer muito alívio. E são muito simples de fazer especialmente na sua forma mais moderna., por isso é só estudá-lo, exercitá-lo bem e fazê-lo ao pc. Obteremos assim bons resultados.

L. Ron Hubbard  
Fundador



## IMPRESSO PARA PREPCHECK

Item:

1      2      3      4      5

Em \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Houve alguma coisa que fosse <b>REPRIMIDA?</b>					
Houve alguma coisa que fosse <b>AVALIADA?</b>					
Houve alguma coisa que fosse <b>INVALIDADA?</b>					
Houve alguma coisa com que foste <b>CUIDADO-SO(a)?</b>					
Houve alguma coisa que não foi <b>REVELADA?</b>					
Houve alguma coisa que fosse <b>NOT-ISADA?</b>					
Houve alguma coisa que fosse <b>SUGERIDA?</b>					
Foi <b>COMETIDO UM ERRO?</b>					
Houve alguma coisa contra a qual se <b>PROTESTOU?</b>					
Houve alguma coisa sobre a qual estivesses <b>ANSIOSO(a)?</b>					
Houve alguma coisa que fosse <b>DECIDIDA?</b>					
Houve alguma coisa de que te tivesses <b>AFAS-TADO?</b>					
Houve alguma coisa que tivesse sido <b>ATINGIDA?</b>					
Houve alguma coisa que tivesse sido <b>IGNORADA?</b>					
Houve alguma coisa que fosse <b>DECLARADA?</b>					
Houve alguma coisa que fosse <b>AJUDADA?</b>					
Houve alguma coisa que fosse <b>ALTERADA?</b>					
Houve alguma coisa que fosse <b>REVELADA?</b>					
Houve alguma coisa que fosse <b>AFIRMADA?</b>					
Houve alguma coisa com a qual se <b>CONCOR-DOU?</b>					



## OT 23 - O GRAAL PARA ESTÁTICOS

### Resumo do Graal para Estáticos

O primeiro passo é aumentar o tamanho do seu "CASO" para incluir todos os jogos. O seu VP deverá estar totalmente resolvido no final de "Fac. Serviço para Fontes", e deve estar livre de qualquer embaraço com os RAGs. Você consegue encapsular - permear os Jogos sem receber mais "CASO" para si mesmo. Então, agora você é um Thetan-Fonte auditor. Sem "caso" no seu VP e sem "caso" no seu U1.

Teoricamente, você deveria ser capaz de exteriorizar o seu VP no U3 ou exteriorizar o seu U1 do U3. Mas ainda há um trabalho a fazer.

O U3 ainda está lá por causa dos U2s que não ouviram as notícias nem subiram na ponte. Então, vamos resolve-los de uma vez por todas.

Nestes Níveis vamos definitivamente abordar os terminais que ainda têm um fio condutor connosco.

O Tema destes Níveis são os Jogadores, Jogos e Objetivos.



OT 23

21/11/98

## **Graal para Estáticos OT 23**

### **1ª SESSÃO**

Faça um PERM - PEN (permear, penetrar) a todos os jogos, e detete:

- A. As ligações entrecruzadas organizadas dos VPs entre si. Elas aparecem como linhas e terminais negros, como uma teia de aranha ou como muitas teias de aranha. São como "plugs" do Caso SN (super NOTs ou Excalibur) mas presas pelos U2s que ainda "estão abaixo na ponte." (É só ENTHETA).
- B. Isso é o que se vai auditar. É aí que o seu TR0 começa a pegar as camadas adesivas inferiores das "plugs" U3. Durante a audição, elas podem chegar aos U2s (universos de outros PV), mas a maioria dos U2s estão totalmente interiorizados no U3. Portanto, é fácil.

Registe o que observou e entregue aos C/S



## OT 23

### 2ª SESSÃO

- 1) Faça uma lista do **tipo** de **JOGADORES** e jogadores **que Fracassaram** em jogos onde você era ou é o Mestre de Jogos e gostaria de ajudar. Procure-os em qualquer lugar e qualquer tempo da sua existência. Pergunte:

**Que os tipos de JOGADORES e Jogadores fracassados em jogos onde eu era um Mestre de Jogos, quero ajudar."**

- 2)
- 3) A partir desta lista obtenha o que tiver maiores leituras, mais interesse e VGIs. Altere-o, se necessário até obter um item que **resuma** todos e que tenha LFBD F/N.
- 4) Faça TR0 em todos os Jogos e Universos, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 5) Neste espaço de sessão coloque a questão:

**"Terminais LIGADOS a \_\_ (Item obtido em 2) \_\_ que FALHARAM?"**

A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:

"Not-is-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"

Se mesmo assim não der boas leituras, então NÃO SE OBTEVE O ITEM CORRETO!  
Volte ao passo 1 e obtenha o item CORRETO.

- 6) Em todos os terminais obtidos continue "dizendo": "OLÁ!" (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 7) **"Porque não querem audição?"** ou **"Porque não se querem libertar?"** (Procure leituras ou sensações. Um tagarelar de respostas telepáticas chegarão neste ponto – continue simplesmente a perguntar com TR 2 1/2 (meio acuso) até que acalme e tenha uma F/N "limpa", ou repita mas com uma intenção mais ampla através do espaço e do tempo até que a F/N esteja limpa).
- 8) **"Quebras de ARC?"**  
(Sensações, leituras, etc. Deixe a tagarelice abrandar e verifique:

"Quebras em,      A      Afinidade  
                        R      Realidade  
                        C      Comunicação  
                        U      Compreensão?"

Procure quebras de ARC. Se não houver nada, procure quebras de KRC (Conhecimento, Responsabilidade, Controlo, Poder), quebras de Theta (todas as de ARC e KRC) ou Quebras de Jogos (Liberdades, Barreiras, Objetivos, Jogos).

Depois de obter a carga correta, verifique as quebras como se segue:

"Foi (Item do assessment anterior),	<u>Conhecida?</u> (K) <u>Desconhecida?</u> "      (U)
"Foi <u>curiosidade</u> acerca de (Item do assessment anterior)?"      (C)	
"Foi (Item do assessment anterior),	<u>Desejada?</u> "      (D) <u>Forçada?</u> "      (E) <u>Inibida?</u> "      (I)
"Foi <u>Nenhuma</u> (Item do assessment anterior)?"      (N)	



Recusada?" (R)  
Falsa?" (F)

**Indique** a maior Leitura. (Pode começar a haver libertações neste passo, até mesmo libertações automáticas). Trate até F/N "limpa" ou E/S até F/N "limpa".

9) **"QUEBRAS DE ARC DE LD?"**

Desde quando, verifique como acima, indique a BPC, até F/N "limpa".

10) **"PTP?"**

Trate com itsa (o que é), itsa A/S até F/N limpa.

11) **"PTP DE LD?"**

Desde quando, indique BPC, trate com itsa, itsa A/S até F/N limpa.

Nota: F/N "Limpa" significa a F/N que não abranda nem para ao atravessar o mostrador pelo menos uma vez numa varredela de 1/3 ou 1/2 mostrador. Se abrandar ou parar isso quer dizer que a "maioria" dos terminais se aliviou da carga, mas há alguns que ainda não. Se emperrar, descobrirão que alguns estiveram a tentar resolver o rudimento de "LD" na Pergunta de rudimento. Indique que "qualquer (ruds) de LD será tratada a seguir" e a F/N ou o RUD "ficará limpo".

12) **"MWH? ou W/H?"**

Trate com itsa + sistema de M/withhold (quem quase descobriu, quando, o que fizeram que quase descobriram?) depois E/S até F/N limpa.

13) **"MWH ou W/H de LD?"**

Desde quando, indique BPC, trate com itsa + sistema W/H, E/S até F/N limpa.

14) **"Overt?"**

Obtenha o que é até F/N limpa ou E/S até F/N limpa.

15) **"Overt de LD?"**

Pode surgir sob a forma de overt "contínuo". Assim, se não tiver F/N limpa na resposta a "desde quando?", indique a BPC e, depois de o obter, percorra:

a. **"O que se está a tentar impedir?"** até F/N limpa.

(Nota: Pode ter de usar este processo "IMPEDIR" também no W/H ou no W/H de LD).

b. Se tiver de o percorrer uma segunda vez, use "OBTER":  
**"O que se está a tentar obter?"**

16) **"Invalidação?"**

Itsa, itsa A/S, PTS (se necessário) até F/N limpa.

17) **"Invalidação de LD?"**

Desde quando, indique a BPC, itsa, itsa A/S, PTS (se necessário) até F/N limpa.



Nota: A invalidação pode ser no Fluxo Zero (Auto invalidação). Qualquer destes ruds pode ser em qualquer fluxo.

Nota: Os fluxos são do ponto de vista dos terminais que estão a auditar, não "do ponto de vista do auditor". Se invalidou um deles será o F1 "dele".

18) **"Avaliação?"**

Itsa, itsa A/S até F/N limpa.

19) **"Avaliação de LD?"**

Desde quando, indique a BPC, itsa, itsa A/S até F/N limpa.

Nota: em todos os Ruds de LD, se a F/N não surgir no itsa, verifique se "realmente começou antes", antes de ir ao A/S.

Nota: como aqui você é o auditor OT, estes ruds não o incluem necessariamente a si. O seu ganho em sessão vem das suas COGNIÇÕES, de perceber a quem esteve ligado e de recuperar o KRC.

Nota: à medida que as libertações ocorrem em cada passo, pode ter de os ajudar intencionando: "Não vos estou a segurar."

20) **Passos de Blow:**

A. "Quem és?" para os que ainda não partiram. Este passo do processo de valência normalmente liberta mais umas centenas de todo o espaço e tempo se lhes continuar a perguntar. Até F/N limpa.

B. Dê as alternativas aos Mocos: "Voltem ao Vosso Momento de Criação,"  
"Libertem-se",  
"Aguardem num ponto estático (fora dos jogos) até se conseguirem decidir, ou  
"Continuem a ajudar".

C. Direitos de um theta: "Vocês têm o direito à vossa própria sanidade, ao vosso autodeterminismo, têm o direito de abandonar o jogo, e têm direito ao vosso poder de escolha

Ajude com "Eu não estou a segurar ninguém, ninguém o consegue fazer".

21) **Passos de Can't Blow:**

a. Fora de Valência? Isto é solicitar aqueles com Int Fora, presos a outro theta, outros na sua valência, etc. Tal como no Super NOTs:

"Procurem outros colados a vocês"  
"Procurem outros na vossa valência"  
"Alguém na minha valência?"

"Voltem à vossa própria valência" "Quem és?"

b. Incidentes em restimulação? Pode ser necessário manejar incidentes mútuos, etc.

c. Precisam de dados? Pode haver alguns que precisem de Orientação, um Novo Jogo, explicação dos Direitos de um theta ou um Novo Propósito.

d. Se necessário, volte a fazer os passos de Blow.



- 22) A F/N TA e a sensação de liberdade acerca de toda a área chegam quando os últimos ligados são libertados.
- 23) Você, como GM, pode ficar ali a cognitar, mas a F/N TA é o final "técnico" da sessão em todos aqueles que estiveram a ser aditados. Portanto, não tente "percorrer" nada mais para além da F/N TA. Claro que pode cognitar quanto quiser, e tal pode continuar depois de terminar a sessão técnica e tiver pousado as latas.
- 24) Faça o Relatório da Sessão e envie a Pasta para o C/S



## OT 23

### 3ª SESSÃO

- 1) Faça uma lista do tipo de **JOGOS** que quer ajudar, como Mestre de Jogos. Procure-os em qualquer lugar e qualquer tempo da sua existência. Procure também os **JOGOS** que **FALHARAM**. Pergunte:

**"Que os tipos de JOGOS e Jogos fracassados em que eu era um Mestre de Jogos, quero ajudar."**

- 2) A partir desta lista obtenha o que tiver maiores leituras, mais interesse e VGIs. Altere-o, se necessário até obter um item que **SUMARIZE** todos e que tenha LFBD F/N.
- 3) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 4) Neste espaço de sessão coloque a questão:

**"Terminais LIGADOS a \_\_\_(Item obtido em 2) \_\_\_ que FALHARAM?"**

A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:

"Not-is-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"

Se mesmo assim não der boas leituras, então NÃO SE OBTEVE O ITEM CORRETO!  
Volte ao passo 1 e obtenha o item CORRETO.

- 5) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 6) Faça os passos 6) a 23) da sessão anterior.



## OT 23

### 4<sup>a</sup> SESSÃO

- 1) Faça uma lista do tipo de **OBJETIVOS, PROPÓSITOS ou METAS** que, como Mestre de Jogos, quer ajudar,. Procure também OBJETIVOS, PROPÓSITOS ou METAS que **FALHARAM** e **EPs** não conseguidos nos jogos dos quais foi GM. Procure-os em qualquer lugar e qualquer tempo da sua existência como GM. Pergunte:

**"Que os tipos de METAS, OBJETIVOS, Metas fracassadas e EPs de Jogos não alcançados em Jogos onde eu era um Mestre de Jogos, quero ajudar."**

- 2) A partir desta lista obtenha o que tiver maiores leituras, mais interesse e VGIs. Altere-o, se necessário até obter um item que **SUMARIZE** todos e que tenha LFBD F/N.
- 3) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 4) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**"Terminais LIGADOS a \_\_\_(Item obtido em 2) \_\_\_ que FALHARAM?"**  
A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:  
"Not-is-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"  
Se mesmo assim não der boas leituras, então NÃO SE OBTEVE O ITEM CORRETO!  
Volte ao passo 1 e obtenha o item CORRETO.
- 5) Em todos os terminais obtidos continue "dizendo": "OLÁ!" (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 6) Faça os passos 6) a 23) da 2<sup>a</sup> sessão.

**FIM DO OT 23**



## OT 24 - O GRAAL PARA ESTÁTICOS

### OT 24 1<sup>a</sup> SESSÃO

- 1) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**“Terminais DESLIGADOS DE \_\_\_(Item obtido na 2<sup>a</sup> sessão de OT 23) \_\_\_ que FA-LHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) da 2<sup>a</sup> sessão.



## OT 24 2ª SESSÃO

- 1) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detecta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloca a questão:  
**“Terminais DESLIGADOS DE \_\_\_(Item obtido na 3ª sessão de OT 23) \_\_\_ que FA-LHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) da 2ª sessão.



## OT 24

### 3<sup>a</sup> SESSÃO

- 1) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**“Terminais DESLIGADOS DE \_\_\_(Item obtido na 4<sup>a</sup> sessão de OT 23) \_\_\_ que FA-LHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) da 2<sup>a</sup> sessão.

FIM DO OT 24



## OT 25 - O GRAAL PARA ESTÁTICOS

### 1<sup>a</sup> SESSÃO

- 1) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**“Terminais NÃO LIGADOS A \_\_\_(Item obtido na 2<sup>a</sup> sessão de OT 23) \_\_\_ que FALHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) da 2<sup>a</sup> sessão.



## OT 25

### 2ª SESSÃO

- 1) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**“Terminais NÃO LIGADOS A \_\_\_(Item obtido na 3ª sessão de OT 23) \_\_\_ que FALHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) da 2ª sessão.



## OT 25

### 3<sup>a</sup> SESSÃO

- 1) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**“Terminais NÃO LIGADOS A \_\_\_(Item obtido na 4<sup>a</sup> sessão de OT 23) \_\_\_ que FALHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) da 2<sup>a</sup> sessão.

**FIM DO GRAAL**