



**RD DE EXCALIBUR PARA MES-
TRE DE JOGOS**

DR OT 25



CONTEÚDO

OT 25 - Excalibur para Mestres de Jogos Checksheet	3
A NATUREZA DOS SERES	5
O CASO OT3 DE UM MESTRE DE JOGOS	8
A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS	10
INSTRUÇÕES PARA O EXCALIBUR PARA MESTRES DE JOGOS	13
ESCALA DA RESPONSABILIDADE & DE PAN DETERMINAÇÃO	18
MAIS DADOS SOBRE O EXCAL PARA MJ	19
C/S THETANS LOOP (laçada):	20
C/S EXCAL PARA MJ	22
RESUMO DO C/S EXCAL PARA MJs	23
RELATÓRIO SESSÃO	24
ATESTAÇÃO	25
DEFINIÇÕES PARA OS NÍVEIS DE OT	26



OT 25 - Excalibur para Mestres de Jogos Checksheet

Pré-requisitos: DR OT 24.

Os não profissionais necessitarão de um C/S Super Estático para os ajudar ao longo da parte solo deste curso.

Notas:

1. O Curso é estudado de acordo com a sequência da Lista de Controle e os processos feitos quando assinalados.
2. Este curso não contém todos os dados que existem sobre os níveis acima de Excalibur. Para mais dados sobre BSTs e LTA veja o Curso de C/S Super Estático.
3. Importante: Devido ao caráter conceptual dos dados deste curso, o estudante deve fazer demonstrações de todos os conceitos a fim de adicionar alguma “massa” bem como deve clarificar totalmente todas as palavras e símbolos encontrados. Não o fazer pode causar reações fisiológicas.
4. Se houver qualquer discrepância entre os C/Ss dados como ajuda e os materiais de DR, prevalecem estes materiais.

Suplementos: No ANEXO encontrará um glossário de todos os termos usados nos níveis de OT.

Use o Impresso do Relatório do Auditor em Anexo.

(I) O Caso OT3 do Mestre de Jogos

Estude, Demonstre e Clarifique todos os dados e depois faça a Audição.

Gal170524, A Natureza dos Seres

Demo Kit: A relação entre Fonte, Mestre de Jogos e Jogador

dr990908, O Caso OT3 de um MJ.

Audição: O C/S Anterior

1. Encontre os Clusters de CVPs
2. Quebre o composto de clusters encontrando o Inc. Mútuo
3. Limpe e liberte todos os CVPs abandonados
4. Procure outros Clusters de CVPs seus e, se encontrar, repita passos 3 e 4

Ateste conclusão do “OT3 para MJ



(II) Excalibur para Mestre de Jogos

Estude, Demonstre e Clarifique todos os dados e depois faça a Audição.

[HCOB 1.12.56, A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS](#)

[DR010715, Instruções para o Excalibur para MJ.](#)

Demo Kit: A teoria do Nível e os vários conceitos usados

[Escala de Pan determinação](#)

Demo Kit: Cada um dos níveis da Escala

[dr2001, Mais Dados sobre o Excal para MJ.](#)

[cbr880531, C/S para Thetans Loop.](#)

Demo Kit: Cada passo do C/S.

[fr070310, C/S do Excal para MJ.](#)

Audição: O Programa Completo do OT 26

**Envie um relatório completo sobre o Nível ao C/S e
obtenha o OK para Atestar.**

ATESTE O FIM DO OT 26 ([impresso de Atestação](#))



24 de maio de 2017
Mestres de Jogos+

A NATUREZA DOS SERES

Havendo algumas dúvidas sobre alguns termos usados ao longo da Ponte, cabe esclarecer os conceitos subjacentes a esses termos.

Fonte, Mestre de Jogos, tetano ou theta, theta, Ponto de Vista Central (CVP) etc., são alguns desses termos usados ao longo dos níveis.

Transcrevemos primeiro um texto onde, em termos não científicos, se descrevem muitos destes conceitos.

1. Princípios Filosóficos

Existe (existiu e existirá) uma consciência universal que abrange tudo o que fisicamente existe e o que não existe. Essa consciência é a criadora de tudo daquilo que, seguidamente, passa a percecionar. É consciente na medida em que perceciona e, para além disso, aquilo que perceciona passa a existir pois nada mais existe a não ser ela.

O símbolo mais correto para esta consciência é talvez a letra grega "Teta" (Θ) usada na antiguidade para designar a espiritualidade. Isto impede-nos de a identificarmos com quaisquer entidades como "Deus", "Alá", etc., nomes que a humanidade, na sua absoluta incapacidade de conceber algo não físico, tem aplicado a imagens antropomórficas desta consciência.

Tudo está imbuído dela pois nada mais existe a não ser ela. É o infinito de percepção e o zero em termos físicos. É a constante matemática de todo e qualquer universo.

Mas eis que, subitamente, esta consciência se apercebe da sua própria existência. Passa a estar consciente de estar consciente. Tendo a capacidade de aquilo que perceciona passar a existir, ela passa então a existir como consciência individual. Ela diz: "Eu sou!"

Mas sendo consciência universal, o mesmo pensamento criativo surge infinitamente dando origem a uma infinidade de consciências individuais, isto é, de consciências que estão cientes de estar conscientes.

Não sendo a matemática aplicável a estas consciências e não se aplicando as leis da física aos criadores dessas mesmas leis, isto em nada afeta a consciência universal infinita que passa a coexistir com o número infinito de consciências individuais.

Esta consciência é una e infinita e ao mesmo tempo constituída por uma infinidade de consciências. É uma ou composta por infinitas partes que são ainda uma. Cada parte é ela própria e todas.

Mas tal como uma ideia inicial se pode subdividir em vários temas e áreas, as consciências individuais podem ter opiniões próprias sobre as criações feitas pelo todo.

Surge assim a individualidade, a separação, a noção do "eu", enfim, o indivíduo. Partes da consciência deixam de se identificar com o todo e assumem um ponto de vista que veementemente reivindicam como sendo diferente de todos os outros.

Podemos designar esta consciência individual com um substantivo derivado de Teta, como por exemplo "Tetano" (Θ_n). Evitamos assim identificações com conceitos como "alma" que, mais uma vez, o homem tende a identificar com algo "diáfano", mas, mesmo assim, físico. A única diferença entre a consciência universal e a individual é que esta tomou consciência da sua própria existência e consciência.



2. Theta

Theta ou Teta é definido por LRH no livro “Ciência da Sobrevivência” como:

“Força vital, energia vital, energia divina, élan vital, ou com qualquer outro nome, é a energia peculiar à vida que atua sobre os materiais do universo físico e os anima, mobiliza e altera. É suscetível de alteração em caráter ou vibração em cuja altura se torna em theta enturbulada ou en-theta.”

“Theta é pensamento, uma energia do seu próprio universo, análoga à energia do universo físico, mas só ocasionalmente obedecendo às leis eletromagnéticas e gravíticas. Os três componentes primários de theta são a afinidade, a realidade e a comunicação.”

Este é o princípio se chama filosoficamente como “consciência universal”. É um princípio eterno (sempre existiu e existirá).

3. Thetan

Thetan ou tetano é também definido por LRH em “Fundamentos do Pensamento” como: “O Espírito é descrito em Scn como não tendo massa, nenhum comprimento de onda, nenhuma energia e nenhum tempo nem localização exceto por consideração ou postulado. O espírito não é uma coisa, é um criador de coisas.”

Em Scn 8-8008 define-o como: “A personalidade e beingness que é, na verdade, o indivíduo, e que está consciente de ser consciente. É vulgarmente e de uma forma geral, a "pessoa" que o indivíduo pensa que é. O thetan é imortal e possui capacidades que excedem em muito as até aqui previstas para o homem.”

Numa palestra de 1956, define-o melhor: “Ao fim e ao cabo, o que é esta coisa chamada thetan? Trata-se simplesmente de vocês antes de terem feito o mock-up de vocês mesmos e esta é a definição mais útil que conheço.”

Vemos então que a única coisa que diferencia “Theta” de “Thetan” é que este último “tem consciência de estar consciente”. Já não é uma “consciência universal”, mas sim uma “unidade de consciência”.

4. Fonte

Fonte ou “Source” é o estado do thetan quando está separado de todas as suas criações e exterior a elas. Este era o estado de todos antes do seu envolvimento nos Jogos. Embora sendo uma consciência individual, ainda mantinha a ligação à consciência universal. É o que se chama “estado nativo” e é o objetivo da Ponte.

É um estado ideal pois, embora exterior a qualquer universo, mantém todas as capacidades de criar universos, jogos e, mais importante para nós, tem a capacidade de “criar” outras consciências individuais que, embora separadas de si, são ainda ele próprio. A isto chamamos muitas vezes “*assumir um ponto de vista*”.

5. Mestre de Jogos

Quando uma fonte assume o papel de “Criador de Jogos”, imediatamente se assume como o seu coordenador. Este papel é *pan-determinado* pois controla simultaneamente todos os fatores e lados do jogo. É como se, em termos físicos, parte de si seja ainda “Fonte”, mas outra parte é agora um “Mestre de Jogos”.



6. Jogador

Mas, muitas vezes, o Mestre assume um ponto de vista no próprio jogo. Nessa altura, uma parte dele passa a controlar só um dos lados do jogo. Criou um Ponto de Vista Central (CVP), a partir de onde vê o jogo. Esse ponto de vista perdeu a capacidade de ver todos os lados do jogo e de os controlar, passando só a ser *autodeterminado*.

É neste estado que encontramos os melhores elementos da nossa sociedade.

7. Peça do Jogo

Mas mercê de ter perdido a confiança em si próprio, o theta pode ainda assumir um papel mais baixo onde já não controla nenhuma parte do jogo, mas é controlado por ele, pelos intervenientes, etc. Passa a ser *determinado por outros* e transforma-se numa mera “peça do jogo.”

Mas, apesar de poder assumir qualquer destes papéis ele é, e sempre será, uma Fonte. Sendo ele a única coisa que dita as leis do universo, ele vai estar na condição em que decide (postula) estar.

É dessa caminhada em sentido inverso que trata a Ponte. Levá-lo de novo ao estado ou consciência de Fonte. Este caminho é feito por etapas.

Nos Graus Inferiores eliminamos as suas razões para estar a ser determinado por outros até que chega a Clear onde pode ser de novo um Jogador Autodeterminado.

Até OT 16 maneja-se o caso do jogador de modo a ele consciencializar que pode ser algo mais e a ter um vislumbre das condições em que já esteve e às quais pode voltar.

Até OT 40 levamo-lo a voltar a ser um verdadeiro Mestre de Jogos pan-determinado. Acima disso preparamo-lo para voltar a ser uma Fonte ou Source.

C/S Lis Séniior

Gal-Al



O CASO OT3 DE UM MESTRE DE JOGOS

O fator 3 diz " A primeira ação de beingness é assumir um ponto de vista ".

Uma fonte pode assumir mais de um ponto de vista, e os pontos de vista podem estar em níveis diferentes¹. E esses Pontos de vista que são CVPs² agem como Mocos-relé³.

Agora, o que faz um CVP-Mestre de Jogos, quando já não precisa do CVP-Jogador, porque o jogo acabou? Bem, ele devia as-isar o ponto de vista e reassimilar o seu theta. Infelizmente nós, os Mestres de Jogos, não o fizemos. Ao invés, deitámo-los simplesmente fora, onde quer que estivessem nos jogos e não assumimos responsabilidade por eles.

Muitos deles foram então apanhados por Xenu (ref. CBR, Xenu como uma combinação que foi criada por Mestres de Jogos) e colocados em Clusters em agrupamentos enormes, alguns deles também contendo CVPs de outros Mestres de Jogos.

Esta foi a "solução" de Xenu, numa escala mais alta, para a "superpopulação" de CVPs de jogadores.

Resolução:

C/S OT3 para MJs

1. Encontra o Cluster dos teus CVPs. Normalmente está localizado numa área do teu “Espaço” ou consciência que parece estar limpa, mas que, quando a percecionas realmente, ficas com a ideia de algo invisível onde a tua atenção resalta ou é desviada, como quando se contacta um escudo invisível.
2. Obtém o CMI⁴(Incidente Causador de Cluster – por vezes tens de manejar uma encapsulação à sua volta com PrPr 4,5,6), e quebra o Cluster. Quando o Cluster se quebra vais sentir uma sensação muito estranha como se de repente te dividisses em pedaços que voassem em todas as direções.⁵
3. Maneja os CVPs com todos os passos necessários de B/CB, incluindo o RAG Anterior⁶.

¹ Na realidade pode ter Pontos de Vista que são “Mestres de Jogos”, Jogadores ou, até, peças quebradas.

² Central Viewpoint – Ponto de Vista Central. O Ponto de Vista a partir do qual o theta interage com o universo e onde considera que está localizado.

³ Mocos Relé ou Mocos Vía: Limitam-se a receber e retransmitir informação.

⁴ Use a técnica do OT3/Excalibur de manejamento de Clusters. Se se tratar de um Cluster cumulativo, procura a data anterior.

⁵ Normalmente os CVPs estarão num cluster unidos por um CMI. No entanto deverá ser verificado se haverá mais Clusters feitos noutras épocas, com outros conjuntos de CVPs.

⁶ CBR chamou ao conjunto de jogos em anel em que nos encontramos Ring Archive Games, criados pelos dois postulados iniciais. No entanto veio a descobrir-se que existe uma infinidade de outros RAGs com “motes” diferentes, isto é objetivos diversos. Aquele em que nos encontramos tem o mote de “Melhorar a qualidade de Theta”. É possível que o Jogador-Fonte tenha jogado anteriormente outros jogos noutras RAGs e aí criado outros CVPs que podem ter sido juntos a um cluster. Isso deve ser verificado no passo Can’t Blow, B, se o CVP ainda não tiver voltado à Fonte.



4. Dá a cada um “Volta à tua Fonte (Origem)”.
5. Termina quando o passo 1. der F/N, VGIs.

Doro



PAB. N.º 101

1 de Dezembro de 1956

A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS

Preparado a partir das notas de investigação de L. Ron Hubbard

TEORIA: A resposta mais adequada ao quebra-cabeças da vida são os JOGOS. O conceito de jogo ou de jogar é compreensível para qualquer pessoa.

Nos jogos existem muitos fatores. Alguns funcionam bem no processamento, outros não, mas todos explicam a vida.

O jogo básico do theta é, evidentemente, *nada versus algo* como no processo “Torna-o sólido.” Ele nunca consegue ser realmente alguma coisa, portanto nunca consegue realmente duplicar-se como sólido, no entanto constrói sólidos ao longo dos espaços, motivado pelo impulso para jogar.

PRÁTICA: Processem sempre em direção a uma condição de jogo. Nunca processem na Direcção de uma condição de não-jogo. Isto é mais complicado do que poderiam pensar.

Todos os jogos são aberrativos. Todos os jogos, por definição, estão a continuar visto que um jogo não iniciado não é um jogo e um terminado também não é um jogo.

Na lista seguinte temos as condições de jogo mais “processáveis” e as condições de não-jogo que mais se devem evitar.

Cada coluna da lista pode ser CONSCIENTE ou INCONSCIENTE: “condição de jogo consciente” ou “condição de jogo inconsciente,” “condição de não-jogo consciente” ou “condição de não-jogo inconsciente.”

Utilizando ambas as listas num nível consciente de jogo, temos sanidade. Num nível inconsciente de jogo temos aberração, neurose ou psicose.

CONDIÇÃO DE JOGO

(Consciente ou inconsciente)

Não saber

Esquecer de

Interesse

Atenção

Autodeterminação

Identidade

Individualidade

Problemas

Não consegue ter

CONDIÇÃO DE NÃO-JOGO

(Consciente ou inconsciente)

Saber

Lembrar

Desinteresse

Não atenção

Pan-determinação

Condição de sem nome

Soluções

ter



(os jogos têm alguma havingness)

Vivo	Nem vivo nem morto
Oponentes	Só amigos
Fac-símiles	Nenhuma imagem nem universo
Solidez contínua	Sem espaços nem sólidos
Aderência contínua	Sem amigos nem inimigos
Lealdade, Deslealdade	
Traição, Ajuda	
Movimento	Nenhum movimento
Emoção	Serenidade
Ação contínua	Imobilidade
Calor, frio	Nenhuma temperatura
Pensar	Saber
Ódio	
(algum Amor)	
Dúvida contínua sobre o resultado (À espera de uma Revelação)	Perder-Ganhar
Nenhum efeito no próprio	Efeito no próprio
Efeito sobre os outros	Nenhum efeito nos outros
Paragem da comunicação	Nenhum ARC
Mudança da comunicação	Nenhum não-ARC
Dentro	Fora
Agitação	Calma
Barulho	Silencio
(algum Silencio)	
Controlo	Nenhum controlo
Iniciar-Mudar-Parar (Mudança é o mais importante)	
Responsabilidade	Nenhuma responsabilidade

Inspecionando estas duas listas encontramos todos os processos ilimitados e altamente funcionais na coluna das CONDIÇÕES DE JOGO. Encontramos todos os processos *limitados* e não funcionais na de Condições de Não-Jogo.

Processamos o preclaro sempre tal como jogaríamos um jogo. Evitamos então no processamento, as Condições de Não-Jogo.

É verdade que a Lista das Condições de Jogo contém um regime que não funciona na vida. Não é suposto que assim seja. Isto é aberrativo e processamo-lo.



O ÚNICO processo baseado em Condições de Não-Jogo que pode ser auditado é o de Consequências (a penalidade que daí resulta) e “Faz o mock-up de uma confusão para a qual (a condição de não-jogo) poderia ser um dado estável.”

Agora atenção, a lista de Condições de Não-Jogo é um sumário do ESTADO NATIVO de um thetan. Isto significa que o Estado Nativo não só não é processável, como fará o preclaro meter-se em dificuldades se se tentar processá-lo.

Para estabelecerem o estado nativo limpem as CONDIÇÕES DE JOGO DESCONHECIDAS do preclaro.

Partindo do estado nativo, um thetan aparentemente desce do seguinte modo:

ESTADO NATIVO SEM JOGOS	SERENIDADE	SABER,
PARA: THETAN OPERANTE	PARA: ESCALA DE TOM	PARA CONDIÇÕES DE JOGO CONHECIDAS
PARA CORPOS	PARA ANTAGONISMO	PARA CONDIÇÕES DE JOGO DESCONHECIDAS
PARA BANCOS REATIVOS	PARA ESCALA DE TOM NEGATIVA	PARA CONDIÇÕES DE NÃO- JOGO DESCONHECIDAS

O processamento, contudo, não segue a rota exatamente inversa. Operando a um nível de condições de jogo conhecidas, a audição converte as condições de jogo e de não-jogo desconhecidas do preclaro em condições de jogo cada vez mais conhecidas. Uma meta adicional da audição pode muito bem ser alcançar-se um não-jogo. Seria, contudo, um não-jogo conhecido e não um desconhecido e não seria, na verdade, uma condição.

Uma má condição de caso seria uma condição desconhecida relativa a jogos. Uma boa condição é uma condição de jogo conhecida. Nenhuma condição seria o estado nativo.



15 de Julho de 2001

INSTRUÇÕES PARA O EXCALIBUR PARA MESTRES DE JOGOS

Como de costume trata-se de stacks e plugs como já disse, mas *estão no caso* de um Mestre de Jogos.

Ora, o que é um Mestre de Jogos?

Um Mestre de Jogos é alguém que controla ambos os lados do jogo sob um ponto de vista pan-determinado. Lembra-se da escala de pan-determinação?

Mas em que é que consiste a pan-determinação?

É uma predisposição para iniciar, mudar e parar, em qualquer uma e em todas as dinâmicas, e essa é a sua definição principal.

A predisposição para iniciar, mudar e parar duas ou mais forças, quer sejam ou não opostas, e isso pode ser interpretado como dois ou mais indivíduos, dois ou mais grupos, dois ou mais planetas, duas ou mais espécies semelhantes, dois ou mais universos, dois ou mais espíritos, quer estejam ou não opostos.

Isto significa que a pessoa não lutaria necessariamente, não teria necessariamente que se pôr a um dos lados.

Determinar simultaneamente as atividades de dois ou mais lados num jogo. A capacidade de regulamentar as considerações de duas ou mais entidades, quer estejam ou não opostas e responsabilidade total por ambos os lados de um jogo.

Portanto, quando esta capacidade é impedida pelo caso ou pelas interferências de outros, é claro que não se consegue realmente agir como Mestre de Jogos pois um Mestre de Jogos, por natureza, é pan-determinado!

De facto, está a ser forçado a um estado em que tem de ser Mestre de Jogos autodeterminado em vez de pan-determinado. Isso, é claro, significa que a capacidade de iniciar, mudar e parar jogos está a ser fortemente influenciada.

Assim, é por isto que surge a pergunta na entrevista inicial sobre os jogos que estás a jogar e em que medida és ou não pan-determinado neles.

Mas um Mestre de Jogos, ao mesmo tempo, está ele próprio numa condição de não-jogo!

As condições de não-jogo são:

- saber tudo
- Não saber nada
- Serenidade
- Condição de sem nome
- Sem efeito no oponente
- Efeito no próprio ou no seu grupo
- Ter tudo
- Não consegue ter nada
- Soluções
- Pan-determinismo



Amizade com todos
Compreensão
Comunicação total
Sem comunicação
Ganhar
Perder
Sem universo
Sem campo de jogo
Chegada
Morte

Tudo barreiras e só liberdades são do mesmo modo condições de não-jogo.

Deste modo, um Mestre de Jogos, sendo pan-determinado, está numa condição de não jogo. Não confundam com condição de jogos!⁷ Trata-se aqui de condição de não-jogo.

Ora as condições de jogo, repetindo-as, visto serem tão importantes, seriam:

Atenção
Identidade
Efeito nos oponentes
Nenhum efeito em si próprio
Não consegue ter em relação aos oponentes, metas e suas áreas
Consegue ter em relação às ferramentas de jogo, às metas e áreas
Propósito
Problemas de jogo
Oponentes
A possibilidade de perca
A possibilidade de vitória
Comunicação
Não chegada

⁷ **CONDIÇÃO DE JOGOS** [GAMES CONDITION]: 1. Quando se diz **condição de jogos** quer-se dizer que o poder de escolha de alguém foi subjugado contra a sua vontade para dentro de um actividade fixa da qual ele não pode tirar a sua atenção. (SHSBC-32, 6107C20) 2. A palavra **condição de jogos** é na verdade derrogatória. Há nela algo técnico que a acompanha. Quando se diz **condição de jogos** queremos dizer um conjunto, e o conjunto tem a ver com isto: Significa uma atenção *fixa*, uma incapacidade de escapar conjugado com uma incapacidade para atacar, até à *exclusão* de outros **jogos**. Não há nada de errado com jogar jogos. Há sim muito de errado com estar numa **condição de jogos** porque ele é desconhecida, é uma actividade aberrada, é reactiva, e estamos a desempenhá-la muito fora do nosso poder de escolha e sem o nosso consentimento ou vontade. (SHSBC-32, 6107C20).



Agora, isto significa que, no ponto em que você alcançou total autodeterminismo como jogador e entrou na faixa do Mestre de Jogos, você também alcança a faixa de pan-determinismo.

Isso significa que você entra em uma condição de nenhum-jogo. Agora, neste momento no caso, é muito interessante, porque de certo modo você já está em uma condição de nenhum-jogo, mas ainda está em muitas condições de jogo.

É como se estivesse jogando toda a escala de gradientes entre Mestre de Jogos e, em certos pontos, um CVP determinado por outros! Está a ver?

Assim, quando nós estamos a resolver o caso até OT16, é o caso do CVP!

Depois de 16, é ainda, até certo ponto o caso do CVP, mas já está se aproximando do que se poderia chamar, não de Pré-OT, mas sim de Pré-Mestre-de-jogos. Penso que chamar-se Pré-Mestre-de-jogos está bem.

Assim, quando alcança o OT 24, que é o Gral para Fontes⁸ (como lhe chamava antes), quando passou por isso, você é completamente um CVP sem caso. E começou já a manejar, até certo ponto, o caso de Mestre de Jogos.

Poderia dizer, naquele ponto, que é Clear como Mestre de Jogos, mas não alcançou a capacidade de OT de um Mestre de Jogos.

Assim, o Mestre de Jogos ainda tem de manejar o que poderia ser chamado de “Caso OT”: coisas determinadas por outros que estão nos seus jogos.

Quando existe muita determinação por outros em seus jogos (interferência, especialmente implantes e assim por diante, visto estarmos falando agora sobre o novo Excalibur para Mestres de Jogos), então você deixa de operar como um Mestre de Jogos. Começa novamente a operar como um CVP o que, é claro, conduz imediatamente a auto-invalidação e, realmente, não consegue operar do modo em que quer, porque também tem tendência, por esta auto-invalidação, a negar que é um Mestre de Jogos.

E isto, é claro, conduz a um ricochete do outro lado do jogo que você está controlando, mas que está a Not-isar⁹, isto é, o facto de que você está controlando isso.

Um exemplo: estava a pensar sobre o que se passou no grupo da Daniela e assim por diante. Até que desenterrei isto no Excalibur para Mestres de Jogos e descobri que de facto eu tinha criado aquele jogo entre ela (ela como CVP) e outros CVPs agarrados a ela, e eu, o meu próprio CVP e outros CVPs que jogam comigo. Eu tinha montado isto, de facto, como um jogo, mas não estava querendo assumir responsabilidade pelo lado dela! Porque eu tinha Not-isado o facto de que, em primeiro lugar, eu tinha criado isto! Tinha-o criado num nível de Mestre de Jogos e, portanto, o CVP não sabia nada disto.

Isso é o que LRH fala sobre este sujeito que tenta o seu melhor para ser despedido de um trabalho quando sente que não o quer fazer.

Agora, este nível aplica-se a grupos. E isto é o que o Bill começou com um pequeno processo de revisão ou pequeno rundown, no *Curso de Mestres de Jogos Graduado* onde ele fala sobre começo, mudança, paragem de jogos e assim por diante.

⁸ Estes Níveis foram desenvolvidos após o fim da Ponte de Bill Robertson, isto é, após o ser ter alcançado o estado de Fonte. Mais tarde verificou-se que poderiam ser feitos após o OT 16 pelo que se passaram a chamar Níveis de Estático.

⁹ Negar a existência



Mas o que realmente tem que estar aí é a ideia, o conceito, de ser responsável por ambos os lados do jogo!

Podes ter o sentimento de que há uma compreensão mútua entre Fontes, entre os Mestres de Jogos e assim por diante, sobre o jogo que está a decorrer no planeta ou no universo ou em qualquer outro lugar. Está claro que é correto!

Isto é semelhante a jogar um jogo de computador, na internet, como jogos de aventuras ou jogo de cartas ou assim. Temos aí uma multidão enorme de pessoas que estão jogando um grande jogo. O jogo é a internet. E dentro da internet estão a funcionar jogos menores. Mas há algo como uma compreensão mútua que este grande, enorme jogo, está sendo jogado! Assim há sub-jogos no grande jogo. E eles intercambiam, eles ligam-se, o que leva diretamente aos Fatores.

É claro que todos os Mestres de Jogos têm, mais ou menos, os seus próprios jogos em funcionamento. Mas eles também estão em algo como uma hierarquia de um jogo maior. Como numa empresa, normalmente existem três ou quatro escalões de chefes.

E isto também se aplica aos Mestres de Jogos. Quero dizer, o primeiro Mestre de Jogos de sempre, nosso bom amigo Elron Elray, que planejou o jogo global, está claro que fica muito contente por cada Mestre de Jogos que nós reabilitamos, a fim de assumir a sua própria função na administração de topo.

Outra coisa que apareceu no Excalibur para Mestres de Jogos, é que parece que os Mestres de Jogos às vezes fingem que são um CVP!

Assim, quando o CVP que é, de facto, um Mestre de Jogos, atinge uma certa consciência, o Mestre de Jogos pergunta-se a si mesmo onde diabo está o CVP? Mas de facto não havia nenhum CVP! Ele próprio é o Mestres de Jogos, mas disfarçado.

Por outro lado, parece que um Mestre de Jogos, que está mais ou menos em uma boa forma, cria um CVP novo para cada corpo que apanha. Neste momento, isto é o que eu suspeito e não achei nenhuns dados que o contradigam.

Mas isto pode provocar uma confusão tremenda. Noutro dia tive que manejar alguém que estava operando bem como Mestre de Jogos, com muito poder, mas tinha dificuldade com a sua identidade no presente, com a sua existência como CVP. Ah, espera um minuto, "Onde está o seu CVP para esta vida em tempo presente"? - "Oh, não quero saber desse! " Ah, Ah, Ah!

Assim o facto era que o sujeito, como Mestre de Jogos, estava a passar por cima e a manejar diretamente as coisas, embora tenha realmente criado um CVP para a existência no presente quando assumiu o corpo. Mas este CVP era, de tal modo, um produto ruim, que o Mestre de Jogos teve que aplicar éticas, condição de perigo, passar por cima e resolver, para manter as coisas a andarem nesta vida!

Podem assim achar muitos CVPs vossos, com corpo e sem corpo. De facto, descobrimos que houve uma troca muito grande de CVPs entre Mestres de Jogos! "Olha! eu tenho um CVP tão agradável! Gostarias de brincar com ele?", ou: "Ena, formidável! Que CVP tão bom! Posso tê-lo?" Como crianças que trocam cromos ou algo assim. Ou até mesmo tentativas de roubo, tal como a que eu penso provavelmente aconteceu hoje comigo. Roubando o CVP, ou assumindo. "Ena, ótimo, um CVP! Vejamos o que podemos fazer!"

Ora este é o conceito global, porque no Excalibur para Mestres de Jogos vocês vão lidar com CVPs que estão de facto dentro dos jogos num sistema tipo plug.

Não são necessariamente todos vossos. Acontece muito frequentemente que o nosso bom velho amigo Xenu, o coxo, pôs alguns dos seus CVPs, disfarçados como CVPs de vocês, ou podem achar alguns vossos que se infiltraram na área dele. É um jogo bastante interessante que já dura há algum tempo!



Mas o Xenu-fonte ainda anda por aí, caso contrário não teríamos um jogo. E lembram-se como Xenu nasceu, de onde ele veio? Nós o fizemos! Todos nós! Com um pedaço de todos nós! Caso contrário não teríamos alguém que fosse um adversário à altura. Sem Xenu não teríamos um jogo!

Mas a coisa é, quando entram no caso, olham para as vossas incapacidades como mestres de Jogos, como fizeram no Excalibur.

Mas aqui, a porta de entrada são as capacidades do Mestre de Jogos, do sujeito pan-determinado. Como: "Onde é que você não consegue exercitar o seu pan-determinismo por causa de interferências de outro lado?"

Isto é, em si mesmo, uma terceira-partes porque interfere com um dos lados e com o outro, com quem estão a lidar para terem um jogo. E aí entra imediatamente a terceira-partes a perturbar o vosso jogo! Por isso é tão importante ver isto, porque se trata de capacidades para jogar ou não jogar, fazer mudanças ou parar um jogo. E aí é onde a interferência entra em cena.

Os nossos jogos são esmagados, acontecem terceiras-partes e vocês ficam fartos do jogo, porque adquiriram grandes dados errados. Dizem então: "Oh, que se tramem estes sujeitos! Eu não vou jogar mais com eles!" É como um jogo de xadrez onde vocês têm dois jogadores que jogam e vocês são responsáveis por ambos. Eles não fazem qualquer violação das regras e assim por diante. Mas então vocês descobrem, por alguma razão, ou ficam com a ideia, que eles são ambos idiotas e assim mandam-nos para casa e guardam as peças na caixa.

E dizem: "Certo! Acabou!" E todo o mundo fica totalmente com uma quebra de ARC, porque o jogo não foi terminado corretamente. Mas claro que esta cena vos faz fugir do jogo de xadrez, porque pensam que é uma porcaria de jogo. Mas a razão por que pararam de jogar pode ter sido que alguém lhes disse: "Não vê que esses sujeitos estão a fazer batota?" E isto seria uma terceira-partes.

Mas isto está realmente organizado em plugs.

Quando começam com a plug, podem, por vezes, ver imediatamente algo mais parecido com um Organograma de um jogo do que com uma plug. Os Organigramas são de tamanhos muito distintos. E poderiam ver onde foi travado, dificultado, bloqueado e tudo o mais.

Normalmente aparece um ou dois desses vórtices, ou um destes "homens do saco" com as considerações estando bastante perto das do Mestre de Jogos, o que vos alimentaria com todas as falsas considerações e cognições sobre porque é que o jogo não está correndo bem! Ou bloqueando-vos completamente do segundo lado do jogo.

Estas são, até agora, as bases disto.

DR



ESCALA DA RESPONSABILIDADE & DE PAN DETERMINAÇÃO

UMA DETERIORAÇÃO DO PAN DETERMINISMO AO LONGO DE UM JOGO ATÉ “NENHUMA RESPONSABILIDADE”

NENHUM CONTACTO CORRENTE OU PRÉVIO	Nenhuma responsabilidade nem culpa	
PAN DETERMINAÇÃO	Responsabilidade total por ambos os lados do jogo.	Uma disposição para iniciar, mudar e parar duas ou mais forças quer sejam opostas ou não. (Dois ou mais indivíduos, dois ou mais grupos, dois ou mais planetas, duas ou mais espécies, dois ou mais universos, dois ou mais espíritos, etc.) Não é preciso que lute ou escolha um lado.
LUTANDO	Uma disposição para lutar contra as coisas, escolher lados.	
PODE / NÃO PODE SUceder de novo	Alguma disposição para se associar e reparar as coisas, mas nenhuma disposição para deixar que certas coisas sucedam de novo.	
REPARAÇÃO	Disposição para, de alguma forma reparar as coisas.	
ASSOCIAÇÃO	Disposição para, de alguma forma associar as coisas. Não disposto a reparar nada. Não disposto a se associar a nada.	
DETERMINAÇÃO POR OUTROS	Nenhuma responsabilidade pelo outro lado do jogo.	
AUTO DETERMINAÇÃO	Responsabilidade total por si próprio, nenhuma responsabilidade pelo outro lado do jogo.	
VALÊNCIA (CIRCUITO)	Nenhuma responsabilidade pelo jogo, por qualquer dos lados do jogo ou por um eu anterior.	



MAIS DADOS SOBRE O EXCAL PARA MJ

(2001)

Ok.

O ponto de entrada é também os jogos onde o teu pan-determinismo ou a tua arbitragem não está a ser corretamente exercida.

Fazes, portanto, mais ou menos uma lista de pilhas (stack) e entras nela com o fraseado.

Normalmente parece haver apenas um jogo por item. Na verdade, não encontrei até agora mais do que dois jogos por cabeçalho.

Depois a entrada é normalmente com V/I, valor/importância, pois normalmente trata-se de um enorme saco cheio de thetans Loop¹⁰ que estão a introduzir todo o tipo de ilógica no teu jogo. Chamamos-lhes “sacos falantes” ou algo assim pois aí tens conceitos muito engraçados a serem atirados para ti como um murmúrio constante à tua volta vindo de fontes desconhecidas e que te dão ou tendem a dar-te, minuto sim, minuto não, ideias novas sobre o jogo que estás a jogar.

Contém muita Ilógica. São resolvidos com o C/S para thetans Loop.

Por vezes estão dentro de uma concha ou num saco como o "homem do saco" do Excalibur original, e tens de manejar a “concha” ou o “saco” com PrPr4, 5, 6 para os “abrires”. Depois podes manejar os Loops que simplesmente vão voar e voar.

DR

¹⁰ Houve vários estados pré-lógicos de Operação de Fonte. O primeiro foi um ciclo de operação por Identificação. Os thetans que ficaram dele fazem lembrar os clusters do OT III e os postulados e implantes “Somos Todos Um”. Teve 4 “Dinâmicas”. O segundo foi um ciclo de Associação e tinha 8 Dinâmicas. Os thetans que ficaram dele fazem lembrar as Plugs de Excalibur e as ligações entre “famílias” de □ ns pelas criações mútuas dos CVPs. O terceiro é o ciclo de Diferenciação. É aquele com que estamos familiarizados através da Ponte, tendo um vetor descendente a que chamamos e outro ascendente. Existem thetans que surgem no Círculo 3 (Loop 3: este agora) mas que estão presos nos Círculos anteriores. No caso de funcionarem numa “lógica” de identificação, pertencem ao Círculo 1 e chamamos-lhes **Thetans Loop 1** (ou Thetans Círculo 1). No caso de funcionarem numa “lógica” de associação chamamos-lhes **Thetans Loop 2** (ou Thetans Círculo 2). São detetados por uma sensação de haver uma “intenção malévolas” permanente.



Referencia: CBR 31-05-88

Causas: Thetan Loop a influenciar o OT.

Dirige-se a: Thetans Loop

C/S THETANS LOOP¹¹ (laçada):

- 1) Contacte qualquer theta do tipo supressivo com TR 0 ou "theta Atenção?"
Se lhe vier a ideia de que é você sobre o quê ou como ele está a suprimir, escreva-a como um tipo de "fraseado de stack".
- 2) "Olá!" (ou "Acorda!") Tom 40 na 1^a parte da Org.
- 3) Para cada Indivíduo:
 - a) "Que **Dado** estás a ser?" até obteres uma resposta com LFBD ou sem mais respostas.
(Dado= Qualquer coisa que não é Pura Fonte)
 - b) V/I/P no "dado" com LFBD ou última resposta.
(Se não chegar a F/N VGIs, indique: "É um item errado para ti" ou "Não é o teu item" Tom 40 até F/N VGIs)
 - c) "Que **política** estás a seguir?" até F/N ou sem mais respostas.
 - d) V/I/P na "política" com LFBD ou última resposta que o theta Loop está a ser.
- 4) Se os thetans jogadores (theta Loop) não conseguirem agora voar com "Quem?"+Direitos de um Thetan, pergunte:
"Quem te está constantemente a suprimir?" ou "Quem te está a mandar permaneceres aí para sempre?" ou "Que Dado Sénior está a comandar-te ou a segurar-te?"
- 5) Fator Realidade e acuse a receção ao Thetan Loop anterior, siga a linha até ao Thetan Loop seguinte e faça os passos 2 a 4.
- 6) Quando tudo estiver manejado no topo, volte atrás e assegure-se de que todos se libertaram e lhes foram devolvidos os direitos de um theta. Use B-CB quanto necessário.
- 7) Verifique as influências abaixo, perguntando aos MOCOs do Corpo:
"Foi-vos ordenado serem um dado?"
"O que era?"

¹¹ Thetan que está numa "laçada", sempre a voltar ao mesmo, repetindo-se a si mesmo, sem conseguir sair daí. Vêm de Loops (políticas ou conceitos de jogos) anteriores que estão constantemente a dramatizar.



"Falem-me dele "

(Obtenha o relatório deles + MOC ou Libertem-se + Direitos de um Thetan.)

(Inclua os MOCOs de Espaço da Body Org.)

- 8) Audite este C/S até o OT já não estar a fazer Montanha Russa, esteja estável e "Dado Supressivo?" e "Política Supressiva?" tenham F/N quando forem perguntados.



10 de março de 2007

**C/S
EXCAL PARA MJ**

1. Inicia a Sessão, maneja qualquer rud ou assunto em que a atenção esteja presa até F/N.
2. Na primeira sessão vamos fazer uma lista dos jogos em que achas que o teu controlo sobre ambos os lados ou tens incapacidade para não assumires um dos lados do jogo de terceiros.

Pergunta:

“Quais os jogos onde o meu pan-determinismo ou capacidade de arbitragem não se exerce ou estão a ser impedidos?”

3. No início de cada jogo que te surgir toma nota da soma do TA, regista o que se te oferece dizer sobre cada um, assenta as leituras havidas e, quando mais nada te surgir sobre esse jogo, assenta novamente a soma do TA.
4. Faz o mesmo para cada jogo que te surgir. Quando não te surgir mais nenhum jogo, elabora uma lista com resumo da descrição do jogo e TA total obtido (diferença entre a soma de TA no final de cada jogo e o TA no início). Esta lista vai ser o teu programa para o Nível. Ordena os itens por ordem de TTA¹².

A lista será qualquer coisa como isto:

Ordem	Descrição	TTA	Fraseado	Auditado em
2	Jogo da macaca	5,2		
1	Jogo do berlinde	7,3		

5. No jogo nº. 1 encontra o **fraseado** correto para ele até F/N LF ou LFBD. O fraseado deve ser um Conceito (pensamento, postulado, consideração) que, para ti, represente esse jogo. Encontrar o fraseado correto corresponde a um key-out da carga pelo que deverá dar LF, F/N. (Por exemplo, no “jogo de berlinde” poderia ser “é só um jogo para crianças”).
6. O Espaço de Sessão (para onde se dirigem os comandos do auditor) é todo o espaço e tempo da pista auditada por ele até este nível. Não limites o teu espaço de sessão ao teu corpo ou só a tua vizinhança pois isso manejará muito pouco. Faz TR0 durante algum tempo sobre esse espaço de sessão até o “sentires bem”, isto é, observação e confronto.
7. Faz o processo V/I/P do fraseado nesse espaço. O processo seria assim:

“Qual o valor de “é só um jogo para crianças”?
“Qual a importância de “é só um jogo para crianças”?
“Qual o produto final de “é só um jogo para crianças”?

O processo é repetitivo até começar a haver uma repetição de respostas ou não haver mais respostas. Usa, no passo seguinte a resposta repetida ou a última obtida.

¹² Total Tone ARM: Soma Total de TA



8. No caso de a respostas ser lógica, usa a técnica de Excal e PrPrs até Blow no ser que te respondeu. Maneja o Plug até ao topo e depois limpa-a para baixo. Usa os passos B/CB e termina a sessão.
9. No caso de a resposta ser ilógica, usa o C/S para Thetans Loop até Blow.
10. Faz um fraseado por sessão e termina sempre com os passos de Blow / Can't Blow.
11. Não abandones nenhum jogo sem verificar se não existem mais fraseados. Quando o jogo estiver limpo, deve dar FTA, COG e VGIs.
12. Repete os passos 5 a 11 para cada item da lista de jogos inicial.
13. Quando a lista estiver toda tratada, faz de novo os passos 2 e 3. Se houver mais alguns jogos, faz neles os passos 5 a 11.
14. Se não houver mais jogos, termina o nível.

RESUMO DO C/S EXCAL PARA MJs

- A Lista total dos **jogos** onde o teu pan-determinismo ou capacidade de arbitragem não se exerce ou está a ser impedido.
- B Toma nota das leituras e TTA13.
- C Ordena os itens por ordem de TTA.
- D No primeiro item, encontra o fraseado correto para ele até F/N LF
- E TR0 toda a pista auditada (espaço de sessão)
- F V/I/P do fraseado nesse espaço
- G No caso de respostas lógicas, usa a técnica de Excal e PrPrs até Blow.
- H No caso de ilógicas usa o C/S para Loop Thetans até Blow.
- I Faz um fraseado por sessão e termina com os passos de Blow / Can't Blow

C/S Lis

Gal al

¹³ Total Tone ARM: Soma Total de TA



RELATÓRIO SESSÃO

RELATÓRIO DO AUDITOR SOLO

Confidencial – Só acima de OT 3
(Movimente-se nos campos com 'Tab')

Nome: _____ Local _____ Data _____

Últ. Nível Atestado _____ Nível / Progr. Em curso: _____

Algo entre Sessões? _____

C/S Usado: _____

Pré Sessões: Fome? _____ Sono? _____ Drgs/Med.? _____ Álcool? _____ Sessionável? _____

INÍCIO da Sessão: Metab. _____ Sensib. _____ Agulha _____ Indicad. _____ TA _____ Hora: _____

SESSÃO

<u>Assunto (Itens, Fraseados)</u>	<u>Seres Auditados, Localização, Aspecto</u>	<u>Processos Usados</u>	<u>Resultados /Cognições.</u>	<u>HORA Início Processo</u>	<u>TA no Fim</u>	<u>Blows F/Ns</u>

FIM da Sessão: Agulha _____ Indicad. _____ TA _____ TA Total _____ Hora: _____

EXAME: Agulha _____ Indicad. _____ TA _____

Cognições (descobertas, Conclusões, Etc.) Gerais

C/S Proposto:

Outras Notas:



ATESTAÇÃO

(Impresso para o OT)

NOME:

NÍVEL:

FENÓMENOS FINAIS PARA ESTE NÍVEL:

ATESTAÇÃO

DECLARO NÃO TER QUAISQUER DÚVIDAS NEM RESERVAS EM AFIRMAR TER ALCANÇADO AS CAPACIDADES OU ESTADO DEFINIDAS ACIMA.

DATA:

Assinatura

Testemunha

HISTÓRIA DE SUCESSO



DEFINIÇÕES PARA OS NÍVEIS DE OT

(Confidencial: Acima de OT 16)

A

A +/-: Admiração Positiva/Negativa

AL: Níveis das Capacidade: (Ability Levels). OT 12, 13

ANDROMEDA: 1. A área dos Pré-1 foi, e é, em Andromeda. (TB8) 2. Foi onde começou o jogo, o jogo para organizar e trazer estética ao universo MEST, nessa galáxia inteira. Essa foi a galáxia de início e a nossa foi a segunda galáxia para onde se expandiram após os theta terem decidido entrar e fazerem algo sobre o universo MEST. (TB8)

ANEL: Consiste de 24 CCCs = 576 GUMs. Existem 10.000 anéis nos jogos de arquivos de anéis. Estamos atualmente no anel de 10.000.

B

BH: Veja Buraco negro (Black Hole).

B/CB: Ver Blow / Can't Blow.

BofD: Ver Conselho de administração.

B8: Veja OITO NEGRO (BLACK 8)

BLOW / CAN'T BLOW: Etapas para limpar de seres o espaço da pessoa.

B MOCO: Veja MOCOs do CORPO (BODY MOCOS)

BODY THETAN: 1. Para efeitos de clareza, um BODY THETAN significa um theta que está preso a outro theta ou corpo, mas não está no controle. (HCOB 05 de fevereiro de 1970 problema II) 2. Os Body theta são simplesmente theta. Quando se veem livres de um, ele vai-se embora e possivelmente ganha juízo e apanha um corpo ou admira as margaridas. De facto, é uma espécie de ser clarificado. Não pode deixar de acabar por recuperar, se não imediatamente, muitas capacidades. Muitos estiveram a dormir durante os últimos 75 milhões de anos. Um body theta responde a qualquer processo a que um theta responde. Alguns body theta são supressivos. Um supressivo está Fora de Valência em R6. Ele está quase sempre na sua Própria Valência no Inc I. (HCOB 04 de Maio de 1968) 3 Um body theta supressivo, por vezes, não se consegue auditar. Estes BTs SPs são muito menos vulgares do que se pensa. Auditores solo com falhas atiram as culpas de cada problema para os BTs SP. No entanto, eles existem. (HCOB 26AUG1969R) 4. Isolei a forma como uma theta se cola a outro theta. Isto é a base dos clusters e de ter BTs. O ciclo é a seguinte: Um theta colide com outro. Este faz uma imagem de ser colidido. Outros BTs ficam presos à imagem. O momento de contato real dos theta foi breve, mas a imagem (contendo uma paragem ou retirada) tende a ser permanente. Os theta, em seguida, começam a ideia de que podem estar permanentemente presos pois vêm imagens de isso a acontecer. Temos assim o conceito de um "corpo negro theta". Isto seriam BTs reais presos a um theta mais as imagens de BTs presos a um theta.



(HCOB 05 de fevereiro de 1970) **5.** Os BTs por vezes não são muito espertos e as suas percepções não são muito boas. (HCOB 18 setembro 1969) **6.** Em primeiro lugar, sabemos que o seu banco é construído por ele mesmo e ninguém mais, mas também sabemos que há um monte de body thetans que também estão construindo seus próprios bancos. E estes BTs estão copiando os bancos uns dos outros e construindo bancos de bancos, e ele está a construir bancos que são cópias dos bancos dos BTs, e os BTs estão copiando o banco dele. E temos então a mais maravilhosa e mal apropriada série de super cópias de que já ouviram falar. (6809C25) **7.** E então têm o fenómeno de auditarem este pequeno BT que, afinal, era um grande e amplo body thetan. (6809C30) **8.** As pessoas muito grosseiramente subestimam o número de body thetans que existem para serem auditados. Uma subestimação tremenda. Muitas pessoas têm demasiado medo de body thetans. Dizerem-me que há um corpo que não tem qualquer BTs é como tentarem dizer-me que existem vacas no planeta que não têm cabeça. (6810C03) **9.** Os BTs colam-se a imagens, a outros BTs e a clusters. Um BT pode estar na valência do que quer que seja. (HCOB 26.9.78)

BOLA DOURADA: Ver “Aspirador” (Hoover).

B. ORG.: Veja ORGANIZAÇÃO DO CORPO (BODY ORG)

B/S RD: Veja RD do Ladrão de Corpos

B/SW: Ver Via Direta do Corpo. Tratamento dos MOCOs do corpo restimulados pela audição.

BS: Ver Estático negro.

BST: Ver Thetan Estático Negro.

BT: Ver BODY THETAN.

BT ADORMECIDO: Está realmente morto, num estado de existência abaixo de inconsciência. Está fora do Tempo Presente (preso na pista) e está colado numa localização passada. Está numa condição de reviver perpetuamente esse momento e esse local. Podem ser ativados ou acordados pelo Pré-OT.

BT CONCHA: Um BT ou cluster que rodeia o corpo do Pré-OT como uma concha. O Pré-OT pode ficar na valência dele e confundir as imagens deste BT ou cluster com as suas, visto que parece ser ele próprio nas imagens.

BURACO NEGRO: **1.** O buraco negro é um cluster que finge ser uma energia negativa. Ele está fazendo uma "implosão" o tempo todo. Está puxando, puxando, puxando. Ele está puxando todas as coisas, energias, thetans e assim por diante. Age como uma "estrela de buraco negro" gigante que suga todos os tipos de massa, energia, Thetans. (TB7) **2.** A outra coisa que vos quero dizer é que, se encontrarem um "buraco negro", percorrem o buraco negro no CENTRO do centrifugador. Está construído no CENTRO DE CENTRIFUGADOR para puxar TODOS OS OUTROS THETANS. Então percorrem-no no centrifugador no CENTRO. Percorrem os tipos nos buracos negros pois eles estão a CHUPAR par dentro, vêm? Eles divertiam-se no centro tentando puxar todos os outros tipos nas bordas, e foram colocados nisso no centro. Esse é o seu incidente. (TB8)

C

CARRUAGEM: **1.** A carruagem (chariot) e o "querubim" e todas as outras coisas vieram do show de Xenu no "jogo dos deuses". (TB4)



CC: Curso de Clearing (Implantes). Há 1 a 1,5 Quatriliões de anos. Percurso de GPMs com as planilhas do CC.

CCC: Ciclo da Cascata à Coleta. Consiste de 24 GUMs. 24 CCCs formam um anel,

CDU: Conectados-Desconectados-Não Conectados. Sequência do manejamento dos seres relativos a um assunto ou área.

CENT.: Centilião. 10×10^{303} . Um 1 seguido de 303 zeros.

100 CENTILIÕES DE ANOS: O universo MEST remonta há 100 Centiliões de anos. É 100 vezes 10 elevado à potência 303, que é 303 zeros após os 10. Isso é muito tempo. E nós sabemos que é essa data porque é a que liberta todos os que estão COLADOS ou foram DESPEJADOS para o universo MEST. (TB 8)

CHACRA COROA: 1. Há uma interessante que torna possível compreendermos todas as religiões orientais. Na verdade, é uma plug que é composta de vários BTs ou MUITOS BTs e Clusters sob a forma das Chakras das religiões orientais. São ÁREAS DE SUPOSTA VIDA PELA ESPINHA ABAIXO. São seis ou sete Clusters postos diretamente em cima uns dos outros parecendo a espinha humana. E no topo disso há um CLUSTER DOURADO PARECENDO UM CRÂNIO, um Totenkopf (*é a palavra alemã para crânio e ossos cruzados e símbolos de cabeça de morte. O símbolo Totenkopf é um antigo símbolo internacional para morte, o desafio da morte, perigo, ou os mortos, assim como a pirataria*), um crânio dourado. É o Chakra Coroa ou o Chakra Dourado. Aquilo onde no Oriente se pensa que o tipo (ou theta) ESTÁ. Mas é APENAS OUTRO CLUSTER, e está geralmente ENCOBERTO À VISÃO DOS THETANS DO LADO DE FORA DA PLUG, e pode ser PRESO AO CORPO. (TB7)

CI: Constraintação

CL: Ver Clone

CLEAR: Agora, quando têm um Clear, têm alguém - este é o segundo dado estável - têm alguém que está separado do caso composto. Ele tem algum espaço limpo em torno dele. Antes de Clear estão lidando com um caso composto. Estão lidando com alguém que é o seu caso. Ele está a ser, é tudo ele. Ele é tudo o mesmo. Ele está emaranhado nele como em uma teia de aranha. Quando ele está Clear, no entanto, ele está separado disso. Está como no centro de uma esfera com o espaço limpo, e, então, o caso está um pouco para além dela. Portanto, ele é Clear. Agora, o que têm de perceber, é que devem tratar qualquer coisa que poderia potencialmente ligá-lo novamente a esse caso composto num modo "determinado por outros" ou "causador de efeito". (TB12)

CLONE (Abreviatura: CL): É uma cópia limitada do próprio Ponto de Vista ou CVP que o theta usa, para uma tarefa específica. Enquanto um CVP é uma identidade completa com personalidade e características pessoais, um Clone tem unicamente o mínimo de características pessoais necessárias ao cumprimento de uma tarefa. Em situações em que o theta não quer estar "ali", ele usa muitas vezes um clone para "fingir" que está lá. O caso mais comum é quando estamos a ouvir uma pessoa cuja conversa não nos interessa. Mantemos ali um Clone enquanto o nosso CVP se passeia por outros lados. É claro que, não tendo todas as capacidades do theta nem conhecendo a sua pista (só tem memória a partir do momento de criação), o Clone falha muitas vezes na altura em que se exigem respostas ou ações mais inteligentes. Esta é a carga que ele tem muitas vezes: acha que fracassou na sua missão. Para ser limpo tem de detetar o momento da sua criação, qual a missão que tinha e alguns rudimentos. Como a qualquer theta aplicam-se-lhe os respetivos direitos.



CLONE de RESSURREIÇÃO (Resurrection Clone) R/Clone: Um theta implantado na Volta Anterior para assumir o corpo do Pré-OT nesta Volta. O implante foi feito durante o LAD (Life after death RD – Rundown da Vida após Morte) após 1980 LTA, onde foi prometida a ressurreição num corpo melhor. Podem “sugerir” suicídio e sensação de que alguém nos quer mandar embora para ocupar o nosso lugar.

CLUSTER (Cl): 1. Um cluster é um grupo de BTs empacotados ou mantidos juntos por uma má experiência. (HCOB 5.2.70, II.) 2. O Incidente Mútuo (Abrev. MI) é um engrama grave e é o ponto exato no tempo e no espaço em que se “tornaram um”. (HCOB 26.9.78). 3. No MI, a imagem (que todos têm em comum) mantém-nos colados nesse incidente. Contém uma data exata ao segundo e fração de segundo bem como uma localização no espaço. (HCOB 26.9.78)

CLUSTER ACUMULATIVO: Um cluster acumulativo é constituído por outros clusters anteriores. Trata-se de um cluster ao qual outros BTs e clusters foram adicionados através de MI posteriores. (HCOB 26.9.78)

CLUSTER CORDEL: 1. Podem achar difícil tratar destes tipos porque podem achar que estão firmemente ATADOS no topo, tal como um saco de lixo em que se ata o topo para evitar que o conteúdo se derrame. E tal atilho, vão ver que se trata de uma coisinha muito bonita como um cordel ou uma corrente. É por isso que lhe chamamos o Cluster Cordel. São thetaans ligados uns aos outros como um bocado de corrente ou agarrados uns aos outros tal como quando as pessoas formam uma corrente humana, um segura a perna do outro que segura a perna do seguinte e assim por diante numa CORRENTE. Todos esses thetaans foram forçados a fazer isto numa experiência de fabricar um Cluster como uma corrente. Chamamos a isto o Cluster-Cordel ou o Cluster-Corrente. Estão AMARRADOS À VOLTA DA BOCA DO SACO. (TB7)

CLUSTER EM CAMADAS: Vários clusters e/ou BTs em camadas. Quando uma camada desaparece, surge outra.

C/O CRD: Ciclo do comandante (C/O cycle RD). Tratamento da organização do corpo e colocando o Pré-OT a comandá-la.

COLTUS: 1. Planeta utilizado para fins experimentais e implantação por Xenu. 2. A estação central de implante, digamos em Coltus, um planeta de Polaris, ou outra mais perto da Terra. (TB 7). 3. Algumas plugs foram FEITAS perto do Incidente II, porque, LOGO ANTES DO INCIDENTE II, EM COLTUS, O PLANETA QUE LRH MENCIONA NA FITA DO CURSO CLASSE VIII, EM COLTUS, ERA O PONTO DE MONTAGEM. Um dos planetas da Estrela do Norte na área Marcabiana. ERA O PONTO DE MONTAGEM e LÁ eles TAMBÉM FIZERAM ALGUMAS EXPERIÊNCIAS COM PLUGS e fizeram algumas das mais RECENTES PLUGS. (TB7) 4. Agora é de Coltus que estamos a falar. Os que foram feitos em Coltus. Um planeta da Estrela do Norte na Confederação Marcabiana. Os Implantes de Coltus eram muito severos e com muitas terceiras partes entre Oficiais Leais e Elron Elray ou Rawl, como era conhecido naquele tempo, durante o Inc II. Esta Estação de Implantes de Coltus permaneceu até ao tempo presente, e é o centro de implantes de terceiras partes. Havia umas bastante interessantes feitas em Oficiais Leais. Eles foram assassinados. Eles foram levados para Coltus. Eles foram colocados em postes, em manequins, já sabem, a velha “armadilha” do poste, e então foram-lhe dados todos os tipos de falsas informações e terceiras partes. Ainda se encontram pessoas hoje em dia no planeta a criticar LRH, dizendo as mesmas coisas que lhes foram implantadas... dadas como implantes no implante de Coltus. Estes eram, está claro, feitos por Xenu, e essa era a IDEIA dele, tentar atribuir aos Oficiais Leais, que eram leais ao povo, a culpa de todo o caos da Confederação. (TB8) 5. Coltus era usado como estação monitora para todo Marcab. Marcab era como um lugar de teste para restimular os incidentes Pré-I etc., no Sector. Por isso, os Marcabianos são os mais “atingidos” das várias populações planetárias, fora a terra. (TB 8)



COMPOSTO (Caso Composto): 1. Uma massa acumulada de BTs e clusters que compartilham as mesmas imagens e, portanto, que está sendo auditada em conjunto. 2. Vou simplesmente assumir que sabem que, no início da Ponte lidamos com um caso composto. Isso significa que é uma massa completa de BTs e Clusters, o tipo está aí preso num ponto qualquer e dramatiza o que aconteceu na sua PRÓPRIA pista ou na de OUTRA pessoa qualquer, ele é um efeito total de todas estas cargas, de BPCs, de itens errados, de coisas, acontecimentos, engramas, secundários, Locks, tudo o que se possam lembrar e que está contido na Dianética ou na carga normal dos Graus e ainda qualquer coisa que possam encontrar numa Lista. Tudo isso pode estar errado com o tipo.

CONE: Uma criação especial de antes dos jogos de anel.

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO: Os Thetans Fi estão organizados como uma social democracia com um Conselho de Administração.

CÓPIA: Os theta no corpo (BTs) podem copiar obsessivamente as imagens de outros theta. Pode assim parecer que um theta que acabou de se ir embora ainda ali está pois existe uma imagem que permanece. Detetando o facto de que alguém a copiou é normalmente suficiente para a resolver.

CORPO ASTRAL (ASTRAL BODY): Uma ilusão. Os Corpos astrais são normalmente mock-ups que depois o místico tenta acreditar serem reais. Ele vê o corpo astral como uma coisa diferente e procura habitá-lo nas práticas mais comuns do "passeio astral". Qualquer pessoa que confunda corpos astrais com theta está apto a ter dificuldades com o clearing de theta pois as duas coisas não são da mesma ordem de semelhança. (Scn 8-8008, Gloss)

CORPO DE BONECO 1. Alguns deles NUNCA VIRAM UM CORPO DE CARNE. Apenas viram CORPOS DE BONECOS. O Incidente I foi feito com corpos de bonecos. De facto, havia muitos seres exteriores nessa altura, pelo menos até serem capturados ou convencidos: "Olha, experimenta o ponto de vista daquele corpo de boneco" "São muito giros, são fantásticos, são engraçados." "Cá está a coisa, entra lá para dentro - pshsst!". (TB4) 2. Mas se ao acordar ele vem com uma coisa tipo "ficação espacial" com robots e corpos de bonecos e chispar por aí em naves muito rápidas por entre os vários planetas e coisas do género, pode ser que a sua BPC esteja na área onde ele foi apanhado com um raio laser ou lá o que for. Ele pode ter andado todo este caminho inconsciente e agora pode ter de voltar atrás algures na trilha para encontrar a sua verdadeira identidade. Por outras palavras, especialmente com corpos de bonecos, levamo-lo lá atrás até cerca do Incidente I, recuando a partir do Curso de Clearing para trás, 1 quatrilião, 2, 3, 4, qualquer coisa do género. (TB4) 3. Embora HOUVESSE corpos de carne nessa altura, NÃO era, NÃO ERA LÁ GRANDE COISA. Qualquer um sabe que dá mais estatuto ter o seu "corpo de boneco". (TB4)

CORPO GIGANTE DE CRISTAL: 1. Por exemplo, um gigante, que descobrem ter sido feito nas Experiências do Pré-Inc. 1, tipo CORPO GIGANTE DE CRISTAL feito de MILHARES de pequenos favos. Tem cerca de TRÊS METROS de altura, um GRANDE MOCK-UP DE UM CORPO DE CRISTAL. É um corpo de boneco ou corpo de carne. Os theta foram introduzidos dentro destas celulazinhas que estão por todo ele. O cristal era como uma colmeia. Isto é uma plug, toda a estrutura. Foi usada para conectar a outros theta noutras plugs no caso, para ligar A ESTA. Esta aqui é como uma tomada gigante. Esses são os que asseguram que os theta plugs estão sob controle. Cada plug seria ligada à tomada e afetaria essa parte do corpo se restimulada. (TB7)

CORPO PERFEITO: 1. Também há um plug do corpo perfeito. É uma série de Clusters e BTs feitos para supostamente serem corpos perfeitos. Todos têm um MONITOR que os governa. Se o theta deseja habitar um desses corpos perfeitos, e o introduz no seu corpo de carne ou corpo criado ou a transporta consigo, ELE TAMBÉM FICA A SER MONITORADO. (TB 7)



CORPO THETA (THETA BODY): Muitas vezes um thetan leva com ele um corpo theta de que fez o mock-up na pista passada e o qual é um número de Fac-símiles de velhos corpos que ele desperdiçou, levando-os com ele como um mecanismo de controlo que utiliza para controlar o corpo que está a usar. (PAB 130)

C: Criação

CRÂNIO DOURADO: Ver Chakra. (TB 7)

CRIAÇÃO DETERMINADA POR OUTROS: Uma criação que foi infiltrada. Pode surgir em Excalibur e parecer um plug, mas não a vai resolver a não ser que seja tratada como uma criação.

CROCS: Um croc (calão para crocodilo) é um ser espiritual cujo contacto transmite uma sensação algo repugnante, reptiliana, e muito 1,1. Alimentam-se das emoções negativas dos thetans e fazem tudo para as produzirem: terceira parte, imagens tenebrosas, restimulação de efeitos de tristeza, etc. Os seus alvos preferidos são thetans de grande potência pois as emoções destes dão muito mais “alimento”. Assumem muitas vezes identidades humanas (sobrepondo-se ao thetan) sendo facilmente identificáveis (para um OT) através do seu contacto hipócrita, oleoso, com muita 3^a parte e gosto pelo sofrimento dos outros. Gostam de posições de poder e é lá que se encontra a maioria. O Croc não está realmente ali, mas sim nalgum local distante ou mesmo noutro universo. Por vezes fazem Blow através de um “Buraco de Verme” (Worm Hole) ou vórtice característico da ligação entre universos ou RAGS diferentes. O tratamento dos Crocs (reptilianos) depende de vários fatores: a) O Croc está num corpo? b) O Croc está a funcionar sozinho ou como parte de um grupo? c) O Croc tem um Holder/chefe? Um croc de 7^a dinâmica é tratado como se se tratasse de uma Plug, i.e., encontra-se o Holder (normalmente um croc de patente superior) e depois por aí acima até algum metálico ou mestre de jogos negro. Descobrimos que os Crocs não são realmente tratáveis como se trataria um thetan “normal”, não existe a bondade básica, etc. Os Crocs provocam prazer em ferir os outros. Também são detetados quando acontecimentos infelizes sucedem ao Pré-OT e este sente, muito longe e lá muito no fundo, uma calma e fim de ansiedade.

CUBO DE BSTs: Uma formação de Thetans Estáticos Negros, normalmente $10 \times 10 \times 10 = 1000$.

CVP: Ponto de vista central.

D

DCM: Dado de magnitude comparável.

DCSI: Intensivo Especial para Clears em Dianética. (Dianetics Clear special intensive)

DEMENTOR: Os Dementors são como os renegados que Xenu usou no Inc. 2. As suas ordens são para recolherem todos os Clones de GMs que são indesejados pelo “lado negro”. Estes seres estão implantados e aparecem-nos como um tipo de luz muito intensa rodeada por uma espécie de concha que é um cluster de Dementors. Um GM pode ter uma sensação de estar enclausurado e isso ser provocado por ter um clone seu capturado num Dementor.

DMSMH: Dianética, A ciência moderna da saúde mental (Livro)

DRD: Rundown das drogas

D10: 10^a Dinâmica. Ética



D11: 11ª Dinâmica. Tech

D12: 12ª Dinâmica. Admin

D13: 13ª Dinâmica. Jogos

D 14: Operações de Fonte (Absolutos)

D 15: Lógica

D 16: Aplicação

E

E/1: Incidente um anterior.

ELETROSFERA: **1.** Os tipos eram aspirados para fora do seu próprio Universo e eram geralmente guardados numa coisa chamada Eletrosfera. Uma Eletrosfera é uma grande esfera que tem uma carga magnética no seu interior, uma carga eletromagnética no interior, então o theta não pode tocar na parede, porque é repelido. Mas também não se junta com outros thetans lá dentro. Então por vezes têm uma coisa essencialmente parecida com aquelas máquinas de pastilhas elásticas, conseguem ver o que digo? Só uma data de thetans lá dentro de uma esfera gigante sem poderem sair e também sem se poderem mexer porque estão apertados uns contra os outros. Ficam presos nisto, que é mantido a uma BAIXA TEMPERATURA (frio). Isto é a Eletrosfera. Depois são levados a passar por vários processos para os tornar macios para serem Clusters e BTs em PLUGS. (TB 7)

ENTIDADE GENÉTICA (GENETIC ENTITY): **1.** Aquela beingness, semelhante ao theta, que tem mantido e desenvolvido o corpo ao longo da linha evolutiva na terra desde os seus primeiros tempos e que, através da experiência, da necessidade e da seleção natural, utilizou os contra esforços do ambiente para modelar um organismo do tipo que melhor se adapta à sobrevivência, adaptação só limitada pelas capacidades da entidade genética. A meta da entidade genética é sobrevivência num plano muito mais grosseiro de materialidade. (Scn 8-8008, pág.8) **2.** Era anteriormente chamada banda somática. Não tem uma verdadeira personalidade, não é o "eu" do corpo. É a "mente" de um animal, um cão, um gato ou uma vaca. (HOM, págs.13 e 14) **3.** A entidade que está a fazer o corpo através da corrente do tempo, pela ação do sexo, etc. (5410C10D) Abr. GE.

ESFERA MONITORA: **1.** Nós encontrámos de facto monitores no caso conectados a monitores em organizações implantadoras ou apenas à Torre de Basileia ou mesmo a uma velha estação de implantação que ainda está lá! E isto eram às vezes as esferas monitoras, muito semelhantes à bola de cristal dos velhos astrólogos, das bruxas e dos videntes. Dentro da bola de cristal havia realmente THETANS PRESOS, CLUSTERS e THETANS INDIVIDUAIS. E aquele era uma grande esfera monitora. Monitorizava diversos outros monitores ou muitos deles naquele tempo, ou em tempos separados, segundo o programa. Isto NÃO está REALMENTE no universo do Pré OT, mas encontra-o, porque o monitor diz: "Sim, eu estava relatando para a esfera, e isso foi reenviado aos implantadores". (TB7)

ESTADO NATIVO: **1.** A potencialidade de saber tudo. (SH Spec 35, 6108C08) **2.** A lista de condições de não jogo é um resumo do estado nativo de um theta. (HCOB 03 de setembro 56) **3.** O theta não está em contacto com o espaço, energia, massa. Ele não tem qualquer dimensão. (PAB 64) **4.** O theta em estado nativo é sabedoria total. (Op Bul. 1)



ESTÁTICO: 1. Uma existência sem massa, sem comprimento de onda, sem posição no espaço ou relação com o tempo, mas com a qualidade de criar ou destruir massa ou energia, de se localizar a si mesma ou de criar espaço e de restabelecer tempo. (Dn 55! p. 29) 2. Nenhuma parte do MEST pode ser estática, mas Theta é estático. Theta não tem movimento. Mesmo quando o MEST que controla está em movimento no espaço e no tempo, Theta não está em movimento, visto que Theta não está nem no espaço nem no tempo. (Ability 114A). 3. O Estático está acima de Fonte visto não ter de ser Fonte de nada. O Estático cria (assume) Fontes a fim de ter Causas e Efeitos.

A coisa mais simples que existe é um estático, mas um estático não é um nada. Eles não são sinônimos. Falamos descuidadamente dele como um nada. Isso é porque dizemos nada em relação ao espaço e aos objetos do universo material. A vida tem uma qualidade. Tem uma capacidade. Quando dizemos nada, simplesmente queremos dizer que não tem quantidade. Não existe qualquer elemento quantitativo. (5411CM05)

ESTÁTICO, FASE 1: Exterior a um GUM

ESTÁTICO, FASE 2: Exterior a um CCC

ESTÁTICO, FASE 3: Exterior a um ANEL

ESTÁTICO, FASE 4: Exterior aos RAGs, mas ainda no U0.

ESTÁTICO, FASE 5 OU SUPER ESTÁTICO: Exterior aos RAGs e as-isou a sua própria parte do U0. Não tem nenhum caso.

ESTÁTICO NEGRO: Tecnologia produtora de Estático Negro. Ver Thetan Estático Negro.

EXTERIORIZAÇÃO: 1. O estado do theta, do próprio indivíduo, estando fora do corpo. Quando isto é feito a pessoa atinge a certeza de que ela é ela própria e não o seu corpo. (PXL, Gloss) 2. O fenômeno de estar numa posição do espaço dependente apenas da sua própria consideração, capaz de ver o corpo e a sala como são, a partir desse espaço. (PAB 125) 3. A exteriorização é definida como o ato de se deslocar para fora do corpo com ou sem percepção total. (HCOB 22 Out 71)

EXT S/W: Fio Direto de Exteriorização (Exteriorization Straightwire). Resolução de preocupações sobre a capacidade de exteriorizar.

E/U: Universo anterior

F

Φθ: Thetan Fi. Thetan MEST. MOCOs despejados de universos anteriores, TTA e LTA.

FÉNIX: OT 9, 10, 11. Thetans conectados, desconectados, não-conectados, organizadas de acordo com a atenção e intenção do pré OT.

FIADA DE PÉROLAS: 1. Isso é um grupo de thetans que foram compostos para serem pequenas esferas. Há um truque a prender estes tipos juntos. São como uma corrente, eles não se estão a seguir. São feitos para ter um FUBO neles, como uma fiada de pérolas, e têm um theta corrente enfiado ATRAVÉS deles. Assim.... são como uma fiada das pérolas. Mas 'a corrente' passa ATRAVÉS deles, no meio. Vocês não a veem no início. ISSO É O QUE ESTÁ A SEGURAR. É por isso que não se podem separar, tal como uma fiada das pérolas. (TB7)



FONTE (SOURCE): Origem de qualquer coisa. Numa comunicação existe a Fonte (Origem, Causa) e o Efeito. O estado de Super Estático é o estado de "*Fonte sem Comparação*". No caso de um Thetan chama-se **Fonte** ao seu estado antes de se imbuir em Jogos e assumir pontos de vista. Uma Fonte não tem CVP pois se assim fosse já teria parte de si a ser Efeito. É a parte do indivíduo que se manteve num estado que corresponde à definição de Estático: sem localização no Espaço nem no Tempo. É o theta antes de fazer o seu próprio mock-up. Quando um theta volta ao estado de Fonte, todo o tipo de entidades que ele criou voltam a ele, e a maior parte delas não estão muito limpas. As Fontes tentaram diferentes soluções para o problema da eternidade em diferentes Jogos e RAGs. Daí todo o tipo de entidades encontradas. As Fontes decidem sobre os Jogos e criam (assumem) funções de Mestres de Jogos que gerem os jogos.

FONTE EM PENHOR (SOURCE IN PAWN. Abrev. SIP): Um theta normal que foi levado até um “local agradável” - Coltus - e processado ou auditado em LTA. O processo tinha como objetivo torná-lo exatamente igual a outro “Jogador”, para ser depois usado como uma espécie de “Corpo em Penhor” para esse Jogador. É como que uma Fonte, mas deram-lhe um corpo na estação de implantes e agora utilizam-no. Pretendem que, o que quer que lhe façam, afete “o seu” jogador. Aparentemente os SIPs foram feitos por volta do Inc. 2 LTA. Contém uma data (“para sempre”) e um local (“no teu ponto de vista central”) implantados. O theta era implantado para se esquecer totalmente ou fazer notar quem realmente era e tornar-se numa “Fonte” totalmente limpa. Depois era implantado para copiar fielmente ou duplicar a beingness do Jogador que Xenu queria controlar. Ao theta era também dado um “Postulado de Fonte” ou “certeza” de que “**SOMOS TODOS UM**”. Provoca situações de ações totalmente ilógicas, mas cuja origem é muito difícil de detetar como exterior ao OT.

FORA DE VALÊNCIA EM R6: 1. Agora vou dizer-vos uma coisa muito importante (para terminar e permitir que façam perguntas) que é aquilo em que a maioria das pessoas tem dificuldade nos NOTs (para além das Org e das Pilhas). São os tipos, dos quais tive experiência, no C/S de LRH. Eu sei, e isso não muito quem saiba, que estes tipos são os que ele chamou “fora de valência no R6”, que estão por aí “nas valências dos implantadores”. LRH chamou-lhes “fora de valência em R6”. Ele chama ao que foi feito no Curso de Clearing (Implante) e aos enredos, chamou-lhes R6, apenas outro nome para os itens do banco, R6. Rotina 6 foi uma das maneiras de os encontrar. Chamam-se R6. Portanto o que significa “fora de valência em R6? Significa “Os outros tipos APANHARAM. Ele foi quem DEU.” Ele é um dos maus. Aqui têm todos os fenómenos PTS/SP, os fenómenos dos “maus propósitos” – como se chama – os “Withholds Louváveis” e coisas assim – isto é “implantação” como um withhold: Os tipos pensam ser certo (ou louvável) omitir (withhold) QUANTOS Thetans, ele implantou, PORQUE TRABALHAVA PARA O LADO MAU. Portanto, para ELE, withhold foi por exemplo, “deixou um Cluster escapar” SEM O IMPLANTAR e ele omite ISSO. Para o outro lado ISSO seria uma “coisa boa”, mas como ele omite do seu chefe, “Xenu não pode descobrir que os deixei ir?” Percebem o que quero dizer? (TB4)

FORMULÁRIO BRANCO: Uma entrevista prévia, semelhante à folha de avaliação original.

FTA: Braço de Tom Flutuante (Floating Tone Arm)

G

GL: Níveis de jogos (Games Levels). OT-17 a 33

GofG: Jogo dos deuses (Game of Gods). Um jogo no início do GUM atual, há 100. Centiliões de anos.

GBC: Curso de Fundamentos dos jogos (Games Basics Course)



GC: Conselho Supremo (Grand Council).

GMC: Curso de Mestre de jogos (Games Master Course)

GP: Patrulha Galáctica (Galactic Patrol)

GPM: Massa de Problemas com Objetivos (Goal Problem Mass)

GRANDE THETAN (BIG THETAN Abrev. ΘΘ): Jogador. A pessoa à qual nos dirigimos. Uma entidade com um CVP.

GRAAL: OT 14, 15, 16. Conectado, desconectado e pessoas alheias, locais e assuntos que quer ajudar.

GSC: Curso das séries de jogos (Games Series Course)

GUM: Modelo de universo de jogos (Games Universe Model). Contém vários jogos e universos.

GUM 0: O GUM atual é GUM zero.

H

HASTE DE CRISTAL: 1. Uma haste de cristal ou transparente que se eleva até ao céu. Dentro dessa haste está outro punhado de thetans que são um organograma, um órgão funcional. Servem para ser as diversas partes do SISTEMA DE COMANDO DO ORGANIGRAMA IMPLANTADOR. Está enrolada. É um Cluster CHATO enrolado e enfiado na haste de cristal. A haste está segura no topo por uma mão. E a mão é, claro, a “Mão de Deus”. (TB 7)

HGCs: No Loop 3 (o atual) o Híper Ciclo de Jogos 1 desceu até ao nível inferior de “Ausência de Jogos”. Mas foi recuperado a partir desse nível com o HGC 2 com a junção (“*Vetor de Melhoria*”) de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) a fim de o trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte. Mas foi recuperado a partir desse nível com o HGC 2 com a junção (“*Vetor de Melhoria*”) de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) a fim de o trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte.

HOMEM-SACO: 1. Já vos falei nos Jelly Beans. É assim que estes Thetans estão quando aparecem, simplesmente dentro de um saco. O que é este saco? É o Homem-saco. Estes foram Thetans que foram PRENSADOS MUITO FININHO E POSTOS A ASSUMIR A FORMA DE UM SACO OU UM SEGURADOR DESTES JELLY BEANS. Vão ver que os Homens-saco estão em CAMADAS. São tal qual os sacos para lixo transparentes ou pretos, dependendo de como foram feitos; podem ser transparentes, invisíveis ou escuros. Mas parecem tal qual um grande saco de plástico e contêm Jelly Beans. E porque é que os Jelly Beans não fogem? Antes do mais, há CAMADAS deles. Cada Homem-saco é um indivíduo separado, mas está acamado como um Cluster. Cada camada é separada, mas há cerca de 6, 7 ou 8 sacos à volta dos Jelly Beans. Há 6, 7, ou 8 sacos à volta e cada camada daquele saco É UM INDIVÍDUO. Estão num cluster juntos como um saco. Têm de separar as camadas e só depois os podem auditar. (TB 7)

HOOVER (Aspirador): 1. O instrumento usado era em si mesmo composto de BTs e Clusters e tem um aspeto muito semelhante aos megafones que se veem presos a postes no meio da multidão nos concertos ou em récitas públicas. É o grande sino, o sino quadrado com uma bola redonda lá atrás que contém o amplificador. Não é muito diferente disso, é semelhante. É composto de BTs e Clusters com um belo Cluster buraco negro no meio do interior do sino. Tem dentro uma pequena bola dourada que era muito atraente e ia lançando a mensagem: “Ajudem-me a jogar este grande



jogo, não o entendo bem”, ou fluxos deste género para ATRAIR OS THETANS. Muito estético. O buraco negro é um Cluster com a intenção de ser uma energia negativa. Vai fazendo sempre uma implosão. Vai sugando, sugando, sugando. Suga tudo, energias, thetans, etc. É como uma estrela gigante buraco negro que suga toda o tipo de massa, energia, Thetans. Mas na verdade é um Cluster que foi PROGRAMADO para fazer isto. Tudo fica negro à sua volta e é sugado lá para dentro. Fica negro porque passa a ser o negativo do que ESTAVA a fazer, e vão ver que é o “ponto de atracão” da ÁREA TRATORA que junta muitas destas plugs. Vão encontrar aqui um buraco negro. Pode surgir à vista primeiro como um pontinho, mas se estiver lá em baixo da plug pode estas a prender todo a coisa junta como uma espécie de área de força de manutenção. NÃO é o SEGURADOR DA PLUG. NÃO É O TOPO DO ORGANIGRAMA. Não parece que seja o topo do organograma. Pode ter sido posto lá só para dar coesão ao organograma. Não têm muito a ver com a SUPRESSÃO da plug. Estão mais encarregados de automaticamente “puxar as coisas para dentro”, como cola, mas numa base de SUCESSÃO. O buraco negro estava no meio deste Hoover e puxava os thetans para dentro deste pequeno ponto dourado que era a unidade de atenção que lançava a linda mensagem estética. Uma vez capturados, eram então levados para a “área experimental”. E isto é anterior semelhante ao Incidente II, há 4 a 7 quatriliões de anos. (TB 7)

I

III: Interesse (Interest)-melhoria (Improvement)-Inteligência (Intelligence): triângulo do envolvimento (Involvement) em Jogos.

IMPLANTE DO CC: Há 1 a 1,5 Quatriliões de anos. Os GPMs são percorridos com as planilhas do CC.

INCIDENTE 1: 1. O Incidente 1 é aproximadamente há 4 quatriliões de anos. Todos os thetans no universo têm um Inc. 1. Somente os desta antiga Confederação têm o Inc. 2 e R6. (HCOB 02 de out. de 1968) 2. Uma pessoa pode ter mais do que um incidente um. Uma pessoa pode ter administrado alguns incidentes um. Pode haver um incidente 1 overt. É um implante relativamente simples. Mas é bastante eficaz a estragar as pessoas. Porque interrompeu a criação do que quer que seja que estavam a criar. E tirou-lhes quaisquer criações que tivessem, parou os seus ciclos e colocou aí alguma coisa indesejada para que, quando eles tentassem criar, criassem isso. Isto porque fixou a atenção deles através de protesto. (6810C03) 3. A diferença aqui é que o tipo NÃO está "fora de valência", OS OUTROS É QUE ESTÃO NA SUA VALÊNCIA e ele é o patrão. Ele está em confusão, não sabe muito bem o que aconteceu durante as chicotadas do Inc 1. Nós sabemos que foi nelas que OUTROS SERES FORAM COLADOS A ELE. (TB 4) 4. No incidente 1 é a PRIMEIRA VEZ em que ele pode realmente sair de valência como ser, porque não se apercebeu que tinha outras pessoas na sua valência. (TB4) 5. O incidente 1 é um incidente produtor de Clusters. Não produziu Clusters tão grandes como o incidente 2, onde tinham talvez milhões de thetans postos no topo de uma montanha. (TB 4) 6. Portanto, o incidente 1 também fez Clusters pois era isso que se pretendia. Eram apenas "chicotadas", mas era nas chicotadas que os seres eram postos no tipo. Na parte das chicotadas é quando entram os BTs. Eles pegam-se ao ser durante as chicotadas e é por isso que o tipo não os vê. Ele fica imediatamente oprimido por todas essas imagens da carroça e das cores e das ondas de luz, etc. Acontece que isto foi feito muitas vezes. É como a coleta de impostos que é feita todos os anos e todos vão lá porque têm de o fazer. Portanto se o tipo tivesse um incidente mútuo, tal como pagar os seus impostos e toda a sua família a pagar os seus impostos, digamos que isso era o incidente mútuo. Ele fez isso no ano passado, e fez outra vez este ano e pode ter feito mais de uma vez durante o ano e pode ter sido posto a fazer isso junto com outros tipos que tinham isso anterior de outros sítios diferentes. Por isso existem todas essas complexidades e é por isso que pedimos "incidente 1 anterior?" (TB 4)



INCIDENTE 1 ANTERIOR: A dificuldade mais comum que têm com um BT que não voa, é que havia um Incidente 1 anterior. Alguns têm vários Incidentes 1s anteriores. A pergunta “Um Incidente 1 anterior?” terá reação se o houver. Quando chegarem ao primeiro Incidente I, podem saltar de um BT para outro se continuarem a pedir anteriores. (HCOB 10 de Dezembro de 1978)

INCIDENTE 2: 1. O Inc. 2 é o R6 há 75 milhões de anos. O Inc. 1 é aproximadamente há 4 quadrilhões de anos. Todos os materiais do CC e OT II estão no R6 há 75 milhões de anos atrás. Estes são seguidos por 36 dias de imagens em movimento - Deus diabo, ficção científica, trens, carros, helicópteros, desastres, palco, etc. Este R6 é há 75 milhões de anos e diz respeito a este planeta e esta Confederação. Se a parte do vulcão é percorrida segundo as orientações do III, mas o Inc 1 não é percorrido no mesmo theta, o R6 começa a correr automaticamente, a pessoa não consegue dormir durante dias e o corpo morre. Esta é a maneira como ele foi projetado. (HCOB 02 de out. de 1968)
2. O incidente 2 não é necessariamente verdadeiro para todos os thetans porque esse incidente não está no banco dos thetans que estavam em outro lugar. Os que estavam noutra sítio qualquer há 75 milhões de anos. E há alguns desses. Também há alguns que estavam aqui e que não o apanharam. Assim, o incidente 2 não é tão geral. Mas é suficientemente geral. (6809C25)

INCIDENTE III: A tomada de assalto da Igreja

J

JB: Gomas (Jelly Bean). O nome também dado aos Lambda thetans dos Pré-Is.

JELLY BEANS: 1. Há diferentes GRAUS DE PESO para estes thetanzinhos Jelly Beans. Isso é o que chamo àqueles que estão na plug só para fazerem mock-up de massa e para manterem o Thetan em baixo e para impedir-lo de ter capacidades OT. Estes Jelly Beans na plug estão geralmente agrupados juntos numa MALA ou CONTENTOR e só têm MASSA. Têm a FUNÇÃO de ser massa. E é a isso que chamo thetans Jelly Beans porque parecem as gomas que se vêm em frascos nas lojas de doces. Lá estão eles. Separados. Só estão numa espécie de contentor a serem maciços. (TB 7)

JOGO DOS DEUSES: 1. De qualquer maneira, Xenu foi eleito para isto, uma espécie de “deus de autoria errada”, e assim as pessoas poderiam ir e jogar “jogos de universos anteriores”. E muito deles iriam jogar todo um montão de jogos! Jogos de universos anteriores que foram jogados, jogados, jogados, jogados, jogados, jogados, jogados! E eles apenas deitaram fora as suas criações. Não perderam tempo a fazer as-is. Não perderam tempo a desfazê-las (unmock). Apenas as deitaram fora. E todo aquele “despejo” tornou-se o universo MEST. Era suposto, já sabem, só despejar, despejar, despejar, e...” Deus tomará conta disto!” Bem, Deus tomou realmente conta daquilo e também trouxe conta dos sujeitos quando voltaram para tomar conta disto. Mas Xenu... era só um jogo, e poderia ter sido qualquer pessoa, não importa, mas ele foi eleito naquela base. Portanto ele coxeia sempre, ele coxeia para que as pessoas O RECONHEÇAM. É a razão por que coxeia, e agora sabemos isso. Ele coxeia para que as pessoas o reconheçam como “o deus eleito no Jogo dos Deuses” imediatamente antes de há 100 centíliões de anos, imediatamente antes o início do universo MEST. (TB8)
2. Também é uma coisa interessante, o “Jogo dos Deuses” no início deste GUM, para eleger um “Deus” a quem atribuir “outra autoria”, simplesmente para ver o que aconteceria quando os thetans criassesem e depois despejassem as suas criações - vejam o que de facto aconteceu. Seja como for, aquilo deve ser uma lição para todos nós. No entanto havia 13 competidores naquele jogo e Xenu era o último. Na verdade, politicamente, recebeu mais votos. Ele pode ter feito algo a respeito das suas A's (admirações) positivas e A's negativas. Sabem, um pouco de “maquinaria política” aqui e ali. Entretanto foi reconhecido como vencedor e era suposto ser o tipo a quem todos deveriam dizer: “O.K., ele fez aquilo”. De qualquer modo, houve outros competidores naquele jogo, mas a coisa principal foi que o seu ato naquele jogo - ele usou um pedacinho daquele espetáculo no Inc I -



só para prender o tipo de volta ao Jogo dos Deuses, de modo a reconhecer Xenu, (o mestre), a fim de obedecer às suas “fichas” e para que pudesse receber ordens de Xenu e também como que apagar a diferença entre o Inc I e a área do seu Jogo dos Deuses, que foi há 100 centiliões de anos atrás. Assim sendo, ele como que tenderia a esquecer a banda do seu “universo anterior” e como que seria violentamente atingido com o Inc I, entrando num engrama que o colasse ao início mais antigo, o Espetáculo do “Jogo dos Deuses” que Xenu fez. Portanto, aquele é um interessante anterior semelhante do Inc I. Aquela pequena “carruagem” (biga) e o “querubim” e toda aquela coisa veio do espetáculo de Xenu no Jogo dos Deuses. Ele também criou maçãs - como se as maçãs, bananas, papel e tudo lhe estivesse a ser atirado a ele no palco, como se faz a um mau Actor e, então usou aquelas coisas e construiu uma tenda de promoção ou propaganda e enviou promoção com os mesmos pedaços de lixo que lhe foram atirados e enviou promoção a dizer “Votem em mim. Olhem para isto - eu posso transformar coisas más em coisas boas”, e tudo isso. Era tudo muito engraçado para os thetans, estão a ver? Mas eles não deram conta das sérias consequências de quando de facto despejaram o seu MEST - ele não iria pegar nesse MEST e transformá-lo em coisas boas para eles, mas pelo contrário, iria até capturar alguns seres dos seus jogos do universo anterior para depois os usar mais tarde em implantes. Desse modo era tudo muito engraçado há, há, há... lá atrás dos Jogos dos Deuses quando toda a gente era livre, limpa e não tinha quaisquer criações em particular colocadas à sua volta. Porém há 4 quatrilhões de anos atrás, a coisa ficou *muito* séria e *muito sem graça*, quando descobriram que estavam numa armadilha. *Agora* isto pode ser novamente divertido. E foi assim. (TB 10)

K

Kibitz: 1. Estes Thetans estáticos geralmente vagueiam ao redor ou nas bordas do jogo. Eles não estão com Xenu, não estiverem com LRH e não estiverem com qualquer outro grupo e assim por diante. Mas, eles metem o "nariz" agora de vez em quando e dizem "OK, quando é que você vai concluir isso para irmos para outro jogo?" E assim eles intrometem-se e têm "grandes ideias" sobre tudo. Às vezes as pessoas confundem-nos com "deuses" e assim por diante. Não os "deuses" que encontram nas plugs, não estou falando disso, mas estou falando sobre as "vozes" que surgem com alguma verdade. Alguém obtém uma verdade e uma revelação. Mas não de uma plug, não de uma plug, não uma implantada por Xenu, que era o " Deus coxo do jogo dos deuses" e que decidiu mostrar a todos que era um Deus. NÃO ele, mas outros seres, que permaneceram fora de tudo.

E há lendas sobre eles também nas histórias. Basicamente, têm de auditar um thetan estático no OT 9, 10 e 11. Eles são fáceis de auditar, têm geralmente só ruds fora. Porquê ruds fora? Porque não têm qualquer tecnologia e estavam a mexer num jogo e davam uma revelação a algum thetan e diziam: "Ei, olha homem, você não é realmente um corpo, você é um thetan e etc." E este fulano iria iniciar uma religião ou talvez fosse morto o que não era muito bom. "Sabem, eu não tinha a intenção de que ele fizesse isso." Então, estas Thetans estáticos ficam com os ruds fora, têm retenções falhadas, têm quebras de ARC. Existem mesmo grupos deles que, às vezes, estão apostando no jogo. Eles apostam num lado ou no outro e assim por diante. Encontram-nos a apostarem sobre a guerra de Troia ou algo parecido. E, é claro, eles apostam com MOCOs. Apostam com unidades de atenção, apostam com pontos de vista CRIADOS. Então alguma coisa destas interferiu com o jogo, mas não é implantação. Não é de Xenu. São apenas esses Thetans estáticos sentados lá fora. Eles são grandes thetans. Eles têm um confronto "maior que o universo", maior do que, sabem, eles têm O MESMO CONFRONTO QUE O OT VAI TER QUANDO ESTIVER PRONTO PARA O OT 9. Estão a ver? Portanto, é onde os começam a encontrar. Mas eles não decidiram entrar no jogo, entendem? Não assumiram um corpo, não escolheram um lado, ou qualquer outra coisa. Eles apenas ficam de fora, apostam e brincam. Como um Kibitz. OK, então é um thetan estático. (TB 8)



L

λθ: Thetan Lambda. Thetan Corpo. Sendo partes de corpos, ou controlando partes deles.

LAD: RD da Vida após morte. Tecnologia de Estático Negro usada em LTA depois de 1980. Era prometida a Ressurreição em um corpo mais ideal.

LD: Longa duração

lâmpada solar: 1 Alguns foram escolhidos para serem partes mais excitantes da plug. Alguns emitem feixes de luz ou disparam algum tipo de mensagem ao theta, ou para dentro das células, ou algo assim. Esses foram postos numa Lâmpada-Solar. É apenas um filamento, de facto um FILAMENTO BRILHANTE. Parecido com o que se vê numa lâmpada ou num arco voltaico. FORAM FORÇADOS A ISTO ELETTRONICAMENTE. Uma vez que tinham um pouco de massa podiam ser enviados através de um fio ou ao longo de um fio ou canal. Foram postos no filamento e disseram-lhes para duplicar isso. “Sê isso. Sê uma luz”. Encontrámos muitos destes que foram postos na Lâmpada-Solar a ser estrelas e coisas do género. Então, aparentemente o theta iria pensar que estava exterior, mas estava apenas a olhar para a área composta de BTs a serem estrelinhas. Pensava que estava exterior ao universo, mas não estava. Estava apenas numa das áreas da plug, onde os tipos passaram pela Lâmpada-Solar e espalharam-se, libertaram um pouco de luz e luziram como estrelas, mas são apenas BTs. (TB7)

LÍRIOS DO CAMPO: Ver Chakra coroa. (TB 7)

LOOP (Laço): Houve vários estados pré-lógicos de Operação de Fonte. O primeiro ciclo foi um *CICLO DE JOGO DE IDENTIFICAÇÃO* (chamado *Loop 1*). Desceu muito rapidamente mesmo abaixo do nível de Ausência de Jogo, permaneceu aí alguma duração e depois foi manejado técnica e administrativamente de novo até fonte. Teve um resultado não ótimo. Faz lembrar os clusters do OT III e os postulados e implantes “Somos Todos Um”. Teve 4 “Dinâmicas”. O segundo foi um *CICLO DE JOGO DE ASSOCIAÇÃO* (chamado *Loop 2*). Também desceu a espiral, mas a um ritmo menos acentuado. No fim também mergulhou abaixo do nível de Ausência de Jogo e deixou de ser “divertido”. Foi reabilitado outra vez para o Nível de Operação de Fonte com a Técnica e Administração apropriadas. Tinha 8 Dinâmicas e faz lembrar as Plugs de Excalibur e as ligações entre “famílias” de θns pelas criações mútuas dos CVPs. O terceiro (chamado *Loop 3*) é aquele com que estamos familiarizados através da Ponte, do Curso das Séries de Jogos, dos Níveis do Curso de Fundamentos dos Jogos com os HGCs 1 &2 e o ponto inferior de “Ausência de Jogos”. Mas foi recuperado a partir desse nível com o HGC 2 com a junção (“*Vetor de Melhoria*”) de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) a fim de trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte. Estamos agora a concluir esse ciclo nas Ron's Orgs e aplicando os resultados a todas as dinâmicas. Aqueles que estão neste nível (VAST) sabem que precisamos agora de mais 4 dinâmicas (13 - Jogos, 14 – Operações de Fonte (Absolutos), 15 - Lógica, 16 - Aplicação) para otimizarmos ainda mais e melhorarmos os Jogos (que são meramente aplicações da lógica a fim de criar ilógica para sua própria avaliação e análise, resolução e revisão. (Por outras palavras, como é que se poderia ter qualquer aplicação de lógica total (doingness, divertimento) a não ser que haja ilógica? LRH disse: “*Todos os jogos são aberrativos (i.e. ilógicos), mas alguns são divertidos.*” (o Jogador desfruta sua aplicação da lógica ao resolvê-los.) Também podemos ver que, descer a espiral até “Ausência de Jogos” é meter-se demasiado em ilógica para que possa haver divertimento. Tanto a havingness como a exteriorização estão “*no fundo*” nesse ponto.

L's: Os L's. Os Rundowns L: L10, L11, L12

LTA: A Volta Anterior (Last Time Around). O anel antes deste nos Jogos dos Arquivos de Anéis. O Anel 9.999. Quase idêntico ao atual (Anel 10.000), porém a mesma posição é 564 GUMs atrás.



LTA FUTURO: O período em LTA que nós "ainda não vivemos". Vai até cerca de 10.000 AD.

M

MESTRE DE JOGOS (GAMES MASTER. Abreviatura: GM): Um GM é um theta capaz de monitorizar e controlar jogos de uma forma pan-determinada. Se é autodeterminado então é um Jogador. Se é determinado por outros é uma peça do jogo. Um GM ainda não se envolveu, ou já se libertou de jogos individuais em que é autodeterminado. É a parte do indivíduo que se mantém a ver os vários lados dos jogos e, se possível, a controlá-los. Um GM cria (ou assume) CVPs a fim de ter jogadores. Por definição não está a assumir um Ponto de Vista só num dos lados do jogo. Se tal sucede, trata-se de um jogador. Quando chega a GM convém saber que tem (quase automaticamente) VPs nos vários lados do jogo ou vai entrar numa situação em que está a jogar contra si próprio, enquanto julga que está a ser efecto.

METÁLICO: O nome é derivado da sensação metálica, desprovida de vida, que transmitem quando se toca neles. São totalmente opostos à vida! Parecem pertencer a uma civilização “monopolar”, pois não há comunicação, não há intercâmbio, não há troca. Eles consideram os nossos jogos rápidos, barulhentos, enevoados. Não conseguem realmente perceber o que se passa. Consideram-nos simplesmente uma irritação. Parece que não conseguem percecionar os jogos como jogos. Quando uma fonte tenta descobrir, penetrar ou fazer algo sobre um jogo onde eles existem, sente pressão pois os metálicos odeiam a vida! Parece que os metálicos não conseguem sequer criar para o exterior. Portanto, quando a fonte esbarra com uma zona onde não existe aparentemente qualquer vida, ou onde a vida está a ser impedida por algo, há aí provavelmente um ou mais clusters destes seres. Quando se deteta um ser que não responde e se tem uma sensação no paladar de algo metálico, está-se na presença de um metálico. Aparentemente numa entidade metálica existia uma meta de se tornar energia embora haja implantes para "tornar-se metal". É um ser de energia desenvolvendo corpos de energia. Uma entidade metálica é composta de partículas. Trata-se na verdade de matéria que se tornou consciente. É o EP do objetivo da matéria.

M/I: Incidente mútuo

MLZ: Millazo. Percurso de Engramas para lidar com incidentes mútuos.

MOCOs: 1. Chamamos-lhes MOCOs (Moment Of Creation Of Viewpoint – Momento de Criação de Ponto de Vista) - e eles são muito importantes nos níveis superiores porque são realmente coisas criadas pelo Pré-OT ou outro theta. São criados por um theta que era capaz de criar. Mas são um género de theta menos capaz, um ponto de vista de menor capacidade. Têm todas as qualidades de Theta propriamente dito, mas todos têm uma finalidade específica para fazer algo, por exemplo ser uma partícula de admiração ou um soldadinho de chumbo ou algo parecido. (TB 8) 2. Há outra coisa estranha sobre estes MOCOs, eles não têm qualquer pista atrás do ponto em que foram criados. Eles ou faziam parte da pessoa que os criou ou não existiam de todo. (TB 8) 3. É por isso que eu lhes chamo MOCO. MOCO significa MOMENTO DA CRIAÇÃO DO PONTO DE VISTA. A coisa toda soa como - momento de criação do Ponto de Vista - soa como "MOCOP" - MOCOP - uma palavra "Russa", estão a ver? Mas nós chamamos-lhes apenas MOCOs, ok? Portanto, é um MOCO. É um ponto de vista criado. (TB 8) 4. Diferentemente do que se passa com o PV, o theta nunca se assumiu estar localizado neste tipo de ponto de vista. Embora se chamem assim, têm mais a ver com os chamados pontos de dimensão: “*A segunda ação do ponto de vista é expandir pontos para ver que são pontos de dimensão (Os Fatores)*”

MOCO A: MOCO de Admiração.



MOCOs de ADMIRAÇÃO (Admiration MOCOs): MOCOs usados para admiração positiva ou negativa (A +/-) ou para votar no Jogo dos Deuses.

MOCOs do CORPO (BODY MOCOS): Thetans Ficam organizarem e a controlarem o corpo.

MOCOs PRIMOS: MOCOs criados no início dos jogos para ajudar o jogador.

MODELO DE UNIVERSO DE JOGOS: 1. É chamado um “Modelo de Jogo de Universos” ou GUM (Games Universe Model). GUM que contém MUITOS universos anteriores, e isso inclui o universo MEST que também construiu, e tudo o que nele acontece. E houve ali OUTRO jogo, o Jogo dos Deuses, e todos os jogos do Universo Anterior e muitos jogos que sucederam NO universo MEST. Logo é um Modelo de Jogo de Universos, que contém JOGOS, que contém UNIVERSOS e que é um modelo GRANDE, OK? E o seu propósito, que é o propósito global de TODOS estes Modelos de Jogos de Universos de que há mais do que um, é “melhorar a qualidade de theta”. E isso também está de acordo com a nossa linha de propósito. Agora essa É a ideia de LRH. Agora essa É a ideia de Elron Elray. Logo nós ESTAMOS no topo dessa escala administrativa. Agora há Modelos de Jogos de Universos ANTERIORES, e há Modelos de Jogos de Universos FUTUROS. Entre cada Modelo de Jogo de Universos, que é uma série inteira de jogos e universos, fica um PONTO ESTÁTICO. Já sabem, é um como que um ajuntamento para descobrir telepaticamente: “Ok, o que é que aprendemos desta vez?” e “vamos fazer outra coisa qualquer desta vez”, sabem? E “qual é agora o jogo?” (TB 8) 2. Agora esta ordem em que estão organizados, é uma coisa que é chamada Modelo Universal de Jogos (GUM). Uma coisa que pode conter Jogos e Universos e é um Modelo Universal de Jogos como este aqui contendo o Universo Mest e universos anteriores de Jogos. Tudo isso. (TB 13)

MONITOR: 1. O MONITOR é uma besta importante. O monitor de thetans é um dos tipos usuais de plugs. Têm toda uma plug que foi armada para MONITORAR AS ATIVIDADES DO THETAN, para fazer que ele SE COMPORTE de uma DETERMINADA MANEIRA ou ACREDITE de uma DETERMINADA MANEIRA e está ligado ao topo da plug, geralmente perto do topo. No topo do organograma está esta coisa chamada o MONITOR. O monitor, muito frequentemente, pode ser um cluster e pode ser um BT que tenha mais uns quantos colados a ele na sua valência, mas é geralmente um tipo bastante poderoso. Geralmente está monitorizando uma via ou duas vias e, às vezes, três vias. Quando dizemos monitor de uma via queremos dizer que ele pega no que quer que ocorra no vosso universo e encaminha para outro lugar, geralmente para os implantadores originais que compuseram as plugs do Pré-I. Dizem vocês, Que estranho! Bem! Têm de perceber que TODOS OS IMPLANTADORES ESTÃO AINDA POR AÍ! PODEM AINDA OBTER DADOS DESTES TIPOS! Já começaram a ver o jogo! Ora nós podemos obter dados deles e TAL COMO ELES PODEM. O monitor poderia ser um monitor de duas vias. Quando vocês o encontram vão descobrir que está emitindo informações sobre vocês para algum terminal na organização dos implantadores. Também vão descobrir que quando auditam o tipo um pouco ele move-se suavemente para o lado ou dá-vos a imagem ou desaparece ou seja o que for, e vão descobrir que agora têm uma linha de visão telepática direta à org dos implantadores. Podem apanhar o que quer que eles estejam a fazer do outro lado!

Se for um monitor de duas vias em uso, então descobrirão que estão agora conectados diretamente aos tipos que estavam a tentar fazer-vos PTS ativando as vossas plugs. PODEM AGORA AUDITÁ-LOS se quiserem ou podem dizer: vão-se lixar! Aquilo é um MONITOR DE DUAS VIAS. Está aberto em ambas as extremidades. Vocês podem descobrir o que está acontecendo no extremo oposto e eles podem descobrir o que está acontecendo na vossa extremidade. Uma vez que tratem o monitor VOCÊS ficam com o CONTROLE DA LINHA. Façam o que quiserem com ela! Muitos destes monitores, quando percebem que o jogo acabou e que todos os planos dos implantadores do Pré 1 ficam expostos, cooperarão inteiramente convosco.



MONITOR DE 3 VIAS: 1. Nos monitores de 3-vias, onde vocês e um camarada vossa que estava na ponte são monitorados conectando um monitor entre vocês e ele com uma terceira parte na linha da org dos implantadores. O implantador está emitindo para evitar que os dois tipos se juntem de novo porque vocês eram, em tempos, MUITO destrutivos para os implantadores. Assim mantêm-se separados tendo o MONITOR entre vocês e ele e emitindo sinais de 3^a parte pela linha do monitor abaixo. É como um Y. É TRÊS vias: Entre si, seu velho amigo, que agora provavelmente você odeia, e a org do implantador. Belo arranjo de 3^a parte! (TB7)

MUDADOR DE VALÊNCIA: "L&N": "Que valência (identidade) seria segura?"

MULA 1. Por outras palavras, eles criaram um ponto de vista e Xenu criou outro e colocou-o sobre o dele e assim agora tem-se ali este tipo de "MULA". É um ponto de vista-MULA. Ele é parte do Xenu e parte do PRÉ-OT e o tipo sente "afinidade" por Xenu e pode dizer: "Bem, ele é realmente um tipo legal!" E assim por diante. E só têm que descobrir que ele tem um incidente onde o seu ponto de vista criado foi esmagado juntamente com o do Xenu. Estão a ver, um dos seus pontos de vista criados foi esmagada juntamente com o do Xenu. Separem-nos e, em seguida, façam retornar cada um ao seu "momento da criação" e isso resolve-o. (TB 8) **2.** Se Xenu compactou o seu COM O DO PRÉ-OT, então chamamos-lhe um THETAN MULA (ou MOCO MULA). Uma MULA é um cruzamento entre um burro e uma égua - e adivinhem quem é o burro - sim, é o nosso velho X-burro (Xenu-burro). Enfim é apenas um bom termo. Podem compreendê-lo como uma MULA, certo? Como dois MOCOs juntos, ok? (TB 8) **3.** Também podemos encontrar antigos VPs que se juntaram a VPs de Xenu formando um cluster. Trata-se aqui de verdadeiras identidades que o theta assumiu e que foram amalgamadas com um PV de Xenu. Em outras palavras, trata-se de um PV GPM (que age sempre sem certeza, que balança entre o bem e o mal, etc.). O manejamento é idêntico: detecção do momento de junção e limpeza do PV.

N

NÍVEIS DE AJUDA: OT 14, 15, 16

NÍVEIS DE PENSAMENTO: OT 8, OT LR

NONA DINÂMICA: 1. E, em seguida, eles vieram para o universo com um plano para limpá-los, há cerca de 4 quatrilhão anos. Para trazerem estética e assim por diante. É por isso que a estética é a 9^a dinâmica. É porque ela é a primeira dinâmica que está operando num processo para lidar com todas as outras dinâmicas. Está funcionando como um processo para tentar obter algum as-isness e alguma liberdade no universo MEST. É por isso que os artistas estão aqui. No início eram os artistas que levavam em frente a civilização. (TB8)

NOTs: Dianética da Nova Era para OTs.

NOTs NEGRO (Black NOTs): 1. Eles fazem "bypass e tentam restimular" as vossas plugs e pilhas. Já tive dados de sessões em que fizeram isso e depois... recebi uma cópia de um C/S da Austrália, que parece ter sido alterado. Da Igreja. Era um C/S de Black NOTs. Estava alterado porque estava feito para ajudar Thetans. Era do tipo: "Podemos ajudar outras pessoas, ou ajudar os SPs a melhorar ou livrar-se de parte do caso SP" - ou "Ajadar líderes a tomar melhores decisões tratando alguns dos seus Engramas, que têm BTs do NOTs presos." "E podemos auditá-los neles contatando-os e descobrindo lá os BTs que forem supressivos e tratar deles." Isto era o C/S, perceberam? Não é um C/S VERDADEIRO. Era o C/S alterado. O VERDADEIRO C/S era "pegar nos "esquilos" e foras de ética e pôr-lhes o fenómeno NOTs EM CIMA, restimular o fenómeno NOTs nas pessoas tentando tomar o controle dos seus BTs e Cachos, e fazê-los restimular." Ora, isso é bypass. Era um Grande Thetan, vindo de lá, a fazê-lo e não o tipo dentro do corpo. O tipo que dirige o



corpo é o verdadeiro C/O. (TB4) **2.** Só uma “pequena picada” ou algo assim, “uma pequenina pontada”. Eles tentam fazer isto no NOTs Negro. As “súbitas enxaquecas” ocasionais do NOTs Negro, ou de uma destas linhas monitoras, podem ser totalmente manejadas por uma assistência de Pré 1. (TB 8)

O

OCA: Análise de capacidade de Oxford: teste de personalidade.

OITO NEGRO (BLACK 8): Um Pré-OT da Igreja posto no OT 8 após o NOTS nesta volta. O próximo passo do programa é fazer “manejamento ético” nos *esquilos* da Zona Livre. Aparecem no caso provocando sensações de “fora de ética” falsas, condições éticas inferiores, etc.

OMNI: OMNI significa "em todo o lado" ou "global". Então, um "Ponto de vista OMNI" daria uma consciência infinita - querendo isto dizer que, não só estariam conscientes de quais seria a infinidade de possibilidades, mas também teriam consciência de todas as criações que os outros seres e outros jogadores têm consciência. Isto é uma “Atitude de Responsabilidade Total” e é a de um estado final de operação OT. Requer responsabilidade total. Portanto, requer conhecimento total sobre o que se passou, se passa e o que poderia acontecer em todos os jogos. Requer responsabilidade total, capacidade de controlar totalmente as coisas e uma avaliação completa da situação. (TB 14 CBR)

ORGANIZAÇÃO DO CORPO (BODY ORG): Uma organização de thetans Lambda a mantenrem o corpo a funcionar.

OT LR: Reparação de Vida do OT. Etapas adicionais para certificar-se quando se concluiu o Excalibur, se pode ir para o Phoenix.

OT 1: Nível 1 de Pré OT. Orientação. (LRH)

OT 2: Nível 2 de Pré OT. Quebrando o composto. (LRH)

OT 3: Nível 3 de Pré OT. Limpando clusters, percorrendo incidentes 1 e 2 em BTs e clusters. (LRH)

OT 4: Nível 4 de Pré OT. Antigo OT nível 4. Valências. (LRH)

OT 3 X: Antigo OT III X. Mais OTIII, geralmente após OT4. BTs sendo coisas etc. (LRH)

OT 5: Nível 5 de Pré OT. Novo OT nível 5. Clusters de impactados no corpo. Os acidentes e lesões. (LRH)

OT 6: Nível 6 de Pré OT. Novo OT nível 4. BTs de drogas, clusters sendo drogas etc. (LRH)

OT 7: Nível 1 de Pré OT. Antigo OT nível 7. Impulsionador da intenção. (LRH)

OT 8: Nível 1 de Pré OT. Excalibur. Monitores e Plugs organizadas de acordo com os pensamentos do pré OT. (CBR)

OT 9, 10 e 11: Níveis 9, 10 e 11 de OT. O Fénix. Thetans ligados, desligados e não ligados a áreas de atenção/intenção. (CBR)

OT 12: Nível 12 de OT. Resolução das criações relativas à lista de capacidades. (CBR)



OT 13: Nível 13 de OT. As criações despejadas no universo físico. (CBR)

OT 14, 15 e 16: O GRAL. Níveis 14, 15 e 16 de OT. Pessoas, lugares e assuntos ligados, desligados e não ligados que se quer ajudar. (CBR)

OT 17 a 33: Níveis de Jogos

P

PARTÍCULAS DE ADMIRAÇÃO: 1. Assim, neste "jogo dos deuses" as pessoas votariam em quem gostassem mais e votariam com PONTOS DE VISTA CRIADOS. Com um específico, chamado PARTÍCULA DE ADMIRAÇÃO. Uma partícula de admiração é um ponto de vista que é criado com a qualidade de admiração nele e a função de admirar uma pessoa específica ou um outro ser específico. Assim pode-se chamar a uma partícula de admiração um ponto de vista criado. (TB8)

PILHA (STACK): 1. A PILHA é a forma como isto está empilhado no caso do Pré OT e isso quer dizer que tem a ver com o Pré OT. Ele tem tido problemas nesta área ou tem pensado nisso. Portanto, para ele parece uma pilha de carga. Mas pode consistir de VÁRIAS PLUGS, tal como podem ter vários pesos, como aquelas peçazinhas de metal das balanças de pratos. Há 5 pesos de grama numa balança de pratos. Esses seriam cinco PLUG e a PILHA seria aquilo que o Pré OT pensa que o está a reter. À medida que for removendo cada uma dessas plugs, o prato da balança sobe. Sobe! Ele sente-se melhor. (TB7)

PLUG: 1. Ora o que é uma plug Pré-incidente I? É uma plug que foi FEITA, ORGANIZADA, FEITA EM ORGANIGRAMA composto de BTs e Clusters. É FEITA ESPECIALMENTE PARA FAZER CERTAS FUNÇÕES (CHAPÉUS) NAQUELE PEQUENO ORGANIGRAMA E CONGELADA NO TEMPO E DEPOIS PRESA A UM THETAN NUM PONTO QUALQUER DA SUA TRILHA, talvez no Incidente I, mais tarde, ou mesmo durante o Incidente II. MAS É COMPOSTA INTEIRAMENTE DE THETANS CONGELADOS. TÊM VINDO A FAZER A MESMA COISA, POIS ESTÃO PRESOS, DESDE ANTES DO INCIDENTE 1. (TB7)
2. Uma Plug é um grupo organizado de BTs e Clusters que foram postos juntos, quer por impacto, ferimento, etc., OU intenção de um implantador em operar como uma espécie de unidade combinada ou organograma. Tem seguradores no topo e como que thetais juniores em baixo que estão só a ser algo que tem a ver com a sua função, são até massa ou peso numa mala, ou são uma célula, coisas assim. (TB7)

PONTO DE VISTA (Viewpoint. Abreviatura: PV): 1. Um ponto de consciência a partir do qual se consegue percecionar. (PAB 2) 2 Pode ser um ponto a partir do qual se consegue estar consciente. (COHA, pp. 208-209) 3. “No início há a decisão e a decisão é ser. A primeira ação de estar a ser é assumir um ponto de vista. (Os Fatores)”. 4. Ao longo da (s) sua (s) vida (s) um theta assume muitos Pontos de Vista. Basicamente assume um ponto de vista de cada vez que toma uma decisão e decide ser alguém ou alguma coisa. Os VPs antigos constituem identidades completas que não foram as-isadas (não terminaram o seu ciclo nem lhes foi acusada a receção) podem ser libertados através da análise da decisão e beingness assumida que lhes deu lugar. Podem depois voltar à sua Fonte ou ser independentes (Direitos do theta). Foram, nalgum ponto da pista, CVPs, isto é, a Fonte assumiu-se como estando localizada aí.

PONTO DE VISTA CENTRAL (Central Viewpoint. Abreviatura: CVP): 1. Estás a operar através de um ponto de vista central quando estiveres operando um corpo (TB8). 2. Um CVP é uma entidade com uma personalidade conceptual baseada na Ética (o bem, o mal, avaliar a melhor solução, etc.) usada no nosso RAG. Um CVP usado no nosso RAG tem normalmente um postulado de



"ser uma boa pessoa" o que quer dizer "atuar com inteligência". **3.** Um CVP é o ponto a partir do qual o thetan considera que observa e postula em Tempo Presente.

PONTO DE VISTA CRIADO: Ver MOCO.

POTÊNCIA MAIS PARA OTs: OT 14, 15, 16

POWER CUBE: $100 \times 100 \times 100 = 1$ milhão de Thetans estáticos Negros em um cubo.

PRIMEIRO MOCO U 0: Criando o campo de jogo.

PRIMEIRO MOCO U 1: MOCO de Segurança. Mantem os segredos do jogador. Base para a mente reativa.

PRIMEIRO MOCO U 2: Mantem o controlo sobre os outros jogadores. Base para a mente social.

PRIMEIRO MOCO U 0: Mantem o controle dos planos do jogador etc. Base para a mente analítica.

PrPr: Processos de Power

PS L/R: Reparação de vida do pré -Estático. 2WC e jogo dos deuses.

PSPA: Avaliação prévia do pré-Estático. MOCOs em diferentes áreas.

PV: Por vezes abreviatura de Ponto de Vista ou VP (viewpoint)

Q

QUERUBIM: 1. A Carruagem(chariot) e o "querubim" e todas as outras coisas vieram do show de Xenu no "jogo dos deuses". (TB 4)

R

RAGs: Jogos dos Arquivos de Anéis. A série de jogos concordadas por 10×10^{40} grandes thetans. Consiste de 10.000 anéis com 576 GUMs em cada um.

R/C: Montanha Russa (Roller Coasteering)

R/D: Rundown

RD DO CICLO DO CLONE: Clones criados pelo Pré-OT em diferentes níveis.

RD DO LADRÃO DE CORPOS: Usado se o pré OT está preocupado com o seu corpo ser "roubado".

RD LÓGICO: Usado se pré OT está determinado a seguir a pista de LTA após reatividade tem sido tratada.

RD DA RESSURREIÇÃO: O mesmo que LAD (RD de Vida Após Morte).

R/D SUPER ESTÁTICO: Lidar com os dois primeiros postulados nos jogos dos anéis.



REPARAÇÃO DE VIDA DO OT: 1. A reparação de vida do OT é a área possivelmente necessária entre super NOTs e Super Cientologia ou, como podemos chamá-los, entre Excalibur e Fénix. (TB8)

RODA SECADORA (Spin-Drier): 1 A Roda de secar foi para IMPACTAR OS THETANS COM OUTROS THETANS, TORNÁ-LO MAIS DO QUE UM e rodá-lo com pequenas quantidades de massa que foi sendo apenso a outro, ou fingindo (mocking up) uma coisa, ou o outro a ser qualquer coisa. Uma pequenina quantidade de massa, mas se rodarem a uma grande velocidade nessa roda de secar isso faz com que se sinta MUITO PESADO. Depois foi-lhe dada a ideia de massa e que então podia SER MASSA. Foi-lhe ORDENADO Ser pesado, ser massa. Alguns deles pensam que são pesados como chumbo e alguns são só pesados como água e alguns são apenas pesados como um gás leve. Há diferentes GRAUS DE PESO para estes thetanzinhos Jelly Beans. (TB7)

RODA LIVRE: 1. Realmente, o único sarilho no percurso do OT III, é percorrer o Inc. I num thetan e o Inc. II noutro, pensando tratar-se do primeiro. Um pré OT pode entrar em roda livre no R6 se percorrer unicamente o Inc. II. Pode-se parar imediatamente a roda livre auditando o Inc. I no mesmo thetan ao qual se auditou o Inc. II e que iniciou a roda livre. Roda Livre significa que o pc entrou num percurso automático contínuo. O Inc. II é o R6, há 75 milhões de anos. O Inc. I foi há cerca de 4 quatrilhões de anos. Todos os thetans neste planeta e nas 21 estrelas mais próximas têm os dois em comum. Todos os thetans no Universo têm o Inc. I. Só os desta antiga Confederação têm o Inc. II e o R6. Todos os materiais do CC e do OT II estão contidos no R6, há 75 milhões de anos. A isto segue-se o equivalente a 36 dias de filmes – Deus, diabo, ficção científica, comboios, carros, helicópteros, desastres aéreos, palcos, etc. Este R6 foi há 75 milhões de anos neste planeta e nesta confederação. Se a parte do vulcão for percorrida de acordo com as instruções do III, mas o Inc. I não for percorrido no mesmo thetan, o R6 começa a descarregar-se automaticamente, a pessoa não consegue dormir durante dias e o corpo morre. Foi projetado para ser deste modo. (HCOB 02 de out. de 68) 2. Os BTs do banco vão entrar num rodopio gritante. Tudo o que têm de fazer é auditarem o incidente errado e o BT vai entrar numa roda livre que poderia matar o PC. Não é nada com que se brinque. (6809C25)

R6: 1. O implante do incidente II há 75 Milhões de anos. Audição dos GPMs com as planilhas do OT2. 2. Inc 2 é o R6 há 75 milhões de anos. (HCOB 02 de out de 1968) 3. Vou confidenciar-vos uma coisa: Eu não tive o R6. Não sou deste planeta. (6810C01)

R6EW: Rotina seis de palavras finais.

R6EW para Clears: Uma versão do R6EW para Clears com dramatizações acontecendo e que ainda não percorreram o OT2 e 3.

RTC: CENTRO DE TECNOLOGIA RELIGIOSA (Religious Technology Centre) é uma corporação americana sem fins lucrativos que foi fundada em 1982 pela Igreja da Cientologia para controlar e supervisionar o uso de todas as marcas, símbolos e textos da Cientologia e Dianética. Embora o RTC controle o seu uso, essas obras são propriedade de outra corporação, a Igreja da Tecnologia Espiritual (CST) que negoceia como Biblioteca de L. Ron Hubbard, registada no Condado de Los Angeles, Califórnia.

Embora exercendo autoridade sobre o uso de todos os materiais de Dianética e Cientologia, o RTC afirma que não está envolvido na gestão do dia-a-dia da Igreja da Cientologia; esse papel é atribuído a uma empresa separada, a Igreja Internacional da Cientologia(CSI). De acordo com o site do RTC, "o RTC está separado como um corpo externo que protege a religião da Cientologia e age como o árbitro final da ortodoxia" e seu propósito declarado é "proteger o público da má aplicação da tecnologia e verificar que as tecnologias religiosas de Dianética e Cientologia permanecem em boas mãos e são devidamente ministradas."



Desde 1986, David Miscavige tem servido como presidente da Direção da organização.

RTS: Revolta nas Estrelas – Guião de Filme de LRH que descreve os eventos em torno de 2 Inc. (Revolt in the Stars)

RUDS, ESTILO OT: De outros? De BT? De Cluster? Meu?

S

6 RUDS: 6 Rudimentos. ARCX, problema, overt, withhold, Invalidez, Avaliação

SCM: Triângulo de Monitorização-Conformidade-Status.

SER PERFEITO - Um Ser Perfeito, usado no RAG de Espinol, é aquele que age de acordo com um programa, um conceito ou um postulado.

SIP: Fonte em Penhor (Source in Pawn)

SOL: Níveis de operações de Fonte

SSRD: RD do Super Estático. (Super static RD)

SUPER ESTÁTICO: OT 16. Exterior aos jogos.

SUPER NOTs: Excalibur, OT 8

SUPER 7: Excalibur, OT 8

SUPRESSIVO: O Supressivo é um caso particular de estar fora do tempo presente. Está tão fixo numa época passada que não existe realmente ponto de vista no presente. Além disso, o seu “presente” é uma situação tão ameaçadora que toda a sua atenção tem de estar nela. Não há assim qualquer hipótese de audição pois não existe nenhum terminal aqui. Se se tentar audição a única coisa que se apanha são os mecanismos automáticos, incidentes do corpo, das entidades, etc., mas não do próprio theta. O problema da audição do SP é que não se trata de auditar um engrama ou qualquer incidente da pista! Trata-se de auditar um ser enquanto o incidente está a ter lugar! E tem de ser auditado nesse mesmo momento e local.

T

TEENIE-WEENIE: Um theta MEST (PHI)

TERRENO DE DESPEJOS: 1. O universo MEST é a “lixeira”. É uma lixeira anterior/semelhante a Teegeeack, a lixeira do Sector 9. Logo, estão a ver, tudo tem uma harmónica num nível mais alto. Mas o universo MEST era e é composto de seres e criações despejadas. É por isso que é tão sólido. Biliões de seres a jogarem milhares de jogos a despejarem todos os seus resíduos, torna-se numa pilha de lixo muito grande. E quando tudo isso é organizado e acumulado em “estrelas”, o espaço continuando a ficar cada vez maior à medida que mais material é despejado, mais espaço a ser despejado, e, finalmente, tudo a arder em pilhas de lixo e... então há estas pequenas estações à volta destas pilhas de lixo a arder a que chamamos planetas e de onde as pessoas como que monitoram as coisas. E há ainda muito MEST por manejrar o qual anda a pairar à volta, mas que está todo a ser



graviticamente atraído para estas pilhas de lixo, como se queimasse as folhas no seu pátio, certo? Logo, o belo universo MEST É ISSO. (TB 8)

THETAN ESTÁTICO: Um theta que está fora do universo ou dos jogos.

THETANS ESTÁTICOS: Ver Kibitz.

THETAN ESTÁTICO NEGRO (BLACK STATIC THETAN. Abrev. BST) – Um theta que atingiu o estado de “Estático” através da implantação na Igreja em LTA. A sua condição de Estático é meramente uma exteriorização para dentro do Universo Físico, identificando-se com este. Por vezes os BSTs organizaram-se em Cubos (Power Cubes) com $100 \times 100 \times 100 = 1$ milhão de BSTs num cubo. Provocam entorpecimento, somáticos e oclusão no caso. Quando em restimulação provocam TA muito alto.

THETAN FI (Abreviatura: Φθ): 1. Mas os PHI theta são os únicos que tinham que viver no universo MEST, e eles eram os tipos que decidiram o que fazer com o material despejado. Eles têm uma "social-democracia" muito forte e há montes deles, um monte deles. Quer dizer, eles estão por todo o lado e NÃO GOSTAM dos grandes theta. Até chegarem a comunicar com eles no OT 9, 10 e 11, nem sequer os encontravam. Eles nem sequer falavam com vocês, exceto ocasionalmente com os artistas. (TB8) 2. Mas estes theta PHI são interessantes - aqueles que foram despejados. Eles foram despejados para o universo MEST. Mas, porque é que foram despejados? Porque faziam parte dos jogos anteriores, jogos de universos anteriores, paralelos ao universo MEST, e os theta tinham-nos criado como soldados, exércitos, tropas ou como maquetas ou castelos e fadas e feiticeiros e dragões ou o que quer que eles tinham no seu próprio universo ou com outras pessoas. E quando terminaram esses jogos simplesmente despejaram tudo. A maior parte disso. Algumas coisas carregaram-nas juntamente COM ELES, mas isso vem num nível mais elevado. Mas as coisas que eles despejaram tornaram-se no universo MEST e havia lá SERES - alguns seres criados e outros que eram apenas seres normais. (TB8)

THETAN DADO (DATA THETAN) – É um θn Fonte que está a ser um Dado. Está Associado (ligado ou seguro) e é normalmente um "resto" de um grupo do Loop 2. Mantém ativos dados para o Pré-OT. Fonte de Dados Fixos ou Ideias Fixas.

THETAN DADO OU POLICY SUPRESSIVO (SUPPRESSIVE DATA OR POLICY THETAN) - Se o processo_V/I chega a F/N nestes Dados e Policy Supressivos, então o θn Jogador (Loop θn) com que se está a lidar é um SP ou foi treinado para o ser. Se se trata do item errado para ele, pode ser unicamente um PTS. (Normalmente o "*Holder*" é um SP, ou cópia de um, do Loop 1.). Detetam-se da mesma forma que os Theta Policy ou Dado, mas as policies ou dados são altamente supressivos.

THETAN DE GRUPO (GROUP THETAN) - LRH define um theta do grupo como uma entidade responsável por um grupo de seres individuais. Dá o exemplo de um formigueiro ou de um cardume em que aparentemente parece haver um só theta a conduzir todo o conjunto. Não se define se é um verdadeiro theta ou um ponto de vista criado. Na verdade, é Theta com a aparência de uma entidade, constituída por todos os postulados, objetivos, códigos, etc., do grupo e que responde, em audição, como uma entidade. O theta de um grupo é sujeito aos mesmos incidentes que um indivíduo e é aberrado por engramas, etc. Normalmente o seu abandono resulta na separação do grupo ou, por vezes é substituído por outro. Em empresas é aquilo que se perceciona como a “cultura da empresa” ou “espírito de grupo”. Pode estar associado (incorporado) num dos elementos do grupo e isso é visível pois esse será o elemento que mantém o grupo junto.



THETAN DE JOGO (GAMES THETAN. Abreviatura: GT): Por vezes são confundidos com os thetans do grupo, mas a maior diferença é que um thetan do jogo tem alguma indiferença pelos jogadores enquanto o thetan do grupo tem como prioridade o ARC entre os membros. Os elementos essenciais do thetan do jogo são as liberdades, as barreiras e as metas. O thetan do jogo impregna todo o campo de jogos, os jogadores, os instrumentos do jogo, etc. A sua meta é a meta do jogo (criada pelo Mestre de Jogos) e, é claro, segue sempre as condições de jogo. Quando um jogo antigo ainda prende a atenção de um jogador ou Mestre de Jogos é porque o thetan do jogo não se foi embora nem foi as-isado. Inúmeros problemas podem surgir destas situações que prendem para sempre a atenção dos seres: jogos abandonados, jogos que nunca terminaram, jogos que foram decididos e nunca se iniciaram, etc. O seu tratamento é feito com a limpeza dos thetans do jogo respetivos, principalmente com a limpeza de quebras em jogos.

THETAN LAMBDA (Abreviatura: λθ): Descobrimos, pelos Axiomas da Dianética, que quando os thetans quiseram manejá este Universo (de qualquer modo são quem o criou), quando, de algum modo, chegaram ao fim do jogo e o quiseram resolver, quando quiseram resolver as criações, tiveram a ideia de pôr ordem nos φs. E porque é que era necessário pôr ordem nos φs? É tudo lixo atirado fora e já não é usado e eles não fizeram o seu AS-IS depois de terem terminado de o usar. Assim, pelo menos, podiam pô-lo em ordem, torná-lo de novo útil ao jogo de modo a ter ARC. Os jogadores necessitavam de uma forma de o fazer, de maneira a que cada partícula do Universo MEST pudesse voltar ao jogo sem que cada thetan tivesse de lá ir auditar cada partícula de MEST (existem biliões e biliões). Fizeram outra coisa, outra criação que podia fazê-lo de dentro do jogo. Esses eram os thetans Lambda. Têm como principal tarefa controlar o corpo fazendo subpartículas de si próprios de modo a operarem como um computador. O mais pequeno que encontrei é que, pelo menos para cada célula do corpo, existe uma partícula lambda monitorizadora. Esse é o nível mais baixo que encontrei, a célula. Também surgem com o nome de Jelly Bean (geleias) quando se encontram nos implantes pré-um.

THETAN LOOP (LOOP THETAN): Ver Loop. Existem thetans que surgem no Loop 3 (este agora) mas que estão presos nos Loops anteriores. No caso de funcionarem numa “lógica” de identificação, pertencem ao Loop 1 e chamamos-lhes *Thetans Loop 1*. No caso de funcionarem numa “lógica” de associação chamamos-lhes *Thetans Loop 2*. São detetados por uma sensação de “intenção malévola” permanente.

THETAN POLICY (POLICY THETAN) - É um θn Fonte que está a ser uma Policy (norma ou regra). Tem normalmente tendência à Identificação característica do Loop1. Pode até ser uma cópia de um Jogador (um SP ou pessoa Mal-Intencionada na história da pista do OT, ou em PT), ou um “*bom rapaz*” que foi atraiçoadão. Note que o Pré-OT não criou o θn Fonte que está a ser o Dado ou Policy, mas criou sim o Dado ou Policy nos Loops 1 &2 nos quais esse Thetan se tornou. Quando se percorre V/I num dado ou Policy, se chegar a F/N VGIs, trata-se de um dado ou Policy CRIADO PELO PRÓPRIO JOGADOR. Mas se baixar de tom ou criar uma agulha de quebra de ARC durante o processo V/I, então ele obteve-a de outro Jogador. Quando isto sucede ou assim que se nota que os indicadores se estão a tornar “*BIs*” em vez de “*GIs*”, a Policy ou o dado TÊM DE SER INDICADOS como um “ITEM ERRADO” ou “NÃO TEU” ou ambos. A F/N VGIs vai então aparecer. Mantêm ativas certas normas ou regras não analisadas nem avaliadas pelo OT. Fonte de Fac-símiles de Serviço.

THETAN POSTULADO: Thetan 'auditados' / implantado em LTA para serem um postulado. Mantêm esse postulado permanentemente ativo junto do OT.

Θθ: Grande thetan. Um Jogador. A pessoa que estamos a tratar.

TLT: Esta vida (this lifetime).



TP: Telepatia ou Telepático.

TRINTA E SEIS DIAS: 1. Eles tinham as imagens dos 36 dias, tudo isto estava em stock. A maior parte do material do incidente 2 estava em stock, nos stocks normais, arquivos do negócio dos Implantadores, porque não era a sua primeira tentativa. (TB4) 2. Os 36 dias em si e o CC não são produtores de Clusters. Foram apenas as mesmas imagens postas em alturas diferentes. Acidentalmente um tipo pode ter sido posto a atravessar isso com outro tipo, mas essa não era a intenção. (TB4) 3. Conhecendo os 36 dias, imagens de diabos e todo o tipo de coisas que hoje em dia se vê dramatizado na televisão, é uma dessas coisas. O tipo tem carga aí, por isso não se liberta enquanto não sacar essa BPC do Incidente II. (TB4)

TRUQUE DA MOEDA: MOCOs do Corpo de LTA direcionados para se lançarem sobre o corpo TTA.

TTA: Esta Volta – Anel 10.000 (This Time Around)

U

U0: Universo zero O campo de jogo.

U1: Universo Um. O universo do próprio.

U2: Universo dois. O universo de outro.

U3: Universo três. O universo físico com o qual se concordou. É no anel 10.000 (& 9.999), CCC 24, GUM 0.

UNIVERSO ANTERIOR: 1 Houve vários universos anteriores a este. Se “Incidente 1 anterior?” não funcionar, então peçam “Universo anterior?”. O BT reconhece que houve um universo anterior, deteta-o e voa. Não é necessário percorrer o incidente que ocorreu no universo anterior, pois ele vai voar sem isso. (atenção: Existe um implante que contabiliza erradamente o número de universos, fazendo parecer que houve muitos mais do que na realidade existiram) 2. Ora, estes sujeitos são outra vez diferentes na medida em que vieram de toda essa série de jogos de universos anteriores em que se encontra o Preclaro (nós estamos em paralelo com a criação do universo MEST porque estes jogos de universos anteriores são as áreas das quais as coisas foram despejadas, o que SE TORNOU o universo MEST, compreendem?). Logo eles estiveram fora dele. Logo poderiam dizer que todos os U2s ou os Universos 2s estiveram originalmente fora do universo MEST, incluindo o vosso Pré-OT. (TB 8)

V

VAST: Níveis de Aplicações viáveis de tecnologia de fonte.

VIA DIRETA DO CORPO: Tratamento dos MOCOs do corpo restimulados pela audição.

V/I R&W: Processo de valor/importância, Alcançar/Retirar.

VP: Abreviatura de Ponto de Vista (Viewpoint em inglês)



X

X: Xenu

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

Z

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