



RUNDOWN DO FÉNIX
PARA MESTRE DE JOGOS

DR OT 26-28



CONTEÚDO

JOGOS PANDETERMINADOS	5
FÉNIX PARA MESTRES DE JOGOS	7
TIPOS DE QUEBRAS	7
NOVOS JOGOS	7
FÉNIX PARA MESTRES DE JOGOS	8
C/S 1 OT 26	8
C/S 2 OT26	10
C/S 3 OT26	11
C/S 1 OT27	12
C/S 1 OT28	13
PASSOS DE SUPER CIENTOLOGIA	14
RELATÓRIO SESSÃO	17
ATESTAÇÃO	18
DEFINIÇÕES PARA OS NÍVEIS DE OT	19



FÉNIX PARA MESTRES DE JOGOS

Pré-requisitos: DR OT 25.

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.

CHECKSHEET

1. [DR 30/10/2000](#), JOGOS PANDETERMINADOS _____
2. [DR 12/10/2000](#), FÉNIX PARA MESTRES DE JOGOS _____
3. Clarifica e define:
 - Jogo (Clarifica a diferença entre Jogo (game) e Jogo de azar (gambling),
Pan determinismo _____
 - ARCU _____
 - KRCP e especialmente Responsabilidade _____
 - III (Interesse, Inteligência, Melhoria e Envolvimento),
FWA (Divertimento, Vitórias e Aceitação) _____
 - Jogos em Rede (Network games) _____
 - CCC (Coordenação, Cooperação e Compromisso) _____
4. Estuda o [C/S 1/ OT 26](#)
Audita o C/S 1 do OT 26 _____
5. Estuda o [C/S 2/ OT 26](#)
Audita o C/S 2 do OT 26 (Ligados) _____



6. Estuda o [C/S 3/ OT 26](#)

Audita o C/S 3 do OT 26 (Ligados) _____

7. Estuda o [C/S 1/ OT 27](#)

Audita o C/S 1 do OT 27 (Desligados) _____

8. Estuda o [C/S 1/ OT 28](#)

Audita o C/S 1 do OT 28 (Não Ligados) _____

ATESTA A CONCLUSÃO DOS JOGOS PANDETERMINADOS. ([Impresso](#))



30/10/2000

JOGOS PANDETERMINADOS

A primeira questão é: Como é que um Mestre de Jogos faz um jogo?

Em primeiro lugar tem de haver uma razão para ele fazer um jogo. Porque é que se faz um jogo? Há uma referência por WBR que diz que os Jogos são uma solução para o tédio da Imortalidade.

Isso significa que uma Fonte se sente aborrecida e faz um postulado, origina um objetivo e diz: “Agora vou fazer um jogo”

Este jogo tem de ter Diversão, Vitórias e Aceitação como o triângulo de topo no jogo

Para ser divertido, deve ter tantas pessoas quanto possível, deve ser grande pois, por exemplo, atirar uma bola de papel num cesto de papéis é um jogo muito estúpido e aborrecido.

Isto quer dizer que, para que um Mestre de Jogos ou uma Fonte se interesse realmente por um jogo, é útil este ter o maior número possível de pessoas, ser muito rápido, muito poderoso e um jogo onde a pessoa poderia, e isto é importante, ganhar muito ou, pelo menos, um ganho que seja realmente super interessante!

Se definirem, por exemplo, num jogo no deserto, um grão de areia como o prémio no jogo, não vão encontrar ninguém que queira jogar. Mas se o prémio fosse um litro de água, poderia haver algumas pessoas que se juntariam ao jogo. Ou se definissem como prémio um pedaço de terra com mil metros quadrados, como estância de férias no meio do Saara, ninguém estaria interessado nisso. Mas se, em vez disso pusessem como prémio um oásis, provavelmente haveria muitas pessoas interessadas nesse jogo.

Portanto, quanto mais interessante for o prémio, mais pessoas se juntam, mais difícil e complicado é o jogo e, é claro, maior é o divertimento que tens.

O outro ponto é, é claro, aceitação, e isso é um caminho nos dois sentidos. Por um lado tens muitas pessoas, o que quer dizer que muitas pessoas têm de estar dispostas a aceitar o jogo, mas tu também tens de estar disposto a aceitar essas pessoas no teu jogo. Porque quando dizes não quero este, não quero aquele, não quero aquelloutro, então vais jogar sozinho no princípio, portanto essa não é a solução.

É claro que tem de haver o terceiro fluxo, porque tens de assegurar que, um vez o jogo iniciado, corre bem, de forma limpa, sem demasiados problemas, o que faz de ti então o árbitro do jogo, para assegurares que não há terceiras partes ou problemas entre os jogadores, ou que eles parem de se aceitar uns aos outros e abandonem.

Portanto, quando és o verdadeiro Mestre de Jogos e fizeste o jogo, é claro que é um jogo onde toda a gente corre atrás do prémio como indivíduo, o que é muito popular na nossa época. Mas, é claro, é muito mais interessante quando terceiras dinâmicas jogam jogos umas com as outras como quando grupos correm atrás do prémio.

Então, quando têm dois grupos lutando pelo prémio, têm automaticamente os bons e os maus. Equipa A contra Equipa B, Brancos contra Negros, Real contra Benfica, por exemplo.

Isto significa que tu, como Mestre de Jogos, quando organizas um jogo, é claro que também organizas o lado negro ou o lado mau.

Olhando para isso a partir do CVP local, e partindo do princípio de que um thetan é basicamente bom, tens de ir para valores absolutos pois, o que significa bom? Bom é visto como o maior bem para o maior número de dinâmicas.



Mas, quando jogas um jogo, e o vês do ponto de vista de Mestre de Jogos, pode suceder que o jogo tenha a meta de dominar todos os outros, o que pode ser um jogo muito interessante, mas nesse jogo, alguém que seja muito tolerante, seria o mau pois, ao conceder beingness a toda a gente, pararia o jogo.

Isto significa que, do ponto de vista de um Mestre de Jogos, tens de estar disposto a aceitar também o lado mau e conceder-lhe beingness e, principalmente, aceitar que, provavelmente, o criaste para poderes ter um jogo!

DR



12/10/2000

FÉNIX PARA MESTRES DE JOGOS

TIPOS DE QUEBRAS

Neste nível encontramos todo o tipo de Quebras: de ARC e de KRC, mas também de Envolvimento (Interesse, Inteligência e Melhoria que resultam em Envolvimento no Jogo) e Quebra em Jogos (Diversão, Vitórias e Aceitação)

Nos jogadores pode haver tremendos Overruns pois atingiram os Fenómenos Finais há muito tempo.

Pode haver quebras de Ética por terem alcançado uma condição e não têm outra para a qual avançarem (por exemplo, atingiram Poder e não conseguem fazer a Mudança de Poder).

Num jogo do Ciclo de Jogos atual, há, essencialmente, 3 tipos de participantes:

- 1) Jogadores Ativos do lado “Bom” e Ativos do lado “Mau”;
- 2) Jogadores Neutros ou “Audiência” (“Assistindo” ao jogo mas não lutam nem num lado nem no outro, por vezes “torcem” por um mas é tudo”)
- 3) Aqueles que estão tão mal que já não conseguem jogar nem “torcer” por um lado.

NOVOS JOGOS

O novo Híper Ciclo de Jogos que se avizinha, e que se quer construir, é o de Jogos em Rede (Network Games).

Neste tipo de Jogos, os Mestres de Jogos interagem uns com os outros com uma meta comum. Estão separados mas em comunicação, em ARC e KRC uns com os outros mas sem o tipo de organização que conhecemos. O tipo de Organização que conhecemos é sempre do tipo “Plug”. Por mais sãs que sejam, baseiam-se sempre num Segurador no topo.

O novo tipo de Jogos é baseado num novo triângulo: CCC (Coordenação, Cooperação e Compromisso, o que dá origem a uma “Rede”).

Em vez de um segurador, existe um coordenador dos esforços do grupo, para que não estejam todos a fazer a mesma coisa ou faltem ações a fazer.

Em vez de uma linha de comando há uma cooperação entre os membros a fim de que ninguém se desvie do seu trabalho sem que um companheiro intervenha a ajudá-lo.

Compromisso no sentido de que, sendo todos diferentes, cada um tem de ceder um pouco para se encontrarem soluções comuns.

A ânsia por aceitação, vitórias e divertimento deveria ter terminado agora. Isto não quer dizer que não exista. Se houver um bom CCC então também haverá Aceitação, Vitórias e será divertido.

DR



FÉNIX PARA MESTRES DE JOGOS

**C/S 1
OT 26**

- 1) Em sessão, descobre, escreve e anota as leituras de todos os jogos (quer bons quer maus) em que:
 - a) Tu és , a força pan-determinada;
 - b) Já foste a força pan-determinada;
 - c) És o líder ou a força responsável.
- 2) Encontra o Jogo com maior leitura e interesse, ou o Jogo que te parece estar acima e por detrás de todos os outros.
- 3) Dá um nome ou um fraseado para esse jogo.
- 4) Analisa o jogo com o C/S do OT12:

Faz o Assessment da “Lista Histórica” e obtém uma descrição com F/N da sua História.

Exemplo: “Foi feito no Universo MEST e é para admiração e é incrível!”

LISTA HISTÓRICA

(Maneja qualquer leitura com ITSA até F/N)

Pergunta: “Este Jogo foi _____?”

- 1- trazido de um GUM anterior? _____
- 2- feito para este GUM? _____
- 3- feito para o “jogo dos deuses”? _____
- 4- feito para um jogo de universo anterior? _____
- 5- despejado de um jogo de universo anterior? _____
- 6- feito para o “jogo organizativo”? _____
- 7- trazido para o universo mest? _____
- 8- feito para o “jogo civilizacional”? _____
- 9- feito para o “jogo de implantação”? _____
- 10-feito para o “jogo do pré-I”? _____
- 11-feito no universo mest? _____
- 12-despejado no universo mest? _____
- 13-feito no universo próprio? _____
- 14-despejado do universo próprio? _____
- 15-mantido para sempre? _____
- 16-mantido para o futuro? _____
- 17-feito para um GUM futuro? _____
- 18-feito para status? _____
- 19-feito para conformidade? _____
- 20-feito para manutenção de controlo? _____



- 21-feito para admiração? _____
- 22-dado a ti (a mim)? _____
- 23-forçado em ti (em mim)? _____
- 24-mantido para outra pessoa? _____
- 25-mantido para reconhecimento da tua (minha) identidade? _____
- 26-mantido para reconhecimento da identidade de outro? _____
- 27-feito para KRC? _____
- 28-feito para ARC? _____
- 29-feito para amor? _____
- 30-feito para poder? _____
- 31-feito para compreensão? _____
- 32-feito para theta? _____
- 33-feito para te (me) recordar de algo? _____
- 34-feito para viveres (eu viver) nele? _____
- 35-feito para ser a tua (a minha) “casa”? _____
- 36-feito para ser um esconderijo? _____
- 37-feito para proteger algo? _____
- 38-feito para proteção? _____
- 39-feito para divertimento? _____
- 40-feito para ser “um local seguro”? _____
- 41-feito para alegria? _____
- 42-feito para reflexão ou estudo sossegado? _____
- 43-feito para a guerra? _____
- 44-feito para negócios ou comércio? _____
- 45-feito para privacidade? _____
- 46-feito para armazenar arquivos ou imagens? _____
- 47-feito para outra razão qualquer? _____
- 48-feito para uma razão secreta? _____
- 49-feito para outra razão? _____
- 50-feito para uma razão incrível? _____

- 5) Escreve uma descrição do que encontraste. Se tiveres dúvidas verifica de novo o passo anterior ou corrige os jogos que encontraste até estares seguro do que é o Jogo.
- 6) Se tudo estiver OK podes fazer um intervalo antes de abordares o C/S 2/OT26.



**C/S 2
OT26**

- 1) Agora que o OT tem uma realidade sobre o que é o Jogo que vai resolver, ele tem de assumir **responsabilidade** por todos os lados do jogo. Faça este Passo até **F/N Limpa** e sensação de que realmente é o **Mestre desse Jogo**.
- 2) Faça um **TR0** que abranja todos os componentes do Jogo, outros que o ajudaram a criar, encapsuladores, jogadores pró, jogadores contra, jogadores neutros e peças quebradas (já incapazes de jogar).
O TR0 tem de abranger também todo o TEMPO do Jogo e ESPAÇO (os locais onde o jogo teve ou tem lugar).
Tome nota dos dados obtidos se não tiverem já sido descobertos nos passos anteriores. Tome nota de quaisquer dados novos. Esta “análise” dá-lhe exatamente o que auditar, a fim de o pôr (e quaisquer outros criadores) frente a frente com a Jogo, sem “vias” entre eles. Repita este passo até uma **F/N Limpa**.
- 3) Entre em Comunicação com os jogadores (pró e contra) e outros seres presentes no jogo:
“Jogadores LIGADOS a _____ (fraseado ou nome do Jogo)”
Tom 40 (até F/N Limpa)
- 4) **“Porque não querem audição (LIBERTAÇÃO)?”** (até F/N Limpa)
- 5) **“Quem teria eu de ser para vos auditar (LIBERTAR)?”** (até F/N Limpa)
- 6) **“Onde teriam de estar para serem auditados (LIBERTADOS)?”** (até F/N Limpa)
- 7) **“Quando teriam de estar para serem auditados (LIBERTADOS)?”** (até F/N Limpa)
Os passos 3 a 7 são feitos até teres a percepção da sua presença no presente, passado ou futuro.
- 8) Aplica-lhes os passos 1 a 10 da Super Cientologia (6 ruds + 6 ruds de longa duração + passos de Blow/Can’t Blow) até VGIs, FTA. (Ver Anexo)
(Nota que as Quebras em jogos podem, não só ser de ARC e KRC, mas também em Envolvimento e mesmo em Jogos.)
- 9) Decide e faz os jogadores decidirem se querem continuar o jogo ou terminá-lo.
 - a. Se o quiserem terminar dá-lhes o Factor realidade e orientação sobre o novo tipo de jogos que podem jogar e que é o Jogo em Rede.
 - b. Se quiserem continuar agradece-lhes e termina a sessão deles.
- 10) Termina a sessão com FTA, VGIs.



**C/S 3
OT26**

- 1) Apanha da Lista de Jogos o que tiver melhor leitura AGORA e aplica-lhe o **C/S 1 e 2 do OT26**.
- 2) Isto é feito voltando a fazer o assessment da lista pois o Jogo manejado pode ter resolvido outros que lhe estavam ligados.
- 3) Isto é repetido até não haver mais nenhum jogadores LIGADOS a reagirem.



**C/S 1
OT27**

- 1) Pega na lista de jogos e, pela mesma sequência que os auditaste antes, volta a fazer o Passo 2 do C/S 1/OT 26 sobre o Jogo que estás a manejar.
- 2) Entre em Comunicação com os jogadores (pró e contra) e outros seres presentes no jogo:
“Jogadores DESLIGADOS a _____ (fraseado ou nome do Jogo)”
Tom 40 (até F/N Limpa)
- 3) Faz os Passos 4 a 10 do C/S 1.
- 4) Faz o mesmo com todos os jogos que auditaste no OT 26.



**C/S 1
OT28**

- 1) Pega na lista de jogos e, pela mesma sequência que os auditaste antes, volta a fazer o Passo 2 do C/S 1/OT 26 sobre o Jogo que estás a manejar.
- 2) Entre em Comunicação com os jogadores (pró e contra) e outros seres presentes no jogo:
“Jogadores NÃO LIGADOS a _____ (fraseado ou nome do Jogo)”
Tom 40 (até F/N Limpa)
- 3) Faz os Passos 4 a 10 do C/S 1.
- 4) Faz o mesmo com todos os jogos que auditaste no OT 26.



ANEXO

PASSOS DE SUPER CIENTOLOGIA

1. “Quebras de ARC?” (isto estará normalmente pesadamente carregado, sensações, leituras, etc. Deixar a tagarelice abrandar e verificar:

“Foi uma Quebra em:

A *Afinidade*

R *Realidade*

C *Comunicação*

U *Compreensão?*”

Indicar e fazer o 2º assessment:

“Foi ___ (Resultado do 1º Assessment) ___:

K *Conhecido*

U *Desconhecido*

C *Curioso acerca ___*

D *Desejado*

E *Forçado*

I *Inibido*

O *Nenhum ou Rejeitado*

R *Recusado*

F *Falso”*

Nota: Caso não haja nenhuma leitura nem F/N na Quebra de ARC mesmo com os botões S, I, N, procurar por Quebras de KRC?, Quebra de Poder?, Quebra de Theta?, Quebras de Envolvimento ou Quebras de Jogos

“Indicar a maior BPC ____.” (Podem começar a ter libertações neste passo, até mesmo libertações automáticas). Tratar até F/N “limpa” ou E/S até F/N “limpa”.

- 3A** “QUEBRA DE ARC DE LD?” (Desde quando, verificar como acima, indicar a BPC, até F/N “limpa”).

- 4.** “PTP?” tratar itsa, itsa A/S até F/N limpa.

- 4A** “PTP DE LD?” desde quando, ind BPC, tratar itsa, itsa A/S até F/N limpa.



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

5. "MWH? ou WH?" tratar itsa (o que) + sistema de M/withhold (a quem escapou, quando, o que fizeram, quase descobriram?) depois A/S até F/N limpa.

5A "MWH ou W/H de LD?" – desde quando, ind BPC, tratar por itsa + sistema WH, A/S até F/N limpa.
6. "Overt?" – puxá-lo até F/N limpa ou A/S até F/N limpa.

6A "Overt de LD?" – isto vem (ou pode vir) sob o título de overt "contínuo". Assim, se não tiver F/N limpa na resposta a desde quando, ind a BPC, e ao puxá-lo – então percorrer:
"O que estás a impedir?" até F/N limpa.
Nota: Podem ter de usar este processo "IMPEDIR" também no #5 de W/H ou no W/H de LD).
Se tiverem de o percorrer "de novo" usem "OBTER"? "O que tentas obter?"
7. "Invalidação?" - Itsa, itsa A/S até F/N limpa. (Aqui podem ter de tratar PTS de Xenu)

7A "Invalidação de LD?" – desde quando, ind a BPC, itsa, itsa A/S, PTS (se necessário) até F/N limpa.
Nota: A inval pode ser no Fluxo Zero (auto-inval). Qualquer destes ruds pode ser em qualquer fluxo.
Nota: Os fluxos são do ponto de vista dos thetans que estão a auditar, "não do vosso". Se invalidaram um deles será o F1 "dele".
8. "Avaliação?" - Itsa, itsa A/S até F/N limpa.
- 8A "Avaliação de LD?" – desde quando, ind a BPC, itsa, itsa A/S até F/N limpa.
Nota: Em todos os Ruds de LD Ruds – se a F/N não vier no itsa, verif entao se "realmente começou antes?", antes de ir ao A/S.

Nota: Como aqui vocês são o auditor OT, estes ruds não vos incluem necessariamente a vocês.
O vosso ganho em sessão vem das COGNIÇÕES e perceber ao que estiveram ligados e recuperar KRC.



Nota: À medida que as libertações ocorrem em cada passo, podem ter de ajudar com a intensão "Não te estou a segurar."

9. Passos de Libertação:

- A. “Quem és tu?” para os que ainda não partiram. Este passo do processo de valência normalmente liberta mais umas centenas de todo o espaço e tempo se continuarem a perguntar-lhes – até F/N limpa.
- B. “MOC ou Liberdade?” (para MOCOs)
- C. Direitos de um theta.

10. Passos de Não Conseguir Libertação:

- A. Fora de Valência?

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

- B. Incidentes?

Depois pode haver os que precisam de Pré I – secador rotativo - Elektrosfera - Hoover, captura, em U/A ou despejado no U MEST incidentes para theta Phi como uma cadeia de engramas para percorrer como no Super NOTs; ou Inc II, I, A/Is, etc.

- C. Precisam de dados?

Depois pode haver dos que precisam de Orientação, um Novo Jogo, explicação dos Direitos de um theta ou um Novo Propósito (como no Super NOTs).

Descobrir se é A, B ou C ou todos três, percorrer até F/N limpa abrindo até F/N TA.

O F/N TA e a sensação de liberdade acerca de toda a área de A/I chega quando os últimos ligados a ela são libertados.

Vocês, como OT, podem ficar ali só a cognitar, mas a F/N TA é o final “técnico” da sessão em todos aqueles que estiveram a auditar. Portanto não tentem “percorrer” nada mais para além da F/N TA. Claro que podem cognitar quanto quiserem, e tal pode continuar depois de terminar a sessão técnica e tiverem pousado as latas. (“Não” terminem a sessão com Tom 40, apenas um suave “Já está.”).

FIM DO FÉNIX PARA MESTRES DE JOGOS



RELATÓRIO SESSÃO

RELATÓRIO DO AUDITOR SOLO

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

Nome: _____ Local _____ Data _____

Últ. Nivel 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 thetaans 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 thetaan que está preso a outro thetaan ou corpo, mas não está no controle. (HCOB 05 de fevereiro de 1970 problema II) 2. Os Body thetaans são simplesmente thetaans. 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 thetaan responde a qualquer processo a que um thetaan responda. Alguns body thetaans 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 thetaan 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 thetaan se cola a outro thetaan. Isto é a base dos clusters e de ter BTs. O ciclo é a seguinte: Um thetaan colide com outro. Este faz uma imagem de ser colidido. Outros BTs ficam presos à imagem. O momento de contato real dos thetaans foi breve, mas a imagem (contendo uma paragem ou retirada) tende a ser permanente. Os thetaans, 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 thetaan mais as imagens de BTs presos a um thetaan. (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 thetaans 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: Contraintentão

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 thetans 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 thetans 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 Note 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 thetans no corpo (BTs) podem copiar obsessivamente as imagens de outros thetans. Pode assim parecer que um thetan 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 thetans 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 thetans 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 thetans noutras plugs no caso, para as ligar A ESTA. Esta aqui é como uma tomada gigante. Esses são os que asseguram que os thetans plugs estão sob controle. Cada plug seria ligada à tomada e afetaria essa parte do corpo se restimulada. (TB7)

CORPO PERFEITO: **1.** Também há a plug do corpo perfeito. É uma série de Clusters e BTs feitos para supostamente serem corpos perfeitos. Todos têm um MONITOR que os governa. Se o thetan 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)

¢: 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 theta “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 então implantados e aparecem-nos como um tipo de luz muito intensa rodeada por uma espécie de concha que é um cluster de Dementors. Um GM pode ter uma sensação de estar enclausurado e isso ser provocado por ter um clone seu capturado num Dementor.

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

DRD: Rundown das drogas

D10: 10^a Dinâmica. Ética

D11: 11^a Dinâmica. Tech

D12: 12^a Dinâmica. Admin

D13: 13^a 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. (HC0B 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 fenómeno 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: Theta Fi. Theta 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 theta que foram compostos para serem pequenas esferas. Há um truque a prender estes tipos juntos. São como uma corrente, eles não se estão a segurar. São feitos para ter um FUBO neles, como uma fiada de pérolas, e têm um 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 Theta 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” - Colus - e processado ou auditado em LTA. O processo tinha como objetivo torná-lo exatamente igual a outro “Jogador”, para ser depois usado como uma espécie de “Corpo em Penhor” para esse Jogador. É como que uma Fonte, mas deram-lhe um corpo na estação de implantes e agora utilizam-no. Pretendem que, o que quer que lhe façam, afete “o seu” jogador. Aparentemente os SIPs foram feitos por volta do Inc. 2 LTA. Contém uma data (“para sempre”) e um local (“no teu ponto de vista central”) implantados. O theta era implantado para se esquecer totalmente ou fazer notar 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 no NOTs (para além das Org e das Pilhas). São os tipos, dos quais tive experiência, no C/S de LRH. Eu sei, e isso não muito quem saiba, que estes tipos são os que ele chamou “fora de valência no R6”, que estão por aí “nas valências dos implantadores”. LRH chamou-lhes “fora de valência em R6”. Ele chama ao



que foi feito no Curso de Clearing (Implante) e aos enredos, chamou-lhes R6, apenas outro nome para os itens do banco, R6. Rotina 6 foi uma das maneiras de os encontrar. Chamam-se R6. Portanto o que significa “fora de valência em R6? Significa “Os outros tipos APANHARAM. Ele foi quem DEU.” Ele é um dos maus. Aqui têm todos os fenómenos PTS/SP, os fenómenos dos “maus propósitos” – como se chama – os “Withholds Louváveis” e coisas assim – isto é “implantação” como um withhold: Os tipos pensam ser certo (ou louvável) omitir (withhold) QUANTOS Thetans, ele implantou, PORQUE TRABALHAVA PARA O LADO MAU. Portanto, para ELE, withhold foi por exemplo, “deixou um Cluster escapar” SEM O IMPLANTAR e ele omite ISSO. Para o outro lado ISSO seria uma “coisa boa”, mas como ele omite 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. Centíliões 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 SUCÇÃO. 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. (HC0B 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 thetan, o R6 começa a correr automaticamente, a pessoa não consegue dormir durante dias e o corpo morre. Esta é a maneira como ele foi projetado. (HCOB 02 de out. de 1968) **2.** O incidente 2 não é necessariamente verdadeiro para todos os thetans porque esse incidente não está no banco dos thetans que estavam em outro lugar. Os que estavam noutro sítio qualquer há 75 milhões de anos. E há alguns desses. Também há alguns que estavam aqui e que não o apanharam. Assim, o incidente 2 não é tão geral. Mas é suficientemente geral. (6809C25)

INCIDENTE III: A tomada de assalto da Igreja

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 impedi-lo de ter capacidades OT. Estes Jelly Beans na plug estão geralmente agrupados juntos numa MALA ou CONTENTOR e só têm MASSA. Têm a FUNÇÃO de ser massa. E é a isso que chamo thetans Jelly Beans porque parecem as gomas que se vêm em frascos nas lojas de doces. Lá estão eles. Separados. Só estão numa espécie de contentor a serem maciços. (TB 7)

JOGO DOS DEUSES: 1. De qualquer maneira, Xenu foi eleito para isto, uma espécie de "deus de autoria errada", e assim as pessoas poderiam ir e jogar "jogos de universos anteriores". E muito deles iriam jogar todo um montão de jogos! Jogos de universos anteriores que foram jogados, jogados, jogados, jogados, jogados, jogados, jogados! E eles apenas deitaram fora as suas criações. Não perderam tempo a fazer as-is. Não perderam tempo a desfazê-las (unmock). Apenas as deitaram fora. E todo aquele "despejo" tornou-se o universo MEST. Era suposto, já sabem, só despejar, despejar,



despejar, e..." Deus tomará conta disto!" Bem, Deus tomou realmente conta daquilo e também tomou conta dos sujeitos quando voltaram para tomar conta disto. Mas Xenu... era só um jogo, e poderia ter sido qualquer pessoa, não importa, mas ele foi eleito naquela base. Portanto ele coxeia sempre, ele coxeia para que as pessoas O RECONHEÇAM. É a razão por que coxeia, e agora sabemos isso. Ele coxeia para que as pessoas o reconheçam como "o deus eleito no Jogo dos Deuses" imediatamente antes de há 100 centíliões de anos, imediatamente antes o início do universo MEST. (TB8)

2. Também é uma coisa interessante, o "Jogo dos Deuses" no início deste GUM, para eleger um "Deus" a quem atribuir "outra autoria", simplesmente para ver o que aconteceria quando os thetans criassesem e depois despejassem as suas criações - vejam o que de facto aconteceu. Seja como for, aquilo deve ser uma lição para todos nós. No entanto havia 13 competidores naquele jogo e Xenu era o último. Na verdade, politicamente, recebeu mais votos. Ele pode ter feito algo a respeito das suas A's (admirações) positivas e A's negativas. Sabem, um pouco de "maquinaria política" aqui e ali. Entretanto foi reconhecido como vencedor e era suposto ser o tipo a quem todos deveriam dizer: "O.K., ele fez aquilo". De qualquer modo, houve outros competidores naquele jogo, mas a coisa principal foi que o seu ato naquele jogo - ele usou um pedacinho daquele espetáculo no Inc I - só para prender o tipo de volta ao Jogo dos Deuses, de modo a reconhecer Xenu, (o mestre), a fim de obedecer às suas "fichas" e para que pudesse receber ordens de Xenu e também como que apagar a diferença entre o Inc I e a área do seu Jogo dos Deuses, que foi há 100 centíliões de anos atrás. Assim sendo, ele como que tenderia a esquecer a banda do seu "universo anterior" e como que seria violentamente atingido com o Inc I, entrando num enigma 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 "carroagem" (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 engracado 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 engracado 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 theta 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 theta. 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 theta estático. (TB 8)

L

λθ: Theta Lambda. Theta 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 ELETRONICAMENTE. Uma vez que tinham um pouco de massa podiam ser enviados através de um fio ou ao longo de um fio ou canal. Foram postos no filamento e disseram-lhes para duplicar isso. "Sê isso. Sê uma luz". Encontrámos muitos destes que foram postos na Lâmpada-Solar a ser estrelas e coisas do género. Então, aparentemente o 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 o trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte. Estamos agora a concluir esse ciclo nas Ron's Orgs e aplicando



os resultados a todas as dinâmicas. Aqueles que estão neste nível (VAST) sabem que precisamos agora de mais 4 dinâmicas (13 - Jogos, 14 – Operações de Fonte (Absolutos), 15 - Lógica, 16 - Aplicação) para otimizarmos ainda mais e melhorarmos os Jogos (que são meramente aplicações da lógica a fim de criar ilógica para sua própria avaliação e análise, resolução e revisão. (Por outras palavras, como é que se poderia ter qualquer aplicação de lógica total (doingness, divertimento) a não ser que haja ilógica? LRH disse: "*Todos os jogos são aberrativos (i.e. ilógicos), mas alguns são divertidos.*" (o Jogador desfruta sua aplicação da lógica ao resolvê-los.) Também 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 efeito.

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



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

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 comprehendê-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 "Ajudar líderes a tomar melhores decisões tratando alguns dos seus Engramas, que têm BTs do NOTs presos." "E podemos auditar isto neles contactando-os e descobrindo lá os BTs que forem supressivos e tratar deles." Isto era o C/S, percebem? 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 manterem 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.

OT1: Nível 1 de Pré OT. Orientação. (LRH)

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

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

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

OT 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 gostasse 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 inicio 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 theta 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 thetaans. 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 senta 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 thetaans Jelly Beans. (TB7)

RODA LIVRE: 1. Realmente, o único sarilho no percurso do OT III, é percorrer o Inc. I num thetaan e o Inc. II noutro, pensando tratar-se do primeiro. Um pré OT pode entrar em roda livre no R6 se



percorrer unicamente o Inc. II. Pode-se parar imediatamente a roda livre auditando o Inc. I no mesmo theta ao qual se auditou o Inc. II e que iniciou a roda livre. Roda Livre significa que o pc entrou num percurso automático contínuo. O Inc. II é o R6, há 75 milhões de anos. O Inc. I foi há cerca de 4 quatrilhões de anos. Todos os theta nesse planeta e nas 21 estrelas mais próximas têm os dois em comum. Todos os theta nesse Universo têm o Inc. I. Só os dessa 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 theta, 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, Invalidação, 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 manejear o qual anda a pairar à volta, mas que está todo a ser gravitacionalmente 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: $\phi\theta$): 1. Mas o PHI thetaans 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 thetaans. 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 thetaans 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 thetaans 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 SUPPRESSIVO (SUPPRESSIVE DATA OR POLICY THE-TAN) - 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 Thetans Policy ou Dado, mas as policies ou dados são altamente supressivos.

THETAN DE GRUPO (GROUP THETAN) - LRH define um thetan 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 thetan a conduzir todo o conjunto. Não se define se é um verdadeiro thetan ou um ponto de vista criado. Na verdade, é Theta com a aparência de uma entidade, constituída por todos os postulados, objetivos, códigos, etc., do grupo e que responde, em audição, como uma entidade. O thetan de um grupo é sujeito aos mesmos incidentes que um indivíduo e é aberrado por engramas, etc. Normalmente o seu abandono resulta na separação do grupo ou, por vezes é substituído por outro. Em empresas é aquilo que se 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 manejear 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 atraído. 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. Mantém 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. Mantém 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).