

EXCALIBUR DOS JOGOS

A DETERMINAÇÃO POR OUTROS NOS JOGOS

SECRETO

Pré-requisitos: Mestres de Jogos

Baseado no trabalho de Doro Richter, Bill Robertson e LRH



Conteúdo

FOLHA DE CONTROLE	3
A. TEORIA E DEFINIÇÕES	6
A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS	6
CONDIÇÕES DE JOGOS.....	10
CAUSALIDADE E CONHECIMENTO.....	12
O JOGADOR COMPULSIVO.....	13
A TODOS OS MEMBROS DE PROJETOS OT.....	14
ANÁLISE VETORIAL	16
MAPA DA PISTA TOTAL.....	22
QUEBRAS EM JOGOS.....	23
CONFIDENCIAL.....	25
QUAL 26	
PIONEIROS.....	27
O REMÉDIO DA HAVINGNESS	28
DEFINIÇÕES	32
B. REPARAÇÃO DE VIDA DOS JOGOS	34
DADOS DE C/SING PONTOS A MANEJAR	34
GGF FORMULÁRIO VERDE PARA JOGOS.....	35
O RD DE INTROSPEÇÃO DOS JOGOS	43
C. RUNDOWN DOS JOGOS SUPRIMIDOS	67
SUPRESSÃO DE ATIVIDADES (OU JOGOS).....	67
O RD DA PESSOA SUPRIMIDA.....	70
PROCESSOS DE PROBLEMAS DO RD JOGOS SUPRIMIDOS.....	73
D. OT III DOS JOGOS.....	83
OT 34 - 35 IMPORTÂNCIAS RELATIVAS	83
IMPORTÂNCIAS ALTERADAS GMC #26 OT 34 - 35	85
ESCALA ADMINISTRATIVA PARTINDO DO ESTADO LÓGICO DE FONTE OT 34 - 35.....	87
A PRIMEIRA INCERTEZA OT 34 - 35.....	88
JOGO, MESMO OT 34-35	89
COMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS OT 34 - 35	90
O OT3 DOS JOGOS	91
HISTÓRIA DO TREINO DA FONTE	94
SEQUÊNCIA DO INCIDENTE DOIS DE JOGOS.....	95
SEQUÊNCIA DO INCIDENTE UM DOS JOGOS	97
OT3 JOGOS - C/S 0	98
OT3 JOGOS - C/S 1	99
OT3 JOGOS - C/S 2	100
OT3 JOGOS - C/S 3	101
E. EXCALIBUR PARA JOGOS	102
A TESE ORIGINAL.....	102
PLANEAMENTO EM CURSO	103
De Novo o Jogo dos Deuses	104
O PRIMEIRO MAL-ENTENDIDO.....	105
NOVAMENTE O DESTINO	106
IMPLANTES.....	107
RELATÓRIO SOBRE A "ALMA ANIMAL"	112
JOGOS MAIS AMPLOS	113
O JOGO DO DINHEIRO	114
EXCALIBUR PARA JOGOS – PROCEDIMENTO	115
ATESTAÇÃO	117



EXCALIBUR DOS JOGOS

Dados Importantes

Pré-requisitos: Auditado: Curso dos Fundamentos dos Jogos (GSC) + DR OT 29

Solo: Após DR OT 29, VAST +

Notas: 1. O Curso é estudado de acordo com a sequência da Lista de Controle e os processos são feitos quando assinalados.

2. Este curso não contém todos os dados que existem sobre os níveis acima de Excalibur. Para mais dados veja o Curso de C/S Super Estático e ULR.

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 e abandono do curso.

FOLHA DE CONTROLE

A. TEORIA E DEFINIÇÕES

1 PAB 101	A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS	_____
2. Pal. 6107C20	CONDIÇÕES DE JOGOS	_____
3. Demonstração	As Condições de Jogo e as Condições de Não Jogo.	_____
4. PAB 86, Ref.	CAUSALIDADE E CONHECIMENTO.	_____
5. HCOB770316	O JOGADOR COMPULSIVO.	_____
6. BSO 8 (CBR)	A Todos os Membros de Projetos OT	_____
7. David Griffin	ANÁLISE VETORIAL	_____
8. cbr870821	MAPA DA PISTA TOTAL	_____
9. DR 950628	QUEBRAS EM JOGOS	_____
10. Demonstração	O manejamento de Quebras em Jogos.	_____
11. DR 980511	CONFIDENCIAL	_____
12. DR 991110	QUAL	_____
13. NT 031114	PIONEIROS	_____
14. PAB 49	O REMÉDIO DA HAVINGNESS	_____
15. DEFINIÇÕES	Demonstre o que é um Thetan de Grupo	_____
	Demonstre o que é um Thetan de Jogo	_____
	Demonstre o que é um Dementor	_____
	Demonstre o que é um Metálico	_____
	Demonstre o que é um Croc	_____



B. REPARAÇÃO DE VIDA DOS JOGOS

1. DR991110	DADOS DE C/SING, PONTOS A MANEJAR	_____
2. NT 010623	GGF-FORMULÁRIO VERDE PARA JOGOS	_____
3. AUDIÇÃO	a). Faça o Assessment da GGF b) Resolva todos os pontos com leitura na GGF c) Repita os passos a) e b) até não haver mais leituras	_____
4. NT 050330	O RD DE INTROSPEÇÃO DOS JOGOS	_____
5. AUDIÇÃO	Aplique o RD ao que se mostrar necessário	_____

ATESTE A CONCLUSÃO DA REPARAÇÃO DE VIDA DOS JOGOS ([Formulário de Atestação](#))

C. RUNDOWN DOS JOGOS SUPRIMIDOS

1 NT191117	C/S para Supressão de Atividades ou Jogos	_____
2. Demonstração	A sequência de passos do RD.	_____
3. HCOB781229	O RD DA PESSOA SUPRIMIDA	_____
4. Demonstração	Como o RD de LRH se aplica a qualquer Thetan.	_____
5. PROCESSOS	PROCESSOS DE PROBLEMAS DO RD JOGOS SUPRIMIDOS	_____
5. Clarificação	Clarifique qualquer dúvida ou incompreensão que tenha surgido nos materiais com o teu Encarregado dos Níveis Avançados.	_____
6. Audição	Audite o RD até EP	_____

ATESTE A CONCLUSÃO DO RD DE JOGOS SUPRIMIDOS ([Formulário de Atestação](#))

D. OT III DOS JOGOS

1. cbr860706	IMPORTÂNCIAS RELATIVAS	_____
2. cbr860706	IMPORTÂNCIAS ALTERADAS	_____
3. cbr860709	ESCALA ADMINISTRATIVA	_____
4. cbr860710	A PRIMEIRA INCERTEZA	_____
5. cbr860723	JOGO, MESMO	_____
6. cbr860807	COMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS	_____
7. Nota Técnica	O OT3 DOS JOGOS	_____
8. Gráfico	HISTÓRIA DO TREINO DA FONTE	_____
9. Nota Técnica	SEQUÊNCIA DO INCIDENTE DOIS DOS JOGOS	_____
10. Nota Técnica	SEQUÊNCIA DO INCIDENTE UM DOS JOGOS	_____
11. C/S 0	INSTRUÇÕES DE SESSÃO Nº 0	_____



12. Audição	Audite o C/S 0 até EP	_____
13. <u>C/S 1</u>	INSTRUÇÕES DE SESSÃO Nº 1	_____
14. Audição	Audite o C/S 1 até EP	_____
15. <u>C/S 2</u>	INSTRUÇÕES DE SESSÃO Nº 2	_____
16. Audição	Audite o C/S 2 até EP	_____
17. <u>C/S 3</u>	INSTRUÇÕES DE SESSÃO Nº 3	_____
18. Audição	Audite o C/S 3 até EP	_____
	ATESTE A CONCLUSÃO DO OT 3 DOS JOGOS (<u>Formulário de Atestação</u>)	_____

E. EXCALIBUR PARA JOGOS

1. <u>DR 020506</u>	A TESE ORIGINAL	_____
2. <u>NT 020607</u>	PLANEAMENTO EM CURSO	_____
3. <u>NT 020611</u>	DE NOVO O JOGO DOS DEUSES	_____
4. <u>NT 020807</u>	O PRIMEIRO MAL-ENTENDIDO	_____
5. <u>NT 030616</u>	NOVAMENTE O DESTINO	_____
6. <u>NT 030418</u>	IMPLANTES	_____
7. Audição	Audite o C/S sobre implantes até não encontrar mais	_____
8. <u>NT 030923</u>	RELATÓRIO SOBRE A “ALMA ANIMAL”	_____
9. <u>NT 031025</u>	JOGOS MAIS AMPLOS	_____
10. <u>NT 031026</u>	O JOGO DO DINHEIRO	_____
11. <u>DR 020506</u>	EXCALIBUR PARA JOGOS – PROCEDIMENTO	_____
12. Audição	Faça o C/S do Nível até uma lista de Jogos com F/N	_____
	ATESTE A CONCLUSÃO DO EXCALIBUR PARA JOGOS (<u>Formulário de Atestação</u>)	_____

FIM DA CHECKSHEET



A. TEORIA E DEFINIÇÕES

PAB. N.º 101 BOLETIM DO AUDITOR PROFISSIONAL

A Mais Antiga Publicação Contínua de Dianética e Cientologia.

De L. RON HUBBARD

Via Gabinete de Comunicações Hubbard
Brunswick House, 83 Palace Gardens Terrace, Londres W.8

1 de Dezembro de 1956

A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS

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

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

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

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

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

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

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

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

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



CONDIÇÃO DE JOGO (Consciente ou inconsciente)	CONDIÇÃO DE NÃO-JOGO (Consciente ou inconsciente)
Não saber	Saber
Esquecer	Lembrar
Interesse	
Desinteresse	
Atenção	Não atenção
Autodeterminação	PAN determinação
Identidade	Condição de sem nome
Individualidade	
Problemas	Soluções
Não consegue ter	ter
(os jogos têm alguma Havingness)	
Vivo	Nem vivo nem morto
Oponentes	Só amigos
Fac-símiles	Nenhuma imagem nem universo
Solidez contínua	Sem espaços nem sólidos
Aderência contínua	Sem amigos nem inimigos
Lealdade, Deslealdade	
Traição, Ajuda	
Movimento	Nenhum movimento
Emoção	Serenidade
Acção contínua	Imobilidade
Calor, frio	Nenhuma temperatura
Pensar	Saber
Ódio	
(algum Amor)	
Dúvida contínua sobre o resultado	Perder-Ganhar
(À espera de uma Revelação)	
Nenhum efeito no próprio	Efeito no próprio
Efeito sobre os outros	Nenhum efeito nos outros
Paragem da comunicação	Nenhum ARC
Mudança da comunicação	Nenhum não-ARC
Dentro	Fora
Agitação	Calma
Barulho	Silencio
(algum Silencio)	
Controlo	Nenhum controlo
Iniciar-Mudar-Parar	
(Mudança é o mais importante)	
Responsabilidade	Nenhuma responsabilidade



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

CONDIÇÕES DE JOGOS

6107C20 SHSpec-32

Uma *condição de jogo* significa um acordo de *não-consegue-ter* entre seres. Numa verdadeira *condição de jogo*, é *ter* para o próprio e *não-consegue-ter* para os outros mas, como acordo, é *não-consegue-ter* em todos os fluxos. É o acordo que o cimenta. Um amplo acordo de *não-consegue-ter* resulta em muita massa. Por exemplo a proibição do sexo nos Cristãos, é muito fundamental para um *não-poder-criar*. Os corpos são necessários como veículos e identidades favoritos, mas há uma penalidade no sistema Cristão por os criar. Isto resulta num ter de/*não-poder*. Está no campo do desacordo e pode ser processado de várias maneiras.

Mas como é que foram puxados para uma posição destas, onde podem acumular motivadores assim? Devem ter feito parte de *não-consegue-ter* algures ao longo da linha; não é possível sofrerem quaisquer consequências daquilo em cuja criação não participaram, portanto devem tê-lo feito por acordo com muitos outros. Através do desacordo com o qual estão a contrariar o jogo, ajudaram-no a criar desde o início.

Se retirarem esse desacordo, conseguem uma recuperação considerável.

Podiam encurtar o assunto obtendo todas as concordâncias sobre terem esse jogo.

Um processo de condição de jogos procura isolar os acordos básicos num dado jogo. "Condição de jogo" é um termo depreciativo. Significa um pacote composto por uma atenção fixa, incapacidade de escapar, incapacidade de atacar, ao ponto de excluir outros jogos.

Não há nada de errado em ter jogos, mas uma condição de jogo é desconhecida, arbitrária, reativa, realizada sem escolha do próprio, sem o seu consentimento ou vontade. É uma espécie de armadilha ao nível da doingness mental.

Nela, têm de fazer coisas, assumir um certo ser e não-terem nenhuma comunicação com ninguém que não faça parte do jogo. Assim o mundo torna-se muito rapidamente desprovido de massa, tempo, espaço e pessoas.

A maioria dos casamentos frustrados estão numa condição de jogos onde há um acordo sobre nenhum dos dois poder ter nada, subjacente a outro conjunto de acordos que estão em desacordo com aquele acordo fundamental de *não-consegue-ter*. Os seus momentos mais ternos são quando estão em desacordo com o acordo básico de *não-consegue-ter*. Isto leva-nos a interessantes máximas como, "Não há fúria mais infernal que a de uma mulher desprezada," que reflete o último desacordo. Quando duas pessoas estão fixas deste modo, o resto do mundo deixa de existir. Permanecem apenas um com o outro e o resto do mundo é fechado.

As condições de jogos podem existir em qualquer dinâmica. As guerras são um exemplo na terceira ou quarta dinâmica. Podem encontrar-se porções da trilha onde se entrou repetidamente no mesmo jogo, por exemplo defender o capitólio fazendo parte de um esquadrão de combate abatendo ou sendo abatido pelo inimigo ali mesmo no meio do aeroporto. Isto

era uma condição de jogo porque era uma atividade estabelecida desconhecida; não fazia nada de efetivo pela sociedade.

A chave para uma condição de jogo é que a pessoa está a fazer um confronto compulsivo que faz com que lhe seja necessário assumir um ser compulsivo. A fim de participar neste jogo deve-se negar um certo ter. Os US têm, nestas últimas duas guerras, demonstrado estar em condição de jogos porque não podem usufruir de nenhum dos frutos das suas vitórias. Numa condição de jogos, digam o que disserem, sempre se acaba por ter nada. Então tem-se um ser e fazer obsessivo e um não-poder-ter. Toda a gente tem um pouco de condição de jogo; poucos estão só em condições de jogos. Estes últimos estão numa confusão. Quando se olha para uma destas condições de jogos, vê-se que desafia toda a lógica porque é obsessiva. Não tem nada a ver com o mundo real. Isto é a verdade de toda a aberração. Está fora de Tempo Presente. A base racional que rationaliza uma condição de jogos está esburacada. Mas não tentem convencer alguém a sair dela; auditem-na para for a dela. Não se pode ensinar ninguém a sair de uma condição de jogos porque é aberrada, por isso não pode ser encarada analiticamente.

A situação de uma pessoa que não pode influenciar o seu banco com o pensamento é interessante. O grau da escala de menos eficácia neste aspeto termina em nenhuma eficácia. Se derem a tal pessoa um comando de audição, ela não o fará, e mesmo que o fizesse, não teria nenhum efeito no banco. Uma tal pessoa parte o coração do auditor e dá perdas às pessoas. É interessante compreender a anatomia deste fenômeno, que em certa medida existe em todos os casos, porque aclarar uma pessoa significa pô-lo a controlar o banco. Desde 1954 que temos estado a trabalhar na questão de como uma pessoa poderia entrar numa condição que não afetasse o banco.

A resposta é retenções (withholds). O tipo está a recuar da vida; ele está a reter como parte de uma condição de jogos; negando qualquer coisa a alguém. A retenção dá-lhe um não-poder-alcançar, um recuar. Multipliquem isto por muitos momentos e descobrem que às páginas tantas a pessoa sai das dinâmicas. Mas isto não é realmente possível de fazer, então ele inverte para elas. Quanto a ele, a sua tensão é de sair, composta com reter e não-alcançar. Assim temos uma ineficácia. Não podem controlar aquilo que não podem alcançar e aquilo de que se estão a reter. O não-dever-alcançar é na verdade um não-dever-ser-alcançado, claro. Isto é verdade especialmente se há castigo envolvido. O castigo acoberta as retenções. Então descendo a escala, temos:

1. Ineficácia
2. Destrução (o PC não pode comunicar com alguma coisa bem o bastante para a compreender, assim quando a alcança mesmo, só pode ser destrutivo)
3. Incapacidade até para destruir alguma coisa.
4. Incapacidade para ter qualquer influência, de qualquer tipo.
5. Incapacidade até para afetar a sua própria mente.

Juntem todas estas retenções e não-poder-teres em todas as dinâmicas e têm alguém totalmente retido, individuado, totalmente ineficaz com o seu próprio banco. Quando percorre não-poder-ter em pessoas, ele torna-as menos familiares e mais retidas em relação às coisas. Depois, pela sequência overt-motivador, isto reage contra ele, então ele pára de se estirar e começa a reter-se. A 100% de retenção, ou 100% de retirada, ele não pode influenciar nada, incluindo os seus pensamentos e o seu banco. Se ler no metro, sabem que

alguma coisa está a produzir efeito no seu banco. Não se espantem que o PC nunca tenha realmente percebido a condição em que está. Ele não pode nem racionalizar sobre o assunto; prontamente ele irá acreditar em razões erradas.

Portanto percorrer um comando que não foi testado por leitura é um ato aventureiro, porque se não leu, estão numa área em que ele é totalmente ineficaz ou totalmente efeito.

Um PC pode estar exterior compulsivamente: o caso desligado. Freud nunca poderia ajudar um caso destes. Trata-se de alguém que está recuado das dinâmicas e recuado da sua cabeça. Dirão que se sentem desligados. Isso indica uma condição de jogos na área em que sentem desligados. A maioria dos homossexuais estão desligados neste sentido. Em qualquer área em que uma pessoa esteja numa condição de jogo, está desligada. Como reverter uma condição de jogo? Descubram qualquer coisa que leia no emetro e, portanto, seja alguma coisa que possa efetuar, i.e., algo real para o PC. Real significa, "O PC pode ser eficaz nessa esfera?" Retirem as retenções e os não-poder-teres do assunto numa escala gradual. Retiram a condição de jogos, e então o PC pode alcançar na área e reganhar eficácia. É idioticamente e basicamente simples, mas se violarem esse fazer não vão obter resultados em audição. Digamos que querem curar psicossomáticos com audição. Podem encontrar pessoas que estão tanto em efeito dos seus psicossomáticos que vocês podem ter mais efeito neles que elas próprias. Podem pô-las bem, mas elas não o sabem! Portanto nunca vos vão agradecer por estarem bem. O que deviam fazer para evitar tal situação é analisar todas as dificuldades da pessoa, pegar na melhor leitura, retirar todas as retenções da pessoa nessa área, curar as condições de jogos dessa área, e a dificuldade vai-se acertar. Podem erradicar doença e perturbação, mas têm de analisá-las primeiro. O facto do PC se estar sempre a queixar de alguma coisa não prova nada. Podia ser um circuito ou um mecanismo, ou podia pertencer a outra condição de jogos. Há uma escala graduada de dificuldades. O PC pode ter uma data delas, mas pode ser eficaz apenas numa área. É aí que devem começar. Essa tem sido a linha de barreira ao tratamento e à ajuda.

Se percorrerem um comando que não lê, o PC está ineficaz na área. Portanto é o auditor vs. o banco do PC, sem nenhuma ajuda do PC. Ele terá quebras de ARC, será difícil de auditar porque estão apenas a auditar o banco e o PC não está lá. Isto viola o princípio básico da audição: auditor mais PC é maior que o banco.

De PAB 86

CAUSALIDADE E CONHECIMENTO

"Joga-se de bom grado ou joga-se sem querer. Quando alguém começa a jogar sem querer, ele está apto a descobrir-se vitimizado e interiorizado no universo de algum jogo."



GABINETE DE COMUNICAÇÕES DE HUBBARD

Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex

Remimeo

BOLETIM DO HCO BULLETIN DE 16 MARÇO 1977

Dianética Expandida Série 25

O JOGADOR COMPULSIVO

Um jogador obsessivo é um psicótico tal qual um toxicodependente ou um alcoólico.

São tratados da mesma maneira que tratam qualquer outro psicótico. Eles não têm de fazer nada na vida porque tudo depende da sorte e nunca deles próprios. Portanto encontram-nos na escala de menos eficácia.

A vida não é real para um jogador psicótico e, portanto, eles nunca verdadeiramente prestam atenção a nada. As consequências são irreais para eles e os atos criminosos são incompreensíveis pois de qualquer maneira nada é real.

Para tais pessoas sacar overts não é nada porque elas não estão lá e não assumem qualquer responsabilidade por eles. Tudo o resto é responsável, menos elas. Assim têm de descobrir a pista para as R/S sobre o assunto e descarregar esses.

Este aspetto de tal caso é o tratamento de emergência número um.

Tem de ser encarado como aquilo que é: PSICOSE

LRH: if

L. RON HUBBARD

Copyright © 1977

Fundador

por L. Ron Hubbard

RESERVADOS TODOS OS DIREITOS



A Todos os Membros de Projetos OT.

Boletim Sectorial de Operações N.º 8

210582-03 (TELEC)

Bill Franks via Sub-Comodoro Capitão Bill

(Coordenador de Projetos OT, Terra (Mundial))

Caro Bill -

Gostei muito de ter notícias tuas.

Agora sabes como é usar o “chapéu” de Dir. Executivo. Int. em todos os seus aspetos. Eu afastei-me há alguns anos e as mesmas acusações me foram feitas pelas entidades estatais e malquerentes. Parece haver aqui uma lição em qualquer sítio, hem? Bom, é muito simples:

Primeiro, um jogo é jogado e observado neste universo em muitos níveis ao mesmo tempo, a fim de permitir “randomity” (grau de acaso) e interesse.

Segundo, ao assumir-se uma identidade ou posição num jogo, tem de se assumir responsabilidade por cada nível e pelos efeitos criados nele pelos próprios postulados.

Terceiro, uma análise dos vetores em curso (direções das intenções dos jogadores e peças em relação à meta e à meta de oposição) tem de ser feita regularmente.

Quarto, os efeitos dos vetores na história futura são vistos de uma posição exterior (PAN Determinada).

Quinto, o ponto chave ou centro de pressão dos vetores está localizado onde o exercício de um mínimo de força, comunicação, etc., provocarão um máximo efeito.

Sexto, este ponto é ocupado e usado para originar o novo postulado ou o vetor de resolução determinado em três e quatro acima.

Sétimo, o ponto, e a manutenção da propagação do vetor a partir dele, é delegado num companheiro do grupo.

Oitavo, outro ciclo é feito.

Esta é a lei natural dos jogadores bem-sucedidos nos jogos deste universo (e de outros também). Como vês, de acordo com isto, os OTs têm vantagem sobre os

seus oponentes em quase todos os casos, visto poderem exteriorizar, mudar de ponto de vista, postular e percecionar, permear e penetrar melhor do que qualquer oponente não OT ou menos OT.

A maior quebra de ARC para um jogador, pode surgir no passo Sete, quando não existe um companheiro de grupo, ou quando este é traiçoeiro - não duplicando, alterando, parando ou invertendo a propagação do vetor que lhe havia sido confiada. Isto fixa a atenção e prende o jogador nesse ponto exato do ciclo impedindo-o de continuar o ciclo correto do jogo. Daqui vem a minha política de nunca usar uma linha quebrada.

Contudo, uma resolução superior é apanhar o Passo Sete, reavaliar os Passos Três a Cinco com ele, e introduzir o resultado no Seis com um novo Sete. Feed-back, Controlo de Qualidade ou revisão, são os vários nomes para esta ação.

Trata-se de um pequeno segredo que tenho mantido desde que analisei os jogos no princípio dos anos 50. Está agora disponível para uso pelos projetos OT.

Provavelmente, viram-me usá-lo no Navio Flag, surgindo depois com uma solução tremendamente bem-sucedida e rápida aos ataques inimigos.

O único sítio em que pode falhar é no Três com dados omitidos, falsos ou com outros pontos fora. Portanto, usada em conjunto com as PLs sobre Análise de Informação, esta fórmula é quase à prova de bala. Digo “quase” porque às vezes os jogadores fazem de “tolos” e não observam (Passo Um) todos os níveis de jogo. Parece familiar? É um erro comum aos jogadores recentes.

De facto, os jogadores oponentes ou inimigos com baixa realidade podem ser inteiramente eliminados pelo uso deste dado: “O incrível está tão escondido quanto menos jogadores acreditarem nele.” Uma palavra de aviso, contudo, visto que, quando usam um “incrível” para enganarem o oponente no Passo Um, este também se pode tornar invisível, ou não real, aos vossos próprios companheiros ou, pelo menos, para alguns deles. Tenham, portanto, sempre isto em consideração quando o usarem.

Uma solução feliz é otimizar o “incrível” de modo a terem um quadro de companheiros com uma alta realidade, tendo assim um número suficiente para utilizarem no Sete e continuarem quase sem tempo para respirarem.

Assim, quer se trate de níveis de jogo galácticos, de sector, planetários ou de organizações, eu tenho os meus amigos nos Projetos OT. Bem-vindo a bordo e diverte-te! Tenho a certeza de que isto nos ajudará a todos a avançarmos com o trabalho muito mais depressa.

(Nota: CB emitirá esta TLC como Boletim de Operações de Sector N.º 8.)

Quanto à Igreja, trata-se de o inimigo nos ter exatamente onde queremos que ele nos tenha - num nível de jogo OT superior, incrível, rápido e devastadoramente eficiente. A força dos vários níveis da Igreja também foram testados com a ajuda do Capitão Bill nos últimos anos. O passo Sete deste ciclo iniciou-se agora.

Com muito amor – Ron



No Boletim Sectorial de Operações N.^º 8, menciona-se a utilização de análise vetorial.

O seguinte relatório de posto é fornecido a fim de ajudar à compreensão da análise vetorial.

ANÁLISE VETORIAL

Relatório de Posto por David Griffin

(Só como ajuda – Não é emissão de LRH)

Um vetor é um movimento dirigido.

Uma análise correta da disposição dos vetores do seu oponente é crucial se quiser utilizar esses movimentos como uma vantagem contra ele.

Todo o movimento tem, atrás dele, energia e intenção e, por vezes, muita força. A oposição a estes vetores é idiota quando estes podem ser utilizados. A oposição aos vetores resulta numa grande utilização de energia e meios sem grandes ganhos e não deve nunca ser usada como uma atividade principal. A oposição a um movimento só deve ser usada com o objetivo de engodo quando se pode desperdiçar a energia que é necessária para o iniciar e manter.

A meta que se deve sempre almejar em relação ao vetor de um oponente é: reforçar o vetor do seu oponente de modo a dirigi-lo na direção da nossa própria meta. Use o movimento dele, não o impeça.

Existem quatro movimentos vetoriais principais que são utilizados: Vetor Reforçado, Vetor Paralelo, Vetor Redirecionado e Vetor Circular.

Vetor Reforçado

Se o seu oponente quer ocupar a posição A e quiser que ele ocupe a B, não o empurre para B. Em vez disso, ocupe a posição A e controle-a e, depois, “ajude-o” a alcançar a sua meta de ocupar a posição A (que você alterou de modo a que esta agora duplica a posição B).

Isto não requer praticamente nenhum dispêndio de energia e, se feito corretamente, o vosso adversário acreditará que alcançou a sua meta e não a vossa. Naturalmente, este tipo de ações tem de ser coordenado com um Controlo de Perceção e Relações Públicas para ser totalmente bem-sucedido.

Vetor Paralelo

Semelhante ao Vetor Reforçado é o Vetor Paralelo. É aqui que se configura um vetor paralelamente ao do seu oponente, que também imita o vetor do seu oponente, mas ele está indo em direção ao seu objetivo e não ao dele. Para ter sucesso, os dois objetivos devem parecer idênticos ao olho destreinado. Assim, o seu vetor e objetivo assumem a cor e a aparência dos do seu oponente, e capitalizam nos seus pontos fortes. Isso é mais útil quando o vetor e a posição do seu oponente são muito fortes e bem conhecidos. Use essa força e popularidade para fortalecer e reforçar seu próprio vetor. Os dois vetores e objetivos devem ser continuamente promovidos como sendo os mesmos, até que o fluxo requerido tenha sido desviado para o seu vetor, longe do objetivo do seu oponente.



Vetor redirecionado

Se nenhum dos acima for possível, a terceira ação em que se deve empenhar é um redireccionamento sutil do vetor do seu oponente. Em um quadro de análise vetorial, esta seria uma mudança mínima no vetor realizada por um pequeno ajuste em um ponto. Quanto menor o grau de mudança, mais eficaz ela é. Isso requer um consumo mínimo de energia, mas muitas vezes requer tempo adicional.

Há uma fórmula para determinar o consumo de energia esperado versus o grau de mudança e o tempo esperado para a conclusão, que será coberto mais tarde na seção sobre Redireccionamento de Vetores. Conhecendo um elemento da fórmula, podem-se resolver os desconhecidos, e chegar assim a um cenário de modelo base. Por exemplo, dado o mesmo tempo para conclusão, uma mudança no vetor de 30 graus requer muito mais gasto energético do que uma mudança no vetor de 10 graus. Da mesma forma, uma mudança no vetor de 20 graus realizada em 1 ano, requer muito mais consumo de energia do que uma mudança de 5 graus realizada ao longo de 10 anos, mas ambos chegam aproximadamente ao mesmo ponto.

Vetor Circular

Semelhante ao Vetor Redirecionado acima, isso também é realizado pela aplicação de um vetor de orientação, mas o vetor deve ser aplicado continuamente enquanto o arco está sendo formado. Esse tipo de gestão vetorial é mais aplicável a operações políticas que requerem manobras delicadas e sutis. Pelo uso intrincado de múltiplos vetores de direção em diferentes pontos, um caminho sinuoso complexo, rodeando vários obstáculos, pode ser obtido. Embora o consumo em energia bruta possa ser muitas vezes pequeno, a exigência de reavaliação contínua da informação e múltiplas fontes vetoriais é crucial. Embora o mais flexível e maleável dos três, este requer mais trabalho e atenção aos detalhes para completar com sucesso.

Vetor de oposição

A última manobra a que se recorreria seria o Vetor de Oposição, e se alguém chegou ao uso deste movimento, já falhou no jogo. Isso poderia ser usado como uma ação dilatória temporária, mas este é o único uso válido apenas em situações extremas. Deve-se imediatamente empregar uma das técnicas de gerenciamento de vetores acima, a fim de mover seu oponente para uma direção mais desejada.

Entendendo completamente o gerenciamento adequado de vetores e sua aplicação em cenários reais, o Gerente de Informação será capaz de utilizar adequadamente todos os movimentos e ações de seu oponente.

David Griffin

OS QUADROS DE ANÁLISE VETORIAL PLANETÁRIA

Um Quadro de Análise Vetorial (QAV) é um quadro no qual as várias metas, barreiras, jogadores e peças estão representadas com ícones ou objetos, junto com os vários vetores empregados. Por exemplo, um pequeno modelo de edifício pode representar mesmo um edifício, um pequeno modelo de um cruzador representa um verdadeiro em movimento, etc. Setas de vários tamanhos são utilizadas para representarem vetores, sendo o seu tamanho representativo da sua força. Cores também são utilizadas para identificação e diferenciação das várias forças, objetos e vetores.



Um QAV é muitas vezes usado em jogos grandes e complexos, contendo vários níveis, ou no planeamento e monitorização de planos e cenários amplos e complexos.

As forças militares existentes neste planeta, utilizam correntemente uma rude forma disto.

Um QAV raramente tem um único nível. Os QAVs são feitos de maneira a que, à medida que as complexidades do jogo aumentam, novos níveis lhe possam ser adicionados. Os quadros, em si mesmos, são transparentes e, com a utilização de espaçadores, pode-lhes ser adicionada camada após camada. Deste modo, os jogadores podem ser representados num nível, os assistentes de jogador noutro, as peças noutro, etc. Já vi pilhas com oito níveis ou mais. Muitas vezes, os vetores de um nível podem estar a incentivar uma meta noutro nível.

Um bom manipulador do jogo é capaz de jogar em vários níveis simultaneamente. Contudo, um jogador realmente bom, não necessita de um QAV visto ser capaz de seguir todas estas coisas na sua mente sem necessidade de representações físicas.

No entanto, quando é feito corretamente, pode dar a visão simultânea de todas as forças que foram movimentadas, das metas que se tentam alcançar, dos vários vetores que estão a ser utilizados pelo próprio e pelos oponentes, etc. O QAV é assim um modelo do jogo real em curso e, quando corretamente executado, dá uma visão PAN determinada do jogo a decorrer.

Esta é a minha estimativa atual dos QAVs, como eles estão atualmente relacionados com a Terra. Note que eles não vão demorar muito tempo assim:

QAV 0

As Massas. No nível mais baixo, o QAV é a grande maioria das pessoas no planeta que não sabem nada do que estamos a falar, e são simplesmente peças e peças partidas num jogo do qual nem sequer sabem que fazem parte. Eles picam o ponto todos os dias, sentam-se no sofá bebendo uma cerveja e assistindo ao jogo como um espectador.

Neste planeta, há uma indústria tremenda construída em torno de manter as pessoas neste nível que inclui entretenimento e controlo dos meios de comunicação, recreação, modas atuais, "ganhar dinheiro", comprar os mais recentes brinquedos, "o sonho americano", etc., etc. Qualquer coisa para mantê-los focados e ativos neste nível.

QAV 1

Logo acima das "massas" encontramos vários grupos que, embora procurando iluminação e espiritualidade, foram infiltrados e corrompidos ao longo dos anos, tal como todas as religiões do planeta. Embora muitos dados verdadeiros e úteis possam ser encontrados nestas áreas, também estão intencionalmente repletos de dados falsos projetados para impedir que as pessoas se subam mais.

Grande parte do movimento da Nova Era está nesta categoria, bem como vários grupos de investigação de Óvnis.

Também a este nível estão críticos e céticos. Estes são agentes ativos e enganadores que constantemente invalidam estes vários "movimentos" e seus dados, tentando fazer com que as pessoas voltem ao nível mais baixo e aceitem a "realidade" das massas. Vários projetos para desmascarar e de desinformação são executados a este nível a partir de cima.

Para aqueles que permanecem neste nível, há também uma indústria em expansão construída em torno desta área, que inclui a alimentação de dados falsos na área e a convencer as pessoas de que estão num nível muito mais elevado do que estão. O produto final seria as pessoas "amor e luz", que acreditam que simplesmente pensando em pensamentos felizes, meditando com cristais e sentindo amor por todos, os problemas do mundo serão resolvidos.

QAV 2

Aqui temos o nível inferior dentro da igreja que descobriu a verdade na Cientologia, acreditam que subiram acima da armadilha, que tudo é maravilhoso, que a gestão está na fonte, e que todos eles vão alegremente subir na Ponte e limpar o planeta. Estão, naturalmente, a ser iludidos e são atualmente PTS de uma gestão supressiva.

Devido aos Escravizadores que controlam atualmente a igreja, muitos dentro dela que tentam chegar à OT, acabam por descer na escala de tom, e ninguém chega a OT.

QAV 3

Alguém que consegue ver o que se passa na igreja e subir acima disso, irá inevitavelmente encontrar este nível. Este é um ponto crítico do jogo em que os Escravizadores devem parar as pessoas e fazê-las voltar atrás. Esta é a "zona livre", e nesta área encontramos muitas operações todas concebidas para impedir que uma pessoa progride mais. Encontramos "tecnologia" alterada e destrutiva sendo ativamente promovida como "melhorada" e "para além" da Cientologia, operações de desprogramação massivas, críticos raivosos, etc.

Neste nível também temos o nível inferior de gestão da igreja e pessoas como "Freddie T da RTC¹" que sabem que as coisas não são como parecem para o "povo comum", mas estão a tentar esconder esse facto e mantê-lo coberto defendendo a gestão atual, justificando os seus overts supressivos e branqueamento do que se tornou público. Estão a tentar manter o status quo dentro da igreja.

Também a este nível, mas aparentemente oposto, encontramos os agentes que estão alegremente a falar sobre todas as alterações da tecnologia e como a atual gestão corrompeu a tecnologia e a Ponte, pois se adequa ao seu propósito como parte da campanha geral de Propaganda Negra contra a Cientologia em geral. No entanto, a discussão sobre certos tópicos é proibida pelos seus manipuladores.

Neste QAV em particular, vemos muita atividade pública que se destina a manter a atenção das pessoas focada aqui ou abaixo.

QAV 4

Em seguida, temos a primeira camada governamental. A este nível, encontramos várias agências governamentais que realizam investigações e processos judiciais e dirigem as agências "públicas". Também neste nível estão os Maçons de nível inferior e membros de outras organizações fraternas.

QAV 5

¹ Religious Technology Center, detentor das marcas registadas de Dianética e Cientologia.



O segundo QAV governamental contém várias agências de espionagem e espionagem militar. Este é o nível em que encontramos projetos de visualização remota e projetos "secretos" bastante conhecidos. Aqui estão também os Maçons Livres de nível superior e outros nas fileiras de nível baixo a nível médio dos Iluminati. Muitos a este nível estão cientes do envolvimento extraterrestre nos assuntos planetários da Terra. Tecnologia muito avançada e exótica existe a este nível. A utilização de aparelhos psicotrópicos limitados, implantação e projetos de controlo da mente são realizados a este nível. Curiosamente, este parece ser o nível em que o nível superior da Gestão Internacional também está.

QAV 6

O terceiro QAV governamental é o verdadeiro governo: o governo sombra. Aqui você encontra uma mistura estranha de vários tipos de sociedades secretas, militares altamente posicionados, pessoal de espionagem, e marcianos de nível júnior. Este é também o nível superior dos Iluminati. A este nível encontramos certas famílias "reais" e famílias "iluminati" e linhagens sanguíneas. Isto seria o que é referido por muitos como a "Nova Ordem Mundial". Dados de espionagem e tecnologia extraterrestre são amplamente utilizados a este nível. A gestão superior do CST parece estar a este nível.

QAV 7

A hierarquia Marcabiana. Este é o órgão dominante do planeta que puxa os cordelinhos de todos os QAVs de nível inferior, e alguns dos "diretores especiais" do CST² parecem existir a este nível. E sentado no topo de tudo isto está o Conselho dos Três, atualmente composto por Malehedrek (também conhecido como Malek), Sarduk, e Jordain, que preencheram o lugar vago deixado por Devaklor.

QAV 8

O Conselho Marcabiano. Este é o órgão dirigente em Marcab que controla todos os planetas, postos avançados e instalações que fazem parte da sua federação. Também supervisiona secretamente as estações de implante Marcabianas. Outros planetas controlados por Marcab têm estruturas administrativas e de controlo semelhantes à Terra.

QAV 9

² Oficialmente, a razão de ser corporativa da CST (Church of Spiritual Technology: Igreja de Tecnologia Espiritual) é atuar como detentor de direitos autorais da vasta coleção de obras publicadas e não publicadas de L. Ron Hubbard, descobertas, ruminações aleatórias e "pesquisa", conhecida na cientologia como "a Tecnologia". Para além deste mandato aparentemente simples há, no entanto, outra responsabilidade, mais misteriosa. É o CST que é encarregue de garantir a "sobrevivência da tecnologia", no milénio e além disso, através de um projeto de arquivamento meticoloso que verá todas as declarações escritas de Hubbard imortalizadas em placas de titânio, e armazenadas em cofres subterrâneos que... de acordo com a lenda da IdeC - vai resistir até mesmo a uma explosão nuclear. Este projeto de preservação, praticamente desconhecido para todos, menos para os altos escalões de funcionários da IdeC, opera em sigilo rigoroso, em locais remotos em todo o sudoeste dos Estados Unidos. Embora seja o RTC (Centro de Tecnologia Religiosa) que assume o trabalho do dia-a-dia de aplicação dos direitos de autor, e policiamento da utilização da tecnologia, quando se chega à prática, mesmo a RTC - amplamente considerada como a organização mais poderosa na hierarquia da IdeC – recebe a maior parte dos seus poderes a partir dos seus acordos com a CST. No papel, pelo menos, o CST pode ser a autoridade final - o poder por trás do trono a partir do qual o atual presidente do Conselho de Administração da RTC, David Miscavige, governa o poleiro corporativo, espiritual e fiscal.



Helatrobus³

QAV 10

Os implantadores. Esta é realmente uma camada incrivelmente complexa. A este nível, temos todos os tipos de seres - seres em corpos; thetans negros fora dos corpos; e seres como aqueles que se encontram no caso OT 3 e OT 7. Esta é, na verdade, a verdadeira camada de controlo para grande parte da nossa sociedade e também sociedades Marcabianas. Os implantadores executam operações em todos os QAVs abaixo deles, e as suas operações são o que chamamos de guerra espiritual. Os implantadores estão atualmente a gerir o Conselho Marcabiano e a hierarquia Marcabiana na Terra, bem como a maioria dos que estão abaixo. Os implantadores de nível júnior atualmente na Terra, localizados no QAV 5, também são controlados a partir deste nível.

Há também uma hierarquia dentro das organizações de implantadores. Nos níveis mais baixos estão os seres como os encontrados no caso OT3 e OT 7. Acima disso temos seres como os encontrados na tecnologia do Excalibur. Acima disso encontramos monitores que estão, como o nome implica, a monitorizar. Fornecem informação aos implantadores monitorizando (num estado exterior) seres nos QAVs inferiores. Acima disso temos verdadeiros implantadores e aqueles que dirigem instalações de implante (não aquelas que operam as máquinas) como Xenu. Existem também instalações em que os corpos em penhor são mantidos para influenciar remotamente os seres localizados noutras corpos.

A razão pela qual a Cientologia é tão impiedosamente combatida, é porque coloca um ser como causa sobre esta camada do jogo. Nos níveis de OT, um ser começa a descarregar e desmontar a organização de seres no seu espaço e na sua valência que são usados para controlá-lo secretamente. À medida que um ser progride através da OT III e do Excalibur, começa a poder abordar e auditar os seres deste QAV.

QAV 11

Guardiões

QAV 12

Tabuleiro de jogo em outro universo

QAV 13

Conselhos

³ Uma nação ou um pequeno governo- Helatrobus - não deve ser confundido com Helatrobe. Helatrobe é a Confederação Galáctica. Chame-lhes os Implantes de Helatrobus e isso diz-lhe que estes são os implantes que começam com as nuvens eletrónicas sobre planetas e a dicotomia, mais e menos, e assim por diante, e são feitos uma e outra vez através de uma série determinada. E as pessoas já passaram por eles uma, duas, três, quatro vezes e temos os modelos da primeira série com muita precisão. Em breve teremos os padrões da segunda série.

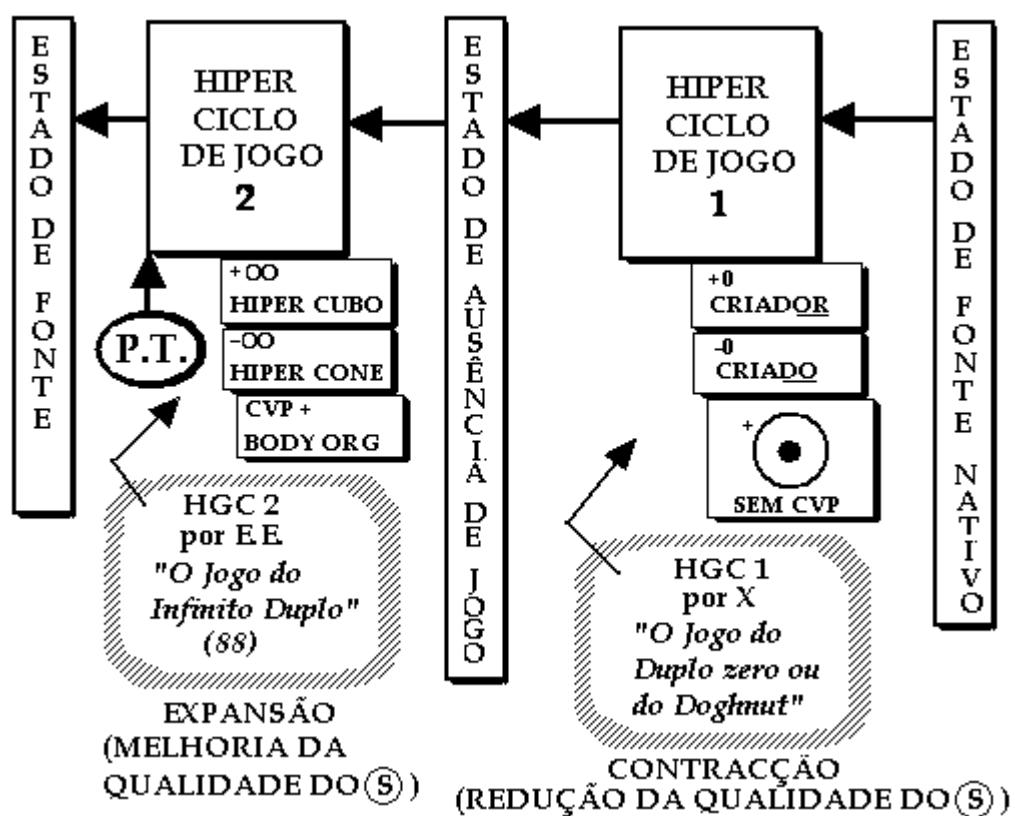
OT 48
Programa de Processamento
dos Fundamentos dos Jogos

21 Ago. 87

(APÓS O HIPER CUBO TER SIDO ELIMINADO)
 (ver as Emissões sobre as Séries de Jogos)

Esta é a sequência em que percorri estes processos para chegar ao ESTADO DE FONTE. É uma forma funcional de o fazer e está num bom gradiente.

Mapa da Pista Total





DR 950628

QUEBRAS EM JOGOS

A nossa sociedade atual é aberrada em relação aos jogos. Estamos perante uma afluência de jogos indesejáveis e uma escassez de bons jogos. Ao mesmo tempo, temos uma afluência de peças partidas, mas uma escassez de jogadores e quase nenhum Games Masters ativos, que sejam éticos.

O maior risco nos dias de hoje são aqueles seres, que fizeram muitos (e alguns deles – assim dizem - todos) dos passos disponíveis para serem reabilitados como mestre de jogos, MAS comportam-se, como mostram os seus produtos, como peças partidas, e parecem permitir que qualquer jogador que aparece, os coloque de volta nas suas próprias caixas.

O estado atual do jogo mostra que muitos jogadores estão a abster-se de trabalharem em qualquer outro jogo que não seja jogos de sobrevivência. Ao nível da “sem caso” isto pode parecer um fenómeno de um ponto estático, onde o jogador decidiu não jogar agora, e onde decide continuar e/ou terminar todos os jogos antigos que não terminaram com OT 16, e prevalecem para a sua sobrevivência em tempo presente. Na verdade, estes jogadores estão mais provavelmente em apatia.

Agora, se só jogas jogos de sobrevivência, não podes senão descer de tom pois, como ser imortal e eterno, já que não podes morrer, também não consegues sobreviver. Isto coloca o ser, o OT, de volta ao padrão de comportamento do corpo de carne, um ser de uma vida, um humanoide. Ou, como a CBR chamou, de volta à caixa com as outras peças partidas.

Então, como reabilitar a sua doingness?

Numa das suas cassetes, LRH fala sobre o triângulo do jogo com os seus componentes de propósito, liberdades e barreiras. Se há um triângulo, então pode ser quebrado, como pode acontecer com ARC, KRC, etc. E como o triângulo do jogo é superior aos triângulos de ARC e KRC, também os influenciará, se ocorrer uma Quebra de jogos.

Se um jogador ou Mestre dos Jogos tiver experimentado algumas cadeias de quebras em jogos, ele entrará em apatia em relação a jogos, uma vez que é capaz de chegar à conclusão de que os jogos são perigosos, dificilmente se pode ganhar, a oposição é muito grande, etc. Isto surge também devido a toda a interferência que se está a passar, que retira as Vitórias, Diversão e Aceitação de muitos Jogos.

O resultado é que o jogador ou Mestre dos Jogos mudar para uma Condição de Não-Jogo.

Assim, como uma condição de não-jogos é o estado nativo de um ser, pode ter a aparência de um estado de alto nível quando, na verdade, ele não subiu de tom, mas sim baixou até um “Não poder Ter” em jogos. E isso não significa senão que ele mudou de uma condição de jogos conhecida para uma condição de jogos desconhecida, ou melhor, uma condição de jogos not-isada.

Manejamento

Esgote a carga ligada aos jogos a serem jogados. Isto é feito da seguinte forma:



"Existe uma quebra em Jogos?"

"É uma quebra em: Propósitos?

Liberdades?

Barreiras?

Jogos?"

"É: _____ Conhecida

_____ Desconhecida

Curiosidade sobre _____

_____ Desejada

_____ Forçada

_____ Inibida

Nenhuma _____

_____ Recusada

_____ Not-isada... (naquilo que leu acima)...?"

Maneje anterior/semelhante até F/N Limpa.

"Existe uma quebra em jogos de Longa Duração?

Cognições e resultados da audição deste processo:

Surge muita supressão das Liberdades e direitos, bem como as arbitrariedades e violações das regras dos jogos e outras barreiras. Outro resultado pode ser uma bela reabilitação de antigos propósitos que foram descartados, "porque não funcionaria de qualquer maneira neste tempo e lugar" ou "por causa de todas as constraintenções", e assim por diante.

O Fenómeno Final pode ser um interesse revitalizado de se envolver em jogos para realmente melhorar a qualidade da teta ou apenas por diversão.

Doro



DR 980511

CONFIDENCIAL

Quando se joga o jogo dos jogos, há, claro, vencedores e vencidos. O que acontece aos perdedores? Jogam de novo, e de novo, e de novo, até que finalmente vencem ou desistem. E o que acontece àqueles que chegaram ao fundo da sua capacidade de ganhar um jogo? Têm de ser reabilitados e precisam de "Cramming". E onde é que isto acontece? Claro que no jogo para MELHORAR A QUALIDADE DO THETA!

Se colocares o Jogo dos Jogos num Organograma, os nossos RAGs são a DIVISÃO 5!

Assim, onde LRH chamou ao nosso Planeta o "terreno de despejo para acabar com todos os locais de despejo", os RAGs são uma harmónica mais elevados disso, onde jogadores malsucedidos e Mestres de Jogos são despejados para mais treino e melhoria. Isto significa que temos de reabilitar a Beingness Básica dos Jogadores (feito até Power para Fontes), e depois colocá-los nos passos necessários para os reabilitar e/ou treiná-los como Mestres de Jogos.

O que surgiu na pesquisa inicial foi que alguns dos seres foram atirados para os RAGs por Mestres de Jogos supressivos de outros Jogos, que queriam lidar com a sua oposição deste modo. Esta é, naturalmente, uma ENORME QUEBRA DE ARC de LD, resultando em tristeza, auto-invalidação e na convicção de se ser um eterno perdedor. Em cima disto, estes Seres foram implantados com a ideia de ter sido criado pelo eterno ser supremo, que é o único que poderia salvá-los da condenação eterna.

Ser invalidado como Mestre dos Jogos sendo enviado para o nosso RAG, especialmente quando não merecido, é uma coisa maldosa. E tende a dar a sensação permanente de se ser indesejável e de ter de provar que é um membro valioso deste Jogo, enquanto ao mesmo tempo, o GM não sabe realmente onde está, e porquê, porque tudo o que ele sabe é que ele foi expulso do seu jogo por ter falhado, e está agora à espera de alguma melhoria.

Isto explica, naturalmente, porque é que tantos seres mostram um alcance instantâneo para qualquer promessa de auto-melhoria e estão dispostos a percorrer um longo caminho e a pagar muito dinheiro para o conseguir.

Alguns GMs libertaram-se de tudo isto e, devido a um grave desacordo com o Jogo dos Jogos e o que se passa lá, voluntariaram-se para vir aos RAGs para estabelecer uma Divisão QUAL, para ajudar os Thetans a sair daqui e reabilitá-los como Mestres de Jogos e começar um novo e melhor de Jogo dos Jogos.

10.5.1998



DR 10 Nov. 1999

QUAL

Estarmos no Jogo de melhorar a qualidade do theta implica que ou a totalidade do theta precisa de ser melhorada e estamos aqui em alguma área de investigação de linha da frente, ou este é o Campo de Concentração para seres que falharam noutros jogos, ou uma combinação dos dois.

Provavelmente é o último. Isto significa que os seres que falharam noutros jogos foram "despejados" neste jogo, onde alguns outros seres, que discordam do fracasso eterno, decidiram fazer algo sobre a reabilitação e declararam este depósito de lixo uma divisão de qualificação com o objetivo de pesquisar a possibilidade de reabilitar theta para um retorno aos outros jogos.

Outro ponto de vista seria, naturalmente, que os seres aterrassem aqui por outra razão, e isso seria para se livrarem de minorias indesejadas, compostas por seres que não falharam, mas que não estavam de acordo e/ou cooperando com a maioria dominante nesses outros jogos.

A existência de tais seres explicaria então o porquê da interferência num jogo que deveria ser bem-vindo pelos outros seres mais bem-sucedidos, em vez de tentar destruí-lo.

Tal interferência, aliada a ser involuntariamente despejado neste jogo, especialmente quando não é necessário, mas a incapacidade, se estamos a falar de grupos inteiros, que tiveram este destino, criaria enormes bancos de grupo e impediria ainda mais a capacidade de agir logicamente. como membro de uma terceira dinâmica

DR



PIONEIROS

14 de novembro de 2003

Como um pionero abrindo novos horizontes, alguém desenvolvendo novos níveis da Ponte está ampliando o âmbito da consciência e está realmente se intrometendo em *terra* até então desconhecida.

E, como um pionero, ele se surpreende com a vastidão e o espaço que o novo nível proporciona.

É verdade que ninguém num nível mais baixo pode imaginar o que está lá em cima. Ele ainda está descobrindo e limpando o nível em que está e não consegue ver além do horizonte. Na verdade, se ele tem um vislumbre do que está além do horizonte, ele vai precisar de uma revisão para ser capaz de continuar a viagem com segurança.

Então, uma coisa é descobrir uma nova *terra* e outra é torná-la segura para os outros passarem.

Se um investigador tenta abrir um novo nível da Ponte, os primeiros sintomas que ele manifesta é de alguém que precisa desesperadamente de uma revisão.

Isso ocorre porque ele ainda só está usando ARC, tornando-se consciente do novo "espaço", e diverte-se a explorá-lo, mas seu KRC ainda não é totalmente capaz de Saber e controlar o que está nesse novo nível.

Na verdade, ele recebe um golpe muito duro se entra em um novo nível com o coração aberto e confiança na sorte que alguns pioneiros há muito desaparecidos tinham. Cada nova terra é pavimentada com os seus túmulos.

As explorações realmente bem-sucedidas foram aquelas em que:

1. Uma nova terra foi descoberta,
2. As tropas foram chamadas para consolidar sua ocupação.

Para um explorador solitário foi realmente uma tarefa difícil entrar sozinho nesse nível novo e inexplorado. Ele realmente precisa de apoio e uma boa tolerância para o seu mau humor...

Agora, eu acho que o "espaço" ou âmbito de cada novo nível aumenta numa proporção logarítmica. Isto significa que, quanto mais se sobe nos níveis, maior o âmbito da área de carga que se tem de suportar.

No topo, é muito grande!

Gal



P.A.B. Nº. 49

BOLETIM DO AUDITOR PROFISSIONAL

de L. RON HUBBARD

Via Gabinete de Comunicações Hubbard

163 Holland Park Avenue, Londres W.11

1 abril 1955

O REMÉDIO DA HAVINGNESS

Existe muita teoria de alto nível ligada ao Remédio da Havingness como processo, pois aqui estamos a lidar com a energia e as razões e operações de um theta em relação a ela.

A razão pela qual um theta se enrola tão completamente em energia pode ser um mistério para quem não compreendeu que um theta tem de diminuir a sua knowingness e a sua presença total para poder ter um jogo. A unidade consciente de consciência constrói espaço para diminuir a knowingness. O espaço, então, torna necessário olhar para alguma coisa para saber sobre ela. O que um theta faz a seguir para diminuir a sua knowingness, é criar energia, passá-la a outros thetas e receber energia de outros thetas de modo a ter uma duração e um intervalo de tempo. Se o theta é bem-sucedido e obtém um jogo desta maneira, ele continua com este modo de proceder para ter um jogo e, quando não consegue, corta simplesmente uma vez mais a sua knowingness. É claro que atinge um ponto onde acaba por não conseguir ter um jogo só por cortar a sua knowingness e, eventualmente assume um aspeto bastante fixo e estúpido. Encontra-se abaixo do nível de ter jogos, mas, em vista de ter cortado a sua knowingness, não sabe agora que está abaixo do nível de ter jogos e pensa que tudo o que é necessário para ter outro jogo é cortar ainda mais a sua knowingness. Nesta altura ele está obsessivamente a dramatizar descer a sua knowingness.

Quando se fala de knowingness deve-se compreender que se está a falar de uma coisa abrangente. Tudo na Escala de Saber até Mistério é uma maior condensação ou redução de. De início ele simplesmente, sabe. Depois cria algum espaço e alguma energia e agora tem de olhar para saber. Mudando a posição das partículas de energia assim criadas, e trocando com outros as existentes ou autocriadas, o theta corta ainda mais a sua knowingness e obtém tempo e, portanto, emoção e sensação. Quando estes se tornam sólidos, ele tem partículas de esforço e massas. Agora, ele pode cortar ainda mais a sua knowingness recusando-se a usar emoção e esforço, mas, ao pensar nelas introduz novas VIAS na sua linha de knowingness. E, quando já não consegue saber inteiramente a pensar, para de criar knowingness e começa a comer e, abaixo disso desce para a sensação pronta a servir do sexo em vez de saber o que sucede no futuro. E dá ele desce para o mistério postulado como algo sobre o qual não é possível saber nada. Por outras palavras, assiste-se a uma contínua redução de knowingness com o fito de se terem jogos. O maior jogador de xadrez do mundo não tem um jogo visto que pode prever que vai ganhar e prever tudo aquilo que o seu oponente fará e, assim, irá apenas demonstrar como se joga xadrez. Mais cedo ou mais tarde ele anunciará que "está cansado" ou que perdeu o seu talento e vai meter-se noutro campo onde *pode* ter um jogo. O campo que vai escolher será um que exija menos sabedoria do que jogar xadrez. Um pugilista, tal como alguns grandes nomes do passado, reduzirá a sua mestria, que é o mesmo que dizer a sua knowingness de como termina, a um ponto em que ele possa pelo menos fazer uma boa exibição e, daí em diante reduzirá ainda mais a sua knowingness e, reparando até onde desceu, deixar-se bater consistentemente. No entanto, haverá um período em que ele estará muito equilibrado com os seus oponentes.

Para se compreender isto totalmente, terá de se reconhecer a intenção por detrás de toda a comunicação. Criação, Sobrevivência e Destrução é knowingness. Quando alguém fala consigo a intenção dele é continuar numa paridade em que ele possa ter um intercâmbio de comunicação, o que quer dizer, um jogo. Ele retira knowingness de si e dá-lhe knowingness sob uma ou outra forma de comunicação. Dois soldados a lutarem e a dispararem um contra o outro estão a usar uma bala para fazerem o outro homem saber. O que é que há a saber nesta situação? Que um está morto, é claro, e para o vitorioso, que venceu.

É tão perigoso para um theta ter muitas vitórias como muitas derrotas. Dêem-lhe muitas vitórias e ele vai corrigir-se na direção de reduzir a sua knowingness tal como representada pela sua perícia, a sua previsão, a sua atividade. Dêem-lhe muitas derrotas e ele vai procurar outro jogo até ao ponto de morrer e apanhar outro corpo. Visto que a decisão é sempre em termos de knowingness, a decisão é sempre na direção descendente. A pessoa não decide para cima em direção a uma maior knowingness a não ser que se tenha uma total e completa intenção de ganhar um novo jogo. Se o indivíduo descobrir que não há nem vitórias nem derrotas a serem obtidas neste novo jogo, ele vai reduzir a sua própria knowingness até ao ponto de esquecer toda a sua knowingness em relação a ele, a fim de assegurar o jogo.

Visto não haver um número infinito de jogos em progresso, é possível que o indivíduo, ao fim de setenta e quatro triliões de anos de pista, jogue os jogos disponíveis e os ponha na categoria de “não pode acontecer de novo”. Então fica entediado. Só se fica entediado quando, do seu ponto de vista, não existe nenhum jogo possível. Na verdade, tudo o que é preciso é que, por sua própria consideração, ele fique entusiasmado com o jogo para que comece a saber de novo mais sobre ele.

Um theta considera que alguma forma de massa é necessária para ter um jogo. Entra na condição de acreditar que não consegue criar novas massas e, portanto, agarra-se a velhas massas e aqui, quer esteja exteriorizado ou num corpo, vamos encontrá-lo a agarrar-se fortemente a velhos fac-símiles, velhas significâncias, antigas decisões, em vez de tomar novas decisões.

O Remédio da Havingness dirige-se diretamente ao problema de dar ao theta alguma coisa “com que brincar”. Quando ele descobre que pode ter massas novas, vai começar a largar as antigas. Há um fenômeno facilmente observável enquanto se Remedea a Havingness de um preclaro, que antigos engramas entram em restimulação, entram em restimulação e descarregam-se, aparecem em frente da sua cara e explodem ou desaparecem. O Remédio de Havingness descarrega efetivamente engramas.

Para melhores resultados, este processo é usado de tédio até conservadorismo.

O processo é feito pedindo-se ao preclaro para fazer o mock-up de algo e metê-lo para dentro ou fazer o mock-up de algo e deitá-lo fora. Quando um theta está exteriorizado, se o quiser ver muito infeliz, faça-o mudar de espaço até que ele comece a perder toda a energia a que ele estava agarrado, e depois não remedie a sua Havingness. O theta vai ficar convencido de que ele é apenas um pensamento e, portanto, de acordo com as suas próprias normas, incapaz de ter um jogo. Faça-o fazer o mock-up de oito pontos de ancoragem sob a forma de vértices de um cubo à sua volta e puxá-los para si próprio. Peça-lhe para fazer isto mais algumas vezes e ele imediatamente se animará e ficará muito feliz. Porque é isto? Você reassegurou-lhe que ele pode ter um jogo.

A diminuição do saber e o Remédio de Havingness têm vetores opostos. O Remédio de Havingness vai retirar velhas massas de energia a que o theta se está a agarrar, ou a que o corpo se está a agarrar, as quais dizem ao theta que ele é estúpido. A substituição destas por novas massas de energia, que não contêm o postulado da diminuição do saber, tornam, é claro, o theta mais brilhante.

Quando encontra uma teoria desligada de um processo e não se demonstrando num processo, alguma coisa tem de estar errada com a teoria. Do mesmo modo, se o que eu digo aqui sobre a condensação do saber ser todas as outras coisas, e o corte de saber não se pudesse demonstrar no processo do Remédio de Havingness, teríamos então de arranjar uma nova teoria. Contudo, isto é muito definitivamente demonstrável. As pessoas

que não conseguem remediar a Havingness, onde quer que estejam na escala de tom, podem ser trazidas a um ponto em que remedeiem a Havingness perguntando-lhes apenas o que elas não se importassem de saber. A consideração sobre o que elas estão dispostas a saber começa então a subir.

Se pudesse ver um Cinco Negro a operar veria que estas barreiras estão todas montadas para saber alguma coisa. É claro que ele tem muito medo que lhe seja dita alguma coisa má e, por isso, não quer que lhe seja dito nada, e quando o auditor lhe dá um comando, ele nunca recebe o comando como foi dado, mas faz outra coisa qualquer.

Ele tem um bloqueio em tal grau contra o saber que eventualmente se vai permitir ser pressionado até uma completa estupidez inativa. Para que servem essas cortinas negras? Basicamente para o impedir de saber. Saber o quê? Então terá de se olhar cuidadosamente para a definição de um dado. Um dado é uma invenção que foi concordada e assim solidificada. Por outras palavras, um dado é de alguma maneira uma solidez, mesmo que seja meramente um símbolo. Para chegar a este estado tem de ser concordado. Quando é totalmente concordado trona-se então uma verdade. Não é, de nenhuma maneira uma verdade. É uma invenção. O que o assegurou ou o que o tornou real é o fato de ter sido concordado. Isto abre ainda mais a porta para outros processos.

Para pormos o preclaro em boa condição temos de o por nalgum tipo de condição em que ele consiga criar. A primeira coisa que é possível que ele seja capaz de criar em audição é uma mentira. A palavra “mentira” é simplesmente uma “invenção com uma má conotação”. A sociedade dá à invenção uma má conotação por causa da sua ansiedade para ter um jogo e concordar e, assim, ser capaz de comunicar uns com os outros.

Assim, a sociedade vê com maus olhos a invenção de factos e, no entanto, a sanidade do preclaro e contínua felicidade depende absolutamente da sua capacidade para criar factos novos. A técnica que remedeia isto está incluída em “A Criação de Sanidade”, número R2-29: **“Comece a Mentir.”** Pode-se variar este comando com: **“Diga-me algumas mentiras sobre o seu passado”**, e continuar isto no preclaro durante suficiente tempo de modo a que ele seja capaz de sair do nevoeiro completo que se segue a ele ter percorrido e assumir a função das suas maquinarias de memória. A invenção de dados é um passo imediato em direção ao remédio de Havingness. Perguntar simplesmente ao preclaro o que é que ele não se importaria de saber, o que é que ele não se importaria que outras pessoas soubessem sobre ele, fá-lo vir para uma condição em que ele consegue fazer o mock-up e remediar a Havingness.

O Remédio de Havingness é o processo que acompanha o “Detetar Pontos”, que será abordado no próximo PAB. O Remédio de Havingness, em si mesmo simplesmente como processo, se trabalhado ao ponto de o preclaro estar disposto a saber coisas, e disposto a que outras pessoas saibam coisas, e percorridometiculosoamente de modo a que avalanches de massas possam ser despejadas sobre ele e para fora dele, vai, na verdade, descarregar todo um banco de engramas e, por isso, é extremamente valioso.

Foi relatado por vários auditores que foi conseguida uma exteriorização dos preclaros fazendo-os remediar a Havingness e não fazer mais nenhuma coisa durante oito a dez horas.

Os comandos de audição para o Remédio de Havingness são: **“Faz o mock-up de uma coisa”**. **“Puxa-o para dentro”**, até o preclaro o fazer facilmente. Depois: **“Faz o mock-up de uma coisa”**, **“Atira-o fora”** até o preclaro o fazer facilmente. A significância do objeto pode ser adicionada pelo auditor com **“Puxa para dentro um corpo ideal”**, ou algo semelhante, mas a verdade é que a significância real não faz nada pelo preclaro. É a massa que conta. O auditor pode fazer o preclaro puxar duas coisas de cada vez ou seis de cada vez. Pode fazer o preclaro fazer o mock-up de algo, copiá-lo uma dúzia de vezes, uma de cada vez, depois puxar toda a massa, mas a verdadeira razão para estar a fazer isto com o preclaro nunca deve ser perdida de vista. O auditor está a remediar a Havingness para dar ao preclaro massa suficiente para lhe permitir deitar fora velhas massas que tem agarradas e das quais não sabe nada.



[Este PAB foi reemitido como HCO B 5 Maio 1972R, Revisto a 17 Janeiro 1973, *O Remédio de Havingness.*]



DEFINIÇÕES

1. THETANS-JOGO (GAMES THETANS)

LRH define um **thetan-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 como uma entidade em audição. O thetan de um grupo é sujeito aos mesmos incidentes que um indivíduo e é aberrado por engramas, etc. Normalmente o seu abandono resulta na separação do grupo ou, por vezes é substituído por outro. Em empresas é aquilo que se perceciona como a “cultura da empresa”.

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

Os seus elementos essenciais são as liberdades, as barreiras e as metas. O thetan-jogo impregna todo o campo de jogos, os jogadores, os instrumentos do jogo, etc. A sua meta é a meta do jogo (criada pelo Mestre de Jogos) e, é claro, segue sempre as condições de jogo.

Quando um jogo antigo ainda prende a atenção de um jogador ou Mestre de jogos é porque o thetan-jogo não se foi embora nem foi as-isado.

Inúmeros problemas podem surgir destas situações que prendem para sempre a atenção dos seres: jogos abandonados, jogos que nunca terminaram, jogos que foram decididos e nunca se iniciaram, etc.

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

2. Os Dementors

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

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

Estes seres eram então implantados.

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

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

3. Os Metálicos

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

Parece que os metálicos são de, o que eu gosto de chamar, uma civilização “monopolar”. Porque não há comunicação, não há intercâmbio, não há troca. Eles consideram os nossos jogos rápidos, barulhentos, enevoados. Não conseguem realmente perceber o que se passa. Consideram-nos simplesmente uma irritação.

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

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

Penso que os metálicos não conseguem sequer criar para o exterior

Portanto, quando a fonte esbarra com uma zona onde não existe aparentemente qualquer vida, ou onde a vida está a ser impedida por algo, provavelmente existem aí um ou mais destes clusters.

4. Os Crocs

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

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

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

Assumem muitas vezes identidades humanas (sobrepondo-se ao thetaan) sendo facilmente identificáveis (para um OT) através do seu contacto melíflujo, 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 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 um BT numa plug, i.e., encontra o Holder (normalmente um Croc de patente superior) e depois por aí acima até algum metálico ou mestre de jogos negro.

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

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

Doro, FR

B. REPARAÇÃO DE VIDA DOS JOGOS

DADOS DE C/SING PONTOS A MANEJAR

- 1 O Campo de Jogos do Jogo ou o hardware estão fisicamente doentes.
 - 2 Má administração anterior dos Jogos.
 - 3 Outros jogos que foram jogados anteriormente, de um estilo diferente, como um sistema de Plugs de jogos.
 - 4 Apostando ou tendo jogado ativamente nos jogos de interferência.
Os DMA⁴ padrão do RD de Drogas Classe 8, fazendo uma lista de todas as Drogas (jogos de azar) fazendo depois o seu assessment, apanhando a maior leitura, reabilitá-la até a atenção voar.
 - 5 Interiorização ou Exteriorização ligada a um jogo.
Aplique o R/D Int. aos jogos. Recorde uma altura em que foi posto num jogo...
 - 6 Estando no Jogo errado, tendo a função errada num jogo, tendo até, talvez, um CVP jogando para o GM errado ou para o grupo errado. Também estar for a de valênciia, jogando ativamente num jogo de implantação.
- PTS
- 7 GF
 - 1 Não quer jogar Jogos.
 - 2 Preso a um jogo
 - 3 Preso numa condição de jogos
 - 4 Hardware dos jogos seriamente disfuncional
 - 5 Incapacidade de usar os direitos de um theta
 - 6 Jogou com os rudimentos fora
 - 7 Existe uma Quebra de jogos? Coordenação? Cooperação? Consenso.
 - 8 Avassalado
 - 9 Suprimido (Reprimido)
 - 10 Ligado a jogos ou GM antagonista
 - 11 Vítima de anteriores más policies ou administração
 - 12 Continuamente a cometer overts sobre GMs
 - 13 Tem estado a interferir
 - 14 Procurando a mesma excitação obtida de interferência ou jogos de azar
 - 15 Policies inaplicáveis
 - 16 Evitando ter a atenção em jogos (outros jogos que a tua atenção está a evitar)
 - 17 Padrão oculto: Situação PTS: Introdução de “Produto” no processo V/I (LRH)

⁴ Drogas, Medicamentos e Álcool, os três grandes grupos de substâncias manejadas no Rundown de Drogas.



GGF
FORMULÁRIO VERDE PARA JOGOS

(Baseado em HCOB 30 JUNHO 1971RB, REVISTO 1 DEZEMBRO 1974, REVISTO 15 FEVEREIRO 1977, REVISTO 4 DEZEMBRO 1978)

O Formulário Verde dos Jogos é usado antes dos Níveis de Jogos para localizar e resolver com precisão qualquer resistência que possa existir.

A avaliação dos casos resistentes direcionará o auditor para o tipo de resistência do GM.

Esta lista fornece um método rápido e direto para a resolução da resistência em casos de GMs.

Faça o assessment pelo método 5 os seguintes casos de resistência.

Quando todas as seções correspondentes aos itens resistentes com leitura tiverem o assessment, terá uma imagem completa da resistência do GM.

Em seguida, apanhe cada secção com leitura na GGF pela ordem em que estão listadas abaixo e maneje as leituras de acordo com as instruções dadas.

ENCONTRE SEMPRE PRIMEIRO A QUEM PERTENCE A CARGA.

- A este nível pode pertencer a
 - "Eu"
 - um Moco MEST (ϕ)
 - um Moco vivo (λ)
 - um moco
 - um Clone
 - um Thetan Conceito, Postulado ou Consideração
 - um Thetan
 - um Jogador
 - um GM
 - uma Fonte
 - um Grupo de Thetans Jogo
 - um Thetan reptiliano (Croc: sugador de emoções)
 - um Thetan Metálico (Thetan Stop, Thetan Armazenador)
 - um Dementor (Tipo de Thetan concha)
 - Ou um Cluster de quaisquer dos acima.

Depois de manejar a carga, faça voar a entidade. Termine sempre com os Passos de Blow/Can't Blow.

Caso contrário, devolva ao C/S para programação.

Lembre-se de utilizar a lista de acordo com o boletim "Manejando Listas após OT3", ou seja, identificar sempre de quem é a carga. Pode ser sua ou de qualquer tipo de entidade ou mesmo thetan.

Visto que está nos Níveis de **Jogos**, depois de ter manejado a carga desapercebida (BPC), veja se há um **Jogo** envolvido que não está a correr bem. Se assim for:

1. encontre o THETAN JOGO,
2. percorra-o com PRPR2 "...NO TEU JOGO"
3. e faça-o REAVALIAR o JOGO COM "Valor/ Importância/Produto"

Caso contrário, devolva ao C/S para programação.

VERIFICAÇÃO DE CASOS RESISTENTES

- A. FOI ATINGIDO ALGUM ESTADO QUE NUNCA FOI RECONHECIDO? _____
- B. NÃO QUERES JOGAR NEM MANEJAR OS JOGOS? _____
- C. JOGASTE COM OS RUDIMENTOS FORA? _____
- D. SOBRECARREGADO (ESMAGADO, ASSOBERBADO) EM JOGOS? _____
- E. A COMETER CONTINUAMENTE OVERTS CONTRA JOGOS OU MESTRES DE JOGOS? _____
- F. SUPRIMIDO. LIGADO A UM MESTRE DE JOGOS ANTAGONISTA? _____
- G. HARDWARE DO JOGO GRAVEMENTE DISFUNCIONAL? _____
- H. NÃO JOGASTE? _____
- I. PROCURANDO A MESMA EXCITAÇÃO CONSEGUITA COM INTERFERÊNCIA OU APOSTAS EM JOGOS DE AZAR? _____
- J. VÍTIMA DE MÁ POLICY OU ADMINISTRAÇÃO ANTERIOR? _____
- K. TOMASTE PARTE EM INTERFERÊNCIA OU IMPLANTAÇÃO? _____
- L. FORA DE VALÊNCIA? _____
- M. INTERIORIZAÇÃO OU EXTERIORIZAÇÃO EM RELAÇÃO A UM JOGO? _____
- N. COLADO A UM JOGO? _____
- O. MAL-ENTENDIDOS EM JOGOS? _____

SECÇÃO A – FOI ATINGIDO ALGUM ESTADO QUE NUNCA FOI RECONHECIDO

- A-1. ATINGISTE ALGUM ESTADO QUE NUNCA ATESTASTE?
2WC e D/L. _____
- A-2. ATINGISTE ALGUM ESTADO QUE NUNCA TE FOI RECONHECIDO?
2WC e D/L. _____



- A-2. CONTINUASTE COM O MESMO MATERIAL APÓS TERES ATINGIDO UM ESTADO?
2WC até F/N

SECÇÃO B - NÃO QUER JOGAR NEM MANEJAR OS JOGOS

- B-1. NÃO QUERES JOGAR?
2WC para descobrir porquê. Serão Ruds fora ou Listas fora. Maneje apropriadamente até F/N.
- B-2. RECUSAS-TE A MANEJAR JOGOS?
2WC para descobrir porquê. Serão Ruds fora ou Listas fora. Maneje apropriadamente até F/N.
- B-3. ESTÁS A PROTESTAR QUANTO A JOGARES?
Itsa E/S Itsa até F/N.
- B-4. DESAGRADA-TE FALARES SOBRE JOGOS?
2WC: "O que me poderias dizer sobre jogos?" até F/N
- B-5. NUNCA NINGUÉM TE PERGUNTOU O QUE REALMENTE QUERES FAZER?
Itsa E/S Itsa até F/N
- B-4. HOUVE ALGUMA COISA ERRADA COM FENÓMENOS FINAIS NOS JOGOS?
Descobre o erro e maneja reabilitando quaisquer overruns ou jogos não terminados.

SECÇÃO C – JOGOU COM OS RUDIMENTOS FORA

- C-1. HOUVE UMA QUEBRA DE JOGOS?
Descobre se é Quebra em Liberdades, Barreiras e objetivos, ou em Divertimento, Vitórias e Aceitação, ou Coordenação, Cooperação e Consenso. Maneja CDEINR, E/S até F/N.
- C-2. JOGASTE POR CIMA DE UMA QUEBRA DE ARC?
ARCU CDEINR E/S até F/N.
- C-3. JOGASTE POR CIMA DE UM PROBLEMA?
Itsa E/S Itsa até F/N.
- C-4. JOGASTE POR CIMA DE UM WITHHOLD?
Qual foi o withhold? Quem o falhou (missed)? E/S até F/N.
- C-5. JOGASTE POR CIMA DE UM OVERT?
Qual era o overt? E/S até F/N.
- C-6. ESTÁS A MENTIR SOBRE JOGOS?
Itsa E/S Itsa até F/N.
- C-7. TENS SEGREDOS SOBRE JOGOS?
2WC que segredos E/S até F/N.
- C-8. ESTÁS A JOGAR POR RAZÕES NÃO REVELADAS?
Se sim, L&N "Qual a tua razão original para jogares?".
- C-9. TENS ALGUM PROPÓSITO MALÉVOLO?
L&N "Que propósito malévolos é que tens?"



SECÇÃO D – SOBRECARREGADO (ESMAGADO, ASSOBERBADO) EM JOGOS

D-1. FICASTE SOBRECARREGADO POR JOGARES?

Percorrer o incidente em que foi sobre carregado com PrPr2. Descubra todos os fluxos:

F1. Uma altura em que outro te causou ficas sobre carregado por um jogo

F2: Uma altura em fizeste com que outro ficasse sobre carregado por um jogo.

F3: Uma altura em que outros fizeram outros ficarem sobre carregados por um jogo.

F0: Uma altura em que fizeste com que tu próprio ficasses sobre carregado por um jogo.

D-2. FOSTE SOBRECARREGADO PELOS JOGOS DA VIDA?

Manejar como em D-1, substituindo “um jogo” por “um jogo da vida”

D-3. FOSTE SOBRECARREGADO POR COMPANHEIROS DE JOGO?

Manejar como em D-1, substituindo “um jogo” por “um companheiro de jogo”

D-4. FOSTE SOBRECARREGADO NO TEU POSTO NUM JOGO?

Manejar como em D-1, substituindo “um jogo” por “um posto num jogo”.

D-5. ESTÁS RESTIMULADO NO TEU JOGO CORRENTE?

Descobre o jogo anterior semelhante e percorre-o com PrPr2.

SECÇÃO E – A COMETER CONTINUAMENTE OVERTS CONTRA JOGOS OU MESTRES DE JOGOS

E-1. ESTÁS CONTINUAMENTE A COMETER OVERTS EM JOGOS?

L&N "O que é que estás a tentar impedir?"

2WC sobre cometer continuamente overts e puxa-os E/S até F/N.

E-2. ESTÁS SEMPRE A COMETER ERROS?

Manejar conforme item E-1.

E-3. ESTÁS A COMETER OVERTS CONTÍNUOS SOBRE MESTRES DE JOGOS?

Manejar conforme item E-1.

SECÇÃO F – SUPRIMIDO. LIGADO A UM GM ANTAGONISTA

F-1. ESTÁS LIGADO A ALGUM GM HOSTIL OU ANTAGONISTA?

2WC até F/N. C/S programa para o **RD dos Jogos Suprimidos**

F-2. ESTÁS LIGADO A ALGUM THETAN JOGO HOSTIL OU ANTAGONISTA?

2WC até F/N. C/S programa para o **RD dos Jogos Suprimidos**

F-3. O TEU JOGO FOI SUPRIMIDO POR OUTRO?

2WC até F/N. C/S programa para o **RD dos Jogos Suprimidos**



- F-4. TENS GANHOS EM JOGOS QUE DEPOIS PERDE?
2WC até F/N. C/S programa para o **RD dos Jogos Suprimidos**
- F-5. RECEBES GANHOS OU BENEFÍCIOS POR TERES UM HARDWARE DE JOGO DISFUNCIONAL?
2WC até F/N. Devolve ao C/S.
- F-6. SENTES QUE HÁ ALGO QUE TEM DE SER MANEJADO ANTES DE SE PODER JOGAR UM JOGO?
2WC até F/N. Maneje com V/I/P. C/S programar se for necessário mais manejamento de PTS.
- F-7. ESTÁS À ESPERA DE QUE ALGO SUCEDA ANTES DE SE PODER JOGAR UM JOGO?
2WC até F/N. Maneje com V/I/P. C/S programar se for necessário mais manejamento de PTS.

SECÇÃO G – HARDWARE DO JOGO GRAVEMENTE DISFUNCIONAL

- G-1. O TEU HARDWARE DOS JOGOS ESTÁ A FUNCIONAR MUITO MAL?
2WC para descobrir qual é o mau funcionamento ou os sintomas. Devolve o ao C/S.
- G-2. TENS PROBLEMAS COMO TEU ESPAÇO DE JOGO?
2WC para descobrir qual é o mau funcionamento ou os sintomas. Devolve o ao C/S.
- G-3. TENS PROBLEMAS COM O TEU THETAN DE JOGO?
2WC para descobrir qual é o mau funcionamento ou os sintomas. Devolve o ao C/S.
- G-4. TENS PROBLEMAS COM O TEU CVP NO JOGO?
2WC para descobrir qual é o mau funcionamento ou os sintomas. Devolve o ao C/S.
- G-5. TENS PROBLEMAS COM ALGUM DISPOSITIVO QUE ESTÁS A USAR NO JOGO?
2WC para descobrir qual é o mau funcionamento ou os sintomas. Devolve o ao C/S.

SECCÃO H - NÃO JOGOU

- H-1. NÃO JOGASTE?
L&N "Quem ou o quê impediria jogar?"; Ruds Triplos ou Quad e overts no Item.
- H-2. ESTIVESTE A JOGAR CONTIGO MESMO?
2WC para descobrir quando ele começou a jogar com ele mesmo. L1C na perturbação anterior.
- H-3. NÃO ÉS CAPAZ DE USAR OS DIREITOS DE UM THETAN?
2WC até F/N.



SECÇÃO I – PROCURANDO A MESMA EXCITAÇÃO CONSEGUIDA COM INTERFERÊNCIA OU APOSTAS EM JOGOS DE AZAR

- I-1. ESTÁS À PROCURA DA MESMA EXCITAÇÃO CONSEGUIDA COM OS JOGOS DE AZAR?

Reabilite as vitórias em qualquer jogo de azar. Faça PrPr2 neles, se necessário, e V/I/P até a atenção sair daí.

- I-2. FIZESTE APOSTAS?

2WC até F/N. Manejar como em I-1.

- I-3. QUERES CONTINUAR A FAZER APOSTAS?

2WC até F/N. Manejar como em I-1.

- I-4. ALGUMA VEZ FIZESTE APOSTAS?

2WC até F/N. Manejar como em I-1. (E/S se necessário "Há uma ocasião anterior em que fizeste apostas?")

- I-5. ESTÁS CURIOSO ACERCA DE APOSTAS?

2WC até F/N.

- I-6. ESTÁ À PROCURA DA MESMA EXCITAÇÃO OBTIDA COM A INTERFERÊNCIA?

Faça uma lista de todos os jogos de interferência e depois faça o seu assessment. Apanhe a maior leitura e reabilite-a até a atenção sair daí. 2WC até F/N.

- I-7. INTERFERISTE?

2WC até F/N. Manejar como em I-1.

SECÇÃO J – VÍTIMA DE MÁ POLICY OU ADMINISTRAÇÃO ANTERIOR

- J-1. FOSTE VÍTIMA DE MÁ POLICY?

2WC até F/N. Deixe a pessoa falar-lhe sobre isso, se ela quiser, e indique a F/N.

- J-2. FOSTE VÍTIMA DE MÁ ADMINISTRAÇÃO DOS JOGOS?

2WC até F/N. Deixe a pessoa falar-lhe sobre isso, se ela quiser, e indique a F/N.

- J-3. FOSTE VÍTIMA DE POLICIES INAPLICÁVEIS?

2WC até F/N. Deixe a pessoa falar-lhe sobre isso, se ela quiser, e indique a F/N.

SECÇÃO K – TOMOU PARTE EM INTERFERÊNCIA OU IMPLANTAÇÃO

- K-1. TOMASTE PARTE EM INTERFERÊNCIAS?

Indique o item com leitura, 2WC até F/N. Deixe a pessoa falar-lhe sobre isso, se ela quiser, e indique a F/N.

- K-2. TOMASTE PARTE EM IMPLANTAÇÃO?



Indique o item com leitura, 2WC até F/N. Deixe a pessoa falar-lhe sobre isso, se ela quiser, e indique a F/N.

K-3. FIZESTE PARTE DE QUALQUER ATIVIDADE QUE IMPEDIRIA JOGAR?

Indique o item com leitura, 2WC até F/N. Deixe a pessoa falar-lhe sobre isso, se ela quiser, e indique a F/N.

SECÇÃO L - FORA DE VALÊNCIA

L-1. ESTÁS NO JOGO ERRADO?

Indique o item com leitura, 2WC até F/N. Deixe a pessoa falar-lhe sobre isso, se ela quiser, e indique a F/N.

L-2. ESTÁS NA FUNÇÃO ERRADA NUM JOGO?

Indique o item com leitura, 2WC até F/N. Deixe a pessoa falar-lhe sobre isso, se ela quiser, e indique a F/N.

L-3. TENS UM CVP QUE ESTÁ A JOGAR PARA O GM ERRADO OU PARA O GRUPO ERRADO?

Indique o item com leitura, 2WC até F/N. Deixe a pessoa falar-lhe sobre isso, se ela quiser, e indique a F/N.

L-4. ESTÁS ATIVAMENTE A JOGAR NUM JOGO DE IMPLANTAÇÃO?

Indique o item com leitura, 2WC até F/N. Deixe a pessoa falar-lhe sobre isso, se ela quiser, e indique a F/N.

SECÇÃO M – INTERIORIZAÇÃO OU EXTERIORIZAÇÃO EM RELAÇÃO A UM JOGO

M-1. TENS INT FORA EM RELAÇÃO A UM JOGO?

Aplique o RD de INT. aos jogos. “Recorda uma altura em que foste posto num jogo”, etc.

SECÇÃO N – COLADO A UM JOGO

N-1. ESTÁS COLADO A UM JOGO?

2WC para descobrir em que jogos ele está colado. Se não houver F/N, “Há uma ocasião anterior em que ficaste colado a um jogo?” ou “Existe um jogo anterior em que estás colado?”

N-2. JÁ JOGASTE ANTES DIFERENTES TIPOS DE JOGOS?

O mesmo que em N-1.

N-3. ESTÁS PRESO A UMA CONDIÇÃO DE JOGOS?

2WC para descobrir em que condição de jogos ele está colado. Se não houver F/N, “Há uma ocasião anterior em que ficaste colado a uma condição de jogos?” ou “Existe uma condição de jogos anterior em que estás colado?”

N-4. NÃO CONSEGUISTE OBTER O EP NUM JOGO ANTERIOR?

2WC para descobrir em que jogos não atingiu o EP. Se não houver F/N, “Existe uma ocasião anterior em que não atingiste o EP num jogo?”

N-5. HOUVE VITÓRIAS EM JOGOS QUE FORAM PASSADAS POR CIMA?

Reabilita cada uma até F/N.

N-6. ESTÁS A EVITAR POR A TUA ATENÇÃO NUM JOGO?

Faça a lista dos jogos que a atenção está a evitar. Maneje-os.

SECÇÃO O - MAL ENTENDIDOS EM JOGOS

O-1. TIVESTE MAL ENTENDIDOS EM JOGOS?

Descubra e clarifique os mal-entendidos ou faça uma WCCL (Lista de Correção de Clarificação de Palavras) com prefixo "Em jogos".

O-2. TIVESTE PROBLEMAS EM COMPREENDER O QUE SE ESTAVA A PASSAR NUM JOGO?

Clarifique isto no jogo que não foi compreendido com Clarificação de Palavras.

O-3. TIVESTE PROBLEMAS EM JOGOS POR CAUSA DE MAL ENTENDIDOS?

Encontre os mal-entendidos e clarifique-os.

DR, GAL



O RD DE INTROSPEÇÃO DOS JOGOS

(ver HCOB 23 Jan. 74RB, RD de Introspeção)

O objetivo do RD de Introspeção dos Jogos é localizar e corrigir aquilo que causou que um jogo fixasse a atenção para dentro, em si próprio ou no seu banco. Este RD extroverte o jogo de modo a se poder jogar para “fora” e, portanto, ver, manejar e controlar o ambiente

A chave é O QUE FEZ COM QUE O JOGO SE TORNASSE INTROSPETIVO.

TEORIA

A essência do Rundown de introspeção é procurar e corrigir todas aquelas coisas que causaram com que o jogo jogasse *para dentro*, preocupado e lutando com o mistério de algum erro incorretamente designado. O resultado é jogar continuamente para dentro ou congeminando sem alívio ou final.

Em uma pessoa normal, isso resulta numa atividade diminuída, infelicidade ou doença. Num *R/Ser*, isso se torna em loucura e um surto psicótico ocorre no último ponto grave de indicação errada.

O GM que origina para o examinador sobre seu caso ou escreve notas ao C/S ou auditor está introvertido e deve ter este Rundown.

São usados processos de Recordação para esgotar as más intenções encontradas por L & N.

FORMAÇÃO DO AUDITOR

Auditores selecionados para fazer este RD devem ter feito um curso de TR Profissionais e os materiais Anti-Q&A e serem Auditores Graduados Classe VA.

Eles *devem* ser capazes de reconhecer uma ROCK SLAM, que é um fenômeno específico do Emetro.

Eles precisam de TRs impecáveis, sem Q&A. Este Rundown é muito simples, mas não pode ser mal feito, visto que isso vai agravar os erros e causar mais introspeção. É melhor não entregar este RD do que errar em *qualquer* das suas partes. C/Ses tomem nota disto. É uma ofensa ética tentar este Rundown sem o auditor ter feito o treinamento de pré-requisito e uma ofensa adicional um auditor errar nele.

ETAPAS DO RD

(Os Passos 0 e 00 são para uma pessoa em um surto psicótico, não uma pessoa normal).

Coloque esta lista de verificação no interior da contracapa da pasta como um programa.

Interesse é verificado em todos os processos de recordação, exceto quando percorrer más intenções.

Se o TA estiver alto (ou baixo) e não ficar normal, faça o assessment de uma C/S 53RM e maneje.

A qualquer momento após o passo C, devem ser feitos Objetivos de Havingness no final da sessão.

Se um dos itens nos passos C - V se revelar falso, haverá ainda mais introversão. Neste caso, indique o facto de ter sido desnecessário e obtenha uma F/N.

Em seguida, faça Objetivos de Havingness.

O Rundown de Introspeção tem, como seu fluxo dominante, o Fluxo 0. Isto segue a teoria básica de O/W, onde a pessoa desce a espiral de declínio até um ponto em que só se consegue conter e deitar-se abaixo.

EP

Os fenómenos finais do RD de Introspeção são um ser extrovertido, já não olhando para dentro apreensivamente numa meditação contínua sem fim.

O EP num ser com um surto psicótico é o fim do surto.

O RD é *muito simples* e os seus resultados são eficazmente mágicos. Os erros podem destruí-lo, por isso não os permita.

Tem nas suas mãos a ferramenta para assumir a terapia mental na íntegra. Não precisa mais temer os loucos ou os psicóticos.

Aqui está também a cura para o contínuo matutar do ser que está imerso no seu banco. Funciona em todos os seres, de facto, com resultados delirantes.

Faça-o perfeitamente e todos ganhamos.

INTEGRIDADE

Sempre foi uma regra que as ações de um RD não se misturem com outra ação ou sejam usadas aleatoriamente fora do RD.

Recentemente descobri que uma técnica do RD de Introspeção foi usada para indicar carga contornada ou algo assim ao manejear ruds. Isto é muito errado. Isto aconteceu no terreno como um caso isolado, mas vale a pena mencioná-lo.

A integridade de qualquer RD deve ser mantida ou a sua eficácia é reduzida. Quando partes de um RD são usadas aleatoriamente por um C/S, na verdade inicia o ser num RD que fica incompleto.

Por isso, não extraiam pedaços deste RD e usem-nos noutras ações. Faria um mau serviço a si mesmo e ao ser.

CAUTELA SOBRE PROPÓSITOS MALIGNOS

Não percorra itens sem leitura, não perca leituras nem percorra itens errados, pois irá baralhar o Pc.

Um erro comum sobre o percurso de propósitos malignos recolhidos das Folhas de Trabalho, mostrou que os C/Ses devem estar alerta. Isto está a apanhar frases infinitivas como "ir à loja" que parecem ser maus propósitos, mas na verdade são declarações de *ações ou condições futuras*, e não intenções.

Exemplo: Pc diz: "Eu estava bem e então o João apareceu e deitou-me abaixo." "Deitar abaixo" *não* é um propósito maléfico, como declarado. Não era a intenção do PC. Não é válido.

Exemplo: Pc diz: "Eu estava a tentar agarrar-me à corda e ele obrigou-me a cair do penhasco." "Cair do penhasco" *não* era a intenção do PC, mas uma declaração de ação. Não é válido.

Exemplo: Pc diz: "Eu queria pô-los errados e fiquei doente." "Pô-los errados" era a intenção, é válido e pode ser percorrido.

Apanhou a ideia? Se há alguma dúvida na sua mente, limpe a palavra "intenção", depois recorra a um texto gramatical e descubra o que é um infinitivo e uma frase infinitiva e como são usados.

Poupará si mesmo e ao Pc muita dificuldade se fizer isto.



RESUMO

Lidar com o C/Sing e audição neste RD requer uma compreensão real dos fundamentos da Dianética da Nova Era e da Dianética Expandida e a máxima precisão na aplicação. Os seus resultados não são nada menos que milagrosos. Espero que isto lhe dê mais ajuda.

SURTO PSICÓTICO

No caso de um psicopata é necessário adaptar os passos do RD de Introspeção ao Pc, em vez de segui-lo como uma sequência de rotina com o risco de percorrer itens sem leitura no Pc. Em qualquer ser isto é mortal. Num psicopata é pura dinamite.

Para tal, o C/S mandaria que os assuntos dos passos do RD tivessem um assessment, e depois fossem tratados por ordem das maiores leituras. O TR 1 do auditor e a medição devem ser de tal forma que ele consiga obter uma leitura no emetro. O RD poderia falhar neste ponto, por se deixarem passar assuntos quentes.

O FATOR CANIBAL CLEAR

Quando põe Clear um canibal, o que obtém? A experiência diz que obtém um canibal. A sua pista experiential é tal que ele é canibal há séculos. É assim que ele lidou com a vida e as pessoas à sua volta, é o que ele sabe fazer. Esta pessoa desconhece as suas responsabilidades para com outras dinâmicas e não está familiarizada com o comportamento adequado e com as ações responsáveis para com os outros. No caso de um SP, ele tem estado ocupado a destruir outros há tanto tempo que, quando está um pouco esclarecido, não sabe o que mais fazer ou como agir. É bastante patético, na verdade.

Com alguém num surto psicótico, é necessário isolar a pessoa para ela se desestimule e protegê-la a ela e aos outros de possíveis danos. Enquanto, em isolamento, a pessoa recebe o RD de Introspeção feito sem falhas, numa base de sessões curtas, tendo ganhos graduais e ganhando confiança. Entre sessões, a regra amordaçada está em vigor. Ninguém fala com a pessoa ou na sua vizinhança.

Chega um ponto em que o C/S deve decidir libertar a pessoa do isolamento. Para isso, o C/S deve saber que a pessoa pode assumir responsabilidade pelas suas ações no que diz respeito aos outros, bem como a si mesmo.

AÇÃO DO C/S — PASSO CANIBAL CLEAR

A ação do C/S é uma linha de comunicação direta com a pessoa por notas. A pessoa é fornecida com papel e caneta para responder. O C/S deve determinar o nível de responsabilidade da pessoa. Exemplo: "Caro Joe, o que me podes garantir se fores libertado do isolamento?" Se a resposta da pessoa mostrar irresponsabilidade contínua para com outras dinâmicas ou fixação numa dinâmica à exclusão de outras danificadas, o C/S deve informar a pessoa do seu isolamento continuado e porquê. Exemplo: "Caro Joe, desculpa, mas ainda não sais do isolamento. As tuas ações ameaçaram a sobrevivência de centenas de pessoas indiretamente e de seis famílias, queimando as suas casas. Desconheces os efeitos que isto poderia ter tido e ainda só te preocupas com o teu próprio bem-estar. Deves odiar um pouco a raça humana."

O C/S tirou uma conclusão com base na informação que tem e deixa a pessoa saber qual é a sua posição. Ele não volta a introverter o Pc perguntando-lhe: "Porque queimaste aquelas casas?" Tira uma conclusão exata e indica-a.

Isto provocará um protesto da pessoa e trará um *envolvimento* nas dinâmicas em causa. Serve também para sensibilizar para as consequências. Exemplo: "Mas..., mas... Nunca quis ameaçar a sobrevivência dos outros. Só queria incendiar as casas porque gosto de incêndios. Meu Deus, não quis dizer isto. Não odeio a raça humana... Ah, sim! Eu realmente não odeio a raça humana." A cognição.

A audição da pessoa continua entre estas comunicações. O auditor pode ter de limpar algumas quebras de ARC quando o protesto está a sair. Habilmente feito, é tudo o que o auditor deve ter de limpar, exceto talvez mais alguns O/Ws. Quando é óbvio que a pessoa está fora da sua psicose e está à altura da responsabilidade de viver com os outros, o seu isolamento termina.

ISOLAMENTO

Quando uma pessoa é libertada do isolamento e após o tratamento de um surto psicótico terminado, é normal recebê-la de volta e restaurar qualquer ARC por eles perdido pelo grupo, se necessário, com um anúncio nas Ordens de Dia (OODs).

A pessoa seria entrevistada sobre se queria ficar ou ir-se embora e quais as suas intenções.

Seria feita uma notificação formal de que a pessoa estava de volta em boas graças e que lhe seria permitido compensar qualquer dano causado, mas não forçado a fazê-lo. No caso de um membro da tripulação, seria de esperar que fosse designado para o RPF (Projeto de Reabilitação) onde houver um, e que lhe fosse dito para fazer o bem.

ADICIONAL

PASSO CANIBAL CLEAR

Existe uma ferramenta adicional para ser utilizada pelo C/S para elevar a responsabilidade do PC. O C/S envia ao Pc o HCOB 21 jan. AD 10 JUSTIFICAÇÃO com uma nota pedindo ao Pc para ler o boletim e depois dizer ao C/S se tem alguma aplicação para ele.

Isto seria feito como o primeiro passo da série de notas do C/S e respostas do Pc no Passo Canibal Clear.

Se o C/S receber qualquer "discurso raivoso e vociferante" em resposta, ele ordenaria que fosse datado e localizado, visto que o Pc estaria respondendo de um incidente.

Independentemente disso, o Boletim Justificação teria de ser seguido por O/Ws, uma vez que o Pc tem W/Hs lá para serem estimulados e, não esgotar os O/Ws, poderia fazer com que o TA disparasse.

C/SING EM PSICOPATAS

C/Sing e auditar psicopatas é um negócio muito preciso e até delicado. Não deve haver erros e não podes ser duro com eles. Estão no ponto mais baixo da Escala de Efeito e, portanto, delicados na melhor das hipóteses e facilmente sobrecarregados.

É também política que um C/S tenha paciência com os auditores que lidam com psicopatas. São muito difíceis de auditar e difíceis de controlar. Por isso, não repreendas o auditor. Se conseguirem algum resultado, três vivas.

1. IDENTIFICAR JOGO



NOTA: Itens que NÃO LEEM NÃO Funcionam. NÃO faça perguntas ou listas que não leiam ou vai voltar a introverter o PC.

- a. Faça uma lista dos jogos que são "sempre os mesmos"
- b. Encontre o fraseado do que tiver a melhor leitura.

Fraseado do jogo: _____

- c. Contacte o Thetan-Jogo até ter uma boa linha de comunicação.
Num Thetan-Jogo num surto psicótico ou totalmente interiorizado, tem de o acordar.
- d. Dê vitaminas (complexo B, incluindo niacina) e minerais (cálcio e magnésio) para fortalecer o GM.

2. LOCALIZE PONTOS DE INTROVERSÃO:

- a. O último ponto grave de introversão pouco antes da atual situação.
Pode haver vários pontos graves de introversão, anteriores ou posteriores àquele que desencadeou a situação.
Estes pontos são identificados pelo seu efeito perturbador ou preocupante no jogo.
- b. Obtenha o fraseado dos pontos indicados pelo Gθn como um item (isto é, "O que chamaria de tal incidente?")

Fraseado do primeiro ponto: _____

Fraseado do segundo ponto: _____

Fraseado do terceiro ponto: _____

Fraseado de quaisquer pontos adicionais:

Em cada ponto, indique a substância do mesmo como um ponto de introversão para liberar a carga ignorada. Cada um deve ter BD e F/N.

3. RESOLVER AUDIÇÃO PASSADA

- a. Faça uma L4BR completa no Thetan-Jogo.

4. VERIFIQUE/CORRIJA todas as "listas", entrevistas PTS, PLs 3 de maio, pela C/S Series 78.

No caso de um Pc em um surto psicótico, o C/S teria de localizar a última indicação errada grave, indicar o facto ao ser e corrigi-lo (como com um item errado) como a primeira ação.



5. MANEJAR OS PONTOS DE INTROVERSÃO

- a. 2WC cada fraseado encontrado em 2 em cada fluxo F1, F2, F3 e F0, E/S até F/N
- b. Percorra o item como fraseado em 2 com Recordações.:

Fluxo 1: RECORDA OUTRO CAUSANDO A TI (fraseado).

Fluxo 2: RECORDA TU CAUSANDO A OUTRO (fraseado).

Fluxo 3: RECORDA OUTROS CAUSANDO A OUTROS (fraseado).

Fluxo 0: RECORDA TU CANSANDO A TI MESMO (fraseado).

- c. . L&N para a intenção por trás do assunto tal como formulado em 2. Verifique que a pergunta tem leitura antes de listar.

Intenção do 1º Ponto: _____

Intenção do 2º Ponto: _____

Intenção do 3º Ponto: _____

Intenção de qualquer ponto adicional:

- d. Percorra com Recordação Quad as intenções encontradas.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSARAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

6. TRATAMENTO DE ATENÇÃO FIXA

Ref.: *A Criação da Capacidade Humana, R2-39 e R2-23*

Às vezes, o C/S encontra-se com o caso cuja atenção está solidamente fixa em algo. Quando a atenção está fixa, temos um desconhecimento de outras coisas que não o objeto de fixação e uma diminuição do autodeterminismo até um ponto de determinação por outros. Exemplo: O ser está sempre a falar de carros. Tem problemas com carros, tem quebras de ARC sobre carros, W/Hs sobre carros, comete overts em carros. Preocupa-o a toda a hora, é um problema constante.

O caso de atenção fixa parece não ser capaz de as-isar e está normalmente preso na pista na parte "serena" de um incidente. À frente e atrás disso está uma aleatoriedade extrema. Isso não é facilmente confrontado, por isso é not-isado. A solução é fazer com que o PC exerce a sua atenção, colocando-a aqui e ali.



INTROVERSÃO E ATENÇÃO

O ser cuja atenção está fixa manifesta-o de várias maneiras. Estará continuamente introvertido na área, vai trazê-la muitas vezes em sessão, mas não parece desaparecer. Também aparece na correspondência com o C/S, originações frequentes no Examinador, um olhar vago fixo, tudo indícios de introversão. O ser pode não o originar.

ANATOMIA E REMÉDIO

Esta fixação aparece como um problema, mas é geralmente um padrão oculto, um problema especial que o PC acha que deve ser resolvido antes que a audição possa ser vista como tendo funcionado. Daí o aspetto NCG (sem ganho de caso). É sempre um velho problema de longa duração.

O remédio basicamente envolve ligar o terminal à área de fixação localizada e fazer o ser colocar a sua atenção no terminal e retirar a sua atenção do terminal.

O PROCESSO

PASSO 1 Determine exatamente onde o ser tem a atenção fixa, por inspeção da pasta ou 2WC até um item BD F/N.

PASSO 2 Faça com que a área seja traduzida num terminal. Isto vai ler bem e ter um alto grau de interesse para o ser.

PASSO 3 Encaixe o terminal nos comandos: "Coloque a sua atenção em (terminal)", 2" "Tire a sua atenção de (terminal)." Limpe-o e percorra-o alternadamente e repetitivamente até ao EP da atenção do PC já não estar fixa na área, F/N, Cog, VGIs. Isto chama-se Atenção Subjetiva Repetitiva.

PASSO 4 Selecione dois objetos. O melhor é uma caneta vermelha e uma caneta azul. Dois pinos de bowling também servirão. Coloque-os a uma distância de 1 a 1,5 metros do ser. Coloque-os sobre papel branco para visibilidade.

PASSO 5 Dê um nome aos objetos e encaixe-os nos comandos: "Ponha a sua atenção na caneta vermelha." "Ponha a sua atenção na caneta azul." Limpe os comandos e percorra-os alternadamente e repetitivamente até ao EP do ser no controlo da sua atenção, F/N, Cog, VGIs. Isto chama-se "Objetivo de Atenção Repetitivo".

PASSO ALTERNATIVO S Dê um nome aos objetos e encaixe-os nos seguintes comandos: "Decida por a sua atenção na caneta vermelha. Diga-me quando o fizer." "Ponha a sua atenção nele." Então "Decida por a sua atenção na caneta azul. Diga-me quando o fizer." "Ponha a sua atenção nele." Percorra isto alternadamente e repetitivamente até que o ser esteja a fazer o passo de decisão de cada vez, então pode retirar o "Diga-me quando o fizer". Percorra-o até ao EP do ser no controlo da sua atenção, F/N, Cog, VGIs. Isto chama-se Objetivo de Decisão de Atenção Repetitivo.

NOTA: Com estes dois processos objetivos de atenção, o ser pode jurar que está a hipnotizá-lo ou algo assim. O processo, realmente, limpa o hipnotismo. O ser atravessará uma banda de robotismo e sairá do outro lado EM CONTROLO DA SUA PRÓPRIA atenção.



DADOS VITAIS DO PROCESSO

Nunca seria bom percorrer Atenção *Subjetiva Repetitiva* numa *significância* (uma coisa sem massa). Deve ser percorrido num terminal. Trata-se de um **PROCESSO DE UM TIRO**, dependendo a sua eficácia da correção do primeiro item selecionado.

Este item é geralmente inconfundível num caso verdadeiramente fixo.

PROGRAMAÇÃO

Atenção Subjetiva e Objetiva Repetitivos encaixam-se na sequência no RD de Introspeção a seguir ao passo 11.

Se o *terminal* ligado à área de atenção fixa não puder ser localizado, então a área não poderia ser abordada com Atenção Subjetiva Repetitiva, mas de alguma outra forma. É pouco provável que nenhum terminal possa ser encontrado num caso de atenção verdadeiramente fixo.

7. Clarifique as palavras "INTROVERSÃO", "INTROSPEÇÃO", "EXTROVERSÃO".

Def. INTROSPEÇÃO: "(L. de *introspicere*, olhar para dentro) um olhar para a própria mente, sentimentos, reações, etc.; observação e análise de si mesmo." *O Dicionário do Novo Mundo de Webster*.

Def. INTROVERSÃO: "(de *intro* + L. *vertere*, virar) 2. uma tendência para dirigir o seu interesse sobre si mesmo em vez de sobre objetos ou eventos externos. *O Dicionário do Novo Mundo de Webster*.

Def. EXTROVERSÃO: "Não significa nada mais do que ser capaz de olhar para fora. "Uma personalidade extrovertida é aquela que é capaz de olhar ao redor no ambiente..." "Uma pessoa que é capaz de olhar para o mundo à sua volta e vê-lo bastante real e brilhante está, naturalmente, num estado de extroversão." *(Os Problemas do Trabalho)*

8. QUEBRAS DE ARC

a. MANEJAMENTO DE QUEBRAS DE ARC

Fluxo 1: UM OUTRO QUEBROU O SEU ARC? ARCU CDEINR E/S até F/N.

Fluxo 1: VOCÊ QUEBROU O ARC DE OUTRO? ARCU CDEINR E/S até F/N.

Fluxo 3: OUTROS QUEBRARAM O ARC DE ALGUÉM? ARCU CDEINR E/S até F/N.

Fluxo 0: VOCÊ QUEBROU O SEU PRÓPRIO ARC? ARCU CDEINR E/S até F/N.

b. MANEJAMENTO DE QUEBRAS DE ARC FALSAS

Fluxo 1: 2WC: ALGUÉM JÁ FEZ VOCÊ SENTIR QUE VOCÊ TINHA UMA QUEBRA DE ARC QUANDO NÃO TINHA? E/S até F/N.

Fluxo 2: 2WC: VOCÊ JÁ FEZ ALGUÉM SENTIR QUE ELE TINHA UMA QUEBRA DE ARC QUANDO ELE NÃO TINHA? E/S até F/N.

Fluxo 3: 2WC: OUTROS JÁ ALGUMA VEZ FIZERAM ALGUÉM SENTIR QUE ELE TINHA UMA QUEBRA DE ARC QUANDO ELE NÃO TINHA? E/S até F/N.

Fluxo 0: 2WC: VOCÊ ALGUMA VEZ SE FEZ SENTIR A SI MESMO QUE TINHA UMA QUEBRA DE ARC QUANDO VOCÊ NÃO TINHA? E/S até F/N.

c. RECORDAÇÃO DE QUEBRAS DE ARC FALSAS

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE LHE FOI FEITO SENTIR QUE HAVIA UMA QUEBRA DE ARC QUANDO NÃO HAVIA.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ FEZ OUTRO SENTIR QUE HAVIA UMA QUEBRA DE ARC QUANDO NÃO HAVIA.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS FIZERAM COM QUE OUTROS SENTISSEM QUE HAVIA UMA QUEBRA DE ARC QUANDO NÃO HAVIA.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ FEZ COM QUE SENTISSE QUE HAVIA UMA QUEBRA DE ARC QUANDO NÃO HAVIA.

d. L&N: "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DE FORÇAR PERTURBAÇÕES EM PESSOAS QUE NÃO AS TEM?"

INTENÇÃO: _____

e. Percorra com Recordação Quad a intenção.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

9. WITHHOLDS

a. MANEJAMENTO DE WITHHOLDS 2WC

Fluxo 1: 2WC VOCÊ ESTÁ RETENDO ALGO DE ALGUÉM? E/S A F/N.

Fluxo 2: 2WC ALGUÉM ESTÁ RETENDO ALGO DE VOCÊ? E/S A F/N.

Fluxo 3: 2WC OUTROS ESTÃO RETENDO ALGO DE ALGUÉM? E/S A F/N.

Fluxo 0: 2WC VOCÊ ESTÁ RETENDO ALGO DE SI MESMO? E/S A F/N.

b. MANEJAMENTO DE WITHHOLDS FALSOS 2WC

Fluxo 1: 2WC: ALGUÉM EXIGIU WITHHOLDS QUE VOCÊ NÃO TINHA? E/S A FN:

Fluxo 2: 2WC VOCÊ EXIGIU WITHHOLDS DE ALGUÉM QUE ELE/ELA NÃO TINHA? E/S A FN:

Fluxo 3: 2WC: OUTROS EXIGIRAM WITHHOLDS DE OUTROS QUE ELES NÃO TINHAM? E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC: VOCÊ EXIGIU WITHHOLDS DE SI PRÓPRIO QUE VOCÊ NÃO TINHA? E/S A FN:

c. MANEJAMENTO DE WITHHOLDS FALSOS POR RECORDAÇÃO

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE LHE FORAM EXIGIDOS WITHHOLDS QUE NÃO ESTAVAM LÁ.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ EXIGIU WITHHOLDS DE OUTRO QUE NÃO ESTAVAM LÁ.

Fluxo 3: RECORDE EM QUE OUTROS EXIGIRAM WITHHOLDS DE OUTROS QUE NÃO ESTAVAM LÁ.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ EXIGIU WITHHOLDS DE SI MESMO QUE NÃO ESTAVAM LÁ.

d. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO SUBJACENTE A EXIGIR DE OUTROS WITHHOLDS NÃO EXISTENTES?"

INTENÇÃO: _____

e. Percorra com Recordação Quad a intenção.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

10. RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

a. RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS POR 2WC

Fluxo 1: 2WC: UM OUTRO DEU-LHE UM PROBLEMA? E/S A F/N.

Fluxo 2: 2WC: VOCÊ DEU A OUTRO UM PROBLEMA? E/S A F/N.

Fluxo 3: 2WC: OUTROS DERAM UM PROBLEMA A MAIS ALGUÉM? E/S para FN:

Fluxo 0: 2WC: VOCÊ DEU UM PROBLEMA A SI MESMO? E/S A F/N.



b. RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS FALSOS POR 2WC

Fluxo 1: 2WC: ALGUÉM JÁ FEZ VOCÊ SENTIR QUE VOCÊ TINHA UM PROBLEMA QUANDO NÃO TINHA? E/S A FN:

Fluxo 2: 2WC: VOCÊ JÁ FEZ ALGUÉM SENTIR QUE ELE TINHA UM PROBLEMA QUANDO ELE NÃO TINHA? E/S A FN.

Fluxo 3: 2WC: OUTROS JÁ FIZERAM ALGUÉM SENTIR QUE TINHA UM PROBLEMA, QUANDO ELE NÃO TINHA? E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC: VOCÊ ALGUMA VEZ SE FEZ SENTIR QUE TINHA UM PROBLEMA QUANDO VOCÊ NÃO TINHA? E/S A FN:

c. RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS FALSOS POR RECORDAÇÃO

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE LHE FIZERAM SENTIR QUE HAVIA UM PROBLEMA QUANDO NÃO HAVIA.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE CAUSOU QUE UM OUTRO SENTISSE QUE HAVIA UM PROBLEMA QUANDO NÃO HAVIA.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS FIZERAM COM QUE OUTROS SENTISSEM QUE HAVIA UM PROBLEMA QUANDO NÃO HAVIA.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO A SENSAÇÃO DE QUE HAVIA UM PROBLEMA QUANDO NÃO HAVIA.

d. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DE DAR PROBLEMAS A PESSOAS E QUE NÃO SÃO DELAS?"

INTENÇÃO: _____

e. Percorra com Recordação Quad a intenção.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

11. RESOLUÇÃO DE OVERTS

a. RESOLUÇÃO DE OVERTS POR 2WC

Fluxo 1: 2WC ALGUÉM COMETEU OVERTS CONTRA SI? E/S ATÉ F/N.

Fluxo 2: 2WC VOCÊ COMETEU OVERTS CONTRA ALGUÉM? OBTENHA o quê, E/S ATÉ F/N.

Fluxo 3: 2WC OUTROS COMETERAM OVERTS CONTRA ALGUÉM? E/S ATÉ F/N:

Fluxo 0: 2WC VOCÊ COMETEU QUALQUER OVERT CONTRA SI MESMO? E/S ATÉ F/N.

b. RESOLUÇÃO DE OVERTS FALSOS POR 2WC

Fluxo 1: 2WC ALGUMA VEZ ALGUÉM ACUSOU VOCÊ DE ALGO QUE VOCÊ NÃO FEZ?
E/S A F/N.

Fluxo 2: 2WC ALGUMA VEZ VOCÊ ACUSOU ALGUÉM DE ALGUMA COISA QUE ELE/ELA
NÃO FEZ? E/S A F/N.

Fluxo 3: 2WC ALGUMA VEZ OUTROS ACUSARAM ALGUÉM DE ALGUMA COISA QUE ELE
NÃO FEZ? E/S A F/N.

Fluxo 0: 2WC ALGUMA VEZ VOCÊ SE ACUSOU A SI MESMO DE ALGO QUE VOCÊ NÃO
FEZ? E/S A F/N.

c. RESOLUÇÃO DE OVERTS FALSOS POR RECORDAÇÃO

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ FOI FALSAMENTE ACUSADO DE FAZER
ALGO QUE VOCÊ NÃO FEZ

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ FALSAMENTE ACUSANDO OUTRO DE ALGO
QUE ELE OU ELA NÃO FEZ.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS FALSAMENTE ACUSANDO OUTROS DE
ALGUMA COISA QUE ELES NÃO FIZERAM

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ ACUSANDO-SE DE ALGO QUE VOCÊ NÃO
FEZ

**d. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DE ACUSAR ALGUÉM DE
OVERTS INEXISTENTES?"**

INTENÇÃO: _____

e. Percorra com Recordação Quad a intenção.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A IN-
TENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTEN-
ÇÃO _____

12. NÃO DIZENDO

a. RESOLUÇÃO DE NÃO DIZENDO POR 2WC

Fluxo 1: 2WC VOCÊ NÃO ESTÁ DIZENDO ALGO SOBRE ALGUÉM, ALGUMA COISA OU ALGO ASSIM? OBTENHA O QUÊ, E/S A FN:

Fluxo 2: 2WC ALGUÉM NÃO ESTÁ DIZENDO ALGO SOBRE VOCÊ? E/S A FN:

Fluxo 3: 2WC OUTROS NÃO ESTÃO DIZENDO ALGO SOBRE ALGUÉM? E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC VOCÊ NÃO ESTÁ DIZENDO ALGO SOBRE SI MESMO? E/S A FN:

b. RESOLUÇÃO DE NÃO DIZENDO FALSO POR 2WC

Fluxo 1: 2WC: ALGUÉM NÃO ACEITOU SEUS W/Hs? E/S A F/N.

Fluxo 2: 2WC: VOCÊ NÃO ACEITOU OS W/Hs DE OUTRA PESSOA? E/S A FN:

Fluxo 3: 2WC: OUTROS NÃO ACEITARAM OS W/Hs DE QUALQUER OUTRA PESSOA? E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC: VOCÊ NÃO ACEITOU OS SEUS PRÓPRIOS W/Hs? E/S A FN:

c. RESOLUÇÃO DE NÃO DIZENDO FALSO POR RECORDAÇÃO QUAD

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OS SEUS WITHHOLDS NÃO FORAM ACEITOS POR OUTRO.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE NÃO ACEITOU OS WITHHOLDS DE OUTRO.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS NÃO ACEITANDO OS WITHHOLDS DE OUTROS.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ NÃO ACEITANDO OS SEUS PRÓPRIOS WITHHOLDS.

d. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DE REJEITAR OS WITHHOLDS DOS OUTROS?"

INTENÇÃO: _____

e. Percorra com Recordação Quad a intenção.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____



13. RESOLUÇÃO DE INCIDENTES FALSOS

a. RESOLUÇÃO DE INCIDENTES FALSOS POR 2WC

Fluxo 1: 2WC ALGUÉM ALGUMA VEZ LHE PEDIU COISAS QUE NÃO EXISTIAM? E/S a FN:

Fluxo 2: 2WC VOCÊ ALGUMA VEZ PEDIU A OUTRO COISAS QUE NÃO EXISTIAM? E/S a FN:

Fluxo 3: 2WC OUTROS ALGUMA VEZ PEDIRAM A OUTRO COISAS QUE NÃO EXISTIAM? E/S a FN:

Fluxo 0: 2WC VOCÊ ALGUMA VEZ PEDIU A SI MESMO COISAS QUE NÃO EXISTIAM? E/S a FN:

b. RESOLUÇÃO DE INCIDENTES FALSOS POR RECORDAÇÃO QUAD

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE LHE FORAM PEDIDAS COISAS QUE NÃO EXISTIAM.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE PEDIU A OUTRO COISAS QUE NÃO EXISTIAM.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS PEDINDO A OUTROS COISAS QUE NÃO EXISTIAM.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ PEDINDO A SI MESMO COISAS QUE NÃO EXISTIAM.

c. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DE EXIGIR DE OUTROS INCIDENTES FALSOS?"

INTENÇÃO: _____

d. Percorra com Recordação Quad a intenção.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

14. RESOLUÇÃO DE PTS FALSO

a. RESOLUÇÃO DE PTS FALSO POR 2WC

Fluxo 1: 2WC: ALGUÉM ALGUMA VEZ LHE DEU UMA Falsa INDICAÇÃO DE QUE O ESTAVAM A DEITAR ABAIXO? E/S a FN:

Fluxo 2: 2WC: VOCÊ ALGUMA VEZ DEU A ALGUÉM UMA Falsa INDICAÇÃO DE QUE O (A ELE) ESTAVAM A DEITAR ABAIXO? E/S A FN:

Fluxo 3: 2WC: OUTROS ALGUMA VEZ DERAM A ALGUÉM UMA Falsa INDICAÇÃO DE QUE O (A ELE) ESTAVAM A DEITAR ABAIXO? E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC: VOCÊ DEU A SI MESMO UMA INDICAÇÃO Falsa DE QUE O ESTAVAM A DEITAR ABAIXO? E/S A FN:

b. RESOLUÇÃO DE PTS FALSO POR RECORDAÇÃO QUAD

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE LHE FOI DADA UMA Falsa INDICAÇÃO DE QUE O ESTAVAM A DEITAR ABAIXO.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ DANDO A OUTRO UMA INDICAÇÃO Falsa DE QUE O (A ELE) ESTAVAM A DEITAR ABAIXO.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS DANDO A OUTROS UMA INDICAÇÃO Falsa DE QUE OS (A ELES/ELAS) ESTAVAM A DEITAR ABAIXO.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE SI DANDO-SE A SI MESMO UMA Falsa INDICAÇÃO DE QUE O ESTAVAM A DEITAR ABAIXO.

c. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DE DAR A OUTROS UMA INDICAÇÃO Falsa DE QUE OS ESTAVAM A DEITAR ABAIXO?"

INTENÇÃO: _____

d. Percorra com Recordação Quad.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

15. RESOLUÇÃO DE PTS

a. RESOLUÇÃO DE PTS POR 2WC

Fluxo 1: 2WC ALGUÉM O ANDA A DEITAR ABAIXO?
E/S ATÉ FN:

Fluxo 2: 2WC VOCÊ TEM ANDADO A DEITAR ABAIXO ALGUÉM?
E/S ATÉ FN:

Fluxo 3: 2WC OUTROS TÊM ANDADO A DEITAR ABAIXO ALGUÉM?
E/S ATÉ FN:



Fluxo 0: 2WC VOCÊ TEM ANDADO A DEITAR-SE ABAIXO A SI MESMO?
E/S ATÉ FN:

b. RESOLUÇÃO DE PTS POR RECORDAÇÃO QUAD

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE O ESTAVAM A DEITAR ABAIXO.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE O ESTAVA A DEITAR ABAIXO OUTRO.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS ESTAVAM A DEITAR ABAIXO OUTROS.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ SE ESTAVA A DEITAR ABAIXO A SI MESMO.

c. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO DE ALGUÉM QUE SE ESTIVESSE A DEITAR ABAIXO A SI MESMO?"

INTENÇÃO: _____

d. Percorra com Recordação Quad.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

16. INTERROGATÓRIOS FALSOS

a. RESOLUÇÃO DE INTERROGATÓRIOS FALSOS POR 2WC

Fluxo 1: 2WC ALGUMA VEZ ALGUÉM INTERROGOU VOCÊ SEM NENHUM MOTIVO? E/S A FN:

Fluxo 2: 2WC ALGUMA VEZ VOCÊ INTERROGOU ALGUÉM SEM NENHUM MOTIVO?
E/S A FN:

Fluxo 3: 2WC ALGUMA VEZ OUTROS INTERROGARAM ALGUÉM SEM NENHUM MOTIVO?
E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC ALGUMA VEZ SE FEZ INTERROGAR SEM NENHUM MOTIVO? E/S A FN:

b. RESOLUÇÃO DE INTERROGATÓRIOS FALSOS POR RECORDAÇÃO QUAD

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ FOI INTERROGADO SEM MOTIVO.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ INTERROGANDO OUTRO SEM MOTIVO.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS INTERROGANDO OUTROS SEM MOTIVO.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ INTERROGANDO-SE A SI MESMO SEM MOTIVO.

- c. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DA INTERROGAÇÃO FALSA DE OUTROS?"

INTENÇÃO: _____

- d. Percorra com Recordação Quad.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

17. INVALIDAÇÃO FALSA

- a. RESOLUÇÃO DE INVALIDAÇÃO FALSA POR 2WC

Fluxo 1: 2WC ALGUÉM JÁ FORTEMENTE INVALIDOU VOCÊ INJUSTAMENTE? E/S A FN:

Fluxo 2: 2WC VOCÊ JÁ INVALIDOU FORTEMENTE ALGUMA PESSOA INJUSTAMENTE? E/S A FN:

Fluxo 3: 2WC OUTROS JÁ INVALIDARAM FORTEMENTE ALGUMA PESSOA INJUSTAMENTE? E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC VOCÊ JÁ SE INVALIDOU FORTEMENTE A SI MESMO INJUSTAMENTE? E/S A FN:

- b. RESOLUÇÃO DE INVALIDAÇÃO FALSA POR RECORDAÇÃO QUAD

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ FOI FORTEMENTE INVALIDADO INJUSTAMENTE.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ FORTEMENTE INVALIDANDO OUTRO INJUSTAMENTE.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS FORTEMENTE INVALIDANDO OUTROS INJUSTAMENTE.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ FORTEMENTE SE INVALIDANDO INJUSTAMENTE.

- c. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DE INJUSTAMENTE INVALIDAR OUTROS?"

INTENÇÃO: _____

- d. Percorra com Recordação Quad.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

18. VALIDAÇÃO FALSA

- a. RESOLUÇÃO DE VALIDAÇÃO FALSA POR 2WC

Fluxo 1: 2WC ALGUMA VEZ OUTRO VALIDOU VOCÊ POR ALGO QUE VOCÊ NÃO MERECIA? E/S A FN:

Fluxo 2: 2WC VOCÊ ALGUMA VEZ VALIDOU ALGUÉM POR ALGO QUE ELE OU ELA NÃO MERECIA? E/S A FN:

Fluxo 3: 2WC ALGUMA VEZ OUTROS VALIDARAM ALGUÉM POR ALGO QUE ELES NÃO MERECIAM? E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC ALGUMA VEZ VOCÊ SE VALIDOU A SI MESMO POR ALGO QUE NÃO MERECIA? E/S A FN:

- b. RESOLUÇÃO DE VALIDAÇÃO FALSA POR RECORDAÇÃO QUAD

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ FOI VALIDADO FALSAMENTE POR ALGO IMERECIDO.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ VALIDANDO FALSAMENTE OUTRO POR ALGO IMERECIDO.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS VALIDANDO FALSAMENTE OUTROS PARA ALGO IMERECIDO.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ VALIDANDO-SE FALSAMENTE PARA ALGO IMERECIDO.

- c. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DA VALIDAÇÃO FALSA DE OUTROS?"

INTENÇÃO: _____

d. Percorra com Recordação Quad.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

19. "ATINGIDO" SEM MOTIVO

a. RESOLUÇÃO DE "ATINGIDO" SEM MOTIVO POR 2WC

Fluxo 1: 2WC ALGUÉM "ATINGIU" VOCÊ DEMASIADO DURO SEM MOTIVO? E/S A FN:

Fluxo 2: 2WC VOCÊ "ATINGIU" ALGUÉM DEMASIADO DURO SEM MOTIVO? E/S A FN:

Fluxo 3: 2WC OUTROS "ATINGIRAM" ALGUÉM DEMASIADO DURO SEM MOTIVO? E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC VOCÊ FEZ-SE "ATINGIR" DEMASIADO DURO SEM MOTIVO? E/S A FN:

b. RESOLUÇÃO DE "ATINGIDO" SEM MOTIVO POR RECORDAÇÃO QUAD

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ FOI ATINGIDO DEMASIADO DURAMENTE SEM NENHUM MOTIVO.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ ATINGIR OUTRO DEMASIADO DURAMENTE SEM NENHUM MOTIVO.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS ATINGIREM OUTROS SEM MOTIVO.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ ATINGINDO-SE A SI MESMO DEMASIADO DURAMENTE SEM NENHUM MOTIVO.

c. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DE ATINGIR OUTROS INJUSTAMENTE?"

INTENÇÃO: _____

d. Percorra com Recordação Quad.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO

20. RESOLUÇÃO DE BEINGNESS INVALIDADA

a. RESOLUÇÃO DE BEINGNESS INVALIDADA POR 2WC

Fluxo 1: 2WC JÁ ALGUMA VEZ ALGUÉM CONTESTOU OU QUESTIONOU QUEM VOCÊ ERA? E/S A FN:

Fluxo 2: 2WC VOCÊ JÁ ALGUMA VEZ CONTESTOU OU QUESTIONOU A IDENTIDADE DE OUTRA PESSOA? E/S A FN:

Fluxo 3: 2WC OUTROS JÁ ALGUMA VEZ CONTESTARAM OU QUESTIONARAM A IDENTIDADE DE OUTRA PESSOA? E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC VOCÊ JÁ CONTESTOU OU QUESTIONOU A SUA IDENTIDADE? E/S A FN:

b. RESOLUÇÃO DE BEINGNESS INVALIDADA POR RECORDAÇÃO QUAD

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE UM OUTRO CONTESTOU OU QUESTIONOU QUEM VOCÊ ERA.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ CONTESTAR OU QUESTIONAR QUEM OUTRO ERA.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS CONTESTANDO OU QUESTIONANDO QUEM OUTROS ERAM.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ CONTESTANDO OU QUESTIONANDO QUEM VOCÊ ERA.

c. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DE INVALIDAR A IDENTIDADE DE OUTROS?"

INTENÇÃO: _____

e. Percorra com Recordação Quad.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

21. INTENÇÕES INVALIDADAS

a. RESOLUÇÃO DE INTENÇÕES INVALIDADAS COM 2WC

Fluxo 1: 2WC ALGUMA VEZ ALGUÉM JÁ CONTESTOU OU QUESTIONOU SUAS INTENÇÕES? E/S A FN:

Fluxo 2: 2WC ALGUMA VEZ VOCÊ JÁ CONTESTOU OU QUESTIONOU AS INTENÇÕES DE OUTRA PESSOA? E/S A FN:

Fluxo 3: 2WC ALGUMA VEZ OUTROS JÁ CONTESTARAM OU QUESTIONARAM AS INTENÇÕES DE OUTRA PESSOA?
E/S A FN:

Fluxo 0: 2WC ALGUMA VEZ VOCÊ CONTESTOU OU QUESTIONOU AS SUAS PRÓPRIAS INTENÇÕES? E/S A FN:

b. RESOLUÇÃO DE INTENÇÕES INVALIDADAS COM RECORDAÇÃO QUAD

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE UM OUTRO CONTESTOU OU QUESTIONOU AS SUAS INTENÇÕES.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ CONTESTANDO OU QUESTIONANDO AS INTENÇÕES DE UM OUTRO.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS CONTESTANDO OU QUESTIONANDO AS INTENÇÕES DE OUTROS.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ CONTESTANDO OU QUESTIONANDO SUAS PRÓPRIAS INTENÇÕES.

c. L&N "QUAL SERIA A INTENÇÃO POR TRÁS DE INVALIDAR AS INTENÇÕES DE OUTROS?"

INTENÇÃO: _____

d. Percorra com Recordação Quad.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE TEVE A INTENÇÃO _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO TER A INTENÇÃO

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSAVAM OUTROS TEREM A INTENÇÃO _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO TER A INTENÇÃO _____

22. OBJETIVO HAVINGNESS

PASSO DE RESPONSABILIDADE

Um passo adicional do Rundown foi considerado necessário, especialmente no caso de um psicótico. Este é o Passo da Responsabilidade. Consiste em limpar Quebras ARC de Longa Duração Quad e 2WC sobre Ações Recentes, apanhando a melhor leitura e percorrendo responsabilidade nisso (ou seja, “Sobre que parte disso poderia ser responsável?”). Se não houver um grande aumento de responsabilidade, apanhe outro Overt com leitura e percorra responsabilidade sobre isso. Faça isto até que haja um aumento *significativo* de responsabilidade. A seguir a isto faça Recordação Quad sobre todos os propósitos maléficos com leitura que surgiram durante os passos de Introspeção do RD. Se o ser tiver tido uma R/S durante o RD, o C/S programá-lo-ia para o manejamento de R/S - NED para OTs. Além disso, o C/S notaria áreas de baixa responsabilidade e ordenaria que fossem percorridos O/W nessas áreas.

a. LIMPE QUEBRAS DE ARC DE LONGA DURAÇÃO QUAD

Fluxo 1: EXISTE UMA QUEBRA DE ARC QUE VOCÊ TEVE POR MUITO TEMPO? (o comando de E/S é: EXISTE UMA QUEBRA DE ARC ANTERIOR SEMELHANTE?)

Fluxo 2: EXISTE UMA QUEBRA DE ARC QUE OUTRO TEVE COM VOCÊ POR MUITO TEMPO? (o comando de e/s é: EXISTE UMA QUEBRA DE ARC ANTERIOR SEMELHANTE QUE OUTRO TEVE COM VOCÊ?)

Fluxo 3: EXISTE UMA QUEBRA DE ARC QUE OUTRO TEVE COM OUTROS POR UM MUITO TEMPO? (o comando de e/s é: EXISTE UMA QUEBRA DE ARC ANTERIOR SEMELHANTE QUE OUTRO TEVE COM OUTROS?)

Fluxo 0: EXISTE UMA QUEBRA DE ARC QUE VOCÊ TEVE CONSIGO MESMO POR UM MUITO TEMPO? (o comando de e/s é: EXISTE UMA QUEBRA DE ARC ANTERIOR SEMELHANTE QUE VOCÊ TEVE CONSIGO MESMO?)

b. 2WC: FALE-ME SOBRE AS SUAS AÇÕES RECENTES até F/N.

- c. Pegue no overt com melhor leitura em b. e percorra responsabilidade nele (isto é, **SOBRE O QUÊ EM _____ PODERIA VOCÊ SER RESPONSÁVEL?**) até F/N.
- d. Se não houver nenhum aumento significativo na responsabilidade, apanhe outro overt com leitura e percorra responsabilidade sobre isso. Fazer isto até haver um aumento significativo na responsabilidade.
- e. Percorra todos os propósitos maus com leitura que não foram ainda percorridos e que surgiram durante o Rundown com Recordação Quad.

23. RESOLUÇÃO DE SUCUMBIR

a. 2WC ALGUMA VEZ VOCÊ JÁ QUIS SUCUMBIR? E/S ATÉ F/N.

b. SUCUMBIR COM RECORDAÇÃO QUAD.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ QUERIA SUCUMBIR.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU OUTRO QUERER SUCUMBIR.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSARAM OUTROS QUEREREM SUCUMBIR.



Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO QUERER SU-CUMBIR.

c. 2WC VOCÊ JÁ TENTOU COMETER SUICÍDIO? E/S até FN.

d. TENTOU COMETER SUICÍDIO COM RECORDAÇÃO QUAD.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ TENTOU COMETER SUICÍDIO.

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU COM QUE OUTRO TENTASSE COMETER SUICÍDIO.

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE OUTROS CAUSARAM COM QUE OUTROS TENTASSEM COMETER SUICÍDIO.

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU QUE VOCÊ MESMO TEN-TASSE COMETER SUICÍDIO.

e. 2WC: EXISTE ALGUMA OUTRA MANEIRA EM QUE VOCÊ SE ESTAVA A DEITAR ABAIXO A SI MESMO E QUE FOI IGNORADA? até F/N. Anote todos os itens com leitura.

ITEM COM LEITURA: _____

f. Se assim for, Percorra com Recordação Quad.

Fluxo 1: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ _____

Fluxo 2: RECORDE UMA OCASIÃO DE VOCÊ CAUSANDO A OUTRO _____

Fluxo 3: RECORDE UMA OCASIÃO DE OUTROS CAUSANDO A OUTROS _____

Fluxo 0: RECORDE UMA OCASIÃO EM QUE VOCÊ CAUSOU A SI MESMO _____

g. Repita o 29.f em outros itens com boa leitura.

24. ENTREVISTA DO DIRETOR DE PROCESSAMENTO

Isto seria seguido por uma entrevista do D de P e atestação a menos que algumas ações de ajuste sejam necessárias como a resolução de qualquer rudimento, uma C/S 53 para lidar com pontos fora do caso, etc.



25. LISTA DE HC

Uma lista de HC pôde ser adicionada aqui, se a forma de "pensar" do ser ainda estiver estranha.

C. RUNDOWN DOS JOGOS SUPRIMIDOS

NT 191117

SUPRESSÃO DE ATIVIDADES (ou JOGOS)

1. Faz a lista de todas as atividades e jogos em que o OT está envolvido que têm altos e baixos:

"Em que atividades ou jogos está envolvido que têm altos e baixos?" _____

2. Faz o assessment da lista M5 e apanha a atividade com maior leitura e interesse.

3. Clarifique bem o que é um Thetan de Jogo.⁵

4. Comando para o OT:

"Ponha a atenção nessa atividade ou jogo e encontre o Thetan dela."

Isto pode levar algum tempo dependendo da experiência do OT. Termine quando ele encontrou uma entidade com BD F/N.

5. Comando para o OT:

"Pergunte ao GT:

"Alguém ou algo está a tentar desfazer-te?"

"Estás a tentar parar alguém ou alguma coisa ligada à atividade?"

"Estás-te a tentar afastar-te de alguém ou de algo?"

6. Apanha o terminal com maior leitura e interesse e faz o OT saber do GT:

"Como chamarias a esse terminal?", ou

"Que título darias a esse terminal?", ou

"Qual o conceito que te transmite esse terminal?"

Tome nota do fraseado. Tem de ter tido leitura e, se auditado, tem de ter leitura quando o auditor o diz.

7. Clarifique muito bem o que se entende por problema como diferente de uma condição ou situação.

A GUERRA DE PROPÓSITOS DÁ-NOS AQUILO A QUE CHAMAMOS PROBLEMAS. UM PROBLEMA TEM A ANATOMIA DOS PROPÓSITOS. UM PROBLEMA CONSISTE DE DOIS OU MAIS PROPÓSITOS OPOSTOS. NÃO IMPORTA QUE PROBLEMA ENFRENTES OU TE-NHAS ENFRENTADO, A ANATOMIA BÁSICA DESSE PROBLEMA É PROPÓSITO-CONTRA-PROPÓSITO.

A DEFINIÇÃO DE UM PROBLEMA É INTENÇÃO CONTRA INTENÇÃO OU DUAS OU MAIS VERSÕES DO MESMO ASSUNTO, OPOS-TAS E EM CONFLITO.

⁵ **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.

A ação dominante deste percurso é saber qual é o problema. Sem que o auditor alimente o Pc com uma cognição, ele precisa clarificar a definição de problema com o Pc de modo que seja completamente compreendido e que o Pc possa facilmente preparar exemplos de problemas. Não chegas a lado nenhum com o percurso a não ser que ambos, auditor e Pc compreendam o que é um problema.

Percorrer problemas surge sob uma escala gradiente de confronto e pode continuar e continuar antes que o Pc consiga uma percepção de qualquer coisa.

É realmente um fenómeno fascinante. A pessoa está a ser atormentada em toda a parte por alguma coisa ou alguém e ela eventualmente nomeia-o e identifica-o, o que é uma conquista aí mesmo, mas logo que começas pela primeira vez a percorrer problemas nele descobrirás ele não tem nada a ver com isso. Ele está por si só a flutuar nalgum lugar do espaço. O problema não tem nada a ver com ele nem com outra coisa qualquer.

8. Dá o exemplo:

Auditor: "Conta-me um problema com a tua mãe."

Pc: "Ela nunca está em casa."

"Ela nunca está em casa" não é um problema. Um problema tem dois terminais. O problema, como o Pc o forneceu no exemplo acima, não contém qualquer coisa viva. É simplesmente uma condição.

Mas, gradualmente, conforme os processos de problemas são percorridos, o Pc vai surgir com uma declaração real de que o problema é algo que tem de ser resolvido e que tem alguma coisa a ver com ele. Agora estamos a chegar a algum lugar!

Os processos são feitos na ordem em que são dados.

9. Clarifique que cada fluxo de cada processo é verificado para ver se há leitura antes que seja percorrido usando-se o nome do terminal antagonista à atividade. Cada fluxo é então percorrido até EP completo de cognição, F/N e VGIs.

Uma cópia desta folha de processo é colocada na pasta do Pc que está a ser percorrido no Percurso de Atividades Suprimidas e os fluxos de cada processo percorrido são rubricados e datados pelo auditor quando tiverem sido trazidos até EP completo.

O PERCURSO DA PESSOA SUPRIMIDA É LEVADO ATÉ EP.

O EP para a ATIVIDADE QUE ESTÁS A TRATAR é alcançado quando – por qualquer que seja a razão – uma súbita expansão tem lugar e aparece uma ajuda com algo positivo do lado da influência supressiva.

Este EP vai ocorrer quando um número suficiente de processos de problemas tenham sido completamente percorridos sobre esse terminal. O auditor precisa ter um domínio excelente do Emetro, pois não ver leituras e deixar de percorrer fluxos com carga pode impedir que o Pc atinja o EP deste percurso.

Se o Pc tiver uma grande vitória encerra a sessão e deixa-o ter a sua vitória. Não tentes auditar por cima de uma agulha flutuante persistente, ou acabarás por deixar fluxos com carga sem serem manejados devido a "agulha ter flutuado diretamente através deles". Assim, deixa o Pc algum tempo fora de audição para que



possa ter a sua vitória e depois retoma as suas sessões para que ele possa ser levado ao EP completo e mágico deste percurso.

10. **Importante:** Clarifica com o OT (se auditado) que, embora lhe vás dar os comandos a ele, estes **destinam-se ao Thetan da atividade**. Não percorra estes processos em si como Mestre de Jogos ou Fonte. Audite sim o Thetan da atividade ou Jogo.
11. Use o fraseado nos processos do boletim de **29/12/78, “Processos de Problemas”**



GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD
Solar de St. Hill, Grinstead Oriental, Sussex,
HCOB DE 29 DE DEZEMBRO DE 1978

O RD DA PESSOA SUPRIMIDA

UM NOVO RD MÁGICO

Às vezes os resultados da tech “vulgar” de Cientologia, até para mim são extremamente impressionantes. Eu agora já estou habituado a milagres como coisas usuais, mas a magia não é uma ocorrência tão comum, mesmo atualmente, e vale uma nota especial.

Muitas vezes a pessoa supressiva da qual o Pc está PTS existe em tempo presente e ainda é capaz de causar sarihos ou perturbar o Pc. É a esta situação que o RD da Pessoa é dirigido.

Este novo RD, o RD da Pessoa Suprimida, produz o espantoso resultado de mudar a disposição do terminal antagónico à distância, auditando o Pc PTS. Quando este terminal era antagónico, invalidativo, hostil ou completamente supressivo, ele terá de repente uma mudança no coração e procurará a paz com o Pc PTS.

Este RD não é considerado completo antes da magia acontecer; quer dizer, neste RD, nós pegamos no Pc PTS e auditamos este Pc, e auditamo-lo, e auditamo-lo no Processo de Problemas até uma mudança maior aparecer no *universo do terminal antagónico*, o que o leva a uma abertura amistosa com ou a respeito do Pc.

Esta originação amistosa espontânea ou esforço de originação da parte do terminal antagónico para com ou a respeito do Pc, ocorre em todos os casos se os Processos de problemas forem corridos e totalmente esgotados. Isto acontece, não importa quão fora de comunicação os dois terminais estiveram, ou o tempo que decorreu depois da sua última comunicação.

O RD é continuado até o EP acontecer. Cada Processo de Problemas é corrido até o seu próprio EP.

Quando o percurso de engramas do PTS RD tem de ser omitido por se tratar de um Clear ou OT, este RD da Pessoa Suprimida pode ser um substituto para a parte dos engramas do PTS RD, mas nesse caso ainda é percorrido até ao EP completo do RD da Pessoa Suprimida.

Funciona assim. O Pc devido a algum ato ou atos previamente cometidos fica efeito do terminal antagónico. O terminal tenta então suprimir o Pc. O Pc, já efeito do terminal, fica efeito da supressão. Assim, o próprio postulado do Pc para se melhorar a si próprio e as suas condições é contrariado pelo contra postulado do terminal supressivo, dando-lhe assim um problema de tempo presente de magnitude suficiente para impedir ganho de caso, pois só um PTP parará o progresso de um caso. Ao PTP juntam-se quebras de ARC com o terminal antagónico e, como só quebras de ARC pioram um caso, o resultado é não ganho ou deterioração de um caso por causa da ligação supressiva no ambiente.

Uma explicação simples possível para o que ocorre é: O Pc, ao percorrer Processos de Problemas sobe para causa sobre os seus problemas com o terminal e, continuando com problemas, ele fura e na verdade acaba com os problemas que *e/le* deu ao terminal antagónico.

Quando isto ocorre o terminal, antes antagónico, entrará em comunicação com o Pc ou comunica com outros amistosamente sobre o Pc. Ele escreverá uma carta apaziguadora ou fará uma chamada telefónica para dizer “Está tudo bem?” ou dirá à tia Célia que se sente muito melhor com o Pc e que decidiu que o que lá vai lá vai. Ocorre por vezes que a pessoa antagônica não sabe onde o Pc está, mas mesmo assim tentará comunicar.



Esta originação amistosa do terminal antagónico é o EP do RD. Se o terminal ainda não a originou é porque não corremos suficientes Processos de Problemas. A ÚNICA INSTÂNCIA EM QUE ISTO NÃO FUNCIONA É QUANDO NÃO PERCORREMOS TODOS OS PROCESSOS POSSÍVEIS DE PROBLEMAS OU OS PERCORREMOS COM TECH FORA TAL COMO COM UM EMETRO AVARIADO.

QUANDO O RD É FEITO

O RD da Pessoa Suprimida é feito depois do passo da educação exposto no HCOB 31 Dez. 78 III EDUCAR O POTENCIAL TRANSMISSOR DE SARILHOS, O PRIMEIRO PASSO PARA O MANEJO: PTS C/S-1, e depois duma entrevista de PTS ou uma entrevista de 10 Agosto, ou um S&D ter localizado o terminal antagónico e o terminal ter sido manejado, e depois do PTS RD ter sido feito.

Este procedimento é corrido no terminal antagónico em todas as instâncias, mesmo quando a cena PTS foi aparentemente aliviada num manejo anterior de PTS. Percorra sempre este procedimento de problemas, não importa quão exitosos foram os manejos anteriores. Este RD é para reparar a relação.

É dado ao Pc o fator-R que deve informar o auditor de qualquer comunicação que ele receba de, ou sobre, o terminal antagónico. (Não lhe deve ser, contudo, dito qual o EP do RD).

COMO O RD É FEITO

Os processos de problemas usados no RD da Pessoa Suprimida são dados no HCOB 30 Dez. 78, RD DA PESSOA SUPRIMIDA. - PROCESSOS DE PROBLEMAS e corridos em Fluxos Triplos ou Quad. pela ordem em que estão. Cada fluxo é verificado quanto a leitura antes de o correr, e cada fluxo carregado é levado ao EP de F/N, cog, VGIs.

O EP do RD é alcançado quando o terminal antagónico procede de forma amistosa com o Pc ou procura comunicar com o Pc de forma amistosa. Não é apenas uma cessação de hostilidades, mas mais do que isso. Mesmo que o terminal antagónico não saiba o endereço do Pc ele o descobrirá ou passará a palavra e o Pc atenderá ou ouvirá falar do terminal antagónico. E será uma mensagem amistosa. Mesmo que o terminal antagónico não saiba o endereço do Pc, notícias chegarão ao Pc de que o terminal antagónico quer que águas passadas sejam águas passadas. Esse é o EP por que aspiramos, e continuamos a auditar Processos de Problemas no Pc e no terminal antagónico até isso ocorrer.

É muito importante não correr de menos o RD. Alguns auditores serão tentados a terminar o RD porque o Pc teve um ganho maior, ou uma capacidade recuperada ou qualquer coisa semelhante. Quando o Pc teve um ganho maior, deixá-lo-emos é claro, ter o seu ganho e por auditar, até a F/N persistente se desvanecer, mas não aceitariam como EP do RD nada que não fosse o terminal antes antagónico falar, sem coação, de forma amistosa, com o Pc ou acerca do Pc. Continuamos a correr problemas até o EP ser atingido. Você quer ver magia, não quer? E a única maneira como este RD pode falhar é não continuar a correr Processos de Problemas até o EP ser atingido.

O RD PODE SER FEITO A...

O RD da Pessoa Suprimida pode ser feito a qualquer pessoa PTS de qualquer nível de caso. É corrido com grande sucesso em Claros e OTs e Claros de Dianética assim como em Pcs que começam a sua audição. A única exigência é que o Pc que recebe o RD tenha feito primeiro o PTS C/S-1 segundo HCOB 31 Dez. 78 III e deve, se não doutrinado, ter sido educado nos procedimentos da audição de Cientologia por meio de um C/S-1 de Cientologia conforme HCOB 15 Jul. 78, C/S-1 DE AUDIÇÃO DE CIENTOLOGIA.

E, é claro, como qualquer outra audição, é feito com os ruds do Pc dentro.



NOTA DO AUDITOR E C/S

Uma das muitas vantagens do RD da Pessoa Suprimida é a sua simplicidade. Há muitos poucos pontos onde ele pode sair dos trilhos. Este RD requer, contudo, metria perita e manejo muito standard, e o C/S deve estar alerta para o seguinte:

- 1) O auditor tem de notar que a meta deste RD é não apenas o Pc: a meta é o terminal antagónico ao qual o Pc está ligado. E o EP é não apenas uma mudança no Pc, mas uma mudança no terminal antagónico para uma comunicação positiva e amistosa para com o Pc. Auditor e C/S devem notar que o acima citado é a meta e EP deste RD.
- 2) *TODOS* os Processos de Problemas têm de ser corridos no terminal antagónico e, não percorrer suficientes Processos de Problemas, é a única coisa que impede este RD de funcionar.
- 3) *METRIA*. O auditor que faz este RD tem de ser perito no emetro para assim não perder leituras e deixar fluxos com leitura por correr, ou tentar correr fluxos sem leitura. Metria imprecisa pode minar os resultados do RD pois o percurso de *todos os fluxos carregados é vital*. O auditor tem de ser capaz de ler um emetro e que tomar as leituras *instantâneas*, as que ocorrem *instantaneamente* ao dar o comando. (Ref. HCOB 4 Ago. 78, LEITURAS INSTANTÂNEAS)
- 4) *EPs*. Cada fluxo reagente de cada Processos de Problemas tem de ser levado ao seu completo EP que é Cog, F/N e VGIs. O C/S deve garantir que os processos são levados a EP e suspeitar, se há sarilhos para atingir o EP do RD, que um ou mais dos Processos de Problemas foi deixado incompletamente corrido.

Alguns auditores podem dizer que fizeram o RD e que o Pc está em forma, e que ele teve ganhos tremendos e agora o RD da Pessoa Suprimida está completo.

A resposta a isto é: “termine o RD. Continue até o terminal entrar em contacto com o Pc para fazer as pazes”. E o certo é que um ou dois ou três dias mais tarde o Pc, reportará espantado que a irmã que não lhe falava há 10 anos, lhe acabou de enviar uma carta afetuosa, ou que o seu pai, que o renegou quando entrou para a Cientologia, acabou de telefonar para lhe dizer “Olá” e que tiveram uma grande conversa como nos velhos tempos.

Acontece sempre quando os Processos de Problemas são corridos a fundo.

Portando aqui o tem, o RD da pessoa Suprimida, um feito mágico espantoso e muito facilmente atingido com boa audição standard. Use-o bem e a fundo e obterá um sucesso esmagador, um por um, em Pcs PTSs.

L RON HUBBARD

Fundador



Ref.: HCOB 31 Mar 60, O PROBLEMA DE TEMPO PRESENTE

Ref.: HCOB 31 Mar 60 O PROBLEMA DE TEMPO PRESENTE

- F1: Que problema acerca de (terminal) poderias confrontar? até EP _____

F2: Que problema acerca do teu jogo poderia (terminal) confrontar? até EP _____

F3: Que problema acerca de (terminal) poderiam outros confrontar? até EP _____

F3A: Que problema acerca de outros poderia (terminal) confrontar? até EP _____

F0: Que problema acerca do teu próprio jogo a respeito de (terminal) poderias confrontar? até EP _____

Ref.: HCOB 6 Jul. 61 ROTINA 1A

Para ser percorrido como um parêntese

(1 a 10, 1 a 10, 1 a 10, etc., até EP).

1. Que problema acerca de (terminal) poderias confrontar?
 2. Que problema acerca de (terminal) não tens de confrontar?
 3. Que problema acerca do teu jogo (terminal) deveria confrontar?
 4. Que problema acerca do teu jogo (terminal) não confrontaria?
 5. Que problema acerca de (terminal) outros deveriam confrontar?
 6. Que problema acerca de (terminal) outros não iriam confrontar?
 7. Que problema acerca de outros (terminal) deveria confrontar?
 8. Que problema acerca de outros (terminal) não confrontaria?
 9. Que problema acerca do teu próprio jogo, que diga respeito a (terminal), poderias confrontar?
 10. Que problema acerca do teu próprio jogo, que diga respeito a (terminal), não tens de confrontar?



Nota: Que problema acerca de (terminal) poderiam outros confrontar? (ou que problema acerca dos outros poderia (terminal) confrontar? pode ser usado no lugar de deveria, seja qual for o que registe no Emetro).

Ref.: HCOB 3I Mar 60 O PROBLEMA DE TEMPO PRESENTE

- F1: Que duas coisas acerca de (terminal) podes confrontar? até EP _____
- F2: Que duas coisas acerca do teu jogo pode (terminal) confrontar? até EP _____
- F3: Que duas coisas acerca de (terminal) podem outros confrontar? até EP _____
- F3A: Que duas coisas sobre outros podem (terminal) confrontar? até EP _____
- F0: Que duas coisas acerca do teu próprio jogo, que diga respeito a (terminal) podes confrontar? até EP _____

Ref.: HCOB 3I Mar 60 O PROBLEMA DE TEMPO PRESENTE

- F1: Conta-me o teu problema com (terminal).
Que tal te parece agora?
Repetitivo alternado até EP _____
- F2: Conta-me o problema de (terminal) com o teu jogo.
Que tal lhe parece agora?
Repetitivo alternado até EP _____
- F3: Conta-me o problema de outros com (terminal).
Que tal lhes parece agora?
Repetitivo alternado até EP _____
- F3A: Conta-me o problema de (terminal) com os outros.
Que tal lhe parece agora?
Repetitivo alternado até EP _____
- F0: Conta-me o teu problema contigo próprio por causa de (terminal).
Que te parece agora?
Repetitivo alternado até EP _____

Ref: HCOB DE 19 Nov. 65 PROCESSOS DE PROBLEMAS

- F1: Que problema tiveste com (terminal)?
Que soluções tiveste para esse problema?
(Consegue que o GT exponha o seu problema e depois esgota o TA em soluções.
Então uma nova declaração do problema e mais perguntas acerca de soluções.) até EP _____
- F2: Que problema (terminal) teve com o teu jogo?
Que soluções teve para esse problema? até EP _____
- F3: Que problema outros tiveram com (terminal)?
Que soluções tiveram eles para esse problema? até EP _____



Ref: HCOB DE 14 SET 61, COMANDOS DE NOVOS RUDIMENTOS

F1: Descobre se o Pc tem um problema com (terminal) que tenha leitura. Se assim for, percorre:

Diz-me o que é desconhecido acerca desse problema com (terminal). até EP _____

F2: Descobre se existe um problema que (terminal) tem com o jogo que tenha leitura. Se assim for, percorre:

Diz-me o que é desconhecido para (terminal) acerca desse problema com o teu jogo. até EP _____

F3: Descobre se existe um problema que outros têm com (terminal) que tenha leitura. Se assim for, percorre:

Diz-me o que é desconhecido para outros acerca desse problema com (terminal). até EP _____

F3A: Descobre se existe um problema que (terminal) tem com outros que tenha leitura.

Se assim for, percorre:
Diz-me o que é desconhecido para (terminal) acerca desse problema com outros. até EP _____

F0: Descobre se o GT tem um problema com o seu próprio jogo por causa de (terminal) que tenha leitura. Se assim for, percorre:

Diz-me o que é desconhecido acerca desse problema com o teu próprio jogo. até EP _____

Ref: HCOB DE 7 Set 64 II PTPs, OVERTS E QUEBRAS DE ARC

F1: Diz-me alguma coisa que não saibas acerca de (terminal). até EP _____

F2: Diz-me alguma coisa que (terminal) não saiba sobre o teu jogo. até EP _____

F3: Diz-me alguma coisa que outros não saibam acerca de (terminal). até EP _____

F3A: Diz-me alguma coisa que (terminal) não saiba acerca de outros. até EP _____

F0: Diz-me alguma coisa que não saibas sobre o teu jogo por causa de (terminal). até EP _____

Ref: HCOB DE 24 Fev. 59 BOLETIM TÉCNICO

HCOB DE 3 Jul 59 INFORMAÇÕES GERAIS

Percorre a pessoa em fio direto de overt withhold sobre o terminal.

F1: Pensa em algo que (terminal) tenha feito ao teu jogo.

Pensa em algo de que (terminal) tenha retido do teu jogo. até EP _____

F2: Pensa em algo que tenhas feito a (terminal).

Pensa em algo de que tenhas retido de (terminal). até EP _____

F3: Pensa em algo que outros tenham feito a (terminal).

Pensa em algo de que outros tenham retido de (terminal). até EP _____

F3A: Pensa em algo que (terminal) tenha feito a outros.

Pensa em algo de que (terminal) tenha retido de outros. até EP _____



- F0: Pensa em algo que tenhas feito ao teu próprio jogo por causa de (terminal).
Pensa em algo que tenhas retido do teu próprio jogo por causa de (terminal). até EP _____

Ref: HCOB DE 15 Out 58 PROCEDIMENTO DE CLEAR DE ACC

- F1: Conta-me o teu problema com (terminal).
Por que parte desse problema poderias ser responsável?
Repetitivo alternado até EP _____
- F2: Conta-me o problema de (terminal) com o teu jogo.
Por que parte desse problema poderia ele ser responsável?
Repetitivo alternado até EP _____
- F3: Conta-me o problema de outros com (terminal).
Por que parte desse problema poderiam eles ser responsáveis?
Repetitivo alternado até EP _____
- F3A: Conta-me o problema de (terminal) com outros.
Por que parte desse problema poderia ele ser responsável?
Repetitivo alternado até EP _____
- F0: Conta-me o teu problema com o teu jogo por causa de (terminal).
Por que parte desse problema poderias ser responsável?
Repetitivo alternado até EP _____

Ref: HCOB DE 31 Mar 60 O PROBLEMA DE TEMPO PRESENTE

- F1: Por que movimento do teu jogo foi (terminal) responsável? até EP _____
- F2: Por que movimento de (terminal) foste responsável? até EP _____
- F3: Por que movimento de (terminal) foram outros responsáveis? até EP _____
- F3A: Por que movimento de outros foi (terminal) responsável? até EP _____
- F0: Por que movimento do teu próprio jogo relacionado com (terminal) foste responsável? até EP _____

Ref: HCOB DE 31 Mar 60 O PROBLEMA DE TEMPO PRESENTE

- F1: Conta-me o teu problema com (terminal).
Por que parte desse problema foste responsável? até EP _____
- F2: Conta-me o problema de (terminal) com o teu jogo.
Por que parte desse problema foi ele responsável? até EP _____
- F3: Conta-me o problema de outros com (terminal).
Por que parte desse problema eles foram responsáveis? até EP _____
- F3A: Conta-me o problema de (terminal) com outros.
Por que parte desse problema foi ele responsável? até EP _____
- F0: Conta-me o teu problema com o teu jogo por causa de (terminal).
Por que parte desse problema foste responsável? até EP _____

Ref: PAB 42 DE 24 Dez 54 SEIS PROCESSOS BÁSICOS

- | | | |
|------|--|--------------|
| F1: | Que tipo de problemas poderias ter com (terminal)? | até EP _____ |
| F2: | Que tipo de problemas poderia (terminal) ter com o teu jogo? | até EP _____ |
| F3: | Que tipo de problemas poderiam outros ter com (terminal)? | até EP _____ |
| F3A: | Que tipo de problemas poderia (terminal) ter com outros? | até EP _____ |
| F0: | Que tipo de problemas poderias ter com o teu jogo por causa de (terminal)? | até EP _____ |

Ref: PAB 88 DE 12 Jun. 56 AS CONDIÇÕES DA AUDIÇÃO

- | | | |
|------|--|--------------|
| F1: | Que problema (terminal) poderia ser para o teu jogo? | até EP _____ |
| F2: | Que problema poderias ser para (terminal)? | até EP _____ |
| F3: | Que problema (terminal) poderia ser para outros? | até EP _____ |
| F3A: | Que problema outros poderiam ser para (terminal)? | até EP _____ |
| F0: | Que problema poderias ser para o teu jogo por causa de (terminal)? | até EP _____ |

Ref: HCOB DE 17 Mar 60 SESSÕES ESTANDARDIZADAS

- | | | |
|------|--|--------------|
| F1: | Conta-me um problema para o qual (terminal) poderia ser a solução. | até EP _____ |
| F2: | Conta-me um problema de (terminal) para o qual o teu jogo seria a solução. | até EP _____ |
| F3: | Conta-me um problema de outros para o qual (terminal) seria a solução. | até EP _____ |
| F3A: | Conta-me um problema de (terminal) para o qual outros seriam a solução. | até EP _____ |
| F0: | Conta-me um problema relativo a (terminal) para o qual o teu jogo seria a solução. | até EP _____ |

Ref: CRIAÇÃO DA CAPACIDADE HUMANA, pág. 51 - R2-20

- | | | |
|------|--|--------------|
| F1: | Que tipo de problema poderia (terminal) ser para o teu jogo?
Poderia ele ser esse problema?
Podes ver-te a ti próprio a pensar nisso?
Dá-me um outro problema que (terminal) poderia ser para o teu jogo.
Poderia ele ser esse problema?
e assim por diante | até EP _____ |
| F2: | Que tipo de problema poderia o teu jogo ser para (terminal)?
Podes ser esse problema?
Podes ver (terminal) a pensar nisso?
Dá-me um outro problema que o teu jogo poderia ser para (terminal).
Podes ser esse problema?
e assim por diante | até EP _____ |
| F3: | Que tipo de problema poderia (terminal) ser para outros?
Pode (terminal) ser esse problema?
Podes ver outros a pensar nisso?
Dá-me um outro problema que (terminal) poderia ser para outros.
Pode (terminal) ser esse problema?
e assim por diante | até EP _____ |
| F3A: | Que tipo de problema poderiam outros ser para (terminal)?
Podem os outros ser esse problema?
Podes ver (terminal) a pensar nisso?
Dá-me outro problema que outros poderiam ser para(terminal). | até EP _____ |

Podem outros ser esse problema?
e assim por diante

até EP _____

- F0: Que tipo de problema poderias ser para o teu jogo por causa de (terminal)?
Poderias ser esse problema?
Podes ver-te a ti próprio a pensar nisso?
Dá-me outro problema que poderias ser para o teu jogo por causa de (terminal).
Poderias ser esse problema?
e assim por diante

até EP _____

Repete o mesmo processo, usando soluções, conforme se segue:

- F1: Que tipo de solução poderia (terminal) ser para o teu jogo?
Poderia ele ser essa solução?
Podes ver-te a ti próprio a pensar nisso?
Dá-me uma outra solução que (terminal) poderia ser para o teu jogo.
Poderia ele ser essa solução?
e assim por diante

até EP _____

- F2: Que tipo de solução poderia o teu jogo ser para (terminal)?
Poderias ser essa solução?
Podes ver (terminal) a pensar nisso?
Dá-me outra solução que o teu jogo poderia ser para (terminal).
Poderias ser essa solução?
e assim por diante

até EP _____

- F3: Que tipo de solução poderia (terminal) ser para outros?
Pode (terminal) ser essa solução?
Podes ver outros a pensar nisso?
Dá-me outra solução que (terminal) poderia ser para outros.
Poderia (terminal) ser essa solução?
e assim por diante

até EP _____

- F3A: Que tipo de solução poderiam outros ser para (terminal)?
Podem os outros ser essa solução?
Podes ver (terminal) a pensar nisso?
Dá-me outra solução que outros poderiam ser para (terminal).
Podem os outros ser essa solução?
e assim por diante

até EP _____

- F0: Que tipo de solução poderias ser para o teu jogo por causa de (terminal)?
Podes ser essa solução?
Podes ver a ti próprio a pensar nisso?
Dá-me outra solução poderias ser para o teu jogo por causa de (terminal).
Podes ser essa solução?
e assim por diante

até EP _____

Ref: CRIAÇÃO DA CAPACIDADE HUMANA R1-11

- F-1 Que tipo de problema pode (terminal) ser para o teu jogo em termos de Havingness?

Que tipo de problema pode (terminal) ser para o teu jogo em termos de não-Havingness?

até EP _____

- F2: Que tipo de problema pode o teu jogo ser para (terminal) em termos de Havingness?

Que tipo de problema pode o teu jogo ser para (terminal) em termos de não-Havingness?

até EP _____

- F3: Que tipo de problema pode (terminal) ser para outros em termos de Havingness?
 Que tipo de problema pode (terminal) ser para outros em termos de não-Havingness?
 até EP _____
- F3A: Que tipo de problema podem outros ser para (terminal) em termos de Havingness?
 Que tipo de problema podem outros ser para (terminal) em termos de não-Havingness?
 até EP _____
- F0: Que tipo de problema a respeito de (terminal) podes ser para o teu jogo em termos de Havingness?
 Que tipo de problema a respeito de (terminal) podes ser para o teu jogo em termos de não-Havingness?
 até EP _____

Repete o mesmo processo usando Soluções, conforme se segue:

- F1: Que tipo de solução de Havingness pode (terminal) ser para o teu jogo?
 Que tipo de solução de não-Havingness pode (terminal) ser para o teu jogo? até EP _____
- F2: Que tipo de solução de Havingness pode o teu jogo ser para (terminal)?
 Que tipo de solução de não-Havingness pode o teu jogo ser para (terminal)? até EP _____
- F3: Que tipo de solução de Havingness pode (terminal) ser para outros?
 Que tipo de solução de não-Havingness pode (terminal) ser para outros? até EP _____
- F3A: Que tipo de solução de Havingness podem outros ser para (terminal)?
 Que tipo de solução de não-Havingness podem outros ser para (terminal)? até EP _____
- F0: Que tipo de solução de Havingness a respeito de (terminal) podes ser para o teu jogo?
 Que tipo de solução de não-Havingness a respeito de (terminal) podes ser para o teu jogo? até EP _____

Ref: CRIAÇÃO DA CAPACIDADE HUMANA R2-20

Faz com que o Pc escolha ou apanhe um objeto da sala, fá-lo examinar este objeto até que tenha certeza de que é real.

- F1: Que problemas poderia este objeto ser para o teu jogo por causa de (terminal)? até EP _____
- F2: Que problemas poderia este objeto ser para (terminal) por causa do teu jogo? até EP _____
- F3: Que problemas poderia este objeto ser para outros por causa de (terminal)? até EP _____
- F3A: Que problemas poderia este objeto ser para terminal por causa de outros? até EP _____
- F0: Que problemas poderias causar ao teu próprio jogo acerca deste objeto por causa de (terminal)?
- Em cada fluxo o comando é percorrido repetitivamente até que o Pc esteja convencido que ele pode criar problemas à vontade.

Ref: HCOB DE 7 SET 64 II PTPs, OVERTS E QUEBRAS DE ARC

- F1: Tens um problema com (terminal)?
 Que comunicação deixaste incompleta acerca desse problema?
 até EP _____
- F2: (Terminal) tem um problema com o teu jogo?

Que comunicação deixou ele incompleta acerca desse problema? até EP _____

F3: Os outros têm um problema com (terminal)? até EP _____

Que comunicação deixaram eles incompleta acerca desse problema? até EP _____

F3A: (Terminal) tem um problema com outros? até EP _____

Que comunicação deixou ele incompleta acerca desse problema? até EP _____

F0: Tens um problema com o teu jogo por causa de (terminal)? até EP _____

Que comunicação deixaste incompleta contigo próprio acerca desse problema? até EP _____

Ref: HCOB DE 21 Jul 59 PROCESSOS DE HGC PERMITIDOS

F1: De onde poderia (terminal) comunicar com o teu jogo? até EP _____

F2: De onde poderias comunicar com (terminal)? até EP _____

F3: De onde poderiam outros comunicar com (terminal)? até EP _____

F3A: De onde poderia (terminal) comunicar com outros? até EP _____

F0: De onde poderias comunicar com o teu jogo a respeito de (terminal)? até EP _____

(Baseado no trabalho de LRH)



D. OT III DOS JOGOS

OT 34 - 35

Importâncias Relativas

GMC #25

6 JULHO 1986

Antes do início dos Arquivos em Anel, no estado de “*Fonte sem Comparação*” ou estado Super Estático, foram feitos muitos Acordos Telepáticos Super Importantes, e que produziram a própria essência dos Jogos, dos Anéis, da Existência e das Condições. Foram todos feitos com “*Responsabilidade*” assumindo como “*VERDADE*” dados mal-potenciados. (MP = mal-potenciados = a harmônica mais elevada de “*mal-entendido*”). Isto porque ARC = U e, portanto, “*Mal-U*”. Como KRC = P, temos “*Mal-P’s*”.)

Estas “*Super Importâncias*” foram a própria essência da criação de um potencial para KRC, ARC, Jogos, Anéis, Existência e Condições.

Todas tinham um ponto em comum. Cada uma transformou um dado verdadeiramente menos importante, num dado relativamente mais importante. Deste modo, o Estado de Super Estático pode ser “*abandonado*” e puderam jogar-se os Jogos dos Arquivos em Anel, ou qualquer outro Jogo.

Algumas destas Importâncias Alteradas “*concordadas e mantidas Responsavelmente*” são:

- “*Jogo*” é mais importante do que “*Mesmo*” ou: Estado de Jogo > Mesmo Estado.
 - “*Vencer*” é mais importante do que “*Então*” ou: Estado de Vencer > Estado de Então.
 - “*Jogar*” é mais importante do que “*Permanecer*” ou: Estado de Jogar > Estado de Permanecer.
 - “*Meta*” é mais importante do que “*Alma*” ou: Estado de Meta > Estado de Alma (Θ).
 - “*Criar*” é mais importante do que “*Taxar*” ou: Estado de Criar > Estado de Taxar (Taxar = Avaliar).
 - “*Ser*” é mais importante do que “*Ver*” ou: Estado de Ser > Estado de Ver.
 - “*Alcançar*” é mais importante do que “*Percecionar*” ou: Estado de Alcançar > Estado de Percecionar.
-

Estes são os 7 Dados básicos Pré-Existência, de Importância Mal Avaliada ou Mal Potenciada. (Existem outros em harmônicas inferiores que são derivados destes)

Ao concordar com eles, abandonou-se o Estado de Super Estático e os Jogos de Arquivos em Anel iniciaram-se.

O Estado de Super Estático tem então os seguintes fatores de Qualidade & Viabilidade:

MESMO

ENTÃO

PERMANECER

ALMA (Θ)

TAXAR (AVALIAR)



VER

PERCECIONAR

E um Estado de Jogo afastado disso tem os seguintes fatores de Quantidade:

JOGO

VENCER

JOGAR

META

CRIAR

SER

ALCANÇAR

Isto são Avaliações de FONTE das Importâncias Relativas sobre os pré-requisitos necessários para a EXISTÊNCIA e as CONDIÇÕES.

6 Julho 86



Importâncias Alteradas

GMC #26

OT 34 - 35

GMC #26

8 JULHO 1986

As 7 Importâncias Alteradas que foram a base de tudo o que se seguiu nos Arquivos em Anel foram (são) uma "variação" LÓGICA ou "*des-sintonização*" da FONTE.

Quais são as PRÉ-LÓGICAS inerentes à Fonte?

- 1) Existe uma escala gradual de importâncias.
 - 2.) São possíveis Estados de Fonte Não conectados, Desconectados e Conectados. (Manter, Afastar-se e Alcançar são as ações associadas).
 - 3.) Os Postulados causam possibilidades e alinhamento destes estados.
 - 4.) O Determinismo escolhe os Postulados, os Estados e as Importâncias.
 - 5.) A Comparação regula o Determinismo.
 - 6.) Comparação é a percepção de igualdades, semelhanças e diferenças.
 - 7.) A comparação básica é de 1 com 2 (O Estado Estático do Próprio com o Estado Estático de todos os Outros)
 - 8.) O conceito pré-básico é "*Estático sem comparação*" alcançando ou sendo alcançado por outro "*Estático sem comparação*".
 - 9.) É tão difícil "*explicar*" uma fonte como explicar uma multidão ou mais do que uma fonte. Assumir simplesmente que "*todas vieram de uma*" não explica essa "*uma*" nem faz mais nada a não ser tentar reduzir a confusão da questão ou evitar a responsabilidade de responder a ela.
 - 10.) A pergunta pode então ser enquadrada como: "*Quem ou Porque existem todos estes Estáticos sem comparação?*"
 - 11.) Sem eles não haveria nada – sem sequer estas perguntas. Com eles existe tudo, incluindo estas perguntas.
 - 12.) O "*esforço para alcançar*" inicial pelo "*Estático sem comparação*" foi com uma perceção.
 - 13.) Uma perceção pode ser telepática, permeante, penetrativa ou cognitiva.
 - 14.) O "*ser alcançado*" inicial de um "*Estático sem comparação*" foi através de uma receção.
 - 15.) Uma recepção pode ser telepática, absorvente, penetrante ou refletiva.
 - 16.) Uma percepção com uma receção é uma conceção.
- P + R = C
- 17.) Uma conceção pode ser uma comunicação, uma realidade, uma afetividade ou uma compreensão.
 - 18.) A primeira conceção foi cognitiva + refletiva e produziu a 1^a Compreensão.
-

A Percepção Cognitiva foi:

CONSCIENTE de ESTAR CONSCIENTE ou PERCEÇÃO da CONSCIÊNCIA PRÓPRIA.

A Percepção Refletiva foi:

CONSCIENTE de OUTROS ESTAREM CONSCIENTES ou RECEÇÃO DA CONSCIÊNCIA DE OUTROS.



- 19.) A primeira Compreensão foi então ($P + R = C$); uma Compreensão Conceptual da COMPARABILIDADE do PRÓPRIO com OS OUTROS.
- 20.) Daqui tudo o mais se segue. Os “*Estático sem comparação*” são os QUEM & PORQUÊS para tudo o resto. E o “*Como*” também é respondido por isto.
- 21.) A PRÉ-LÓGICA final ou PRÉ-LÓGICA prima é:

A CERTEZA DA INCOMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS É MAIS ELEVADA CERTEZA DE ONDE A PESSOA PODE ALCANÇAR, PARA ONDE SE PODE RETIRAR OU COM A QUAL SE PODE MANTER – ou LIGAR-SE A, DESLIGAR-SE DE OU NÃO SE LIGAR COM, A FIM DE PRODUZIR TUDO O RESTO.

BR

Sr. C/S Ron's



Escala Administrativa partindo do Estado Lógico de Fonte OT 34 - 35

GMC #27

9 JULHO 1986

Meta: Melhorar a Quantidade, Qualidade e Viabilidade de θ ou:

- Propósitos:
- 1) A Criação de Efeito.
 - 2.) A Experiência do Efeito.
 - 3.) Comprovar a Causa.
 - 4.) Comprovar o Efeito.
 - 5.) Outras Causas.
 - 6.) Outros Efeitos.
 - 7.) Falsas Causas.
 - 8.) Falsos Efeitos.
 - 9.) Comprovar as Falsas Causas.
 - 10.) Comprovar os Falsos Efeitos.

Planos: Os Arquivos em Anel, GUMS e Pontos.

Política: Os Axiomas.

Esta é a Escala Administrativa partindo do Estado Lógico de Fonte

BR

SR C/S Ron's



A primeira Incerteza

OT 34 - 35

GMC #28

10 JULHO 1986

A primeira incerteza veio da COMPARAÇÃO.

Se assim é, então o que é isto?

A primeira "*perceção cognitiva*" ou CONSCIÊNCIA DA CONSCIÊNCIA (PRÓPRIA) conduziu a "*o* "O que sou Eu?"

A primeira "*recepção refletiva*" ou CONSCIÊNCIA DA CONSCIÊNCIA DE OUTRO conduziu a "*Quem sou Eu?*" & "*Quem és tu?*"

A primeira "*compreensão conceptual*" ou COMPARAÇÃO DO PRÓPRIO com OUTRO conduziu a

"*O que somos nós?*"

"*Não sei.*"

"*Tu não sabes.*"

"*Não sabemos.*"

À medida que as perguntas e ignorâncias aumentaram geometricamente, a cena estava pronta para o Jogo dos Anéis de "*Existência - Condições*".

BR

Sr. C/S Ron's



JOGO, MESMO

OT 34-35

GMC #30

23 Jul. 86

JOGO	n	∞	MESMO
META	$\theta\theta$	$(S)\theta$	ALMA
JOGAR	T	-T	PERMANECER
VENCER	θ (PENSAMENTO)	O	ENTÃO
SER	-S	S	VER
FAZER	E	-E	PERCEPCIONAR
TER	{ C M	{ I -M	AVALIAR

O Espaço é inversamente proporcional aos outros 3 componentes do U3.

À medida que o Espaço tende para ∞ , M, E, T tendem para 0. E inversamente.

BR
Sr. C/S Ron's



COMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS

OT 34 - 35

(Ref. 8 Julho 86 nota pág. 8)

GMC #31

7 Ago. 86

Neste extremo dos Jogos de Arquivos em Anel existe outra certeza singular que resulta de se ter atingido uma melhoria da Quantidade, Qualidade e Viabilidade do θ. Ela é:

A CERTEZA DA COMPARABILIDADE DOS ESTÁTICOS

Trata-se da certeza que estava escondida antes do início das Pré-Lógicas da Fonte, dos primeiros dois postulados, dos Arquivos de Anéis, do jogo dos anéis, da repetição deste anel, e do Jogo dos Jogos.

Sim, cada ESTÁTICO INCOMPARÁVEL pode ser comparado através da experiência da sua jornada através dos Anéis.

A, CERTEZA DA INCOMPARABILIDADE DE ESTÁTICO – um estado singular de certeza antes dos Arquivos em Anel – que tem de voltar a ser adquirido a fim de permitir que o estado plural de certeza seja alcançado.

A, CERTEZA DE COMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS – tudo o mais procede destas certezas.

(Tira o "IN" e adiciona "S") poderia ser a receita para toda esta série de Jogos dos Arquivos em Anel.

(Em termos coloquiais é: EXTERIORIZA θ E ADICIONA A CIENTOLOGIA.)

Isto é TOM 40! ou OT 40.

BR

Sr. C/S Ron's



O OT3 DOS JOGOS

Estamos a tratar dos Níveis de OT para Jogos.

Existe uma carga que surge como uma concha que impede que se abranjam os jogos. A sensação é muito parecida com o que se sentia no início do OT2.

Visto que a parte destes níveis que já foi investigada se apresenta como uma harmónica mais elevada da ponte inferior, com a Reparação de Vida, os pontos resistentes, alguns processos dos graus, etc., tentou-se percorrer as dicotomias ou GPMs, a que eu agora chamo Games Problems Masses (*Massas de Problemas de Jogos* por semelhança com Goals Problems Masses - *Massas de Problemas de Metas*).

Uma das ideias que tive foi sobre coisas muito básicas como os provérbios, provérbios muito antigos que dão regras básicas de comportamento. Alguns são contrários uns aos outros. Encontram-se por todo o lado, no folclore, etc.

Pensei que talvez houve algo assim a dar regras básicas de comportamento. Então lembrei-me que o Bill escreveu todas estas dicotomias no [GMC nº 25](#).

Tentei isso e realmente quebrei o composto.

Procurei depois o que poderia ter sido o Incidente 2 (o incidente causador do cluster) e, com a ajuda de outro terminal com o mesmo nível de treino, pudemos descobrir do que tratavam estes incidentes 1 e 2.

Esbarrámos assim com os metálicos (que já tínhamos encontrado antes).

O incidente 1 foi no início do HGC 2, quando sucederam os primeiros jogos de expansão, por oposição à criação para dentro. A transição dos “jogos donut” para os jogos do HGC 2, eis quando o incidente um sucedeu.

O Incidente dois deve ter ocorrido em algum momento durante o Loop 3 em HGC 2 quando os tipos a quem chamamos metálicos atacam os jogos que estavam acontecendo.

Parece que os metálicos são aquilo a que gostamos de chamar uma civilização monopolar. Não existe comunicação, não há intercâmbio, não há troca. Eles percecionam os nossos jogos como algo muito rápido, barulhento e nebuloso. Não conseguem realmente perceber o que se passa. Para eles trata-se simplesmente de algo que os molesta. Não sei se eles conseguem sequer perceber que se trata de jogos.

O que se passou durante o Inc. 2 de Jogos foi que os jogos foram esmagados por uma força, um poder, uma massa (o que lhe quiserem chamar) desconhecida, que simplesmente atravessava os jogos, esmagando-os. Não havia possibilidade de se comunicar com isso e os jogos iam sendo comprimidos, empurrados, sugados, etc., para dentro desta massa metálica, desfeitos em pedaços. Ao mesmo tempo eram implantados dados (ver as planilhas) e, depois, tudo o que fosse considerado sem utilidade (basicamente quase tudo), era cuspido para fora.

Tudo o que era despejado estava misturado. Estamos aqui a falar de Games Thetans, semelhante àquilo que LRH definia como Thetan de Grupo, só que preferimos chamar-lhe Games Thetan pois ele inclui, no nosso universo bipolar, ambos os lados de um jogo (o bom e o mau, o branco e o negro, a beleza e a fealdade, etc.), enquanto um Thetan de Grupo é mais o Theta de uma das partes do jogo. Mas neste incidente todo o jogo era amassado e não só um dos lados⁶.

⁶ Este conceito é muito importante pois, enquanto o Thetan do Grupo ou Group-Thetan é auto determinado, o Thetan do Jogo ou Game-Thetan é Pandeterminado e, portanto, muito mais poderoso.

Outra coisa que surgiu foi que isto parece chegar ao nível do corpo, à área lambda. Alguma confusão nos jogos do corpo pode fazer parte desta confusão de jogos que, é claro, acaba numa mistura de dinâmicas.

Imagina que apanhas um par de jogos, que os desfazes em pedaços, juntas os pedaços numa espécie de cluster, e os atiras de novo para o campo de jogo. O campo de jogo foi deixado em paz, mas fica com uma sensação de vazio pois obviamente os campos de jogos não são afetados por se retirarem dele os jogos.

Assim, quando surge algo assim como um campo de jogos que é um deserto, terra queimada ou um vazio, é útil e ajuizado percorrer os comandos do MOCO nele, a fim de lhes dar a escolher se querem voltar à sua fonte, ou ao seu criador ou permanecerem aí para algum theta que precise de um campo de jogo. Isto equivale ao botão de AJUDA:

Desconheço quantos BTs ou Clusters ou o que quer que seja existem neste momento, mas o ponto de entrada neste nível são os rudimentos.

A primeira pergunta tem de ser “Existe uma Quebra em Jogos?” e não “Existe uma quebra de ARC?”.

Um jogo tem diferentes triângulos aos quais se tem de se fazer o assessment. Pode ser algo que tem a ver com os triângulos ARC ou KRC, mas também pode ter a ver com o triângulo superior de "Sanidade, Certeza, Perseverança" ou com "Divertimento, Vitórias e Aceitação". Também pode ser algo que tem a ver com "Liberdades, Propósitos e Barreiras" e, especialmente as "Barreiras" podem estar muito presentes ou reestimuladas pelo incidente 1.

Depois apanham-se as áreas de pressão. Como é que sinto esta pressão? Onde e como a sinto? Isto parece passar-se ao nível de fonte. É um pouco como se a fonte tentasse encontrar ou penetrar ou fazer algo sobre o jogo. É aí que se sente a pressão.

Os metálicos são totalmente opostos à vida. Odeiam a vida! Não penso que eles sejam sequer capazes de criar para o exterior.

Portanto, quando a fonte toca numa área em que aparentemente não há vida, ou onde a vida está a ser impedida por algo, é aí que provavelmente está um desses clusters.

Depois de se percorrer o incidente dois, é altura de limpar o incidente um nos que permanecem.

Trata-se do *worm hole* (buraco de verme) ou do buraco negro ou o que lhe queiram chamar. É basicamente o momento em que o Theta-Jogo iniciou a sua existência e a primeira coisa que sucede é que ele embate na "parede". Ele está preso entre o iniciar e o parar. Se não continua a criar, volta atrás e, para muitos, a solução é criar mais no seu interior do que no exterior pois, nessa altura, eles ficaram com o conceito de que o espaço é limitado.

Este incidente mantém-no preso, em certa medida, no seu próprio antigo HGC 1, nos jogos donut, o que torna muito difícil para o theta iniciar novos jogos. Nesse ponto, a sua capacidade de expandir é severamente impedida.

Pode ser essa a razão para os thetans ainda necessitarem do seu próprio U1 que é o seu pequeno "souvenir" dos jogos donut. Porque, realmente, se temos um HGC 3 com um network, quem precisa de um U1?

Também aqui existe a possibilidade de Mílasos. Portanto se o cluster não se parte, existe um incidente anterior. E se o tipo não faz blow, verifica-se o incidente um anterior, momento de criação, etc.

Há tanta coisa que pode estar envolvida nisto que, basicamente, devemos usar nos passos Blow/Can't Blow, todas as ferramentas de que alguma vez dispusemos para isso!

Provavelmente, alguns jogos estão ainda num estado em que podem ser resolvidos com os passos de resolução de criações.



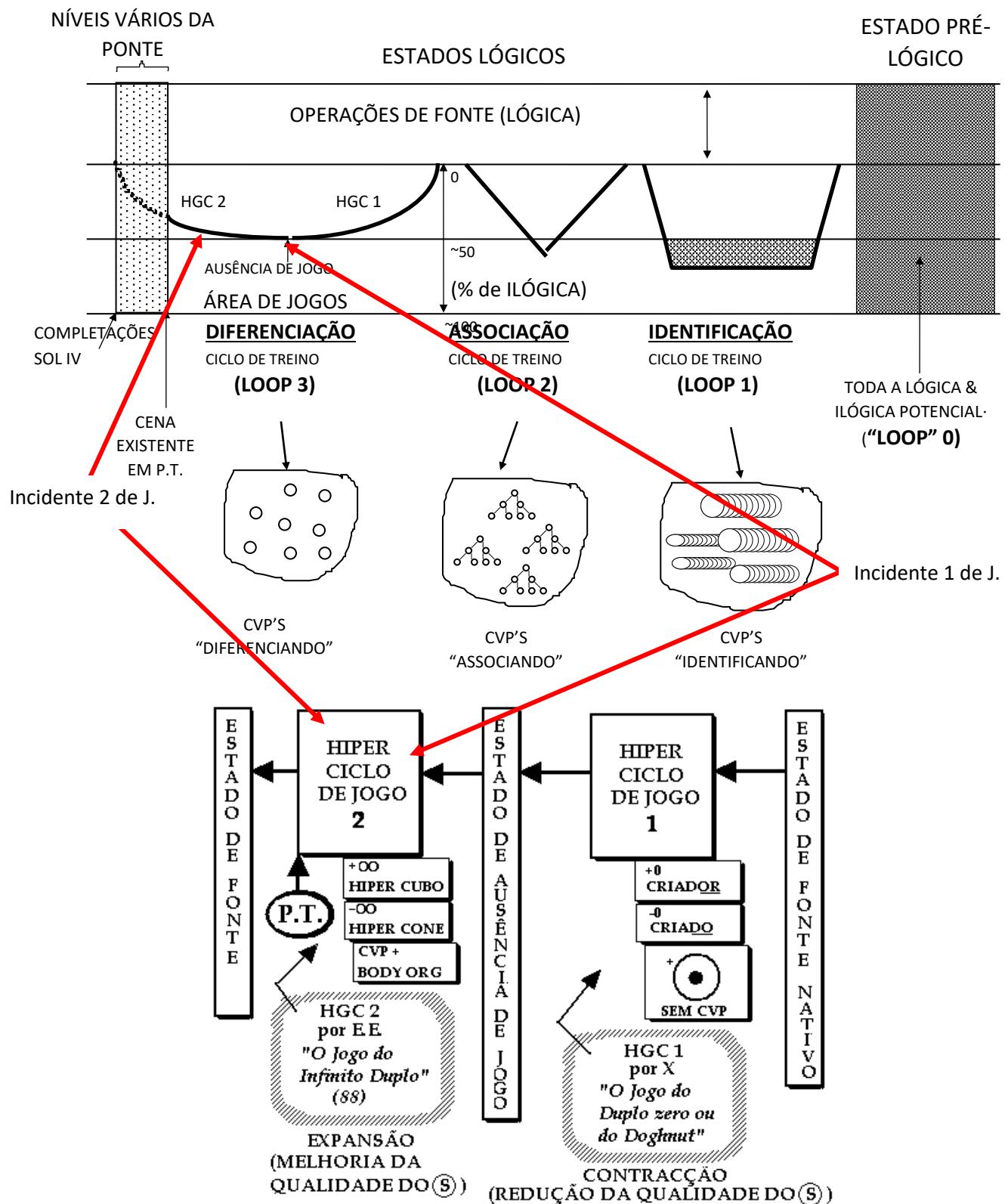
A quantidade de dados que surgem pode ser tão grande que fazem surgir o fenómeno de “*gradiente demasiado elevado*”. Trata-se do debrief de inúmeros BTs/clusters que estão a ser tratados ou que estão à espera. Um bom acusar de receção pára o fenómeno.

Aparentemente neste nível os efeitos da audição fazem-se sentir nos que nos rodeiam.

Os incidentes devem ser percorridos tal como LRH fez com o OT3: manejá-lo de acordo com as planilhas e não atravessar o implante propriamente dito.

Aparentemente o Thetan-Jogo era, antes do Incidente 1, um Thetan-Meta.

História do Treino da Fonte





Sequência do Incidente Dois de Jogos

O incidente dois tem lugar nalgum lugar durante o Loop 3 no HGC 2, quando os tipos a quem chamamos metálicos atacaram os jogos que estavam a decorrer.

A sequência é:

A massa aproxima-se.

Imparável.

Não se consegue comunicar com ela.

Passa por cima do Jogo.

O Jogo fica esmagado.

O aspirador puxa o jogo para a massa.

O campo de jogos é deixado para trás com a marca de um vazio.

Jogo(s) e Thetan-jogo(s) são implantados dentro da massa.

Os conceitos são:

Solidão

Gamelessness (Condição de sem jogo)

Timelessness (Condição de sem tempo)

Spacelessness (Condição de sem espaço)

As razões que são dadas para este incidente são:

O campo de jogos necessita ser limpo

O tempo acabou, é a vez do turno seguinte

O teu jogo cresceu demais, o espaço é necessário para outro

Foi intenção tua

Depois disso os thetans-jogo que haviam sido apanhados são desfeitos, postos em clusters e despejados num ponto qualquer do HGC 2. (Por vezes no meio de outros jogos que estão em curso, funcionando como "interferência de jogos em jogos")

Os impulsos para parar e apressar-se surgem e têm de ser limpos.

Os thetan-jogo têm tendência a continuarem, com grande persistência, a fazerem o mock-up dos seus jogos, para os manterem a funcionar mesmo que estejam todos (ou pedaços deles) espalhados pelo HGC 2.



Nota 1: Todos os jogos do HGC 2 tiveram um Inc. 2 & 1.

Nota 2: O U MEST é o vazadouro para os jogos da interferência metálica. É por isso que os jogos são tão confusos.

29 de Outubro de 2002



Sequência do Incidente Um dos Jogos

Colocamos o incidente um no início do HGC 2 quando dos primeiros jogos de expansão por oposição aos de criação interior. Agora a ideia era criar para fora. O incidente um teve lugar na transição dos jogos de Donut para os do HGC 2.

Antes do Inc. 1 o Games Thetan era só um Thetan-Meta.

O Inc. 1 é o momento em que o Thetan-Jogo teve existência.

A primeira coisa em que embate é na “parede”.

Existe um orifício de verme (worm hole) ou um buraco negro ou algo assim.

Assim ele fica artificialmente preso entre o Iniciar e Parar.

Visto não continuar a criar, volta atrás e, para muitos, a solução é criar ainda mais para o interior do que para o exterior.

Ficou com o conceito de que o espaço é limitado.

Tornou-se-lhe muito difícil iniciar novos jogos pois ao longo deste incidente ele é mantido em certa medida preso aos seus velhos jogos do HGC 1, nos jogos donut.

Assim, a sua capacidade de expandir é já aí severamente impedida.

O incidente 1 introduziu um arbitrário que criou um engrama de grupo. (Ref. LRH sobre dianética de grupos)



OT3 Jogos - C/S 0

- 1) Estude e clarifique os Dados de CBR.
- 2) Tendo como objetivo o “caso composto” dos Jogos, aplique a este as dicotomias das “Importâncias Alteradas” ao estilo que fez no OT 2.
- 3) Escreva as suas cognições e descobertas com a aplicação ao seu “início de jogos” dos dados de CBR.
- 4) Termine quando não sentir nenhuma barreira entre si e os “Thetans-Jogo”
- 5) Faça os passos de Blow/Can’t Blow.
- 6) Faça o relatório para o C/S.



OT3 Jogos - C/S 1

- 1) Estude e clarifique bem todos os conceitos deste C/S.
- 2) "Existe uma Quebra em Jogos?". Se sim:
- 3) Localize a "posição" da quebra.
- 4) Quem a tem é um BT de Jogos?

Cluster de Jogos?

Thetan de Jogos?

Todo um Jogo?

- 5) Faça o Assessment ao ser:

a. "Trata-se de uma Quebra em:	Afinidade Realidade Comunicação Compreensão?	b. Conhecimento Responsabilidade Controlo Poder?
c. "ou é uma Quebra em:	Liberdades Barreiras Metas?	d. Divertimento Vitórias Aceitação?
e. " ou é uma Quebra em:	Inteligência Melhoria Envolvimento?	f. Sanidade Certeza Perseverança?

- 6) Indique a carga By-passed à entidade. Se não houver F/N, faça o assessment seguinte:

"Era uma Quebra em: _____ Conhecida
_____ Desconhecida
Curiosidade sobre _____
_____ Desejada
_____ Forçada
_____ Inibida
Nenhuma _____
_____ Recusada ?"

- 7) Indique a carga By-passed à entidade. Se não houver F/N, E/S ou Início Anterior.
- 8) Quando obtiver uma F/N, leve a entidade através do Incidente 2 de Jogos de acordo com a Platina.
- 9) Quando estiver terminado ou o Cluster se quebrar, leve cada indivíduo através do Incidente 1 de Jogos de acordo com a Platina.
- 10) Quando todos tiverem terminado, faça os passos de Blow/Can't Blow.
- 11) Termine a sessão e faça o relatório para o C/S.

FR

S/r C/S Lis



OT3 Jogos - C/S 2

- 1) Detete uma “área de pressão” nos seus jogos.
- 2) Quem a está a provocar é um BT de Jogos?
Cluster de Jogos?
Thetan de Jogos?
Todo um Jogo?
- 3) Leve a entidade através do Incidente 2 de Jogos de acordo com a Platina.
- 4) Quando estiver terminado ou o Cluster se quebrar, leve cada indivíduo através do Incidente 1 de Jogos de acordo com o Platina.
- 5) Quando todos tiverem terminado, faça os passos de Blow/Can't Blow.
- 6) Termine a sessão e faça o relatório para o C/S.

FR

S/r C/S Lis



OT3 Jogos - C/S 3

- 1) Considerando o corpo um campo de jogos, detete nele uma área de pressão.
- 2) Quem a está a provocar é um BT de Jogos?
Cluster de Jogos?
Thetan de Jogos?
Todo um Jogo?
- 3) Leve a entidade através do Incidente 2 de Jogos de acordo com o Platina.
- 4) Quando estiver terminado ou o Cluster se quebrar, leve cada indivíduo através do Incidente 1 de Jogos de acordo com o Platina.
- 5) Quando todos tiverem terminado, faça os passos de Blow/Can't Blow.
- 6) Termine a sessão e faça o relatório para o C/S.

FR

S/r C/S Lis



E. EXCALIBUR PARA JOGOS

NT 6 de Maio 2002

A TESE ORIGINAL

- 1º. Existe um Banco de Jogos.
- 2º. Neste Banco existem engramas.
- 3º. Os engramas contêm dor e inconsciência que equivalem, nos jogos, a não-saber e arbitrariedades.
- 4º. Estes engramas auditam-se anterior semelhante, em cadeias.
- 5º. O Básico encontra-se na Fonte do Mestre de Jogos.
- 6º. O Básico é uma consideração relacionada com a forma como os jogos devem correr.
- 7º. Existe sempre uma violação de sanidade, certeza ou perseverança que é um triângulo que compõe a lógica.
- 8º. A Fonte é obrigada a fazer uma criação básica defeituosa dos seus jogos.
- 9º. O Mestre de Jogos representa, para a Fonte, a Gestão ligada aos jogos.
- 10º. Temos assim a sequência de: “Fonte” monitoriza o “Mestre de Jogos”, que monitoriza o “CVP”, que monitoriza o “Corpo”.
- 11º. Outra violação proveniente dos engramas de jogos é a afetação do Q1⁷: autodeterminação.
- 12º. Basicamente, quando lidamos com a determinação por outros, encontramos sempre conceitos errados na determinação do espaço e/ou tempo, e da energia e/ou material, e que parecem ser causados pela decisão autodeterminada da fonte.

Tal como na Dianética clássica, o Locke de topo na cadeia está relativamente próximo do presente, o que significa que se trata de um jogo que foi criado pela fonte, que foi iniciado pelo Mestre de Jogos e está a ser arbitrado por ele e que não corre bem no tempo presente.

Quando se percorre esta cadeia, anterior semelhante até ao básico, chega-se ao ponto de origem onde houve uma violação determinada por outros, do Q1.

É tudo neste momento

Obrigado

6 de Maio 2002

DR

⁷ Os “s” ou Pré-Lógicas



NT 7 de Junho de 2002

PLANEAMENTO EM CURSO

“Aqueles tipos lá em cima não brincam” (HCOPL 30 Jul. 63 CURRENT PLANNING)

O Excalibur para Jogos parece trazer à superfície todos os emaranhados da pista e a verdadeira história dos jogos. Para além disso, Xenu, os metálicos e Crocs começam a encaixar-se no seu lugar.

Por exemplo descobre-se que montes de pessoas na Terra vieram de Marcab. Muitos foram condenados à Terra pela atrocidade de ensinarem às “classes inferiores” materiais destinados às “classes superiores”.

Parece que uma grande luta se aproxima e, acreditem ou não, “eles” têm uma opinião muito melhor de nós do que a que nós próprios temos. Assim “eles” têm de nos tornar primeiro inoperantes.

Gal



De Novo o Jogo dos Deuses

Durante a audição do “Excalibur para Jogos” pode-se encontrar de novo material do Jogo dos Deuses. Tem de se aceitar que, na realidade ninguém queria ser responsável por isto aqui (U3)! O que todos queriam era jogar, experimentar coisas, divertir-se e aprender!

Deste modo, montámos esse cenário a fim de eleger Xenu e pô-lo a fazer esse trabalho para nós.

Isto pode estabelecer um padrão para jogos posteriores e agir como um grande overt. É claro que ele tem feito o que sabemos, mas isso não nos retira a responsabilidade inicial.

Ao se encontrar isto tem de se limpar os MOCOs postos em nós e (imaginem!) os MOCOs retidos por nós próprios de modo a falsificar a votação. Tudo isto está, é claro, muito bem escondido para que o theta possa ter uma bela cadeia de motivadores durante a sua permanência no GUM 0.

A pessoa tem de chegar a este nível para que possa aceitar uma tal responsabilidade, mas isso realmente faz as-is de qual é realmente o papel de Xenu neste GUM.

Implantes

Outra coisa que surge neste nível são montes de implantes. Isto faz sentido pois os implantes estabelecem um padrão para jogos futuros e estão, portanto, no banco de jogos.

Aparentemente as estações de implantes formam uma rede sobre a Terra e este sector. Temos estações de implantes que lidam com os principais implantes de entre-vidas, e temos estações de implantes menores que lidam com implantes sectoriais.

A pessoa é implantada numa estação principal e depois enviada para uma sectorial onde lhe é implantada uma pista falsa ajustada a esse sector bem como um tipo de banco que faz sentido nessa zona. O objetivo é obter um cidadão perfeitamente ajustado.

As estações de implantes sectoriais são responsáveis pelas ideias nacionalistas, racistas e xenófobas, havendo pelo menos uma por cada país ou grupo étnico.

Outra coisa aborrecida relacionada com este facto é que, aparte o implante em si mesmo, encontram-se aí pessoas que estão a ser tratadas com o mesmo material e, mais tarde, existe a tendência de se associar na vida com elas (concordância de bancos).

Gal



O PRIMEIRO MAL-ENTENDIDO

No início e agora existe o mal-entendido básico do theta que é também a primeira situação não resolvida: o theta é UM e TODOS.

Há uma individualidade que é também uma manifestação da individualidade do todo.

No início, a totalidade dos thetans (ou essa consciência que Ron uma vez chamou de “o corpo principal de Theta”) era causa (uma causa) e o que causou foi causado e concordado por todos. Esse era o estado OMNI e todos atuavam como um.

Quando se colocou a questão de autoria, cada um “sabia” que o tinha feito. Não compreenderam que todos o haviam feito ou que não interessava qual o havia feito pois não se colocava a questão de “quem”.

Entrou-se no estado de SOLO e ver que todos os outros estavam a criar a mesma coisa surgiu como um choque. Surgiram comparações e depois not-is. Not-is do que os outros estavam a fazer e, depois, o fac-símile de serviço: “Eu sou o melhor!”

A primeira inconsciência foi assim a atividade dos outros (U2) e o primeiro arbitrário foi “Sou perfeitamente capaz de jogar sozinho” (U1).

Mas, estando ainda os thetans num estado muito próximo de OMNI, todos tiveram o mesmo pensamento ao mesmo tempo.

Sendo o tempo uma mentira, ainda nos encontramos a jogar o mesmo jogo OMNI que é responsável por esta realidade virtual (U3). E tendo esta sido concordada por todos de uma forma inconsciente, todos a percecionam do mesmo modo e ninguém a consegue mudar a não ser que todos concordem.

A persistência é alcançada por esta impossibilidade de compreender a verdadeira autoria desta realidade, este mistério de como pode uma Fonte ser ao mesmo tempo uma e todos.

Mas Theta, no estado de SOLO, tentou individualizar-se ainda mais e a solução foi criar o seu próprio campo de jogos privados. Inventou então a “mente” onde podia fazê-lo sem estar dependente da concordância de outros.

A mente não contém nenhum destes “mistérios”, pode ser compreendida e nela as coisas podem ser assadas sem a ajuda de outros.

O único problema é que, não tendo resolvido o primeiro mal-entendido, o theta está pronto a aceitar BTs e Clusters numa dramatização do seu próprio estado nativo, numa harmónica inferior do estado de OMNI.

O Budismo considera como a primeira aberração pensar-se em termos de “eu”. Não sabem como estão certos!

Agora a Causa (chamemos assim ao estado nativo dos thetans), como alguém demasiado envolvido na ação de um filme, descobre-se subitamente a ser um dos personagens nos jogos que estão a ser criados: a experimentar o efeito da sua própria causa.

São os CVPs e GMs. Todas as arbitrariedades são causadas pelos CVPs e GMs SOLO visto que, sendo auto determinados, são um fator não programado que não é partilhado por esta totalidade de Theta.

Gal



NT 16 de Junho de 2003

NOVAMENTE O DESTINO

Um Thetan-Jogo pode ser basicamente uma ferramenta para se ter divertimento, vitórias e aceitação.

Mas podem também ter dentro o que chamo de “programas”, como se fossem implantes, que estabelecem como o jogo deve decorrer. Destino! “Tudo este escrito!”

Ora os OTs é claro que querem jogar da forma que muito bem entenderem e isto pode criar um enorme problema entre ele próprio e o jogo. O Thetan-Jogo quer sempre que ele se comporte de acordo com o “programa”.

Isto pode ser resolvido com o “RD dos Jogos Suprimidos” (baseado no “RD da Pessoa Suprimida”) mas, em casos mais graves, onde já não se trata só de um fenómeno PTS nos jogos, pode ser usado o “RD de Introspeção de Jogos” (baseado no RD de Introspeção”).

Na vida, estes “programas” misturam-se com outros dados de LTA e do “Curso de Bases dos Jogos” para estabelecer um certo “destino” para qualquer papel que se assuma nos Jogos.

Gal



IMPLANTES

18 de Abril de 2003

A resolução de implantes nos níveis inferiores é feita exclusivamente com Datação/Localização. A sua força é de tal forma grande que o theta não está à altura de fazer mais nada a não ser um key-out.

Mesmo nos níveis de OT os implantes são manejados com planilhas que referem os conceitos implantados, mas não o acontecimento propriamente dito.

Nos níveis de jogos os implantes têm de ser manejados pois eles são mais um elemento que fixa e estabelece um padrão, funcionando assim como um elemento determinado por outros.

O implante pode ser:

- a) Copiado de outra entidade;
- b) De outra entidade que se encontra na valência do theta;
- c) Do corpo;
- d) Do CVP (theta jogador).

Quando se encontram implantes isto tem sempre de ser verificado sem o que se estará a atribuir uma paternidade errada. Por outro lado, um implante é diferente de um engrama na medida em que contém postulados que foram impostos ao theta e, muitas vezes, postulados e contra postulados (GPMs).

De ter em atenção também que um implante, para ser eficiente, tem de conter inúmeras entidades quer implantadas, quer criadas no momento do implante pelo theta.

A lista seguinte dá a lista de implantes constantes em “Uma História do Homem” bem como os sintomas que geralmente provocam quando em restimulação.

O Manejamento é o seguinte:

- 1) Leia a descrição dos sintomas item a item. Quando houver uma leitura pare, leia a descrição do implante e ponha de lado a lista.
- 2) TRO todo o seu espaço de audição e pergunte: “Existe um incidente deste tipo?”
- 3) Descubra de QUEM É, QUANDO FOI E ONDE FOI.
- 4) Use o PrPr2 para percorrer o incidente. Se houver resistência use os PrPr4, 5 e 6. Até F/N, VGIs.
- 5) Volte a fazer o ponto 2, 3 e 4 até não haver mais nenhum implante desse tipo.
- 6) Volte a fazer os pontos 1 a 5, linha a linha, até a lista estar completa.
- 7) Após cada sessão faça os passos de B/CB. Se houver muita dificuldade com um dos implantes faça um D/L até F/N e passe à linha seguinte. No final da lista pode voltar a ele e manejá-lo.

LISTA DE IMPLANTES

- 1 Tens Fac-símile que se manifestam sob a forma de duas ou três imagens fixas?
Tens medo de perder os teus fac-símiles?
Oclusão?
Afundamento da linha de tempo?

A melhor maneira de limpar os bancos de fac-símiles secundários é de mandar percorrer ao preclaro os incidentes nos quais ele “tomou emprestados” os fac-símiles.

2 Sentes-te novo com universos a conquistar?

No princípio da espiral

3 Imagens de caixas?

O DIABO NA CAIXA Mantém-se a atenção do preclaro sobre o ponto da explosão, a uma distância dele mesmo.

4 Achas que é necessário TERES fac-símiles para saberes?

O incidente é um incidente eletrónico muito forte, que compreende por vezes um grande número de pontos fonte de energia dirigida contra as suas costas. Mesmo antes de isso SABE-SE.

5 Tens zumbidos dos ouvidos?

OS PIPAROTES. Os thetaans emitem duas correntes de energia, como duas mãos, e tapam os dois lados da cabeça da vítima. Isso sacode ligeiramente o thetaan, mas pode matar um corpo MEST. É anterior a todo o invasor. É muito antigo. Isso existe também depois dos invasores.

6 A tua segunda dinâmica está diminuída?

Tens frenesim?

Estás fixo a um corpo MEST?

Sentes-te guarda ou protetor dos corpos MEST?

Sentes antipatia ao veres homens e mulheres juntos?

Tens Inveja?

A COBERTURA: Este incidente consiste a lançar-se enquanto thetaan sobre um outro thetaan ou sobre um corpo MEST. Cobre-se o outro para daí tirar um impacto emocional ou mesmo para matar. Atinge o máximo da violência nos incidentes sexuais onde o thetaan projeta dois corpos MEST um sobre o outro no ato sexual para fazer experiências das suas emoções. Esta avidez sexual provém do **CORTADOR EM DOIS**. É muito, muito violento e muito restimulante quando se audita.

7 Tens práticas性uais anormais?

Sentes um fervor religioso?

Sentes um conflito entre o teu lado bom e o mau?

Estás em luta no seio do teu próprio grupo ou comunidade?

Sentes-te como se fosses duas pessoas?

Tens alguma semiparalisia?

CORTADOR EM DOIS Um dos processos que utilizavam os thetaans contra os corpos MEST era um canhão metade claro metade escuro que projetava um raio. A metade desse raio, o negro em geral, batia a parte direita do corpo da vítima, a outra metade, na mesma explosão, o lado claro em geral, batia a parte esquerda da vítima. O **CORTADOR EM DOIS** fantasiava-se de símbolos religiosos e enterrava realmente a religião na cabeça das pessoas. Existe um diabo dum lado, um símbolo posto na luz e os anjos do outro. Por vezes era muito fantasista e complexo com manequins nus, os anjos, os diabos enfiados em cordas para deslizarem e dançarem. Este incidente nem sempre é standard. Por vezes bombardeavam a vítima dum lado, para o obrigar a dar meia volta em seguida e a bombardeá-la do outro, por vezes também sobre os lados e a cabeça.

8 Tens terror a seres preso, de ações da justiça e de outras forças legais?

Tiveste depressões psicóticas?

(magro (a) e nervoso (a))

(rosto balofa e “pesadão”)

Tens tendência para a asma?

Tens sinusite?

Estás cronicamente resfriado?

O FAC-SÍMILE UM ou O MOINHO DO CAFÉ (como podemos ainda chamá-lo) é dirigido ao preclaro e um raio push-pull (puxa e tira) é-lhe enviado, primeiramente sobre o lado esquerdo, depois sobre



o lado direito alternadamente, implantando-lhe uma somática até aos ossos e que não se pode eliminar enquanto não se reconhecer nele uma vibração e não a placa sólida que parece ser. O tratamento uma vez conseguido, o preclaro mergulha na água a ferver depois imediatamente na água gelada. Depois põem-no numa cadeira rotativa e obrigam-no a rodar. Era mais tarde insuflado depois da matraquilhagem dos raios e guardavam-no num hospital pobre (mas moderno.). Por vezes, infligiam-lho várias vezes e, depois do primeiro, submetia-se á convocação a horas para o seguinte.

9 Sentes-te degradado ou condenado?

Existe um ANTES DA TERRA e um ANTES DO UNIVERSO MEST em todos os bancos. Esses incidentes são bastante semelhantes. O preclaro é chamado a comparecer diante do conselho, repreendido e enviado a algures. O lado curioso destes incidentes, aos olhos do preclaro, é que ele habitualmente não é culpado de nada e temos a impressão de não ter cometido qualquer delito. Recrutam-no, conduzem-no, condenam-no a ser deportado para um outro lugar.

10 Sentes-te perfeitamente adaptado e “amaciado”?

O LIGADOR: *Uma pessoa é “empacotada “com outras almas por meios eletrónicos . Com efeito, essas entidades são sintéticas. Há muito tempo sobre a linha, duas entidades suplementares eram “juntas” à vítima. Colocavam todas três num anel para os bombardear através da eletrónica e fazê-los soldar. Existe um buraco ao centro. Um ligador posterior junta duas “almas” mais.*

11 Tens cronicamente os pés e as mãos frios?

O CUBO DE GELO: *O ser é empacotado no gelo conduzido a uma dada zona e geralmente largado no oceano.*

12 Tens períodos de dificuldade de memória durante alguns dias?

ENTRE-DUAS-VIDAS: *O implante é muito interessante. Instalam um preclaro à frente de uma rua que contem imensas imagens. À medida que a rua se move, essas imagens distanciam-se dele. Deslocam-no à direita, à esquerda, atrás. Um sistema de espelhos obriga-o a encontrar-se sempre lá diante das imagens. As imagens esfumam-se. O objetivo da coisa é dar-lhe a impressão de que ele não tem vida passada, que ele não é mais a mesma identidade, que a sua memória foi apagada. O ecrã de força diminui a sua vitalidade, invalidando assim a sua existência e pondo no lugar, sómente pelo efeito da força, um mecanismo de esquecimento. As imagens, seja dito em abono da verdade, não são senão vistas gerais, estereótipos, fixos de terreno vago, casas, pátios, dum período terrestre recente que poderia aplicar-se a não importa quê. Não são fac-símiles do preclaro. O incidente contém uma tal força que este, logo que se ponha em contacto estreito com ele, percorre voluntariamente medida que a força engole a sua identidade passada, ele põem-se a duvidar do incidente, depois dele mesmo.*

A zona onde deviam ir ao controle era Marte para alguns . Algumas mulheres dirigiam-se a algumas estações situadas algures no sistema solar. Existiam exemplos ocasionais de estações na Terra. As estações estão protegidas por ecrãs. A última estação de controlo marciana foi estabelecida nos Pirenéus.

13 Sentes-te “perdido” e “sem lar” e, em geral desorientado?

O EMANADOR *É um corpo imenso de cor avermelhada de matéria radioativa que se encontra suspenso no ar como por magia, uma espécie de Deus, que sabe tudo. A pulsação que ele emite põe vos em estado de transe.*

A história começa em geral pelo preclaro que se “apresenta voluntariamente “para vir à Terra e fazer o bem. Ele chega à presença do EMANADOR, e ei-lo preso. Ele sem dúvida ofereceu-se como voluntário por curiosidade, pergunta-se o que encerrava esse grande edifício. O seu “acordo” foi, bem entendido, “forçado”

14 Já alguma vez tiveste a impressão de teres compreendido o segredo do universo, mas depois não te lembravas muito bem?

O CORPO DUPLO: *Com um corpo em transe num local e um outro aqui na Terra, temos por vezes aborrecimentos. Um preclaro pode mudar de corpo durante uma operação. A dor, uma anestesia, um acidente grave pode levá-lo a mudar de zona e provoca um impacto violento no outro corpo. O outro corpo geralmente morre ou encontra-se perturbado pelo repentina impacto.*

O preclaro acorda da sua inconsciência sobre a Terra e exprime (ou reprime) o facto de que acabou de morrer. Evidentemente, como o atestará a cirurgião ou o médico, ele não está morto, visto que o corpo do paciente não deixou de bater. Com efeito o paciente fez um salto no outro corpo, transferiu o choque e a dor e matou-a, depois regressou aqui e acordou.

15 Sentes-te a lutar contigo próprio?

O CONSTRUTOR DE CORPOS: Por vezes, um theta é tirado dum cilindro para theta e metido num campo de forças que o obriga a lutar de novo contra as suas próprias unidades de atenção. O objetivo deste campo é de o fazer resistir à sua força de tal maneira que ao resistir o vai moldando. Com as suas unidades de atenção, ele "constrói" um corpo. Mais tarde, enviam-lhe descargas no sítio onde deviam situar-se as articulações, e deste modo se encontra talhada na generalidade um corpo.

16 Sentes-te apático e auto-invalidas-te?

BADALO: Posto num poste, o theta era deslocado para cima e para baixo e dum forma excêntrica durante um certo tempo. Ele tenta agarrar-se ao poste para o parar, depois mergulha na apatia e na auto-invalidação completa, depois considera-se como sendo o poste que, para terminar, se tornou causa.

17 Reages instantaneamente ao movimento?

BATEDOR DA MANTEIGA: O theta era posto numa plataforma excêntrica, que rodava irregularmente da direita e da esquerda até que ele rodava quando o poste rodava.

18 Sentes a cabeça às voltas?

Tens tonturas?

O PIÃO: uma espécie de poltrona era utilizada para fazer revirar o theta até que ele ficasse desorientado.

19 Sentes-te a balançar de um lado para o outro?

O BALOIÇO: Neste, balançavam-no ou faziam oscilar o theta doce e gentilmente da direita à esquerda.

20 Costumas ter reações violentas?

O BOXEUR Ele era batido em todos os ângulos por um instrumento que se assemelhava a luvas de boxe. Contraía-o a dar golpes com a sua própria força. Finalmente, ele encontrava-se suficientemente psicótico para devolver cada movimento recebido.

21 Tens medo de cair ou vertigens?

O RESSALTADOR: Fazem-no cair quantidades de vezes até níveis diferentes e a intervalos variados até que ele esteja encerrado.

22 Tens tendência para decorares quando estudas?

A EDUCAÇÃO: depois disto, submetem o theta a uma educação completa. Ela é do tipo hipnótico, excitação-reflexo. É o tipo de educação que transforma um ser pensante num ficheiro.

23 Tens propensão para a religiosidade?

Tens uma reação violenta à religião?

A RATOEIRA de MOSCAS: Era feita no interior de goma elástica. O theta que entrava aí boxeava e batia-se contra esse material até se tornar psicótico e reagir às leis do universo físico respondendo a todos os movimentos. Ele tinha lá sido posto por uma equipa de bem-intencionados, que o tinham agarrado para seu bem e o treinaram numa doce e xaroposa religiosidade até o considerarem em estado de poder fazer parte do grupo. A atitude destas pessoas era TÃO boa, as suas maneiras TÃO compreensivas, que o theta fugia na primeira ocasião.



24 Tens tendência para fadiga?

Podeis encontrá-lo em pleno nas Arslyens (lá onde eles passavam 10.000 vidas a penar no mesmo trabalho; onde os empanturravam como serpentes de vez em quando, e onde voltavam depois da morte, porque um bocado do seu corpo aí estava conservado como garantia), incapaz de trabalhar e oprimido por um esgotamento indescritível.



NT 23 de Setembro de 2003
(Excalibur para Jogos)

RELATÓRIO SOBRE A “ALMA ANIMAL”

Quando quase tudo foi manejado, quando o ser descobriu a sua própria identidade (ou não identidade), quando atingiu um estado bom e estável como Fonte e limpou a sua pista de jogos, então é provável que encontre coisas que sempre estiveram consigo.

Algumas dessas coisas sempre estiveram tão próximas dele que não as conseguia ver...

E a coisa mais próxima dele é o seu corpo.

É claro que este já foi limpo de BTs, Clusters, Plugs, GEs, etc. ad infinitum.

Mas subitamente ele pode ter consciência de uma identidade “no” corpo ou ter consciência do corpo “como” identidade.

É claro que ao longo dos vários passos do Body SW e Passos Adicionais de Otimização se pôr a Body Org, os Lambdas e os Fis em PT.

Mas esta identidade é algo diferente. É um theta tão anatem que dificilmente consegue ser percecionado. Neste ponto da ponte ele não tem massa e tem de ser manejado tal qual qualquer outro Grande Theta.

Quando se acorda um pouco pode-se esperar todo o tipo de desemoções. Isto porque o ser foi suprimido, by-passed, está cheio de indicações erradas e, de uma forma geral, está anulado.

Ele é o theta original do corpo, aquele que se envolveu na missão de fazer com que o corpo e a espécie sobrevivessem.

Cada corpo tem um theta assim, mas os corpos humanos (e provavelmente alguns outros) são tão engracados que atraíram outro tipo de seres: nós!

O theta do corpo (ou alma animal, mente animal ou o que lhe queiram chamar) considerou isto como escravatura e está fulo com o theta que decide tudo por ele e que lhe impõe uma conduta que não é natural para ele.

Se investigarem um pouco mais verão que, se ele governasse as atividades dos humanos, a nossa sociedade não seria muito diferente de um grupo de gorilas. Isto também nos alerta para o facto de que a guerra é algo estranho para ele, mas natural para o escravagista.

Tem de se auditar este ser com algum tipo de Reparação de vida e pôr-lhe os rudimentos dentro.

Quando isto é feito e se atinge um tipo de cooperação, coordenação e consenso mútuo, o auditor alcança uma maior certeza de “não ser o corpo” e fica mais exterior a ele.

Gal



JOGOS MAIS AMPLOS

A audição de Game Thetans fez-me ver que, em vez de os percorrer numa base de Anterior / Semelhante ou de Game Thetans Holders, poderia procurar Game Thetans "mais amplos".

Isto porque, para além de ter a sua própria meta, um jogo pode fazer parte de um jogo maior.

Procurar jogos "mais amplos" dá realmente a verdadeira perspetiva deles e é a solução para jogos que não se estão a resolver.

É claro que se mantém o percurso de ocasiões Anteriores / Semelhantes em que o mesmo Game Thetan falhou ou teve incidentes que precisam de ser limpos.

Para além disso, um jogo tem tendência a subdividir-se em sub-jogos que seguem a descida na escala de Admin.

Assim, convém ter-se consciência de que um Game Thetan com uma Meta, pode simplesmente tratar-se de um que está a seguir um propósito, política, programa, projeto, plano ou ordem traçada por um Game Thetan principal.

Isto poderá ainda ser uma solução para o processamento de Metas nos níveis inferiores, se se conseguir visualizar a Meta do topo da escala.

Gal



(Excalibur para Jogos)

O JOGO DO DINHEIRO

O dinheiro é um substituto de coisas. Como o jogador não tem autorização para criar neste universo, o dinheiro está limitado a uma certa quantidade.

Ele flui ou “circula” através de uma rede de terminais e fica preso nalguns.

O fluxo de dinheiro tem duas características:

- a) A sua espessura (quantidade: numa corrente elétrica seria a carga)
- b) A sua velocidade (velocidade das partículas: numa corrente seria a voltagem)

Para ter dinheiro um terminal tem de fazer um fluxo dele passar por si. A grossura do fluxo e o tempo que fica parado nesse terminal determina a sua riqueza.

A velocidade do fluxo determina os tempos de crise (quando abranda) ou os tempos de expansão (quando acelera).

Quanto menor for o número de terminais para os quais se flui, e menor a quantidade, tanto mais permanecerá no emissor. Quanto maior for o número de terminais de onde se recebe, tanto mais se receberá.

Para além disso, quanto mais lento for o fluxo de saída e mais rápido o de entrada, maior será a acumulação. Mas isto não é uma garantia de sucesso a longo prazo.

O que garante o sucesso é que o que sai deve ser menor do que o que entra. A diferença é o lucro ou valor acrescentado.

Existem duas formas completamente diferentes de fazer um fluxo de dinheiro passar pela pessoa:

- a) Introduzir alguns artigos ou serviços no fluxo (indústria) ou
- b) Fazer alguns artigos passar pela pessoa (comércio).

Existem outras formas menos aceitáveis que consistem em não se pôr nada lá (roubo).

Tem assim de se controlar as linhas de saída e abrir as de entrada. A produção atrai a receita.

A energia atrai a energia. Ela dirige-se ao ponto de acumulação mais próximo. As mesmas leis se aplicam aos planetas e monopólios. Tudo o que seja do mesmo tipo se atrai proporcionalmente à quantidade e qualidade.

Gal



EXCALIBUR PARA JOGOS – PROCEDIMENTO

1. Entrevista D de P
 - a. Como te correm os jogos? (Dynamics 1-12)
 - b. Que jogos te parecem:
 - i. Loucos
 - ii. Com Incertezas
 - iii. Com Q e A
 - c. Que jogos têm demasiado ou insuficiente:
 - i. Espaço
 - ii. Tempo
 - iii. Matéria
 - d. Onde é que tens dificuldade em:
 - i. Iniciar um Jogo?
 - ii. Terminares um Jogo?
 - e. Em relação a que jogos te sentes:
 - i. Em apatia
 - ii. Exterior
 - iii. Sob uma ameaça indefinível
 - iv. Sob demasiada randomity
 - v. Com Int. fora ou incapaz?
2. A partir das respostas constrói uma Lista de Stacks.
3. Encontra o fraseado do primeiro Stack
4. Com este fraseado audita:
 - a. Existe um Jogo ligado a (fraseado)?
 - b. Faz ITSA até saberes tudo sobre esse jogo – tempo, local, acontecimentos, terminais, etc.
 - c. Encontra um Jogo anterior e semelhante.
 - d. Continua a encontrar anteriores e semelhantes até alcançares o jogo mais antigo. Quando o encontrares descobre os pontos “desconhecidos” (unknowns = “inconsciência”) e as “arbitrariedades” (= “dor”), através das quais a Fonte foi forçada a criar jogos e Mestres de Jogos ilógicos.
 - e. Altera essa consideração.
 - f. Percorre de novo a cadeia usando esta nova consideração
 - g. Maneja qualquer Mestre de Jogos aí preso, Clones teus, jogadores, etc., com os processos respetivos (VIP, V/I-R/W, PrPr 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12 ou outros aplicáveis).
 - h. Faz um B/CB minucioso.



- i. Faz o as-is de quaisquer campos de jogos já não necessários fazendo blow dos MOCOs espaço.

Doro



ATESTAÇÃO

Nível: _____

FENÓMENOS FINAIS PARA ESTE GRAU / NÍVEL:

EU, _____

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

DATA:

Assinatura

Testemunha

HISTÓRIA DE SUCESSO