

The background is a painting of a tall, dark stone tower with a pointed roof, situated on a rocky, green island. The sky is filled with soft, white clouds. Overlaid on the center of the image is a large yellow cross with an infinity symbol in the middle.

THE GAMES LEVELS



OT 36

Excalibur for Games

Conteúdo

PARTE UM - PERCURSO DOS JOGOS SUPRIMIDOS	4
Percurso dos Jogos Suprimidos	4
(Referências)	5
O RD DA PESSOA SUPRIMIDA	5
PROCESSOS DE PROBLEMAS DO PERCURSO DA PESSOA SUPRIMIDA	7
Os Processos sobre Problemas	9
PARTE DOIS – EXCALIBUR PARA JOGOS	19
A Tese Original	19
Excalibur para Jogos – Procedimento	20
OT 36 De Novo o Jogo dos Deuses	21
OT 36 Planeamento em Curso	21
OT 36 O Primeiro Mal-Entendido	22
OT 36 Novamente o destino	22
OT 36 IMPLANTES	24
Jogos mais amplos	28
O Jogo do Dinheiro	28
Relatório sobre a “Alma Animal”	29

PARTE UM - PERCURSO DOS JOGOS SUPRIMIDOS

Percurso dos Jogos Suprimidos

1. Estuda a teoria do percurso pelo boletim de 29 de Dezembro de 1978.
2. Clarifica os processos de problemas de modo a não teres incompreensões e alcançares uma compreensão conceptual de como e porquê eles funcionam.
3. Faz uma lista de todos os jogos sob tua gestão que estão aos altos e baixos.
4. Faz o assessment da lista, apanha o jogo com a maior leitura e interesse.
5. Contacta o Thetan-Jogo e descobre qual destas situações é mais verdadeira para ele:
 - Alguém ou alguma coisa está a tentar desfazer o seu jogo;
 - O Thetan-Jogo está a tentar parar alguém ou alguma coisa ligada ao jogo;
 - O Thetan-Jogo está a tentar afastar o jogo e ele próprio de alguém ou de alguma coisa.
6. Descobre o fraseado para o terminal.

Exemplo:

- Quem ou O Quê está a tentar desfazer o teu Jogo?
 - Quem ou O Quê estás a tentar parar?
 - De Quem ou DO Quê estás a tentar afastar-te? (ou "a tentar afastar o teu jogo?")
7. Usa agora o fraseado encontrado nos processos do boletim sobre "Percurso da Pessoa Suprimida" e percorre-os todos até EP e, se necessário, mais do que uma vez até obteres o EP.
 8. Blow- Can't Blow sempre que necessário.
 9. O EP para **O Jogo que estás a tratar** é alcançado quando – qualquer que seja a razão – uma súbita expansão tem lugar e aparece uma ajuda com algo positivo do lado da influência supressiva.
 10. Repete os passos 4 a 8 até todos os teus jogos correrem sem interferências.

Doro, 15.4.2003

(Referências)

B781229

O RD DA PESSOA SUPRIMIDA

UM NOVO RD MÁGICO

Às vezes os resultados da tech “vulgar” de Cientologia são até para mim extremamente impressionantes. Já estou agora habituado a milagres como coisas usuais, mas a magia não é uma ocorrência tão comum, mesmo hoje em dia, 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 sarilhos 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 de a magia acontecer; quer dizer, neste RD, nós pegamos no pc PTS e auditamos este pc, e aditamo-lo e auditamo-lo no Processo de Problemas até uma carga maior aparecer no *universo do terminal antagónico*, 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 são corridos e totalmente esgotados. Isto acontece, não importa quão fora de comm. Os dois terminais estiveram ou o tempo que decorreu depois da sua ultima 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 que ser omitido por se tratar de Clear ou OT, este RD da Pessoa Suprimida pode ser substituído pela parte dos engramas do PTS RD, mas assim sendo, ainda é percorrido até ao completo EP do RD da Pessoa Suprimida.

Funciona assim. O pc devido a algum acto ou actos 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 e é-lhe assim dado 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 razão 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 quando continua com problemas, ele fura e na verdade acaba com os problemas que *e/e* deu ao terminal antagónico.

Quando isto ocorre, o terminal antes antagónico entrará em comunicação com o pc ou comunica amistosamente com outros sobre o pc. Ele escreverá uma carta para apaziguar 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 antagónica 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 VEZ QUE ISTO NÃO FUNCIONA É QUANDO NÃO PERCORREMOS TODOS OS PROCESSOS POSSÍVEIS DE PROBLEMAS OU OS PERCORREMOS COM TECH FORA TAL COMO COM UM E-METRO 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 esse terminal manejado e depois do PTS RD ter sido feito.

Este procedimento é corrido no terminal antagônico em todas as instâncias, mesmo quando a cena PTS foi aparentemente aliviada num manejo anterior de PTS. Percorram sempre este procedimento de problemas, por mais êxito que tenham tido os manejos anteriores. Este RD é para reparar a relação.

É dado ao pc o factor R que deve informar auditor de qualquer comunicação que ele receba de ou sobre o terminal antagônico. (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 são dados. 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 foi alcançado quando o terminal antagônico procede de forma amistosa com o pc ou procura comunicar com o pc de forma amistosa. Não é apenas uma cessação de hostilidades, mas é mais do que isso. Mesmo se o terminal antagônico não sabe o endereço do pc ele o descobrirá ou passará a palavra e o pc atenderá ou ouvirá falar do terminal antagônico. E será uma mensagem amistosa. Mesmo se o terminal antagônico não sabe o endereço do pc, notícias chegarão ao pc de que o terminal antagônico 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 antagônico até isso ocorrer.

É muito importante não correr o RD de menos. 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-íamos é claro, ter o seu ganho e por auditar até a F/N persistente se desvanecer, mas não aceitaríamos como EP do RD nada que não fosse o terminal antes antagônico falar, sem coacção, de forma amistosa, com o pc ou acerca do pc. Continuamos a correr problemas até o EP ser atingido. Vocês querem ver magia, não querem? E a única maneira como este RD pode falhar é não continuar a correr Processos de Problemas até o EP ser atingido.

EM QUEM O RD PODE SER FEITO

O RD da Pessoa Suprimida pode ser feito em 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 muito 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 que notar que a meta deste RD é não apenas o pc: a meta é o terminal antagônico ao qual o pc está ligado. E o EP é não apenas uma mudança no pc, mas uma mudança no terminal antagônico para uma comunicação positiva e amistosa para com o pc. O auditor e C/S devem notar que o acima citado é a meta e EP deste RD.
2. *TODOS* os Processos de Problemas têm que ser corridos no terminal antagônico 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 que ser perito no E-Metro 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 que ser capaz de ler um E-Metro e tem 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 que ser levado ao seu completo EP que é cog, F/N e VGIs. O C/S deve garantir que os processos são levados ao EP e deve 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: "Termina o RD. Continua até o terminal entrar em contacto com o pc para fazer as pazes". E o certo é que um, dois ou três dias mais tarde, o pc reportará espantado que a irmã, que não lhe falava há 10 anos, lhe acabara de enviar uma carta afectuosa ou que o pai, que o renegara quando entrou para a Cientologia, acabou de telefonar para dizer "Olá" e que tiveram uma grande conversa como nos velhos tempos.

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

Portando aqui o têm, o RD da pessoa Suprimida, um feito mágico espantoso e muito facilmente atingido com boa audição standard. Usem-no bem e a fundo e obterão sucesso esmagador, um por um, em pcs PTSs.

L Ron Hubbard
FUNDADOR

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD· (HUBBARD COMMUNICATIONS OFFICE)
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex

BOLETIM DO HCO DE 30 DE DEZEMBRO DE 1978R
REVISTO 6 JANEIRO 1979

Remimeo
Checksheet de
Grad de CI IV
Checksheet de Classe VI
C/Ses
Auditores Grad de CI IV e acima

(Revisões não estão em Itálicas)

PROCESSOS DE PROBLEMAS DO PERCURSO DA PESSOA SUPRIMIDA

Referências:

HCOB 29 Dez 78 PERCURSO DA PESSOA SUPRIMIDA
PAB 84 15 Maio 56 O PORQUÊ·HCOB 31 Mar 60 O PROBLEMA DE TEMPO PRESENTE·HCOB
20 Ago. 58 PROBLEMA DE TEMPO PRESENTE À PERCORRER DE
PAB 126 15 Dez 57 PROBLEMAS: MANEJAR E PERCORRER

Este boletim contém os processos de problemas a serem percorridos no Percurso da Pessoa Suprimida.

DEFINIÇÃO DE PROBLEMA

A primeira acção e a mais vital para começar o Percurso da Pessoa Suprimida é clarificarem completamente PROBLEMA com o pc como um problema e não como 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 TENHAS ENFRENTADO, A ANATOMIA BÁSICA DESSE PROBLEMA É PROPÓSITO - CONTRA - PROPÓSITO.

A DEFINIÇÃO DE UM PROBLEMA É INTENÇÃO CONTRA INTENÇÃO OU DOIS OU MAIS VERES DO MESMO ASSUNTO, OPOSTOS E EM CONFLITO.

A acção operante 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 comesas 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.

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 que ser resolvido e que tem alguma coisa a ver com ele. Agora estamos a chegar a algum lugar!

PROCESSOS DE PROBLEMAS

Os processos são tomados na ordem em que são dados. Cada fluxo de cada processo é verificado para ver se há leitura antes que seja percorrido usando-se o nome do terminal antagonista ao pc. Cada fluxo tomado é então percorrido até EP completo de cognição, F/N e VGIs.

Uma cópia desta folha de processo é colocada no coldre do pc que está a ser percorrido no Percurso da Pessoa Suprimida e os fluxos de cada processo percorrido são rubricados e datados pelo auditor quando tiverem sido trazidos até EP completo.

FENÓMENOS FINAIS

O PERCURSO DA PESSOA SUPRIMIDA É TRAZIDO ATÉ EP DE UMA ORIGINAÇÃO AMIGÁVEL E ESPONTÂNEA PARA O PC OU SOBRE ELE PELO TERMINAL ANTAGONISTA.

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

(Referência: HCOB 5 Ago. 78 LEITURAS INSTANTÂNEAS

HCOB 3 Dez 78 FLUXOS SEM LEITURA)

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 directamente 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.

ESTE PERCURSO SÓ NÃO FUNCIONA QUANDO NÃO PERCORRESTE COMPLETAMENTE TODOS OS PROCESSOS DE PROBLEMAS POSSÍVEIS.

Os Processos sobre Problemas

Importante: *Não percorras estes processos em ti mesmo como Mestre de Jogos. Audita-os no Thetan-Jogo.*

I. Ref. CRIAÇÃO DA CAPACIDADE HUMANA R2-34

- F1: Podes recordar um problema sobre (terminal) que afectou o teu jogo?
O que te parecia então?
O que te parece agora?
Podes recordar um outro problema sobre (terminal) que afectou o teu jogo?
(Continua, usando os comandos acima) até EP _____
- F2: Podes recordar um problema que (terminal) tenha tido com o teu jogo que o afectou?
O que lhe parecia então?
O que lhe parece agora?
Podes recordar um outro problema que (terminal) tenha tido com o teu jogo que o afectou?
(Continua, usando os comandos acima) até EP _____
- F3: Podes recordar um problema que outros tenham tido com (terminal) que afectou os jogos deles?
O que lhes parecia então?
O que lhes parece agora?
Podes recordar um outro problema que outros tenham tido com (terminal) que afectou os jogos deles?
(Continua, usando os comandos acima) até EP _____
- F3A: Podes recordar um problema que (terminal) tenha tido com jogos de outros que o afectou?
O que lhe parecia então?
O que lhe parece agora?
Podes recordar um outro problema que (terminal) tenha tido com jogos de outros que o afectou?
(Continua, usando os comandos acima) até EP _____
- F0: Podes recordar um problema que tenhas tido com o teu jogo por causa de (terminal)?
O que te parecia então?
O que te parece agora?
Podes recordar um outro problema que tenhas tido com o teu jogo por causa de (terminal)?
(Continua, usando os comandos acima) até EP _____

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

- F1: Conta-me o teu problema com (terminal).
Que parte desse problema podes confrontar? até EP _____
- F2: Conta-me o problema de (terminal) contigo.
Que parte desse problema poderia ele confrontar? até EP _____

- F3: Conta-me o problema de outros com (terminal).
Que parte desse problema poderia ele confrontar? até EP _____
- F3A: Conta-me o problema de (terminal) com outros.
Que parte desse problema poderiam eles confrontar? até EP _____
- F0: Conta-me teu problema com o teu jogo por causa de (terminal).
Que parte desse problema poderias confrontar? até EP _____

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

- F1: Que problema acerca de (terminal) poderias confrontar? até EP _____
- F2: Que problema acerca de ti 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 com o teu jogo ligado a (terminal) poderias confrontar? até EP _____

IV. Ref.: HCOB 6 Jul. 61 ROTINA 1A

Para ser percorrido como um parênteses

(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 que 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 dos jogos de outros (terminal) deveria confrontar?
8. Que problema acerca dos jogos 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 que confrontar? até EP _____

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

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

- F1: Que duas coisas acerca de (terminal) podes confrontar? até EP _____
- F2: Que duas coisas acerca de ti pode (terminal) confrontar? até EP _____
- F3: Que duas coisas acerca de (terminal) podem outros confrontar? até EP _____
- F3A: Que duas coisas sobre outros pode (terminal) confrontar? até EP _____

F0: Que duas coisas acerca de ti próprio, que diga respeito a (terminal) podes confrontar? até EP _____

VI. Ref.: HCOB 31 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 jogos de outros.
Que tal lhe parece agora?
Repetitivo alternado até EP _____

F0: Conta-me o teu problema com o teu próprio jogo por causa de (terminal).
Que te parece agora?
Repetitivo alternado até EP _____

VII. Ref.: HCOB DE 19 Nov. 65 PROCESSOS DE PROBLEMAS

F1: Que problema tiveste com (terminal)?
Que soluções tiveste para esse problema?
(Consegue-se que o GT exponha o seu problema e depois percorre-se TA para fora de 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 ele para esse problema? até EP _____

F3: Que problema outros tiveram com (terminal)?
Que soluções tiveram eles para esse problema? até EP _____

F3A: Que problema (terminal) teve com os jogos de outros?
Que soluções teve ele para esse problema? até EP _____

F0: Que problema tiveste com o teu próprio jogo por causa de (terminal)?
Que soluções tiveste para esse problema? até EP _____

VIII. Ref.: HCOB DE 19 Jan. 61 PROCESSOS DE HAS ADICIONAIS

F1: Consegue a ideia de solucionar um problema com (terminal).
Consegue a ideia de não solucionar um problema com (terminal). até EP _____

F2: Consegue a ideia de (terminal) solucionar um problema com o teu jogo.
Consegue a ideia de (terminal) não solucionar um problema com o teu jogo. até EP _____

F3: Consegue a ideia de outros solucionarem um problema com (terminal).
Consegue a ideia de outros não solucionarem um problema com (terminal). até EP _____

F3A: Consegue a ideia de (terminal) solucionar um problema com os jogos de outros.
Consegue a ideia de (terminal) não solucionar um problema com os jogos de outros. até EP _____

F0: Consegue a ideia de solucionar um problema com o teu próprio jogo acerca de (terminal).
 Consegue a ideia de não solucionar um problema com o teu próprio jogo acerca de (terminal). até EP _____

IX. Ref.: CRIAÇÃO DA CAPACIDADE HUMANA R2-71

F1: Dá-me algumas respostas a respeito de (terminal). até EP _____

F2: Dá-me algumas respostas de (terminal) a respeito do teu jogo. até EP _____

F3: Dá-me algumas respostas de outros a respeito de (terminal). até EP _____

F3A: Dá-me algumas respostas de (terminal) a respeito dos jogos outros. até EP _____

F0: Dá-me algumas respostas do teu jogo a respeito de (terminal). até EP _____

X. Ref.: HCOB DE 3 Mai. 59 SOLUÇÃO PARA SOLUÇÕES

F1: Que solução poderias fazer persistir acerca de (terminal)? até EP _____

F2: Que solução poderia (terminal) fazer persistir sobre o teu jogo? até EP _____

F3: Que solução poderiam os outros fazer persistir acerca de (terminal)? até EP _____

F3A: Que solução poderia (terminal) fazer persistir sobre os jogos de outros? até EP _____

F0: Que solução para o teu próprio jogo, ligada a (terminal), poderias fazer persistir? até EP _____

XI. Ref.: HCOB DE 14 SET 61 COMANDOS DE NOVOS RUDIMENTOS

F1: Descobre se o GT 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 do GT 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 os jogos de outros que tenha leitura. Se assim for, percorre:
 Diz-me o que é desconhecido para (terminal) acerca desse problema com os jogos de 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 _____

XII. 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 acerca do 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 dos jogos de outros. até EP _____
- F0: Diz-me alguma coisa que não saibas acerca do teu próprio jogo por causa de (terminal). até EP _____

**XIII. Ref.: HCOB DE 24 Fev. 59 BOLETIM TÉCNICO
HCOB DE 3 Jul. 59 INFORMAÇÕES GERAIS**

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

- F1: Pensa em algo que (terminal) tenha feito ao teu jogo.
Pensa em algo de que (terminal) tenha escondido/retido do teu jogo. até EP _____
- F2: Pensa em algo que tenhas feito a (terminal).
Pensa em algo de que tenhas escondido/retido de (terminal). até EP _____
- F3: Pensa em algo que outros tenham feito a (terminal).
Pensa em algo de que outros tenham escondido/retido de (terminal). até EP _____
- F3A: Pensa em algo que (terminal) tenha feito aos jogos de outros.
Pensa em algo de que (terminal) tenha escondido/retido dos jogos de outros. até EP _____
- F0: Pensa em algo que tenhas feito ao teu próprio jogo por causa de (terminal).
Pensa em algo de que tenhas escondido/retido do teu próprio jogo por causa de (terminal). até EP _____

XIV. 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 os jogos de outros.
Por que parte desse problema poderia ele ser responsável?
Repetitivo alternado até EP _____
- F0: Conta-me o teu problema com o teu próprio jogo por causa de (terminal).
Por que parte desse problema poderias ser responsável?
Repetitivo alternado até EP _____

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

- F1: Por que movimento no 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 nos jogos de outros foi (terminal) responsável? até EP _____
- F0: Por que movimento no teu próprio jogo em relação a (terminal) foste responsável? até EP _____

XVI. 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 os jogos de outros.
Por que parte desse problema foi ele responsável? até EP _____
- F0: Conta-me o teu problema com o teu próprio jogo por causa de (terminal).
Por que parte desse problema foste responsável? até EP _____

XVII. 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 os jogos de outros? até EP _____
- F0: Que tipo de problemas poderias ter com o teu próprio jogo por causa de (terminal)? até EP _____

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

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

XIX. 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 para (terminal) para o qual o teu jogo seria a solução. até EP _____
- F3: Conta-me um problema para outros para o qual (terminal) seria a solução. até EP _____
- F3A: Conta-me um problema para (terminal) para o qual os jogos de outros seriam a solução. até EP _____
- F0: Conta-me um problema relativo a (terminal) para o qual o teu próprio jogo seria a solução. até EP _____

XX. 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 tomá-lo em consideração?
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 tomá-lo em consideração?
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 os jogos de outros?
Pode (terminal) ser esse problema?
Podes ver outros a tomá-lo em consideração?
Dá-me um outro problema que (terminal) poderia ser para os jogos de outros.
Pode (terminal) ser esse problema?

e assim por diante até EP _____
- F3A: Que tipo de problema poderiam os jogos de outros ser para (terminal)?
Podem os outros ser esse problema?
Podes ver (terminal) a tomá-lo em consideração?
Dá-me outro problema que os jogos de outros poderiam ser para(terminal).
Podem outros ser esse problema?

e assim por diante até EP _____
- F0: Que tipo de problema poderias ser para o teu próprio jogo por causa de (terminal)?
Poderias ser esse problema?
Podes ver a ti próprio a tomá-lo em consideração?
Dá-me outro problema que poderias ser para o teu próprio jogo por causa de (terminal).
Poderias ser esse problema?

e assim por diante até EP _____

XXI. 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 tomá-la em consideração?
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 tomá-la em consideração?
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 os jogos de outros?
Pode (terminal) ser essa solução?
Podes ver outros a tomá-la em consideração?
Dá-me outra solução que (terminal) poderia ser para os jogos de outros.
Poderia (terminal) ser essa solução?

e assim por diante até EP _____
- F3A: Que tipo de solução poderiam os jogos de outros ser para (terminal)?
Podem os outros ser essa solução?
Podes ver (terminal) a tomá-la em consideração?
Dá-me outra solução que os jogos de 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 próprio jogo por causa de (terminal)?
Podes ser essa solução?
Podes ver a ti próprio a tomá-la em consideração?
Dá-me outra solução que poderias ser para o teu próprio jogo por causa de (terminal).
Podes ser essa solução?

e assim por diante até EP _____

XXII. Ref.: CRIAÇÃO DA CAPACIDADE HUMANA R1-11

- F1: Que tipo de problema pode (terminal) ser para o teu jogo em havingness?
Que tipo de problema pode (terminal) ser para o teu jogo em não-havingness?

até EP _____
- F2: Que tipo de problema pode o teu jogo ser para (terminal) em havingness?
Que tipo de problema pode o teu jogo ser para (terminal) em não-havingness?

até EP _____
- F3: Que tipo de problema pode (terminal) ser para os jogos de outros em havingness?
Que tipo de problema pode (terminal) ser para os jogos de outros em não-havingness?

até EP _____

- F3A: Que tipo de problema podem os jogos de outros ser para (terminal) em havingness?
Que tipo de problema podem os jogos de outros ser para (terminal) em não-havingness? até EP _____
- F0: Que tipo de problema a respeito de (terminal) podes ser para o teu próprio jogo em havingness?
Que tipo de problema com respeito a (terminal) podes ser para o teu próprio jogo em não-havingness? até EP _____

XXIII. Repete o mesmo processo usando Soluções, conforme se segue:

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

XXIV. Ref.: CRIAÇÃO DA CAPACIDADE HUMANA R2-20 (Não aplicável)

XXV. 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)?
Que comunicação deixaram eles incompleta acerca desse problema? até EP _____
- F3A: (Terminal) tem um problema com os jogos de outros?
Que comunicação deixou ele incompleta acerca desse problema? até EP _____
- F0: Tens um problema com o teu próprio jogo por causa de (terminal)?
Que comunicação deixaste incompleta contigo próprio acerca desse problema? até EP _____

XXVI. Ref.: HCOB DE 21 Jul. 59 PROCESSOS DE HGC PERMITIDOS

- F1: De onde poderia (terminal) comunicar contigo? 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 próprio jogo a respeito de (terminal)? até EP _____

PARTE DOIS – EXCALIBUR PARA JOGOS

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 afectação do Q1: 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 auto determinada da fonte.

Tal como na Dianética clássica, o lock 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

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 randomness
 - 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 respectivos (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, 6.5.2002

OT 36 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 thetan 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 as-isa 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 objectivo 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).

11 de Junho de 2002

FR

OT 36 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.

7 de Junho de 2002

FR

OT 36

O Primeiro Mal-Entendido

No início e agora existe o mal-entendido básico do thetan que é também a primeira situação não resolvida: o thetan 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 actuavam 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 actividade 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 percebem 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 asisadas sem a ajuda de outros.

O único problema é que, não tendo resolvido o primeiro mal-entendido, o thetan 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 acção 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 factor não programado que não é partilhado por esta totalidade de Theta.

FR

7 Agosto 02

OT 36

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 Introspecção de Jogos” (baseado no RD de Introspecção”).

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.

Ketern

16 de Junho de 2003

OT 36 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 thetan 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 thetan;
- c) Do corpo;
- d) Do CVP (thetan 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 thetan 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 thetan.

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) TR0 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 pré-claro 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 electrónico 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 thetans emitem duas correntes de energia, como duas mãos, e tapam os dois lados da cabeça da vítima. Isso sacode ligeiramente o thetan, 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 protector dos corpos MEST?

Sentes antipatia ao veres homens e mulheres juntos?

Tens Inveja?

A COBERTURA: *Este incidente consiste a lançar-se enquanto thetan sobre um outro thetan 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 thetan projecta dois corpos MEST um sobre o outro no acto sexual para fazer experiências das suas emoções. Esta avidez sexual provem do **CORTADOR EM DOIS** . É muito, muito violento e muito reestimulante quando se audita.*

7 Tens práticas sexuais 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 semi-paralisia?

CORTADOR EM DOIS *Um dos processos que utilizavam os thetans contra os corpos MEST era um canhão metade claro metade escuro que projectava 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 acções da justiça e de outras forças legais? _____

Tiveste depressões psicóticas?

(magro (a) e nervoso (a))

(rosto balofo 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 pré-claro 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 pré-claro 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 pré-claro é chamado a comparecer diante do conselho, repreendido e enviado a algures. O lado curioso destes incidentes, aos olhos do pré-claro, 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 electrónicos . 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 electrónica 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 pré-claro 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 objectivo da coisa é dar-lhe a impressão 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, somente 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 pré-claro. O incidente contem uma tal força que este, logo que se ponha em contacto estreito com ele, percorre-o 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 radioactiva 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 pré-claro 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 pré-claro 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 repentino impacto. O pré-claro 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 thetan é tirado duma cilada para thetans e metido num campo de forças que o obriga a lutar de novo contra as suas próprias unidades de atenção. O objectivo 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 thetan era deslocado para cima e para baixo e duma 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 thetan 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 thetan 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 thetan doce e gentilmente da direita à esquerda .

20 Costumas ter reacções violentas? _____

O BOXEUR Ele era batido em todos os ângulos por um instrumento que se assemelhava a luvas de boxe . Constrangiam-no 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 encurralado .

22 Tens tendência para decorares quando estudas? _____

A EDUCAÇÃO : depois disto , submetem o thetan 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 reacção violenta à religião? _____

A RATOEIRA de MOSCAS: Era feita no interior de goma elástica . O thetan 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 equipe 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 thetan 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 oprimido por um esgotamento indescritível.

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 perspectiva 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, projecto, 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.

FR

(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 eléctrica 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 abrandar) 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.

FR

(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 Optimização se pôr a Body Org, os Lambdas e os Fis em PT.

Mas esta identidade é algo diferente. É um thetan tão anaten que dificilmente consegue ser percebido. Neste ponto da ponte ele não tem massa e tem de ser manejado tal qual qualquer outro Grande Thetan.

Quando se acorda um pouco pode-se esperar todo o tipo de misemotions. Isto porque o ser foi suprimido, by-passed, está cheio de indicações erradas e, de uma forma geral, está anulado.

Ele é o thetan original do corpo, aquele que se envolveu na missão de fazer com que o corpo e a espécie sobrevivessem.

Cada corpo tem um thetan assim mas, os corpos humanos (e provavelmente alguns outros) são tão engraçados que atraíram outro tipo de seres: nós!

O thetan do corpo (ou alma animal, mente animal ou o que lhe queiram chamar) considerou isto como escravidão e está furo com o thetan 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 actividades 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 cedência mútua, o auditor alcança uma maior certeza de “não ser o corpo” e fica mais exterior a ele.

23 de Setembro de 2003

FR