



THE GAMES LEVELS



OT 37
Phoenix for Games

Conteúdo

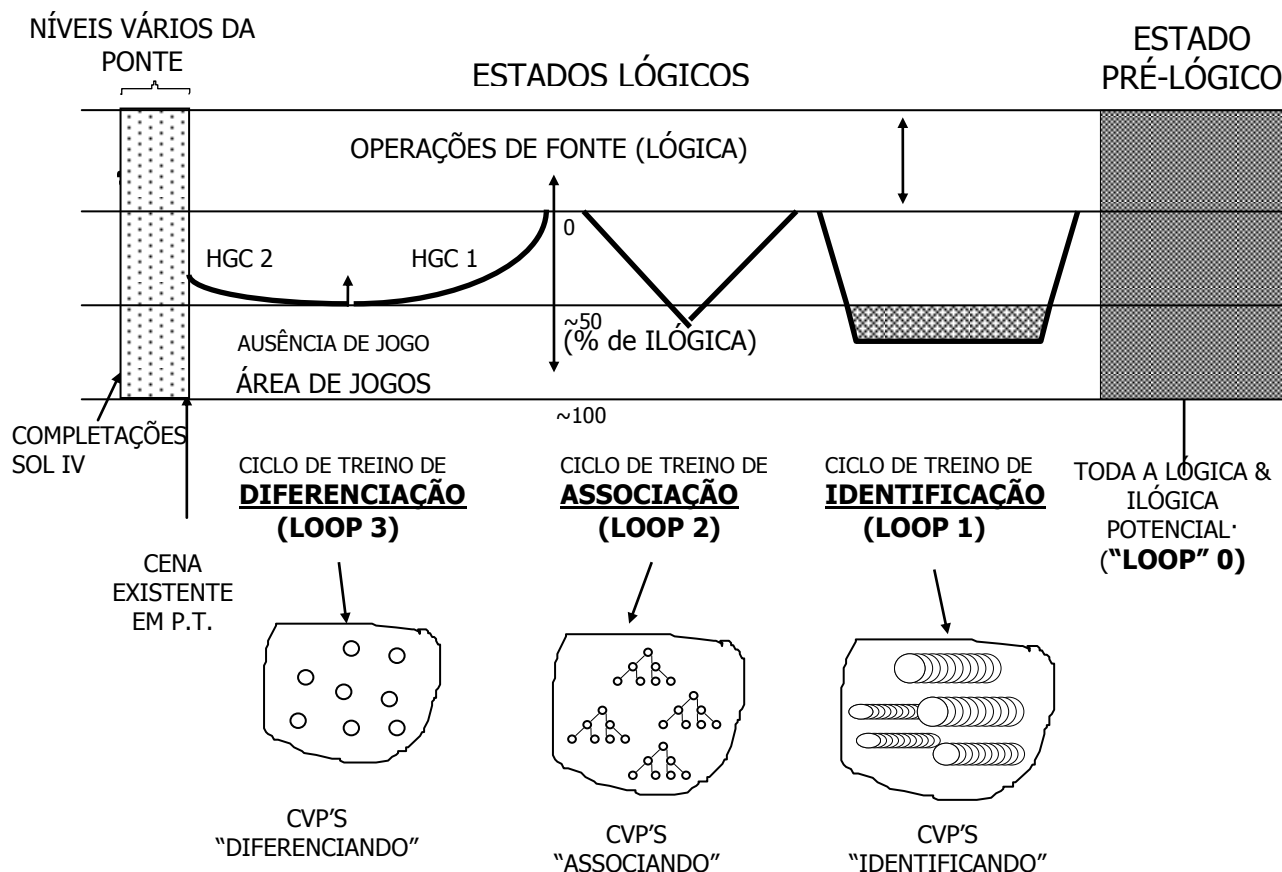
ULR 20 "LOOPS & 0ns LOOP " VAST	3
ULR 21 LOOP C/S #1	5
ULR 22 LOOP C/S #2	7
OT 37 Espaço e Jogos	9
Fénix para Jogos.....	10
C/S 1 Fénix para Jogos.....	11

ULR 20 "LOOPS & 0ns LOOP" VAST¹

1 Junho 88

Para se aplicar de forma viável o nosso Treino de Fonte temos de saber o que já foi aplicado e qual o resultado.

História do Treino de Fonte



Aqui só se mostram os jogadores. Os MOCOs adicionariam complexidade a qualquer destes padrões.

A 1ª aplicação a partir de um Estado Pré-lógico de Potencialmente TODO Lógico & Ilógico (uma espécie de "Estado Nativo" de Θ), foi um CICLO DE JOGO DE IDENTIFICAÇÃO. Pelo diagrama vê-se que desceu muito rapidamente mesmo abaixo do nível de Ausência de Jogo, permaneceu aí numa duração e persistência, e depois foi manejado técnica e administrativamente de novo até fonte. Teve um resultado não óptimo. Faz lembrar os clusters do OT III e os postulados e implantes "Somos Todos Um". Teve 4 "Dinâmicas".

A 2ª Aplicação a partir de um Estado de Operação de Fonte (acima de Jogos), foi um CICLO DE JOGO DE ASSOCIAÇÃO. Também desceu a espiral mas a um ritmo menos acentuado. No fim também mergulhou abaixo do nível de Ausência de Jogo e deixou de ser "divertido". Foi reabilitado outra vez ao nível de SOL (Nível de Operação de Fonte) com a Técnica e Administração apropriadas.

¹ Viable Applications of Source Training. (Aplicações Viáveis do Treino de Fonte)

Tinha 8 Dinâmicas e faz lembrar as Plugs de Excalibur e as ligações entre “famílias” de Θns pelas criações mútuas dos CPVs.

A 3ª Aplicação do Treino de Fonte (chamada Loop 3) é aquela com que estamos familiarizados através da Ponte, do Curso das Séries de Jogos, dos Níveis do Curso de Fundamentos dos Jogos com os HGCs 1 & 2 e o ponto inferior de “Ausência de Jogos”. Mas foi recuperado a partir desse nível com o HGC 2 com a junção (“Vector de Melhoria”) de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) a fim de o trazer de novo a SOL. Estamos agora a concluir esse ciclo nas Ron's Orgs e aplicando os resultados a todas as dinâmicas. Aqueles que estão neste nível (VAST) sabem que precisamos agora de mais 4 dinâmicas (13 - Jogos, 14 - Operações de Fonte (Absolutos), 15 - Lógica, 16 - Aplicação) para otimizarmos ainda mais e melhorarmos os Jogos (que são meramente aplicações da lógica a fim de criar ilógica para sua própria avaliação e análise, resolução e revisão. (Por outras palavras, como é que se poderia ter qualquer aplicação de lógica total (doingness, divertimento) a não ser que haja ilógica? LRH disse: “*Todos os jogos são aberrativo (i.e. ilógicos), mas alguns são divertidos.*” (o Jogador desfruta sua aplicação da lógica ao resolvê-los.)

Estes “Loops” parecem uma onda quadrada ($\frac{1}{2}$ dela), uma onda triangular ($\frac{1}{2}$), e uma onda sinusoidal ($\frac{1}{2}$). Podem assim dizer que nós, como Fontes, estamos a “*afinar o Padrão dos Jogos em direcção a um divertimento óptimo*”.

Também podemos ver que, descer a espiral até “Ausência de Jogos” é meter-se demasiado em ilógica para que possa haver divertimento. Tanto a havingness como a exteriorização estão “no fundo” nesse ponto.

Não ajudou de nenhuma maneira que Xenu e os Implantadores introduzissem o tipo de antigas actividades do Loop 1 & 2 (identificação e associação) para baralharem os jogadores lógicos com clusters e Plugs do Excalibur Plugs, mas isso foi agora avaliado e resolvido na parte superior da Ponte.

Agora que têm uma visão global das aplicações, os próximos jogos e a ponderosa resolução deste ciclo do “Loop 3”, devem ser muito mais simples _ e mais divertido!

Nota: As informações para esta emissão foram obtidas de OTs que embateram em restos dos Ciclos dos Loops 1 & 2, a investigação subjacente aos Θns Postulados & Fontes em Penhor (Sources in Pawn) e um exame cuidadoso das Pré-Lógicas de LRH, especialmente a nº. 3:

Q3: “*A Identificação da Fonte daquilo que coloca matéria e energia e origina espaço e tempo não é necessária, nesta altura, para a resolução deste problema*”.

Bom, achei que, de um nível de VAST, era NECESSÁRIA e que a ALTURA para isso tinha chegado.

Nota 2: À medida que estudam esta emissão, podem sentir “*blow-offs*” a ocorrerem, dos MOCOs do Loop 1 & 2 que se “*esqueceram*” de manejar.

Dêem-lhes simplesmente o “MOC ou libertem-se” e os Direitos de um Θn.

Nota 3: Haverá Programas e C/Ss para os Jogadores que chegam a este ponto e ainda têm coisas incompletas nos Loop 1 & 2 – ou que transportaram grupos inteiros de Jogadores ASSOCIADOS ou IDENTIFICADOS e seus MOCOs desses Loops para o Loop 3 – ou que foram atingidos por grupos semelhantes feitos ou transportados por Xenu e pela Org. Implantadora.

B. R.
Sr. C/S Ron's

ULR 21
LOOP C/S #1

31 Maio 88 actualizado em 4 Junho 88

- 1.) Contacta qualquer θ_n jogador do tipo supressivo que pode estar a causar somáticos ao corpo ou a dar uma sensação de Montanha Russa com TR0 ou " *θ_n Atenção?*" Se tiveres uma ideia tua sobre como ou o que é que os "*Loop θ_n s*" estão a suprimir, escreve-a como uma espécie de "*Fraseado de Stack*".
- 2.) "*Olá!*" Tom 40 para a primeira parte da organização. (Ou "*Acorda!*")
- 3.) Para cada indivíduo:
 - A. "*Que DADO estás a ser?*" (Faz isto até obteres a resposta com LFBD ou nenhuma mais resposta)

(Dado = qualquer coisa que não é pura Fonte)
 - B. Percorre V/I na resposta com LFBD ou última resposta.
 1. "*Qual o valor de (dado)?*"
 2. "*Fala-me sobre isso*".
 3. "*Qual a importância de (dado)?*"
 4. "*Fala-me sobre isso*".

Se o dado fôr dele, irá até F/N VGIs. Se não, vai descer de tom e, portanto, dá uma indicação Tom 40 de: "*Isso é um item errado para ti!*" ou "*Esse não é o teu item!*" até F/N VGIs.
 - C. "*Que policy está a seguir?*" (Repetitivo até F/N ou sem mais respostas.)
 - D. Percorre: V/I na última resposta de "*policy*" que o θ_n Loop está a ser. (O mesmo que em B)
- 4.) Agora, o θ_n Jogador (θ_n Loop) vai querer fazer blow e tornar-se de novo num jogador, ou está a ser SEGURO. Se não conseguir fazer blow com o "Quem?" e com os "Direitos de um θ_n ", pergunta-lhe: "Quem te está constantemente a suprimir?" ou "Quem te está a segurar?" ou "Quem te está a mandar estares aí para sempre?" ou "Que dado sénior te está a comandar ou a segurar?" (Um destes vai funcionar melhor para um OT ou Pré-OT em particular.)
- 5.) Factor-R: (Dado ao θ_n Loop que se acabou de tratar quando ele dá o dado ou θ_n que o está a segurar): "Obrigado. Vou tratar dele para que tu possas voltar a ter os teus Direitos de um θ_n ". Depois segue a linha até ao próximo Loop θ_n (θ_n Jogador) que está a ser o "Dado Sénior." Faz os passos 2 - 4 nele.

- 6.) Quando chegares ao topo do "organograma" volta a descer, assegura-te de que todos se libertaram e voltaram a ter os seus Direitos de um θn . Usa quaisquer passos do B/CB necessários. Verifica se há influências inferiores na Body Org perguntando aos MOCOs do Corpo: "Foi-lhes ordenado serem um dado?" "O que era?" "Falem-me disso." (Obtenham o seu relatório) + (Dêem-lhe o "MOC ou Liberta-te") e (Direitos de um θn)

Nota: Assegura-te de incluíres os MOCOs Espaço na Body Org pois este é o local mais provável para os dados serem mantidos, permanecendo escondidos e influenciando todos os outros MOCOs.

- 7.) Faz uma parte de uma "org" por sessão. Liberta-a do topo para baixo depois de teres subido com o primeiro Dado. Normalmente são só pequenas "orgs". (Pode haver apenas um θn Dado do Loop 2 e um θn policy do Loop 1 para uma "org". Para além de, é claro, a sua influência no corpo.)
- 8.) Este é um C/S de Review e só aos auditores que demonstraram bons resultados em outros deve ser permitido tentá-lo em SOLO. Estão a auditor JOGADORES que nem sequer têm casos do Loop 3 Cases e que assim podem ser muito poderosos. Num OT a fazer Montanha Russa e com Somáticos, podem produzir dores fortes durante a sessão. Supervisa assim de perto e, se tiveres a mais pequena dúvida sobre a capacidade do Auditor Solo, faz-lhe uma Sessão de Review ou uma série de Sessões. (Razão: Os somáticos podem quebrar os TR's e causarem um Q & A e fracasso em acabar o ciclo. Os somáticos resultantes nunca poderiam ser diagnosticados ou resolvidos por um "médico". A única maneira de o fazer é completar o C/S.)

Nota: Compreende que, se o Processo V/I chegar realmente a F/N nestes Dados e Policies Supressivos, então o θn Jogador (θn Loop) com que estás a lidar é um SP ou foi treinado para o ser. Se for o Item Errado para ele, pode ser simplesmente PTS. (Normalmente o "*holder*" é um SP, ou a cópia de um, do Loop 1.)

Nota: Este processo pode produzir algumas mudanças físicas notáveis e resolver somáticos crónicos ou recorrentes e dar ao OT ou Pré-OT novas percepções. Percorre este C/S #1 até não haver mais Montanha Russa e o OT estar estável. As perguntas "*Dado Supressivo?*" e "*Policy Supressiva?*" darão F/N quando se verifica o EP. Para além disso, o OT ou Pré-OT terão a CERTEZA da sua estabilidade. Ele pode agora aumentar e manter os seus ganhos.

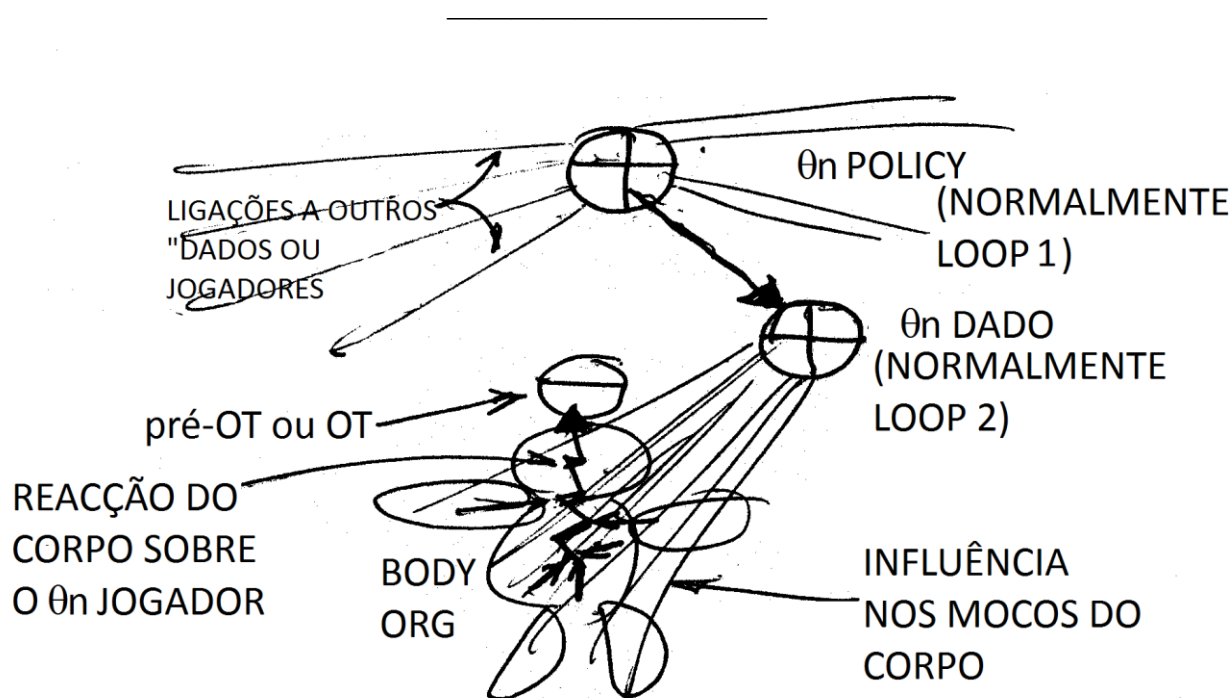
B. R.

Sr. C/S Ron's

ULR 22 LOOP C/S #2

4 Junho 1988

O C/S dado na emissão anterior resolve os dados e policies "*anti-pan determinados*" do Loop 1 e 2. É semelhante ao Excalibur na medida em que é determinado por outros, mas numa harmónica superior pan-determinada. Estas "*Plugs de dados*" só têm normalmente 3 partes: O Dado conectado, o "*holder policy*", e uma influência destes sobre os MOCOs do corpo. (que estão a dar os somáticos)



O "*θn Fonte a ser um Dado*" está Associado (ligado ou mantido) e é normalmente de um grupo "*abandonado*" no Loop 2.

O "*θn Fonte a ser uma Policy*" está normalmente orientado para a Identificação equivalente ao Loop1. Pode até ser uma cópia de um *θn Jogador* do Loop 3, i.e. um SP ou pessoa Mal Intencionada na história da pista do OT ou em P.T. ou um "*bom rapaz*" atraído.

Quando todos estes Loop θns do "*tipo Excal*" "*Pan-determinados por outros*" estão libertos, o passo seguinte é manejar qualquer um que o próprio OT lá pôs ou lá deixou.

Loop C/S #2

- 1.) "*Que DADO ligado é que eu criei?*" (Encontra-o)
- 2.) V/I no Dado.
- 3.) B/CB para o libertar.
- 4.) Depois "*Que policy ligada é que eu criei?*" (Encontra-a)
- 5.) V/I na policy
- 6.) B/CB para a libertar.

7.) Depois faz o 1-6 em "*desconectada*".

8.) Depois faz o 1-6 em "*não-conectada*".

(Cada um dos CDN 1-6 é percorrido até F/N nas Perguntas #1 e #4.)

Isto é semelhante ao Nível de Fénix numa harmonica mais elevada Pan Determinada visto ser feito pelo próprio Θn jogador. Note que ele não criou o Θn Fonte que está a ser o Dado ou Policy, mas fez com que esse Thetan se transformasse no dado ou policy que ele criou nos Loops 1 & 2.

Após esta série de processos, ou após um ciclo de #1-6, se necessário, pode indicar-se à Body Org que os dados e policies encontrados são "itens errados" se estiverem presentes somáticos.

Nota: Quando se percorre V/I no dado ou policy, se chegar a F/N VGIs, trata-se de um dado ou policy CRIADO PELO PRÓPRIO JOGADOR. Mas se baixar de tom ou entrar numa F/N de Quebra de ARC no processo V/I, então obteve-a de outro Jogador. Quando isto sucede ou tão cedo quanto fôr notado que os indicadores estão a ser BIs em vez de GIs, TEM DE SE INDICAR à policy ou dado como sendo um "*ITEM ERRADO* " ou "*NÃO É TEU* " ou ambos. A F/N VGIs vai então aparecer.

A teoria é que o processo V/I "*TESTA*" os itens. Se for percorrido no próprio item do jogador, ele vai estar GI (feliz) visto estar a voltar a um estado de lógica melhorada exactamente do mesmo modo como desceu na sua própria espiral.

Se, no entanto, obteve o dado de um outro, não vai fazer sentido para ele mas sim atirar a sua atenção para o universo de outro e põe-no fora de sessão e numa Quebra de ARC por "*não haver audição em si próprio*". A indicação de "*item errado* " quebra a ligação ou "*distracção*", e trá-lo de volta à sessão e à cog. De que ele tinha uma má paternidade sobre o dado ou policy. Isto dá-lhe um novo saber e um espaço limpo e F/N VGIs sobre o assunto.

Nota: Este C/S pode também ser percorrido em "*um outro*" e "*outros*" se necessário.

B. R.

Sr. C/S Ron's

OT 37

Espaço e Jogos

Sair de jogos pode causar uma grande quebra de havingness!

Por vezes esta quebra é causada por “sair” e voltar a entrar desta vez com uma consciência exterior.

Um thetan identifica-se totalmente com espaço. Onde não existe espaço, ele não tem possibilidade de se identificar com nada. Fora de jogos um thetan não tem espaço, não tem necessidade de identificação (de função) e é muito feliz assim.

A Beingness de um thetan num jogo depende totalmente de espaço. Ele considera o seu espaço como sendo o seu “tamanho”. O espaço funciona num thetan como uma droga e quando tem falta dele, manifesta “sintomas de abstinência”.

A sensação de espaço está dependente de pontos de ancoragem. Estes pontos definem o espaço num jogo.

Assim, a Beingness de um thetan depende totalmente da dimensão do jogo que está a jogar e essa dimensão é definida pelo afastamento e quantidade dos seus pontos de ancoragem.

Mas os melhores pontos de ancoragem são outros seres com os quais existe afinidade pois eles adicionam o seu próprio espaço ao do thetan.

Os thetans envolvidos em jogos tentam assim aumentar tanto quanto possível o espaço do jogo. Isto conduz, no fundo da escala, a guerras e, no topo, às interações em rede.

Ketern

27 de Junho de 2003

Fénix para Jogos

Os thetans-jogo responsáveis pelo campo de jogos, os thetans loop de informação e os thetans loop de policy, deveriam estar no organograma na sua posição correcta como chefes das divisões 1, 2 e 6. Os GMs deveriam estar a chefiar as divisões 3, 4 e 5.

Entrando no Fénix, estamos em busca de todo o tipo de jogos, de toda a espécie, que:

- a) Não estão a decorrer como realmente deviam,
- b) Que estão emperrados,
- c) Dos quais se desistiu,
- d) Que foram destruídos através da interferência,
- e) Que estão concluídos mas que não foram desmanchados ou limpos.

É um pouco como se estivessem numa sala cheia de mobília que devia ser deitada fora, e querem lá pôr mobília nova mas não o conseguem porque não há espaço.

Por outro lado não deitam a mobília velha fora porque pensam que ainda é necessária.

É um pouco como os MOCOs no Fénix 9, 10 e 11. São como que pedaços e peças de jogos que podem ser vistos no contexto de jogos mais amplos.

O denominador comum é representado pelo Fraseado.

O C/S:

- 1) Lista de Atensões e Intenções ligadas a Jogos:
- 2) Encontra o fraseado.
- 3) 10 rudimentos, Blow / Can't Blow.
- 4) Nos passos de B/CB descobre o Jogo, observa-o sob todas as facetas e descobre com a ajuda de que dados o jogo está a ser governado. Estes dados são Thetans Loop que foram criados pela Fonte com o único objectivo de serem um dado. Estes thetans loop de informação estão sob um ou mais thetans loop de policy.
- 5) Assim, quando tratares do fraseado dos thetans Loop de policy, faz blow dos dados e dos thetans Loop de policy com V/I. Depois faz Blow dos MOCOs de Espaço do campo de jogos e informa todos os jogadores possivelmente envolvidos de que o jogo acabou e dá-lhes o comando MOCO e todos os direitos dos thetans.
- 6) Depois faz Blow do Thetan do Jogo e recolhe de novo o teu theta e, em tudo o resto faz os passos standard de B/CB até ao EP.
- 7) Parece haver apenas alguns jogos em cada item que surge, talvez apenas um. Parece não haver necessidade de ligados, desligados e não ligados neste nível.

DR 21 Abril 2004

C/S 1ⁱ

Fénix para Jogos

A. LISTA DE A/I.

1. Ao E-Metro, em sessão formal, faz a lista e respectivo assessment das ATENÇÕES² & INTENÇÕES³ que tens ligados a jogos.⁴ (Como assunto geral) Inclui os factores negativos, isto é, as contra-atenções (coisas que a atenção evita ou de que foge) e contra-intenções.

Nota: Inclui na tua lista todas as A/I ligadas a Jogos que:

Não estão a decorrer como realmente deviam,
Que estão emperrados,
Dos quais desististe,
Que foram destruídos através da interferência,
Que estão concluídos mas que não desmanchaste, não arrumaste nem limpaste.

2. Coloca-os por ordem de leitura e interesse.
3. Põe todas as **ATENÇÕES & INTENÇÕES** na mesma lista e anota as leituras: sF, F, LF, BD até que parem. Termina quando sentires que está completa (para já) – devia haver uma boa F/N. (Sensibilidade acertada a 1/3 ou ½ do mostrador no aperto das latas).
4. Como C/S Solo, soma as leituras de cada área A/I (podem juntar-se algumas desde que fiquem na mesma área) usando sF = 0.5, F = 1.0, LF = 2.0 e BD conforme a acção do TA vezes 10.
(0.1 BD = 1.0 para esta soma). Põe-nas numa folha de papel apenas à capa da pasta – como uma LISTA DE STACKs mas intitulada “**ÁREAS DE A/I DO FÉNIX PARA JOGOS**” e data-a. Deixa uma coluna para o fraseado final e outra para a data da sessão respectiva. Agora “ordena-as” 1, 2, 3, etc. em sequência das maiores para as menores leituras. Esta é a tua lista **A/I** para começar com o nível.

- B. Pega no **#1 da lista A/I** e “**fraseia-o**” até VGIs, grandes Leituras e Interesse. Isto é importante para que o fraseado embata (atinja) todos os terminais em todas as Dinâmicas que estão ligados a ti por ele. Põe um círculo à volta do fraseado correcto (para que seja fácil encontrá-lo e o possas colocar na tua lista A/I depois da sessão).
- C. Intenciona a pergunta seguinte: (Através do espaço de todos os Universos passados & presentes). (Pode ser intencionada também como um Comando para maior efeito.)

“Terminais⁵ ligados a mim por (“fraseado”)?”

Isto tem de ler. Anota a leitura. Se não ler, verificar: “Not-isado?”, “Invalidado?”, “Suprimido?”

² **ATENÇÃO** (ATTENTION): 1. Quando o interesse fica fixo, temos a **atenção**. (COHA, pág.99) 2. Um movimento que tem de continuar num esforço ideal. A **Atenção** é aberrada por ficar livre e a varrer ao acaso ou por ficar fixa demais sem varrer. (Scn 0-8, pág.75)

³ **INTENÇÃO** (INTENTION): Uma intenção é algo que uma pessoa deseja fazer. A pessoa tem a **intenção** para o fazer; é um impulso na direcção de algo; é uma ideia de que se vai realizar algo. É **intencional**, o que significa que ela o quis fazer, que quer fazê-lo. (SHSBC-83, 6612C06) 1. A Intenção é o factor de comando. Se intencionarem que algo suceda, isso sucede se intencionarem que suceda. A verbalização não é a intenção. A intenção é a onda portadora que transporta a verbalização com ela. (Abil 270) 2. Grau de beingness relativa que um indivíduo deseja assumir ao nível em que está na escala de tom. (5203CM04A)

⁴ **JOGO** (GAME): 1. Qualquer beingness em que exista consciência, problemas, havingness e liberdades (separação), cada um deles em certo grau. (PAB 73) 2. Uma disputa de uma pessoa contra outra ou de uma equipa contra outra. (PAB 84) 3. Todos os jogos são continuados por definição uma vez que um jogo por começar não é um jogo e um jogo acabado não é um jogo. (PAB 101) 4. Um jogo consiste em liberdades, barreira e propósitos. (POW, p 60)

⁵ Qualquer coisa usada num sistema de comunicação. Uma coisa com massa, significado e mobilidade. Qualquer coisa que possa receber, passar ou enviar uma comunicação. (HCOB 25 Jan. 65) Qualquer ponto sem forma ou qualquer forma ou dimensão a partir da qual pode fluir energia ou pela qual pode ser recebida energia. (Scn 8-8008, p. 32)

D. Faz os passos seguintes:

Nota: Ao longo da resolução dos ruds, apercebe-te de que Jogo se trata, observa-o sob todas as suas facetas e descobre quais os Dados que servem (ou serviram) para governar esse jogo e toma nota deles.

1. **“OLÁ!”** (Entra em comunicação com a intenção de auditares todos os terminais ligados - Tom 40). Repete até ter F/N limpa.
2. **“Porque não querem audição?”** (Leituras, sensações, um tagarelar de respostas telepáticas chegarão neste ponto – continua simplesmente a perguntar com TR 2 1/2 (meio acuso) até que acalme e tenha F/N “limpa”, ou repete com mais intenção através do espaço e tempo até que tenha F/N “limpa”.
3. **“Quebras de ARC?”** (isto estará normalmente com muita carga, sensações, leituras, etc. Deixa a tagarelice abrandar e verifica:

A	Afinidade
R	Realidade
C	Comunicação
U	Compreensão

Procura quebras de ARCX – se não houver, procura quebras de KRC, quebras de Theta, Quebras em Jogos, etc.:

Faz o assessment das quebras como se segue:

K	...Conhecida
U	...Desconhecida
C	Curiosidade sobre...
D	...Desejada
E	...Forçada
I	...Inibida
O	Nenhuma... ou ...Rejeitada
R	...Recusada
F	...Falsa

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

Indica a BPC principal. (Podes começar a ter libertações neste passo, até mesmo libertações automáticas). Trata até F/N “limpa” ou E/S até F/N “limpa”.

- 3a **“QUEBRA DE ARC DE LD?”** (Obtém desde quando, faz o assessment como acima, indica a BPC, até F/N “limpa”).
4. **“PTP?”** trata com itsa, itsa A/S até F/N limpa.
- 4a **“PTP DE LD?”** (Obtém desde quando, indica a BPC, trata com itsa, itsa A/S até F/N limpa.)

Nota: F/N “Limpa” significa a F/N que não abrandar nem pára ao atravessar o mostrador pelo menos uma vez numa varredela de 1/3 ou 1/2 mostrador. Se abrandar ou parar, isso quer dizer que a “maioria” dos terminais se aliviou da carga, mas há alguns que ainda não. Se emperrar, descobrirás que alguns estiveram a tentar resolver o Rud de “LD” na pergunta de Rud. Indica que “qualquer (ruds) de LD será tratado a seguir” e a F/N ou o RUD “ficará limpo”.

5. **“MWH? ou WH?”** trata com itsa (o que é?) + sistema de M/withhold (a quem escapou, quando, o que fizeram, quase descobriram?) depois A/S até F/N limpa.
- 5a **“MWH ou W/H de LD?”** – desde quando, indica a BPC, trata com itsa + sistema WH, A/S até F/N limpa.

6. **“Overt?”** – Obtém-no até F/N limpa ou A/S até F/N limpa.
- 6a **“Overt de LD?”** Este pode ser um overt "*contínuo*". Assim, se não tiveres F/N limpa na resposta a desde quando, indicação da BPC, e ao puxá-lo – então percorre:
“O que estás a tentar impedir?” até F/N limpa.
- Nota:** Podes ter de usar este processo "**IMPEDIR**" também no #5 de W/H ou no W/H de LD). Se tiveres de o percorrer "de novo" usa "**OBTER**"? **“O que estás a tentar obter?”**
7. **“Invalidação?”** - Itsa, itsa A/S até F/N limpa. (Aqui podes ter de tratar de PTS de Xenu)
- 7a **“Invalidação de LD?”** – desde quando, indica a BPC, itsa, itsa A/S, PTS (se necessário) até F/N limpa.
- Nota:** A invalidação pode ser no Fluxo Zero (auto-invalidação). Qualquer destes ruds pode ser em qualquer fluxo.
- Nota:** Os fluxos são do ponto de vista dos thetans que estás a auditar, "não do teu ponto de vista". Se invalidaste um deles, isso será o F1 "dele".
8. **“Avaliação?”** - Itsa, itsa A/S até F/N limpa.
- 8a **“Avaliação de LD?”** – desde quando, indica a BPC, itsa, itsa A/S até F/N limpa.
- Nota:** Em todos os Ruds de LD, se a F/N não surgir no itsa, verifica então se "realmente começou antes?", antes de ires ao A/S.
- Nota:** Como aqui tu és o auditor GM, estes ruds não te incluem necessariamente. Os teus ganhos em sessão vêm das COGNIÇÕES e de perceberes ao que estiveste ligado e de recuperares o KRC.
- Nota:** À medida que as libertações ocorrem em cada passo, podes ter de ajudar intencionando **“Não vos estou a segurar.”**
9. **Passos de Libertação (Blow):**
- Nota:** Se até aqui não se tornou claro qual o Jogo e quais os **DADOS** (peças de Informação, Postulados, Considerações, policies, etc) que ajudam (ou ajudaram) a manter o jogo, descobre-os nos passos de B/CB.
- A. **“Quem és?”** para os que ainda não partiram. Este passo do processo de valência normalmente liberta mais umas centenas de todo o espaço e tempo se continuares a fazer a pergunta – até F/N limpa.
- B. **“MOC (Voltem ao vosso Momento de Criação) ou Liberdade (Libertem-se)”** (para MOCos)
- C. **Direitos de um thetan.**
10. **Passos de Não Conseguir Libertação (Can’t Blow):**
- A. **Fora de Valência?**
- Isto é chamar os que tenham problemas de Interiorização/Exteriorização, presos a outro thetan, outros na sua valência, etc.
- B. **Incidentes?**
- Pode então haver os que precisam de Pré I (secador rotativo – Electro-esfera – Hoover), captura num Universo Anterior ou despejado no U MEST, incidentes para thetans Phi (como uma cadeia de engramas a percorrer como no Super NOTs), Inc II, I, Is Ant. (TTA e LTA), outros universos, etc. Se sentires algum “preso” pergunta por

incidentes do track que tenhas conhecimentos nesta altura da ponte (implantes TTA e LTA, Scn Negra, etc.).

C. **Precisam de informações?**

Pode haver os que precisam de Orientação, de um Novo Jogo, de explicação dos Direitos de um thetan ou de um Novo Propósito.

Descobre se é um caso A, B ou C do Can't Blow ou todos eles, percorre até a F/N limpa aumentar até F/N TA (FTA).

11. A FTA e a sensação de liberdade acerca de toda a área de A/I chegam quando os últimos ligados a ela são libertados.

Nota: Os Passos IX & X podem ser feitos uma & outra vez até aparecer a FTA. (Blow – Can't Blow, Blow – Can't Blow, etc.)

- E. Apanha os **DADOS** (Loop θ ns) que obtiveste durante o percurso e, se não o fizeste já, obtém as suas leituras e interesse de modo a teres uma lista de itens por ordem de leitura.

- F. Contacta e maneja o primeiro **Dado** (Loop θ n):

1. **"Olá!"** Tom 40 para a primeira parte da organização. (Ou **"Acorda!"**)

2. Para cada indivíduo:

- a) **"Que DADO estás a ser?"** (Faz isto até obteres a resposta com LFBD ou nenhuma mais resposta)

(Dado = qualquer coisa que não é pura Fonte)

- b) Percorre **V/I/P** na resposta com LFBD ou última resposta.

1. "Qual o **valor** de (dado)?"
2. "Fala-me sobre isso "
3. "Qual a **importância** de (dado)?"
4. "Fala-me sobre isso "
5. "Qual o **Produto** de (dado)?"
6. "Fala-me sobre isso "

Se o dado fôr dele, irá até F/N VGIs. Se não, vai descer de tom e, portanto, dá-lhe uma indicação Tom 40 de: **"Isso é um item errado para ti!"** ou **"Esse não é o teu item!"** até F/N VGIs.

- c) **"Que policy está a seguir?"** (Repetitivo até F/N ou sem mais respostas.)

- d) Percorre: **V/I/P** na última resposta de "policy" que o θ n Loop está a ser. (O mesmo que em b)

Nota: Compreende que, se o Processo V/I/P chegar realmente a F/N em Dados e Policies Supressivos, então o θ n Jogador (θ n Loop) com que estás a lidar é um SP ou foi treinado para o ser. Se for o Item Errado para ele, pode ser simplesmente PTS. (Normalmente o "holder" é um SP, ou a cópia de um, do Loop 1.)

3. Agora, o θ n Loop vai querer fazer blow ou está a ser **SEGURO**. Se não conseguir fazer blow com o **"Quem?"** e com os **"Direitos de um θ n"**, pergunta-lhe: **"Quem te está constantemente a suprimir?"** ou **"Quem te está a segurar?"** ou **"Quem te está a mandar**

estares aí para sempre?" ou "Que dado sénior te está a comandar ou a segurar?" (Um destes vai funcionar melhor para um OT ou Pré-OT em particular.)

4. **Factor-R:** Quando o Θ n Loop te deu o dado, a policy ou o Θ n que o está a **segurar**, diz-lhe: "Obrigado. Vou tratar dele para que tu possas voltar a ter os teus Direitos do Θ n". Depois sobe e segue a linha até ao próximo Θ n Loop que está a ser um "Dado Sénior." Faz os passos I - III nele.
 5. Quando chegares ao topo do "organograma" volta a descer, assegura-te de que todos se libertaram e voltaram a ter os seus Direitos do Θ n. Usa quaisquer passos do B/CB necessários.
 6. Verifica se há influências na base da Plug sobre a Body Org perguntando aos MOCOs do Corpo: "Foi-vos ordenado serem um dado?" "O que era?" "Falem-me disso." (Obtenham o seu relatório) + (Dêem-lhe o "MOC ou Liberta-te") + (Direitos de um thetan)

Nota: Assegura-te de incluíres os MOCOs Espaço na Body Org pois este é o local mais provável para os dados serem mantidos, permanecendo escondidos e influenciando todos os outros MOCOs.
 7. Apanha o Θ n Loop (DADO ou Policy) seguinte da lista obtida em 5) e trata-o da mesma maneira aplicando os passos I a VI. Trata todos os Θ v Loop da lista até não haver mais ligados a este fraseado.
- G. Neste momento analisa o Jogo relativamente ao qual havia estas A/I e Θ ns Loop e decide se o Jogo deve continuar ou está terminado.
- H. a) No Caso de um Jogo terminado ou que queres terminar:
1. Faz Blow dos MOCOs de Espaço do campo de jogos, MOCOs de Energia, MOCOs de matéria e MOCOs de tempo possivelmente envolvidos, indicando-lhes que esse jogo acabou e dá-lhes as opções para MOCOs.
 2. Informa todos os jogadores possivelmente envolvidos de que o jogo acabou e dá-lhes os direitos dos thetans.
 3. Faz Blow do Thetan do Jogo e recolhe de novo o teu theta e, em tudo o resto faz os passos standards de B/CB até ao EP (Todo o Jogo, massas, terminais, dados, postulados e policiees ligados a ele desapareceram).
- b) No Caso de um Jogo que queres continuar:
1. Verifica se há influências na base da Plug sobre Jogo perguntando aos MOCOs Jogo: "Foi-vos ordenado serem um dado?" "O que era?" "Falem-me disso." (Obtenham o seu relatório) + (Dêem-lhe o "MOC ou Liberta-te") e (Direitos de um thetan)

Nota: Assegura-te de incluíres os MOCOs Espaço no Jogo (Campo de Jogos) pois este é o local mais provável para os dados serem mantidos, permanecendo escondidos e influenciando todos os outros MOCOs.
 2. Verifica se há ruds a manejar nos jogadores envolvidos e dá-lhes os direitos dos thetans.
 3. Verifica se há ruds a manejar no Thetan do Jogo, se está no mesmo propósito que a fonte (tu) e agradece-lhe o seu trabalho até EP (Detecta o theta que estás a colocar nesse Jogo e que o mesmo está agora numa condição de operação Normal).
- I. Pega no item seguinte da Lista de A/I obtida em A. e repete os passos B a H. Faz o mesmo para toda a tua lista de A/I.
- J. Repete o passo 1 e, se obtiveres mais alguma A/I repete os passos B a H.
- K. Apanha agora a tua lista de fraseados e faz um teste de reacção no E-Metro com a seguinte pergunta:

“Terminais Desligados de mim por (“fraseado”)?”

Se obtiveres leituras, repete os passos D a H nos fraseados com leitura.

- L. Apanha de novo a lista de fraseados e faz um teste de reacção no E-Metro com a seguinte pergunta:

“Terminais Não Ligados de mim por (“fraseado”)?”

Se obtiveres leituras, repete os passos D a H nos fraseados com leitura.

- M. **Atesta o EP do Fénix para Jogos.**

ⁱ Referências: Fénix for Games (DR 21/4/04)
Loop C/S (CBR 31/5/88)