

HAVINGNESS

Teses Básicas:

1. Estamos a lidar com os Game Thetans e os seus Teatros de Jogos-.
2. Estes GTs estão a ser determinados por influência metálica.
3. Esta influência surge por:
 - a) sugando todo o GT/Jogo
 - b) implantação / coação sobre o GT para parar o seu jogo
 - c) colocar uma criatura metálica no seu jogo para diminuir a sua havingness no jogo através de paragens ou coisas forçadas
4. Existem estruturas do tipo plugs, que podem ser claramente percebidas e têm de ser tratadas como tal.