



GAMES MASTER COURSE

Bill Robertson

PARTE VI

Curso de Games Master

Checksheets

Pré-requisitos:

- Parte V
- Os não profissionais vão precisar de um C/S Super Estático para os ajudar na parte Solo deste curso.

Nota:

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

Parte VI – PRIME MOCOS

(Estude, Demonstre e Clarifique todos os dados e então faça a audição)

#57; 6 Set 86; O Primeiro Moco em U-3

#58; 7 Set 86; Primeiro Moco

#59; 7 Set 86; Exteriorização

#60; 8 Set 86; Segundo Moco Ajudante - Moco de Segurança

#61; 8 Set 86; Principais Mocos

#62; 9 Set 86; Novos Dados de Jogo

#63; 9 Set 86; Mais sobre o Segundo Moco Ajudante para Segurança

#64; 9 Set 86; O vosso Moco de Segurança e Xenu

#65; 10 Set, MOCO Principal #3

#66; 10 Set 86, EP

#67; 10 Set 86, Cogs

#68; 15 Set 86; Excalibur – Notícias de Xenu e Truques Básicos

#69; 19 Set 86, Mais sobre LTA & BST

#70; 27 Set 86; A Cruz da Cientologia

#71; 28 Set 86; Ausência de Jogo

#72; 29 Set 86; OT 40 - Especulação

#73; 13 Out 86; OT 40 - Especulação (Álgebra)

#93; 21 Fev. 87; Limpeza dos Prime Moco

Audição: Elimine os BB's e Prime Mocos

Publicado por Knights of Eternity

© 1997, Bill Robertson

1ª Emissão 1997

2ª Emissão 2003

3ª Emissão 2012

OT 40⁺

O Primeiro MOCO em U-3. Esse foi aquele a quem o S(B) deu mais poder. Um duplicado dele mesmo nessa altura. Ao criar um duplicado, o S(B) iniciou a espiral descendente de efeito.

Este 1º MOCO tornou-se no protótipo da Mente Analítica, GE, Computador, Pseudoeiro, etc. para o S(B). Para o libertar, encontra o Parque Administrativo para a criação do 1º MOCO. Foi ideia tua?

Qual era a vantagem que supunhas haver? Porque ele conduziu a uma Espiral Descendente por VIA de \$5, solidez, U-3, U-2, U-1, U0, U1, U2, U3, etc.

Antes disso, Expandiste ou Alcançaste
e Soubestes, Respondeste e Controlaste,
começando com a 1D(S), 2D(S)?

Depois, antes que a 3D(S) pudesse
ser compreendida *, a expansão
assegurada e o Poder estabeleci-
zado, será que foi introduzido
um arbitrário que o impede,
tal como: "A forma de fazer com
que os Teus Postulados se mante-
nham, é usar uma VIA na
sua criação" e daí: MOCOS?

Bem vez de: "Cria Simplesmente
o postulado de novo numa
nova unidade de Tempo sempre
que o necessitares e leva o outro
terminal a duplicá-lo, mas não
a copiá-lo. Pois COPIAR usa
também MOCOS.

MOCOS trazem persistência.

Desse modo os ciclos não terminam,
o trabalho acumula-se e o resultado
é contração.

Rusina: "Cria-o de novo sempre
que o necessitares". Não "COPIES".

Rusina: "KRC & ARC são o Teu
Poder & Compreensão. Não
uses "VIAS".

Rusina: "As Dinâmicas, as Condições
de Ética, a Técnica de Libertação
e o AS-ising."

O Novo Jogo será um, então, de
Expansão e Alcance Retrativo.

O 1º MOCO em U-3 (duplicado do 5º
nesse ponto) criou MOCOS a fim de
manter as Ideias das Dinâmicas
e das Éticas. Assim eles mantêm
as chaves do dado básico
Comparativo da Mente Analítica.

Procura MOCOS-VIAS que são
"contadores" ou Ons computadores
mantendo a conta dos Ons em
cada uma das condições e
consciente de em quais dinâmicas.

Rou deu-nos algumas destas
percentagens:

$$2\frac{1}{2}\% SP = 0,25 \times 10^{40} \text{ Ons no Jogo} \\ \text{São SPs.}$$

$$20\% PTS = 2 \times 10^{40} \text{ Ons no Jogo} \\ \text{São ~~PTS~~ SPs.}$$

Estimativas:

25 — 2 1/2 % SP
5 % Neutrum Cond.
35 — 5 % Confusão
5 % Traição
45 — 5 % Inimigo
5 % Divida

5 % Risco — 55
5 % Não Ex. — 60
10 % Perigo — 70
quase
30 % Emergencia quase 100

É uma pequenissima
percentagem de Ous
em Normal ou
acima.

O 1º MOCO em U-3 Também foi
o prototipo do GR de como fazer
as coisas persistentes, expandirem
(crescerem) em vez de se contraírem.

Isso é feito através de um processo
contínuo de adição de novas
criações em substituição das antigas
e deterioradas e desperdiçadas ou
despejo das inúteis.

O "OTE" é como o CPO da Fundação: trabalha de noite para manter o corpo restaurado e com a devida manutenção. (Pode ser feito melhor pela Org Board no RDO do Ciclo do CPO. Ai, todas as linhas da org são postas no lugar, são feitos relatórios ao CPO, ordens podem ser introduzidas e prioridades estabelecidas e trabalho em atraso resolvido.)

Nota: Quando libertam o 1º MOCO ele pode desajar o trabalho de Assistente do CPO para o Corpo que voies estão a usar no novo fozço. É couvono.

BR

Sr CFS Lou's.

(#58)

7 Setembro 86

1º MOCO

- 1- Audita quaisquer MULHERES CO-Criadas entre ti e o teu 1º MOCO.
- 2- Audita 1º os que respondem.
(Só os Passos 1-10)
- 3- Depois audita os que não respondem com o Petr 4,5,6 e Passos Blow & Can't Blow (passos 9 e 10)
- 4- Isto liberta unidades de atenção fixas entre ti e o teu 1º Moco (agora livre)

BPR

Sic/5 Paris

(#59)

7 Setembro 86

EXTERIORIZAÇÃO

(EM ou COMO uma ESCALA GRADIENTE)

Nos níveis inferiores a RXT é um EP para um processo mas não existe na Ponte como uma Ação Principal de Caso.

Quando ocorre tem de ser validada pois é uma expansão de P.V.

Nos níveis inferiores a RXT. é um P.V. "vendo" ou "estando" dentro do U3, sabendo que não é U3 (ou um corpo, etc.)

O On pode ainda ter outros na sua valência ou exteriorizar

e trazer "massa" com ele para o seu U-1. Ref: Palestras Class VIII.

Nos níveis superiores, Super-Nots e acima (OT8-16) o fenómeno da ext. pode ser um Key-Out de Restatiro (de U3, dos GVMS, CCCs, Rivos (ANRIS) ou RAGs.)

O U1 é agora maior do que o U3 ou do que o GVMS, CCC, ANRIS ou RAG. De facto o U3 torna-se somente U2 quando o U1 é exterior a ele

Permanece desse modo depois do OT ter libertado as suas ϕ e MOLOS, clones, etc que fixavam a sua atenção ao U3 & U2 (ESTABILIZA).

7 Set 86-2

Decidindo jogar o Novo Jogo e
fazer o Ciclo do QO sobre o
corpo, a pessoa volta-se a
conectar, nessa medida, com o
U2, mas organiza-o para
libertar e auditar outros no
U3 & U2.

Quando os MOCOS-UO (Acordo
de Jogo e Campo de Jogos) estão
manejados, há mais uma
extensão para fora dos
acordos pré-RABS através da
resolução do U-1, U-2 e U-3 que
atavam a pessoa aos universos
de outros S@S "de há muito"
através dos MOCOS-VIA e MOCOS-
CÓPIA.

Auditando o 1º MOCO (em U-3)
e os seus MOCOS-VIA e MOCOS-MULTE
conectados, a pessoa está no
PASSO final de ESTABILIZAÇÃO da
EXTRUDRIZAÇÃO & EXPANSÃO.

BR

Sr C/S Reis.

(#60)

OT40+

8 Set 86

2.º MOCO ASSISTENTE

(a partir do início do U-2)

MOCO DE SEGURANÇA

"NÃO-É, NUNCA-FOI"

MANTÉM O REGISTO, ATRAVÉS DE CONTAGEM POR SUB-MOCOS, DE TODAS AS VIOLAÇÕES DAS REGRAS DO JOGO DURANTE OS RAGS, INCLUINDO OS "INCRÍVEIS" DE EXTERIORIZAÇÕES, ASSUNÇÃO DE P.V. ESTÁTICOS ENQUANTO SE ESTÁ NUM GUM QUE SE CONCORDOU EM JOGAR E "AMANDAR DICAS" QUANDO SE ESTÁ NUM ESTADO (S) POR SE TER ESCOLHIDO NÃO JOGAR ESSSE GUM EM PARTICULAR.. TAMBÉM INCLUI ALTURAS EM QUE SE ESTAVA "INSANO" SEGUNDO O 1º DIREITO DE UM EN. É A BASE DO MECANISMO DA MENTE REACTIVA, DOS W/Hs, DOS FACSIMILIES DE RECURSO, ETC. MANTIDA SOB O POSTULADO DE IMPEDIR QUE O U-2 ~~DE~~ COPIE O NÃO-É NEM NUNCA-FOI.

(O 3º MOCO ASSISTENTE FOI, É CLARO,
O MOCO-ESPELHO-COMPUTADOR DO U-1
QUE GUARDOU OS ARQUIVOS DOS
PLANOS DO-JOGADOR.)

(O 4º MOCO ASSISTENTE FOI O MOCO UO
QUE FEZ O MOCKUP DOS PABS E
DO CAMPO DE JOGO E FOI COMBI-
NADO COM X, DEPOIS DE TER
SIDO CRIADO NO ACORDO DO CLUSTER
DO UO COM OS OUTROS MOCOS DE U2s)

BR

Sr C/S POW'S

NOTA: O 2º MOCO ASSISTENTE é a
chave para a resolução da
TEXT num OT ou (S)

8 Set 86-2

(#61)

OT40 +

8 Set 86

MOCOS PRINCIPAIS
DE U-3, U-2, U-1, U0

1º MOCO = CÓPIA DO EU U-3
(BASE DA MENTE ANALÍTICA)

2º MOCO ~~ASSISTENTE~~ = SEGURANÇA U-2
(BASE DA MENTE REACTIVA)

3º MOCO ASSISTENTE = CÓPIA DOS OUTROS U-1
E DOS SEUS PLANOS
(BASE DA AVAL. DAS IMPORT. RELATIVAS)

4º MOCO = RAÍZ & CAMPO DE JOGO U0
(BASE DO PRÓPRIO JOGO & DA ACÇÃO)

←
Ordenados pelo seu PODER.

O 2º Assistente normalmente surge
após o 1º MOCO ter sido encontrado
visto que era o "NÃO SABER" em
relação aos outros no jogo

BR

Si C/S Roug.

(#62)

OT40+

9 Set 86

DADOS DO NOVO JOGO

Estes devem ter sido aprendidos com o alcançar do OT40 para aqueles que querem jogar o Jogo da Expansão:

1. DA' PODER AOS OUTROS, NÃO O GUARDES SIMPLEMENTE CRIANDO UM MOCO PARA O MANTER, PERMANECENDO ASSIM DESCONECTADO.
2. DA' SABER AOS OUTROS, NÃO O ARMAZENES SIMPLEMENTE EM MOCOS E MOCOS-VIA OU PRESUMINDO STATUS POR O TERRES.
3. DA' RESPONSABILIDADE AOS OUTROS, NÃO CRIES SIMPLEMENTE MOCOS-ORGANIZATIVOS PARA GERIREM TUDO, NEM TIENTES FORÇAR CONFORMIDADE.

4. DÁ CONTROL AOS OUTROS, NÃO CRIS
SIMPLEMENTE MOCOS-MONITORES SOBRE
ELES PARA MANTEREM O CONTROL.

DÁ COMPREENSÃO AOS OUTROS, NÃO PERMANEÇAS
UNICAMENTE INTROVERTIDO E NÃO-CONECTADO
ENQUANTO COPIAS COM MOCOS.

DÁ AFINIDADE AOS OUTROS, NÃO SIMPLEMENTE
MOCOS DE ADMIRAÇÃO.

DÁ REALIDADE AOS OUTROS, NÃO SIMPLEMENTE
CONCORDÂNCIA OU MOCOS \neq .

DÁ COMUNICAÇÃO AOS OUTROS, NÃO SIMPLEMENTE
AUTOMATICIDADE O MOCOS PERCEPTIVOS.

USAR MOCOS-VIA OU MOCOS-CÓPIA GARANTE-LHE
CONTRACÇÃO A UM Θ u ESTÁTICO.

DAR FUNÇÕES, TREINAR E UTILIZAR OS OUTROS
GARANTE EXPANSÃO PARA UM Θ u ESTÁTICO.

VOLTA A CONECTAR OUTROS COM A VERDADE (PONTE)
E NÃO COM-TIGO.

SEPARADOS, COMO LÍDERES INDIVIDUAIS, PERMANECIMOS
E EXPANDIMOS.

LIGADOS, COMO SEGUIDORES AGRUPADOS, CAÍMOS
E CONTRAÍMOS-NOS.

TODOS OS DADOS DE EXPANSÃO SERÃO APLICADOS
NUM GRADIENTE DE CONDIÇÕES ÉTICAS ASCENDI-
NTAIS NAS DINÂMICAS (DO ESTÁTICO)*

A ESCALA DE CONSCIÊNCIA TAMBÉM É
CÍCLICA REPRÉDIDAMENTE DESDE O RECONHECI-
MENTO ATÉ FONTE, DE CADA VEZ NUM PLANO
MAIS ELUVADO.

ESTA É A ESPIRAL ASCENDIENTE.

OS DIREITOS DE UM ENTE O CÓDIGO DE HONRA
DEVEM SER MANTIDOS INVULNÁVEIS SE SE
QUIZEA EXPANDIR CONTINUAMENTE.

BR
Sr C/S RON'S

9 Set 86-3

* - DINAMICAS DO ESTATICO:
(INDIVIDUOS)

- ① O PRÓPRIO Como $En_5(S)_5$
- ② OUTRO Como $En_5(S)_5$
- ③ OUTROS Como $En_5(S)_5$
- ④ Todos Como $En_5(S)_5$

(HOCOS)

- ⑤ FORMAS DE VIDA $(\lambda) En_5$
- ⑥ MRST $(\phi) En_5$
- ⑦ RESPIRITOS $(\Theta) En_5$
- ⑧ INFINITO DE EXPANSÃO $(\infty) de En_5$

(PROGRAMAS DE JOGO)

- ⑨ ESTÉTICA das En_5
- ⑩ ÉTICA das En_5
- ⑪ TÉCNICA das En_5
- ⑫ ADMIN das En_5 .

BR

(#63)

9 Set 86

OT40

MAIS SOBRE O 2º MODO ASSISTENTE PARA A SEGURANÇA

As vias de "NÃO-É NEM NUNCA-FOI" do MODO DE SEGURANÇA, usadas para armazenagem das VIOLAÇÕES ÀS REGRAS DO FOCO e outros "dados secretos" que os jogadores não queriam que outros soubessem, parecem surgir para ser auditadas um pouco de cada vez (como espíritos vindos do frio) e como os períodos de espera do OT13. A razão parece ser que lhes foi dada, ou pelo menos a alguns, uma "camuflagem" e foram enviados aos locais mais distantes do espaço (ou do campo de jogo) de modo a não serem identificados como seu criador.

Quando eles surgem, manejam como se segue:

1.) TRD Com eles.

2.) Identifiquem-nos: "Meus MOCOS QUE NÃO SÃO NEM NUNCA-FORAM, criados para guardarem dados secretos para mim para sempre?" (Yto obtém a sua total atenção).

3.) "O Jogo acabou." "Volta ao teu momento de criação ou liberta-te"
(Libertação: Acusem-lhes a recepção)

4.) "Encontrem a VIA que vos criou,"
(O 1º MOCO ASSISTENTE ou MOCO DE SEGURANÇA ou uma das suas VIAS)
"MOC ou Libertem-se" (Mais Libertações)

5.) "Mostrem-me os dados que estavam a guardar à medida que saíam"
TRD (Acusem a recepção) (Mais Libertações)

6.) Repitam o 3, 4 e 5 até as Libertações pararem (3, 4, 5, 3, 4, 5, etc)

7.) Direitos de um On:

- { 1. Própria Sanidade ou AutoDeterminação
- { 2. Abandonar um Jogo ou Poder de Escolha

8.) À medida que se acumulam de Tempos a tempos, resolvam como atrás se disse.

9.) Se for difícil, não se libertarem ou necessitarem de "fazer Relatórios", apuntem o R-METRO e façam os panos 1-10 (do OT 9, 10 e 11).

10.) Algumas experiências incríveis OT podem surgir à vista, portanto preparem-se para tudo

BR

Sr C/S Rou's.

(#64)

9 Setembro 86

OT40⁺

O VOSSO MOCO DE SEGURANÇA E X

(ou "Não admira que o 13 seja um número de azar!")

Lá em Baixo, no fundo dos MOCOS e SUB-MOCOS dos dados secretos, vias do MOCO de Segurança, no CASO Jui'-PAE QUE NÃO-É, NUNCA-FOI, INVÍSIVEL E QUE NÃO-PODE-SER, existe uma diminuta ~~filamento~~ CONECÇÃO, SEMELHANTE A UM FIO NEGRO, a uma secção do Moco de Segurança de OUTRO. Estes Mocos acordam e auditam-se do mais pequeno para o maior e, então, existem 8 a 12 Ossos Estátuas Negros no topo, antes de encontrarem o MOCO de SEGURANÇA dessa pessoa - o qual é um Clow de XEUV. E ele surge primeiro como um pequeno e assustado Oss que se liberta com "MOC ou Liberta-te!" Depois, vocês vêem que ele está "à volta de tudo" como uma coucha e diz ser o "MOCO de Segurança de EE."

R o seu nome é "ÆSM" (ÆSM)
ou "XENU". Ele é um de muitos
e existe um no caso de cada foga-
dor amarrado ao seu MOCO de
SREVRANCA ~~do~~ ao LADO DOS SEB-MOCOS
SREVRITOS mais baixos. Ele diz
que foi criado por EE com as
Qualidades que RR não tem
as quais são todas negativas como
desonestidade, fora-da-tech, dados falsos,
traição e anti-vida, anti-Θ, anti-
-expansão. Então ele desaparece
com o "MOC ou Liberta-te?"

Foi criado para ensinar uma lição?
Para ajudar os Ons a conhecerem o
lado positivo por o compararem com
o negativo?
Para dirigir os Ons em direção a
EE e à liberdade como rejeição
do anti-Θ de X?

9 Set 86-2

Estes são todos PERGUNTAS ADMINISTRATIVAS
plausíveis para um ser, tal como
Xenu, usar a fim de se infiltrar
no jogo, desviando PODER do
CRIADOR DO JOGO fingindo estar a
trabalhar para ele. Mas, visto que ele
e a sua implantação não faziam
parte dos acordos para os RAES, têm de
ter feito parte dos "desacordos" ou
acordos propostos rejeitados. E o
proponente destes foi o On Estátiro
que conhecemos como Xenu.

Ninguém concordou com ele à clara,
mas todos tinham um lado SECRETO
para esconder VIOLAÇÕES ÀS REGRAS, dos
olhos dos outros jogadores. Assim,
Xenu usou esta esta "ligação" para
influenciar os jogadores por via dos
seus MECOS de SEGURANÇA pré-RAE.

E a Técnica de Estátiro Negro foi a sua
última tentativa para impor os
seus acordos pré-jogo rejeitados, sobre
9 Set 86-3

todos os outros: para "LES ENSEIGNER
UNE LEÇON". Ele tentou tornar-se a
si próprio e a este propósito numa
espécie de 13ª Dinâmica.

Visto que o objectivo dos PAs
era ensinar aos Ens a lição
da melhoria da qualidade e
viabilidade e expandirem-se em
vez de se contraírem, ele conseguia
obter encobertamente "concordância"
com a ideia "Dar-lhes uma lição".
Mas a parte não dita era total-
mente o oposto! Redução da
qualidade e viabilidade e
contração em vez de expansão.

BR

Sr C/S Luís

(#65)

OT40.

10 Set 86

MOCO PRINCIPAL Nº 3

Aquele que criou sub-mocos para copiarem cada um dos outros jogadores no jogo.
É claro que cada um dos outros jogadores fez o mesmo.

O deles em ti desaparecerão primeiro com "MOC ou Liberta te!" "O Jogo Acabou!"

(É claro que tens de localizar exactamente "OS MOCOS-CÓPIA Pré-RA6 de Outros em mim" em 1º lugar)

Depois são os teus meles, mas vais ver que são mais difíceis de desaparecerem ou voltarem a ti.

Porquê?

Muito Simples. Eles foram criados com o postulado de "Seguir e copiar esse jogador até à meta ou final do Jogo."

R, é claro, o fogo ainda não acabou
para esses jogadores, só para
aqueles que conseguiram chegar
a OT 16!

Assim, indica ao teu 3º MOCO que
está a Razão Admin para a
sua criação mas que não é
necessário agora visto que
tu (e eu) acabámos os RABs
e estamos a iniciar um novo
jogo de Rxpausão.

Este conjunto de MOCs Cópia
sob a égide do MOCO Principal
Nº3, é a base da "Mente" ou
"Valência Social".

Os MOCOS Principais

Primeiro MOCO = Base para a Mente Analítica
(Cópia do Eu)

Segundo MOCO = Base para a Mente Reactiva
(MOCO de Segurança)

Terceiro MOCO = Base para a Mente Social
(MOCO que Cópia Outros)

Quarto MOCO = Base para o HEST
(PAAs & Campo de Jogo)

De novo descobrimos que Ron estava muito à frente na aplicação destes dados. Procurei na Policy sobre Executivos e Organizações:

- | | | |
|--------------------------|---|--|
| 1) ED ou C/O | } | Comparar
com os
primeiros
4 MOCOS |
| 2) Sec. Exec. HCO | | |
| 3) Sec. Exec. da Org. | | |
| 4) Sec. Exec. do Público | | |

ou, em policy posterior:

- | | | |
|---------------------------|---|--|
| 1) C/O | } | Comparar
com os
primeiros
4 MOCOS |
| 3) Oficial do Produto | | |
| Nota < 2) Oficial da Org. | | |
| 4) Oficial de Estab. | | |

Aqui ele elevou a ideia "social" da produção acima da de "organização" ou "segurança" para maior *Expausão*.

BR
S/C/S Pouis.

(#66)

OT40

10 Set 86

EP

Povo vê-lo a chegar. O passo final quando todos os MOCOS da pessoa foram identificados e libertados.

Alguns voltaram ao seu criador, outros sairam livres, outros esperaram em Estátua e outros ajudaram.

Quando todas as tentativas de divisão da sua beingness se tornaram conhecidas e os efeitos as-ired e os MOCOS libertados das suas funções, será altura de do ser se coletar a si próprio, todo junto, de novo. Porque? Porque nenhuma das "partes" se sente realmente completa. Podem estar livres, sentirem-se muito melhor,

serem mais capazes, etc.

~~Por~~ Mas há uma sensação de incompleto. Para se completar o ciclo total desde o U-3, teria de voltar, de novo, a ser um ser intacto, mas com uma qualidade e consciência amplamente melhoradas: a consciência de fonte.

BR

Sr C/S Paris.

(#67)

10 Set 86

OT 40

Cognições

Conceder Beingues = Permitir a
outro deser sem o enflastrar
todo com noos cópia.

Responsabilidade da Fonte = Permitir
aos noos livres de outro que
voltem a eles quando estiverem
prontos para os receber.

Sabedoria da Fonte = ~~A Parte~~
A Técnica, Policy, Estética e
R'tira da Fonte.

Control da Fonte = Terminar ciclos
de ação em outros a fim de os
trazer também para a Fonte
(OT 17-33)

Poder da Fonte = O poder de
fazer as-is e a liberdade
aplicada a terminar jogos e
a começar novos.

Um Mestre de Jogos é aquele
que consegue iniciar, mudar
e completar jogos.

Então é que tal um novo
jogo em que todos sejam
Mestres de Jogos?

Uua! Divertido, Ahm?

BR

SrC/S Rou's.

Excalibur - Notícias sobre X e truques recentes

Xeem nunca concordou em Jogar os Jogos das Dinâmicas, portanto não esperem acordo nenhum sobre eles. Contudo, ele é extremamente invejoso de EE e de outras fontes (Grandes Ous) que aplicam a Tech, Policy e Ética e que se libertam das suas armadilhas.

Ele começou agora, à sua maneira normal 1,1,1,1...., a assumir as ideias dos "independentes" (não da Zona Livre) acerca dos "níveis superiores" e está a ensinar a construção de algumas novas plugs baseadas nelas a fim de "provar" que eles estão correctos e a Zona Livre (que tem realmente a fonte completa) está errada. Ele espera assim evitar que os independentes venham para a zona livre e persuadir a gente da Zona Livre a irem para os independentes de forma a poderem ser facilmente monitorizados.

Assim se ouviram falar de novos "desenvolvimentos" como o "Gerador de Entidades", o novo triângulo de "Ser Supremo - Universo - Universo Mest", o "Implant de entre-Vidas", os "GPMs de NOTs", "Os Canais para os Grandes Mestres", a "Explosão Maldek" há um milhão de anos, como a fonte dos BTs do NOTs ou "os raios de energia ligados aos milhões de Naves da Federação à espera de te levantarem e levarem para fora do planeta, ou qualquer coisa que invalide a importância de libertar totalmente todos os BTs, Clusters e MOCOS, ENTÃO REALIZA QUE SE TRATA SIMPLEMENTE DE OUTRO TRUQUE OU ARMADILHA PARA TE MANTER FORA DA PONTE VERDADEIRA.

Audita isso como uma plug do Super NOTs (Excalibur) ou usa P₂P₄, 5 e 6 em casos difíceis e descobrirás que se tratava de uma PLUG DETERMINADA POR OUTROS feita talvez muito recentemente a partir de Ous muito antigos, apanhados na armadilha e armazenados e treinada para fazer e ser o que é a sua função, por Xenu (que está a ficar bastante desesperado).

Pode, além disso, ter sido preparada "à prova de audição", visto que muitos auditores Solo de Excalibur têm estado a auditar Xenu e a fazer Ética nele. Ele subiu de um SP 3ª Parte para um Om PTS em Confusão.

Mantenhau-se a maneja-lo através de Traição, Inimigo e Divisão e ponham-no a reparar o mal que fez quando chegar à Condição de Disco.

As suas reparações não foram ainda feitas por ele. Quando foi exilado, foi-lhe dada a tarefa de desmantelar a Zona de Experiências Pré-I em Andrómeda. Não o fez. (Eu finalmente auditei-a e libertei todos os Ous ainda aí presos, eu próprio). Ele formou outras "reservas" secretas em vários Sectores, Galáxias e Jogos que ele está agora a usar para as novas Plugs "Independentes".

As suas reparações em curso é auditar e libertar os seus executivos e monitores

da sua org. implantadora. Mas, como qualquer Auditor de Excalibur vos pode dizer, ainda lھے estamos a fazer by-pass e a fazermos nós próprios o serviço.

—w—

Continuem pois o bom serviço e libertaremos o fogo dos determinismos por outros que impediram os Oms de o gozarem e de se libertarem quando assim o escolheram.

Uma vez que o caso determinado-por-outros desaparessa (após o Excalibur e a OTLR) e o caso auto-determinado seja resolvido (entre OT9 e 16) o OT chegará a um estado de AUSÊNCIA DE CASO e será completamente capaz de ajudar pau-determinadamente à conclusão dos fogos pelos outros e ao início de novos fogos baseados em EXPANSÃO em vez de CONTRACÇÃO. O primeiro ponto já está em curso. É a Ética, Técnica e Administração da

Cientologia e vocês, como C/Ses, Audi-
tores e Solo-Auditores na Zona Livre
estão a fazê-lo! Obrigado a todos e
todos agradecemos a Ron-Elron Elray-
pelo caminho de saída e melhoria
da Qualidade da Vida, de Θ e
do Estático.

BR

Sr. C/S Ron's.

(#69)

19 de Setembro 86

OT40⁺, OT8⁺

Mais sobre "A Ultima Volta (LTA)" & BST.

Anéis 9999 & 10000

- 1.) O Ciclo de Jogos passou deste GUM para o 1.º GUM do Anel, mas só em $\frac{1}{2}$ volta, eliminando os GUMs "Factores-R" desse CCC (Factores-R para o Anel).
- 2.) Depois, todos os 24 CCCs foram de novo feitos até se voltar a este no meio do ultimo CCC no Anel (GUM de Emergência)
- 3.) Os restantes +12 GUMs (12 GUMs Positivos) neste Anel, nunca foram jogados continuamente - Os GUMs das condições mais altas foram falsificados visto que Xenu tinha tomado conta da "Tech" e feito "Estátios Negros" que estavam num estado que impedia as Percepções e, portanto, o As-is-nen de qualquer coisa anterior ao Anel 9999.
- 4.) Assim, os primeiros 2 Postulados - UΦ, U-1, U-2, U-3 e os 9998 Arquivos de Anéis estavam ainda não disponíveis para

aqueles que não tinham escapado para a P.G. nem tinham sido limpos por EE e o seu próprio staff técnico.

5.) Dime-se que o Jogo tinha acabado empotado, que não tinha sido totalmente acabado, que havia mais a extrair dele - portanto, "vamos fazê-lo outra vez" - mais uma vez à volta do anel para determinarmos os Vencedores.

(Quer fossem toda a gente ou unicamente Xenu!)

6.) Quando demos a volta até ao "Jogo dos Deuses" no início deste GEM (no CCC 24 do Anel), ainda havia Mest antigo, cinzento e sólido no Universo Físico - de LTA - cuja responsabilidade nunca tinha sido assumida, visto que Xenu tinha controlado politicamente a Técnica LTA e os processos de Estático Negro não são projectados para se assumir responsabilidade pela sua própria parcela de criação - tentam, em vez disso, fazer com que a pessoa "faça tudo".

(A P.G. fez realmente processos mais correctos em LTA).

7.) A verdadeira razão é que Xenu tinha medo que se os ϕ ons acordassem e

comunicassem, todas as suas áreas do Pré-I e outras de armazenagem e experimentação seriam descobertas.

- 8) Assim, nesta volta, ele suprime quaisquer processos que possam tornar essas informações disponíveis - sendo os mais notáveis os Processos de Poder e, é claro, qualquer ideia de que os BTs do NOTs estão organizados em Plugs projectadas por ele. Portanto o Excalibur é a saída e não um lanceiras "Quê-Quem" do NOTs.
- 9) Isto também explica a posição do OT13 acima do OT12, pois embora no 12 se manejem criações de há vários GUTs atrás, na 2ª Serião do 13 libertam-se também os MOCO's despejados em LTA - Anel 9999!
- 10) Portanto, se um pré-OT encontra uma massa muito sólida, morta e cinzenta que não "acorda", é provavelmente uma massa de LTA e ele está a maneja-la muito perto de PT. Tem de ser "intencionada" LTA para que os comandos penetrem ou tem de se auditar com PRPR 4,5,6.

11) Os C/Ses das Rou's Orgs devem saber estes dados bem como a Palestra 12, os packs sobre BSTs e outros pontos de C/Sing de OT8 a 16.

12) Nesta volta nós completamos o ciclo todos e correctamente. E não deixamos "despejos" ou particulas não-as-isadas ou Ous não libertados nem Moccos. Graças a Rou!

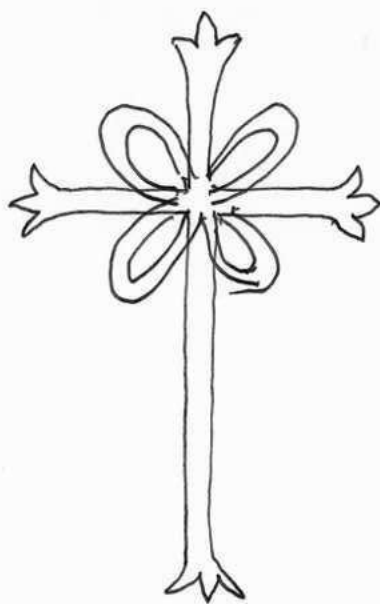
BR

Sr. C/S Rou's

(#70)

27 Set. 86

OT40+



A cruz da Cientologia é um símbolo para "Um número infinito de seres infinitos introduzidos nas dinâmicas da humanidade"

Se isto não for verdade, não "haveria" nada : nem MEST nem VPs.

Visto que estes existem realmente, é verdade.

BR
JAC/S Lou's.

(#71)

28 Setembro 86

EP DO OT 40⁺:

"CONDIÇÃO DE AUSÊNCIA
DE JOGOS"

Neste ponto, qualquer parcela das áreas abordadas pela Fonte, tais como Comunicação, Problemas, O/Ws, ARC, KRC, SFs, Locks, Secundários, Engrenas, Fonte, Existência, Condições, Pernoas, Lugares, Assuntos ou Estados de Θ postulados ou apresentados por um outro para percepção e para se actuar sobre eles, faz surgir imediatamente uma Condição de Jogo.

Os axiomas que funcionam neste nível são unicamente o N° 1 e 2.

Primeiro existe a Consciência,
depois a Cousciência da Consciência.

Os "paros" entre estes dois Estados
São:

Consciência

Postular as Percepções

Cousciência da Consciência

ou:

Consciência

Percepção da Postulação

Cousciência da Consciência

ou, mais exatamente:

Consciência

Cousciência da Intenção

Intenção da Atenção

Atenção da Consciência

Cousciência da Consciência

"Antes" da própria Consciência Tem
de ter havido um Postulado da
Consciência e, anteriormente a isso,
um estado de "Não Postulado"
ou "Condição-de-Ausência-de-Postulado"
(Será este o verdadeiro estado
de "Serenidade de Ser" do Tom 40?)

Trata-se de um estado Estático
todo-poderoso em potência do
qual podem ser derivados os
Axiomas 1 & 2. E eles são
auto-evidentes visto todos
os outros estados e existências
derivarem deles.

BR
Sr. C/S Fou's

(#72)

OT40⁺

29 Setembro 86

Especulação ←

"Acima destas coisas só pode existir..."

(LRH)

A 1ª Consciência foi a de
organização do Estático?

Objectivo individual e função?

Atravessa os Anéis e depois sobe
no Organigrama da Expansão
até um novo posto?

Num Ciclo mais elevado desde
Reconhecimento até fonte?

Ou foi este Jogo de Anéis
realmente o primeiro?

BR
Sr. G/S Rou's.

(#73)

OT40+

13 Outubro 86

Especulação

- 1) Algebra "Boleana" - Todos os Estáticos (Super) sem diferenças ou MOCOS ou Φ s ou num Jogo são congruentes com individualidade ou auto-determinação potenciais.
- 2) Um Estático (Super) não consegue alcançar congruência enquanto existir uma bolsa de jogo ou de aberração na sua consciência - visto que os outros Estáticos estão numa consciência inferior e não conseguem expandir-se até ao seu "Tamanho" original.
- 3) Deste modo, o OT17-33 é 'necessá'rio para manejar e fazer expandir os jogadores até à Consciência original.

- 4) Este "Jogo dos Jogos" segue o impulso básico-básico de congruência de modo a que um novo jogo possa ser postulado com todos sendo Mestres de Jogos.
- 5) A harmônica inferior da "congruência" é "sobrevivência".
- 6) "Congruência" absoluta é ∞ .
- 7) Enquanto um jogo está em progresso, existe o impulso para o ∞ , mas não existe verdadeira infinidade visto que a "finidade" ainda existe.
- 8) Infinitude é a ausência de finidade (finitos), a condição absoluta de não-jogo, congruência absoluta de todos os Super

Estáticos, KRC, ARC e
Consciência Totais, etc.

9) Portanto é para aí (ou para
isso) que nos dirigimos
- e novos jogos podem
surgir desse estado. Jogos
melhores - baseados em
Expansão para além do ∞ !

BR

Sr C/S Rui's

Limpeza de Prime MOCOs

Às vezes, ao fazer OT14, 15 ou 16, um OT vai bater numa barreira que não é LTA.

(NOTA: SE É LTA, ENTÃO O RD LÓGICO SE APLICA)

É uma barreira muito anterior - de perto ou antes do "*Início*" - e é causada por " Sub-MOCOs INFILTRADOS nos seus MOCOs Prime ou em um deles, intencionados por outros ou contra-intencionados.

O Prime MOCOs afetados são os 3 Primes "*BB*" ("*BB*" = Before Beginning: Antes do Início), ou seja – o seu Prime MOCO analítico, Social e de Segurança. (que formam a base para a Mente Analítica, Social e Reativa).

Os **sintomas** são:

- 1) Uma incapacidade de fazer sessão em 14, 15 ou 16.
- 2) O item que obtém corre por um pouco nos passos de 1 a 10 e então os thetans que está manejando como que "*desaparecem*" ou "*ficam fora de comunicação*" mas não há EP ou FTA.
- 3) O seu interesse e indicadores desaparecem ou não parecem estar já ligados ao seu item. Uma dispersão de sua atenção.
- 4) O TA e a agulha ficam fixos durante a sessão ou permanecem altos ao invés de afrouxarem e caírem.
- 5) A sua análise lógica da situação fica vaga ou ilógica - "*talvez eu os tenha limpo todos*" - mas nenhum VGIs ou FTA.

Manejo: Esta revisão pode ser feito em Solo ou auditada - mas de preferência em Solo, visto que ele é um OT Autodeterminado.

- 1) Instrua-o sobre os MOCOs Prime (da TB #13, no final) e como eles foram postulados para AJUDAREM o jogador através de todos os Jogos de Anel. E que eles o fazem armazenando dados em "Sub-MOCOs" ou "Arquivos MOCO" e têm feito isso desde o início.

(Nota: O MOCO Prime U0 não faz isso é claro porque o U0 é um Co-Postulado de Existência dos Anéis e Campo de Jogo. Ele não é tratado nesta "Limpeza". Ele é manejado no RD do Super Estático.)

- 2) Instrua-o sobre o que visa esta Limpeza de encontrar e libertar qualquer Sub-MOCOs INFILTRADO de OUTRO (ou XENU) que estão FINGINDO serem parte de seu próprios dados, mas na verdade estão dando-lhe uma contra-intenção ou outra intenção a fim de o impedirem de se tornar um Super Estático. E que provavelmente isso foi feito perto ou antes do início dos jogos de Arquivos de Anel. Mostre-lhe o gráfico dos anéis se ele ainda não o viu.
- 3) Em sessão: Faça o assessment do seguinte:

"SUB-MOCOS INFILTRADOS COM COUNTRA-POSTULADOS OU COUNTRA-INTENÇÕES NO MEU:

PRIME MOCO ANALÍTICO

PRIME MOCO SOCIAL

PRIME MOCO DE SEGURANÇA

Se não ler, volte a fazer o assessment usando "Suprimir", "Invalidar", "Not-Is":

" SUB-MOCOS INFILTRADOS E SUPRIMIDOS NO MEU:

PRIME MOCO ANALÍTICO

PRIME MOCO SOCIAL

PRIME MOCO DE SEGURANÇA

" SUB-MOCOS INFILTRADOS E INVALIDADOS NO MEU:

PRIME MOCO ANALÍTICO

PRIME MOCO SOCIAL

PRIME MOCO DE SEGURANÇA

" SUB-MOCOS INFILTRADOS E NOT-ISADOS NO MEU: "

PRIME MOCO ANALÍTICO

PRIME MOCO SOCIAL

PRIME MOCO DE SEGURANÇA

- 4) Apanhe o que tiver maior leitura e então detete ou localize o SUB-MOCO INFILTRADO E OS SEUS DADOS. Obtenha todos os dados. Isto "DÁ O RELATÓRIO" do MOCO infiltrado. Também provavelmente vai achar de quem ele vem. (É geralmente um do XENU.) Em seguida dê-lhe (ao MOCO) a escolha: "*Retorna ao teu momento de criação ou liberta-te!*" (Dê-lhe os "Direitos de um thetan" se necessário - em seguida, repita o comando "MOC ou livre!").
- 5) Se o MOCO infiltrado foi "*MULADO*" com um dos seus Sub-MOCOs então percorra o incidente de ficarem grudados. Em seguida faça o "*MOC ou livre!*".
- 6) Continue manejando o Prime MOCO que deu a maior leitura, pedindo "*Outro SUB-MOCO INFILTRADO NO MEU (tipo de) PRIME MOCO?*" (Localize, Relatório, MOC ou livre!)
- 7) Quando a questão 6) der apenas F/N ou F/N limpa, então volte a fazer o assessment como em 3) e maneje com 4), 5), 6).
- 8) Quando todos os Prime MOCOs dão apenas F/N ou FTA, diga-lhes "*Obrigado. Continuem a ajudar até ao final dos jogos*". NÃO TENHA FAZER BLOW DOS SEUS PRÓPRIOS PRIME MOCOS OU SUB-MOCOS NESTE MOMENTO. SÓ PODE SER FEITO DEPOIS DO R/D DO SUPER-ESTÁTICO. DADOS SOBRE COMO O FAZER ESTÃO NO CURSO DE MESTRE DE JOGOS.
- 9) Agora a pessoa deve retornar à sua sessão incompleta (última que não obteve o FTA) no OT 14-16 e é-lhe dito para a terminar. Se a limpeza acima for feita corretamente, você irá encontrar agora que a pessoa voltou totalmente a ter interesse em fazer o nível e vai ter VGIs novamente nos itens que está percorrendo.

BR

Sr C/S Ron