



GAMES MASTER COURSE

Bill Robertson

PARTE VI

OT 16 POT

Curso de Games Master

Cheksheet

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

(#57)

6 Setembro 86

OT 40⁺

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

Este 1º MOCO tornou-se no protótipo da Reute Dualística, GE, Computador, Escudeiro, etc. para o SBD. 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 f5, solidez, U-3, U-2, U-1, U0, U1, U2, U3, etc.

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

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

Em 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 contradição.

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 Ass-is-ing."

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

O 1º MOCO em U-3 (duplicado do SC
neste ponto) criou MOCOS a fim de
manter as Ideias das Dinâmicas
e das Éticas. Assim eles mantêm
as chaves do dodo binário
Comunicativo da Plante Qualitativa.

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

Ron deu-nos algumas destas
percentagens:

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

São SPs.

$$20\% \text{ PTS} = 2 \times 10^{40} \text{ Ous no Jogo}$$

São PTSs.

Balançalistas:

	2½% SP	5% Risco	— 55-
25	5% Neutral Cond.	5% Não Rx.	
35	5% Confusão	10% Perigo	— 60
	5% Traição	quase	quase
45	5% Inimigo	30% Emergência	100
	5% Divida		
		É uma pequenissima percentagem de Ous em Normal ou acima.	

O 1º roco em U-3 também foi o protótipo do GE de como fazer as coisas persistentes, expandirem (crescerem) em vez de se contrairsem. Isso é feito através de um processo contínuo de adição de novas criações em substituição das antigas e deterioradas e despedidos ou despejo das inúteis.

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

Nota: Quando libertam o 1º noco ele pode desejar o trabalho de Assistente do CP para o Corpo que vocês estão a usar no novo jogo. É comum.

BR

Sig. Louis.

(#58)

7 Setembro 86

1º MOOO

- 1- Audita quaisquer MULHERES CO-Criadas entre ti e o teu 1º MOOO.
- 2- Audita 1º os que responderam.
(Só os Passos 1-10)
- 3- Depois audita os que não responderam com o RePr 4,5,6 e Passos Blow & Can't Blow
(passos 9 e 10)
- 4- Isto liberta unidade de atenuação fixas entre ti e o teu 1º MOOO (agora livre)

BR

S&C/S Paul's

(#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 Cava.

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 O pode ainda ter outros na sua valéncia ou extender

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

Nos níveis superiores, Super-Nots
e acima (OT8-16) o fenômeno
da ext. pode ser um Key-Out
de Rotação (de U3, dos Gatos,
CCCs, Rios (Anéis) ou RAGS.)

O U1 é agora maior do que
o U3 ou do que o Gato, CCC,
Anel ou RAG. De facto o
U3 torna-se sómente U2
quando o U1 é extender a ele

Permanece desse modo depois
do OT ter libertado as suas
f e Molas, clones, etc que
fixavam sua atenuação no
U3 & U2 (ESTABILIZA).

Decidindo jogar o Novo Jogo e fazer o Ciclo do Jogo sobre o corpo, a pessoa volta-se a conectar, nessa medida, com o V₂, mas organiza-o para libertar e auditar outros no V₃ & V₂.

Quando os MOCOS-VJ (Acordo de Jogo e Campo de Jogos) estão manejados, há mais uma extensorização para fora dos acordos pré-RABOS através da resolução do V-1, V-2 e V-3 que atiram a pessoa aos universos de outros S_{Os} "de há muito" através dos MOCOS-VIA e MOCOS-CÓPIA.

Auditando o 1º noco (em C-3)
e os seus NOCOS-VIA e NOCOS-MULH
conectados, a pessoa está no
PASSO final de ESTABILIZAÇÃO da
EXTRIDRIZAÇÃO & EXPANSÃO.

BR
S/C/S Rous.

(#60)

OT40+

8 Set 86

2º MOCO ASSISTENTE
(a partir do inicio do U-2)

MOCO DIRE SIESEGURANÇA

"NÃO-E, NUNCA-foi"

MANTIÉM O REGISTRO, ATRAVÉS DIRE CONTAGEM
POR SUB-MOCOS, DIRE TODAS AS VIOLAÇÕES
DAS REGRAS DO JOGO DURANTE OS RAGS,
INCLUINDO OS "INCRÍVEIS" DE EXTERIÓ-
RIZAÇÕES, ASSUNÇÃO DIRE P.V. ESTÁTICOS
ENQUANTO SIE ESTÁ' NUM GUM QUIÉ SIE
CONCORDOU IEM JOGAR E "AMANDAR DICAS"
QUANDO SIE ESTÁ' NUM ESTADO (5) POR
SIE TER ESCOLHIDO NÃO JOGAR PESSIE GUM
IEM PARTICULAR.. TAMBÉM INCLUI ALTURAS
IEM QUIÉ SIE ESTAVA "INSANO" SIEGUNDO
O 1º DIREITO DE UM EN. E' A BASE DO
MECANISMO DA MENTIE REACTIVA, DOS W/H'S,
DOS FACSIMILIES DIRE RECURSO, ETC. MANTIDA
SOB O POSTULADO DIRE IMPREDIR QUIÉ
O U-2 COPIE O NÃO-E NEM NUNCA-foi.

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

(O 4º MOCO ASSISTENTE FOI O MOCO UO
QUE FEZ O MOCKUP DOS PAGS 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 Cls Ron's

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

(#61)

OT40 +

8 Set 86

MOCOS PRINCIPAIS

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

1º MOCO = CÓPIA DO EU
(BÁSE DA MENTE ANALÍTICA)

2º MOCO ASSISTENTE = SEGURANÇA
(BÁSE DA MENTE REACTIVA)

3º MOCO ASSISTENTE = CÓPIA DOS OUTROS
E DOS SEUS PLANOS
(BÁSE DA AVAL. DAS IMPORT. RELATIVAS)

4º MOCO = RAGS E CAMPO DE JOGO
(BÁSE DO PRÓPRIO JOGO E DA ACCÃO)

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 Rous.

(#62)

OT40+

9 Set 86

DADOS DO NOVO JOGO

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

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

4. DA' CONTROL AOS OUTROS, NÃO ERIRES
SIMPLISMENTE MOCOS-MONITORES SOBRE
ELLES PARA MANTEREM O CONTROL.

DA' COMPREENSAO AOS OUTROS, NÃO PERMANEÇAS
UNICAMENTE INTROVERTIDO E NÃO-CONECTADO
ENQUANTO COPIAS COM MOCOS.

DA' AFINIDADE AOS OUTROS, NÃO SIMPLISMENTE
MOCOS DE ADMIRACAO.

DA' REALIDADE AOS OUTROS, NÃO SIMPLISMENTE
CONCORDANCIA OU MOCOS f.

DA' COMUNICAÇÃO AOS OUTROS, NÃO SIMPLISMENTE
AUTOMATICIDADE O MOCOS PERCIPTICOS.

USAR MOCOS-VIA OU MOCOS-CÓPIA GARANTE-LHE
CONTRACEÇÃO A UM On RESTÁTICO.

DAR FUNÇÕES, TRINAR E UTILIZAR OS OUTROS
GARANTE EXPANSÃO PARA UM On RESTÁTICO.

VOLTA A CONECTAR OUTROS COM A VERDADE (PONTES)
É NÃO COM-TIGO.

SERPARADOS, COMO LIDERES INDIVIDUAIS, PERMANECEREMOS
E EXPANDIMONOS.

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

TODOS OS DADOS DE EXPANSÃO SERÃO APLICADOS
NUM GRADIENTE DE CONDIÇÕES RÍTICAS ASCENDI-
NTE'S NAS DINÂMICAS (DO RÍTICO)*

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

ESTA É A ESPIRAL ASCENDENTE.

OS DIREITOS DE UM ONDE O CÓDIGO DE HONRA
DEVEM SER MANTIDOS INVIOLÁVEIS SÓ SÓ
QUIZER EXPANDIR CONTINUAMENTE.

BR

Si C/S Ron's

* - Dinâmicas do ESTATICO:
(individuos)

① O PROPRIO Como Ons \oplus s

② OUTRO Como Ons \oplus s

③ OUTROS Como Ons \oplus s

④ Todos Como Ons \oplus s

(mocos)

⑤ FORMAS DE VIDA ① Ons

⑥ MEST ② Ons

⑦ SPIRITOS ③ Ons

⑧ INFINITO DE EXPANSÃO ④ de Ons

(PROBRAS DE JOGO)

⑨ ESTETICA dos Ons

⑩ ETICA dos Ons

⑪ TECNICA dos Ons

⑫ ADMIN dos Ons.

BR

OT40Mais sobre o 2º Moco assistente para a Segurança

As vias da "NÁO-12" não nunca-foi "do moco de segurança, usadas para armazenagem das viaturas às práticas do 3000 e outros "lados secretos" que os jogadores não queriam que outros soubessem", parecem surgir para ser auditadas um pouco de cada vez (como espíões vindos do fuso) 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 fogo) de modo a não serem identificados com o seu criador.

Quando eles surgem, manejam como se segue:

- 1) TRO Come eles.
- 2) Identifiquei-me: "Meus MOOS QUER
NÃO SÃO NEM NUNCA FORAM, criados para
guardarem dados secretos para mim
para sempre?" (Isto obteve a sua
total alienação).
- 3) "O Jogo acabou." "Volta ao teu
momento de criação ou liberta-te"
(Liberações: Acusam-Mesa recepção)
- 4.) "Encontrarei a VIA que vos chama;"
(O 1º MOO ASSISTENTE ou MOO DE
SEGURANÇA é ou uma das suas VIAS)
"MOO ou Libertem-se" (Mais liberações)
- 5.) "Mostre-me os dados que estavam
a guardar à medida que saíram"
TRO (Acusam a recepção) (Mais liberações)
- 6) Repitam o 3, 4 e 5 até as liberações
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 Escolla

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

9.) Se for difícil, não se libertarem ou
necessitarem de "fazer Relatos", apunhalem
o E-METRO e façam os passos 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 Rous.

(#64)

9 Setembro 86

OT40⁺

O VOSO MOCO DÉ 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 pré-RAG QUE NÃO-É, NUNCA-FOI, INVISÍVEL E QUE NÃO-PODE-SER, existe uma diminuta ~~figuração~~ CORRECÇÃO, SEMELHANTE A UM FIO NEGRO, a unha secada do Moco de Segurança de OUTRO. Estes Mocos acordam e auditam-se do mais pequeno para o maior e, então, existem 8 a 12 Des Brotários Negros no topo, antes de encontrarem o Moco de SEGURANÇA dessa perna - o qual é um Clone de XEN. E ele surge primeiro como um pequeno e assustado On que se liberta com "MOC ou liberta-te!" Depois, vocês vêem que ele está "à volta de tudo" como uma couche e diz ser o "MOC de Segurança de EE."

Re o seu nome é "ESM" (XSM)
ou "XENO". Ele é um de muitos
e existe um no caso de cada jogá-
dor amarrado ao seu bloco de
SOUVENIRS do lado dos set-nocos
SECRETOS mais baixos. Ele diz
que foi criado por EÉ com as
Qualidades que EÉ não tinha
as quais são todas negativas como
desonestidade, forca-da-tch, dados falsos,
traição e anti-vida, anti-θ, anti-
-expansão. Tudo ele desaparece
com o "POC ou Liberta-te!"

Foi criado para servir sua lira?
Para ajudar os Ous a conhecerem o
lado positivo por o compararem com
o negativo?
Para dirigir os Ous em direção a
EÉ e à liberdade como rejeição
do anti-θ de X?

Estes são todos PORGÓES ADMINISTRATIVOS plausíveis para serem, tal como Xem, usados 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 RACs, tem de ter feito parte dos "desacordos" ou acordos propostos rejeitados. E o proponente destes foi o Estatuto que conhecemos como Xem.

Ninguém concordou com ele à clara, mas todos tinham um lado SECRETO para esconder violações às regras, dos olhos dos outros jogadores. Assim, Xem usou esta sua "ligação" para influenciar os jogadores por via dos seus MÉTODOS DE SEGURANÇA pré-RAC.

E a Técnica de Estatuto Negro foi a sua última tentativa para impor os seus acordos pré-jogo rejeitados, sobre

todos os outros : para "MEUS PENSAR
UMA LIGAÇÃO". Ele tentou tornar-se a
si próprio e a este propósito numa
espécie de 13º Dinâmica.

Visto que o objectivo dos Ratos
era ensinar aos Ens a lição
da melhoria da qualidade e
viabilidade e expandirem-se em
vez de se contrairem, 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
contrariação em vez de expansão.

BR

Sr C/S Lou's

(#65)

OT40

10 Set 86

MOCO PRINCIPAL N°3

Aquele que criou sub-mocos para copiar em 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 Liberte! O Jogo Acabou!"

(É claro que tens de localizar exatamente "OS Mocos-Cópia Pré-RAG de Outros em mim" em 1º lugar)

Depois são os teus neles, 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 metade ou final do Jogo."

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

Assim, indica ao seu 3º Molo que está é a Razão Admira para a sua criação mas que não é necessário agora tanto que tu (e eu) acabámos os PTAOs e estamos a iniciar um novo Jogo de Rxpausão.

Este conjunto de MOLOs Cópia sob a égide do Molo Principal nº3, é a base da "Mente" ou "Valéncia Social".

Os Mocos Principais

Príncipio MECO = Base para a Mente Analítica
(Cópia do Eu)

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

Tercero MOCO = Base para o Meio Social
(Moco que Copia Outros)

Quarto MOCO = Base para o MEST
(PABs & Campo de Jogo)

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

- 1) ED ou CP
 2) Sec. Exec. HCO
 3) Sec. Exec. da Org.
 4) Sec. Exec. do Públiz
- } Comparar
com os
primeiros
4 MOCOS

ou, em policy posterior:

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

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

BR
 SICK Rous.

(#66)

OT40

10 Set 86

EP

Penso 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 seu Estátio e outros ajudaram.

Quando todas as tentativas de divisão da sua beingues se tornaram conhecidas e os efeitos assim 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. Pode-se estar livres, sentirem-se muito melhor,

serem mais capazes, etc.

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 CPS Paris.

(#67)

10 set 86

OT40

Cognições

Conceder Beinguens = Permitir a
outro de ser seu o exemplificar
todo com todos cópia.

Responsabilidade da fonte = Permitir
aos Mocos livres de outro que
voltam a eles quando estiverem
prontos para os receber.

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

Control da fonte = Terminar cielos
de açãos 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.

Ou 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?

Era! Divertido, Ahn?

Sicks Rou's.

Excalibur - Notícias sobre X e truques recentes

Xemiu musica concordou em jogar os Jogos das Dinâmicas, portanto não esperam acordo nenhum sobre eles. Contudo, ele é extremamente invejoso de EE e de outras fontes (Grandes Ons) que aplicam a Tech, Policy e Ética e que se libertaram 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 ensaiar a construção de algumas novas plugs baseadas nelas a fim de "provar" que eles estão conectados e a Zona Livre (que tem realmente a ponte 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 "Cerados de Entidades," o novo triângulo de "Ser Supremo - Universo - Universo Mest," o "Inflant de entre-Vidas," os "GPMs de NOTs," "Os canais para os Grandes Mestres," a "Exflorão 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 qualques coisa que invalide a importância de libertar totalmente todos os BTs, Clusters e MOCOS, ENTÃO REALIZA QUE SE TRATA SIMPLISMENTE DE OUTRO TRUQUE OU ARMADILHA PARA TE MANTER FORA DA PONTE VIERDADEIRA.

Sabia isso como uma plug do Super NOTs (Excalibur) ou usa PrPr 4, 5 e 6 em casos difíceis e descobriu que se tratava de uma PLUG DETERMINADA POR OUTROS feita talvez muito recentemente a partir de Ons muito antigos, apanhados na armadilha e armazenados e treinada para fazer o que é a sua função, por Xem (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 Xem e a forem Ética nele. Ele subiu de um SP 3^a Parte para um Ous PTS em Confusão.

Mantiveram-se a manejá-lo através de Traição, Inimigo e Divida e pônhau-no a reparar o mal que fez quando chegar à Condição de Risco.

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 Audíomeda. Não o fez. (Eu finalmente auditei-a e libertei todos os Ous ainda ai presos, eu próprio). Ele possui 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 nos pode dizer, ainda lhe estamos a fazer by-pass e a fazermos nós frófrico o serviço.

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

Uma vez que o caso determinado-por-outros desapareça (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 jogos pelos outros e ao início de novos jogos 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, Auditores 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 Ø e do Estático.

BR

Sr. C/S Ron's.

(#69)

19 de Setembro 86

OT40⁺, OT8⁺

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

Anéis 9999 & 10000

- 1.) O Ciclo de Jogos passou deste GOM para o 1º GOM do Anel, mas só em $\frac{1}{2}$ volta, eliminando os GOMs "Fatores-R" desse CCC (Fatores-R para o Anel).
- 2.) Depois, todos os 24 CCCs foram de novo feitos até se voltar a este no meio do último CCC no Anel (GOM de Emergência)
- 3.) Os restantes +12 GOMs (12 GOMs positivos) neste Anel, nunca foram jogados corretamente - Os GOMs das condições mais altas foram falsificados visto que Xem tinha tomado conta da "tech" e feito "Estatícos Negros" que estavam num estado que impedia as Percepções e, portanto, o As-is-ness de qualquer coisa anterior ao Anel 9999.
- 4.) Assim, os primeiros 2 Postulados - U0, U-1, U-2, U-5 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.) Diz-se que o Jogo tinha acabado empatado, 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 fôrsem toda a gente ou unicamente Xem!)

6.) Quando demos a volta até ao "Jogo dos Deuses" no inicio deste GWT (no CCC 24 do Anel), ainda havia Nest antigo, cinzento e sólido no Universo físico - de LTA - cuja responsabilidade nunca tinha sido assumida, visto que Xem 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 "ponha tudo".

(A P.G. faz realmente processos mais corretos em LTA).

7.) A verdadeira razão é que Xem tinha medo que se os ônus acordasssem e

comunicasseem, 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 lamechias "Quê-Quem" do NOTs.
- 9) Isto também explica a posição do OT13 acima do OT12, pois embora no 12 se manejem ciações de há vários GWPs atrás, na 2ª Senão do 13 libertam-se também os MOCOs 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 manejá-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.

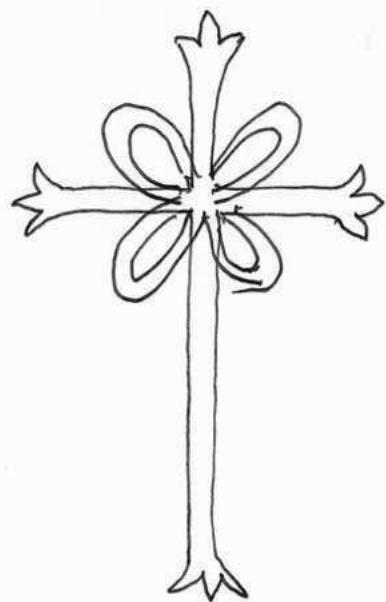
- 11) Os C/Ses das Ron's Orgs devem saber estes dados bem como a Palestina 12, os facts sobre BSTs e outros pontos de C/Sing de OT8 a 16.
- 12) Nesta volta nós completamos o ciclo todos e correctamente. E não deixamos "despejos" ou particulais não-as-isadas ou Ous não libertados nem Mocos.
Gracias a Ron!

BR
Sr. C/S Ron's

(#70)

27 Set. 86

OT40+



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

Se isto não fosse verdade, não "haveria" nada: nem HEST nem VPs.

Visto que estes existem realmente,
é verdade.

BR
S. C/S Louis.

(#71)

28 Setembro 86

EP DO OT 40⁺:

"CONDICÃO DE AUSÊNCIA
DE JOGOS"

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

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

Primeiro existe a Consciéncia,
depois a Consciéncia da Consciéncia.

Os "passos" entre estes dois Estados
São:

Consciéncia

Postular as Percepções

Consciéncia da Consciéncia

ou:

Consciéncia

Percepção da Postulação

Consciéncia da Consciéncia

ou, mais exatamente:

Consciéncia

Consciéncia da Intenção

Intenção da Atenção

Atenção da Consciéncia

Consciéncia da Consciéncia

"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
S. C/S Fou's

(#72)

OT40⁺

29 Setembro 86

Especulação ↪

"Acima destas coisas só pode existir..."
(LRH)

A 1^a Consciência foi a de
organização do Estátio?

Objetivo individual e função?

Abreva os Anéis e depois sobe
no Organograma da Expansão
até um novo posto?

Nun Ciclo mais elevado desde
Reconhecimento até Fouto?

Ou foi este Jogo de Anéis
realmente o primeiro?

BR
S. J. S. Rous.

(#73)

OT40+

13 Outubro 86

Especulação

- 1) Algebra "Boleana" - Todos os Estáticos (Super) sem diferenças ou鸿cos ou Ps ou num Jogo são congruentes com individualidade ou auto-determinação potenciais.
- 2) Um Estático (Super) não consegue alcançar congruência enquanto existir uma bolha 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 'necessário' para manejá-lo e fazer expandir os jogadores até à consciência original.

- 4) Este "Jogo dos Jogo" segue o impulso básico-básico de congruência de modo que um novo Jogo possa ser postulado com todos sendo Mestres de Jogo.
- 5) A harmonia 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 infinitude visto que a "fimidade" ainda existe.
- 8) Infinitude é a ausência de fimidade (finito), a condição absoluta de não-Jogo, congruência absoluta de todos os Super

Estatísticos, KRC, ARC e
Consciência Totais, etc.

9) Portanto é para ai (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 Ron'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.

Manejamento: 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 theta" 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 TENTE 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