

## DEFINIÇÕES

**ATO OVERT** (o qual pode também ser encoberto ou acidental) é um incidente que o preclaro faz a uma outra dinâmica.

**BODY THETAN** (thetan do corpo, Abrev. **BT**) – **1.** Um thetan que está colado a outro thetan mas que não está no comando. (HCOB 5.2.70, II.) **2.** Os BTs colam-se a imagens, a outros BTs e a clusters. Um BT pode estar na valência do que quer que seja. (HCOB 26.9.78)

**BT CONCHA** (Shell BT) – Um BT ou cluster que rodeia o corpo do Pré-OT como uma concha. O POT pode ficar na valência dele e confundir as imagens deste BT ou cluster com as suas, visto que parece serem dele próprio.

**BT ADORMECIDO** – Está realmente morto, num estado de existência abaixo de inconsciência. Está fora do Tempo Presente (preso na pista) e está colado numa localização passada. Está numa condição de reviver perpetuamente esse momento e esse local. Podem ser activados ou acordados pelo POT.

**CÓPIA** – Os thetans no corpo (BTs) podem copiar obsessivamente as imagens de outros thetans. Pode assim parecer que um thetan que acabou de se ir embora ainda ali existe uma imagem que permanece. Detectando o facto de que outro alguém copiou é normalmente suficiente para resolver.

**CLONE** (Abrev. **CL**) – **1.** É uma cópia limitada do próprio VP ou CVP que o thetan usa para uma tarefa específica. Enquanto um CVP é uma identidade completa com personalidade e características pessoais, um Clone tem unicamente um mínimo de características pessoais necessárias ao cumprimento de uma tarefa. Em situações em que o thetan não quer estar “ali”, ele usa muitas vezes um clone para “fingir” que lá está. O caso mais comum é quando estamos a ouvir uma pessoa cuja conversa não nos interessa. Mantemos ali um Clone enquanto o nosso CVP se passeia por outros lados. **2.** É claro que, não tendo todas as capacidades do thetan nem conhecendo a sua pista (só tem memória a partir do momento de criação), o Clone falha muitas vezes na altura em que se exigem respostas ou acções mais inteligentes. Esta é a carga que ele tem muitas vezes: acha que fracassou na sua missão. **3.** Para ser limpo tem de limpar os rudimentos fora, descobrir que missão tinha e detectar o momento da sua criação. Como a qualquer thetan aplicam-se-lhe os respectivos direitos de um thetan.

**CLONE de RESUREIÇÃO** (Resurrection Clone) – Um thetan implantado em LTA para apanhar o corpo do POT em TTA. O implante foi feito durante o LAD (*Life after death RD – Rundown da Vida após Morte*) após 1980 LTA, onde foi prometido à entidade a resurreição num corpo melhor. Podem “sugerir” suicídio e sensação de que alguém nos quer mandar embora para ocupar o nosso lugar.

**CLUSTER** (Cacho. Abrev. **CL**) – **1.** Um cluster é um grupo de BTs empacotados ou mantidos juntos por uma má experiência. (HCOB 5.2.70, II.) **2.** O Incidente Mútuo (Abrev. **MI**) é um engrama grave e é o ponto exacto no tempo e no espaço em que se “tornaram um”. (HCOB 26.9.78). **3.** No MI, a imagem (que todos têm em comum) mantêm-nos colados nesse incidente. Contém uma data exacta ao segundo e fracção de segundo bem como uma localização no espaço. (HCOB 26.9.78)

**CLUSTER CUMULATIVO** – Um cluster cumulativo é constituído por outros clusters anteriores. Trata-se de um cluster ao qual outros BTs e clusters foram adicionados através de MI posteriores. (HCOB 26.9.78)

**CLUSTER EM CAMADAS** – Vários clusters e/ou BTs em camadas. Quando uma camada desaparece, surge outra.

**CORPOS ASTRAIS (ASTRAL BODIES):** Uma ilusão. Os Corpos astrais são normalmente mock-ups que depois o místico tenta acreditar serem reais. Ele vê o corpo astral como uma coisa diferente e procura habitá-lo nas práticas mais comuns do "passeio astral". Qualquer pessoa que confunda corpos astrais com theta está apto a ter dificuldades com o clearing de theta pois as duas coisas não são da mesma ordem de semelhança. (Scn 8-8008, Gloss)

**CORPO THETA (THETA BODY):** Muitas vezes um theta leva com ele um corpo theta de que fez o mock-up na pista passada e o qual é um número de Fac-símiles de velhos corpos que ele desperdiçou, levando-os com ele como um mecanismo de controlo que utiliza para controlar o corpo que está a usar. (PAB 130)

**CROCS** - Estes dados surgiram em sessão e depois foram verificados também por outros terminais.

Fora outros grupos que interferem no planeta como os Marcabianos, os cízentos e os implantadores, já há algum tempo que existe um quarto grupo que opera aqui no planeta e que se tem conseguido esconder mais ou menos bem até agora.

São seres, por seu próprio mock-up, do tipo reptiliano, como crocodilos ou jacarés o que não significa que se pareçam com crocodilos ou jacarés, mas é o que mais se assemelha à sua beingness. Escolhi para eles a palavra “croc” e é assim que lhes chamo.

Se alguma vez se deparam com algo realmente alienígena isso são os “Crocs”. Eles não sentem nem se comportam como um ser Theta normal. São supressivos embora não como os supressivos normais que conhecemos (que são paranoicos amedrontados).

Os Crocs comem emoções negativas e sentimentos aberrados que são para eles droga, como a heroína ou a cocaína o são para o homo sapiens. Portanto se alguém está keyed-in por qualquer motivo, que pode ser desde perdas nas dinâmicas até certos medos, eles chupam isso para dentro deles próprios ou criam desejos estranhos para práticas aberradas na segunda dinâmica ou para o consumo de drogas ou álcool e, quando se faz o que eles querem, eles claro que adoram essas vossas emoções vindas quer de tais práticas quer das drogas, mas também dos sentimentos subsequentes de remorso.

Há pelo menos dez mil anos que eles operam em corpos humanos e podem ser encontrados em todo o lado. Há alguns anos que se têm infiltrado nos grupos da Cientologia.

Os Crocs fingem ter altos ganhos de caso, mas demonstram na vida que o seu interesse não é verdadeiro e, em vez disso, destroem os grupos a partir de dentro, trazendo todo o tipo de atividades aberradas, dando preferência a aberrações ou perdas na 2ª Dinâmica, mas também ao álcool e fixação em corpos.

Os Crocs estão a cooperar com os implantadores e estão a ser usados por eles para se livrarem dos OTs mais perigosos ou pelo menos mantê-los ocupados e atarefados e degradá-los.

As vítimas preferidas dos Crocs são os Clears e os OTs porque são os que têm uma potência de emoção maior e mais forte.

Quando um croc encontra uma vítima cria tensão emocional. Assim que esta tensão chega a um dado ponto, o croc atira-se sobre a pessoa, cobre-a e chupa-lhe a emoção negativa.

Tratar deste caso é muito simples: é só parar a emoção negativa, o que um OT consegue fazer, e indicar telepaticamente ao croc que ele foi detetado. No caso de o croc operar sem corpo ele imediatamente recuará.

Se o croc tiver um corpo humano imediatamente ficará PTS tipo 3 quando perceber que não consegue criar e/ou chupar emoções negativas. Isto normalmente resulta em atitudes absurdas, acusar os outros, gritaria e outros comportamentos bizarros.

Assumem muitas vezes identidades humanas (sobrepondo-se ao thetan) sendo facilmente identificáveis (para um OT) através do seu contacto melífluo, oleoso, com muita 3ª parte e gosto pelo sofrimento dos outros. Gostam de posições de poder e é lá que se encontra a maioria.

O tratamento dos Crocs (reptilianos) depende de vários fatores:

- a) O Croc está num corpo?
- b) O Croc está a funcionar sozinho ou como parte de um grupo?
- c) O Croc tem um holder/chefe?

Um Croc de 7ª dinâmica é tratado como se fosse de um BT numa Plug, i.e., encontra o holder (normalmente um Croc de patente superior) e depois por aí acima até algum metálico ou mestre de jogos negro.

Descobrimos que os Crocs não são realmente tratáveis como se trataria um thetan “normal”, não existe a bondade básica, etc.

Os Crocs obtêm prazer em ferir os outros. Também são detectados quando acontecimentos infelizes sucedem ao POT e este sente, muito longe e lá muito no fundo, uma calma e fim de ansiedade.

O Croc tem uma missão, um destino e um programa. Não é auto-determinado e necessita orientação. Todos tiveram um implante no seu início. Por vezes fazem Blow através de um Worm Hole ou vórtice característico da ligação entre universos ou RAGS diferentes.

**DED** (Merecido) é um incidente que o preclaro faz a uma outra dinâmica e para o qual não tem qualquer motivador – isto é, ele castiga, fere ou destrói alguma coisa que nunca o feriu a ele. Agora precisa justificar o incidente. Usará coisas que nunca lhe aconteceram. Proclama que o objeto da sua agressão de facto merecia isso, daí a palavra, que é um sarcasmo. (DED é a abreviatura de “Deserved” (Merecido))

**DEDEX** (Merecido Expostos) é um incidente que acontece a um preclaro DEPOIS de ele ter um DED. Está sempre na mesma cadeia ou assunto, vem sempre depois de DED. Significa O DED EXPOSTO. É culpa encoberta. O seu efeito no preclaro é totalmente desproporcionado em relação ao que lhe foi feito a ele. Poderia pensar-se que foi morto por uma dura palavra ou por um arranhão. Explicará veementemente quão terrivelmente ele foi usado. Sempre que tenha um preclaro que tenha sido demasiado abusado para ser dito por palavras e continua a dar-lhe incidentes que tendem a concentrar a culpa na família ou na mulher ou qualquer coisa assim, o auditor pode reconhecer isto como DEDEX e sabe que deve procurar o DED. Normalmente o preclaro não desiste facilmente do DED mas o E-metro encontrá-lo-á. Está no mesmo assunto do DEDEX – se ele tem muitos incidentes sobre coisas que a sua mãe lhe fez e estes parecem bastante rotineiros, há um incidente anterior acerca de sua mãe ou alguma mãe de uma vida anterior onde com crueldade injustificada ele executou um DED.

**UM DEGRADADOR** é um incidente ou cadeia de incidentes onde uma pessoa de baixo tom procura rebaixar o tom de outra pessoa que está num tom mais alto. A verdadeira intenção da pessoa de tom baixo é trazer o outro para baixo até que possa ser ajudado. A pessoa de tom baixo acredita que não serve para nada a alguém que esteja mais alto na escala do que ela própria. Assim, ele tentará baixar o tom do outro e depois, quando o tem bem cá baixo por tê-lo degradado, poderá ajudá-lo, tornar-se piedosa e comportando-se adequadamente até que, naturalmente a pessoa volte a subir de tom.

O preclaro, se for baixo de tom, tentará isto no auditor. Qualquer pessoa de baixo tom o fará. O preclaro pode ter muitos DEGRADADORES que tenha feito. Ou a ele podem ter acontecido muitos DEGRADADORES. SE O PRECLARO ESTÁ RECETIVO A DEGRADADORES, ELE TEM UMA SITUAÇÃO DED-DEDEX na mesma dinâmica que ele permite DEGRADÁ-LO. Se ele aceita críticas de mulheres, ele tem um DED-DEDEX sobre mulheres. Se ele reclama que foi o pai que o atirou para baixo, que o invalidou, ele tem um DED-DEDEX sobre o seu próprio pai ou algum

pai anterior ou homem para quem olhava como um pai. Se você encontra uma situação DEGRADADOR, veja o DED-DEDEX no mesmo assunto. Se o preclaro é dado a invalidar ele tem uma cadeia de DEGRADADORES que ele fez. A dinâmica que ele DEGRADADA tem um DED-DEDEX anterior.

**EMENTORS** - Os Dementors são uma harmónica mais elevada das tropas renegadas que Xenu usou no Inc. 2. As suas ordens são para recolherem todos os Clones de GM que sejam indesejados pelo "lado negro". Estes seres são então implantados e surgem como um tipo de luz muito intensa dentro de uma concha muito escura que é um cluster de Dementors. Seres maiores, especialmente clones de GMs do grupo de Elron Elray, tiveram um tratamento especial, ficando rodeados por uma espécie de concha que é um cluster de Dementors. Um GM pode ter uma sensação de estar enclausurado e isso ser provocado por ter um clone seu capturado por Dementors.

**DESAJUDA (MISASSIST)** é um incidente onde o preclaro tentou ajudar alguma dinâmica e falhou. Estes são muito aberrativos. O incidente pode ser curto e duro ou pode ser um grande número de pequenos incidentes. UMA DESAJUDA é uma falha de assistência por omissão ou por comissão. É sempre precedida de uma situação de OVERT-MOTIVADOR ou uma situação DED-DEDEX. O preclaro, tendo prejudicado alguma dinâmica, entra num estado de ter de proteger essa dinâmica de uma forma desproporcionada em relação às outras dinâmicas. Talvez ele tenha tido muitas vezes sucesso na sua proteção e tais incidentes não são aberrativos. Mas um dia ele tenta ajudar e falha, ou devia ter ajudado e não o fez e o resultado é a gota que faz prender um fac-símile anterior.

**ENTIDADE GENÉTICA (GENETIC ENTITY)**: 1. Aquela beingness, semelhante ao theta, que tem mantido e desenvolvido o corpo ao longo da linha evolutiva na terra desde os seus primeiros tempos e que, através da experiência, da necessidade e da seleção natural, utilizou os contra esforços do ambiente para modelar um organismo do tipo que melhor se adapta à sobrevivência, adaptação só limitada pelas capacidades da entidade genética. A meta da entidade genética é sobrevivência num plano muito mais grosseiro de materialidade. (Scn 8-8008, pág.8) 2. Era anteriormente chamada banda somática. Não tem uma verdadeira personalidade, não é o "eu" do corpo. É a "mente" de um animal, um cão, um gato ou uma vaca. (HOM, págs.13 e 14) 3. A entidade que está a fazer o corpo através da corrente do tempo, pela ação do sexo, etc. (5410C10D) Abr. GE.

**ESTADO NATIVO**, 1. A potencialidade de saber tudo. (SH Spec 35, 6108C08) 2. A lista de condições de não jogo é um resumo do estado nativo de um theta. (HCOB 03 de setembro 56) 3. O theta não está em contacto com o espaço, energia, massa. Ele não tem qualquer dimensão. (PAB 64) 4. O theta em estado nativo é sabedoria total. (Op Bul. 1)

**ESTÁTICO** - 1. Uma existência sem massa, sem comprimento de onda, sem posição no espaço ou relação com o tempo, mas com a qualidade de criar ou destruir massa ou energia, de se localizar a si mesma ou de criar espaço e de restabelecer tempo. (Dn 55!, p. 29) 2. Nenhuma parte do MEST pode ser estática, mas Theta é estático. Theta não tem movimento. Mesmo quando o MEST que controla está em movimento no espaço e no tempo, Theta não está em movimento, visto que Theta não está nem no espaço nem no tempo. (Ability 114A). O Estático está acima de Fonte visto não ter de ser Fonte de nada. O Estático cria (assume) Fontes a fim de ter Causas e Efeitos.

**EXTERIORIZAÇÃO**: 1. O estado do theta, do próprio indivíduo, estando fora do corpo. Quando isto é feito a pessoa atinge a certeza de que ela é ela própria e não o seu corpo. (PXL, Gloss) 2. O fenómeno de estar numa posição do espaço dependente apenas da sua própria consideração, capaz de ver o corpo e a sala como são, a partir desse espaço. (PAB 125) 3. A exteriorização é definida como o ato de se deslocar para fora do corpo com ou sem percepção total. (HCOB 22 Oct 71)

**FONTE (SOURCE)** – Origem de qualquer coisa. Numa comunicação existe a Fonte (Origem, Causa) e o Efeito. O estado de Super Estático é o estado de "Fonte sem Comparação". No caso de um theta chama-se **Fonte** ao seu estado antes de se imbuir em Jogos e assumir pontos de vista. Uma Fonte não tem CVP pois se assim fosse já teria parte de si a ser Efeito. É a parte do indivíduo que se manteve num estado que corresponde à definição de Estático: sem localização no Espaço nem no Tempo. . É o theta antes de fazer o seu próprio mock-up. Quando um theta volta ao estado de Fonte, todo o tipo de entidades que ele criou voltam a ele,

e a maior parte delas não estão muito limpas. As Fontes tentaram diferentes soluções para o problema da eternidade em diferentes Jogos e RAGs. Daí todo o tipo de entidades encontradas. As Fontes decidem sobre os Jogos e criam (assumem) funções de Mestres de Jogos que gerem os jogos.

**FONTE EM PENHOR** (SOURCE IN PAWN. Abrev. **SIP**) - Um theta normal que foi levado até um “local agradável” (Coltus) e processado ou auditado em LTA. O processo tinha como objectivo torná-lo exactamente igual a outro “Jogador”, para ser depois usado como uma espécie de “Corpo em Penhor” para esse Jogador. É como que uma Fonte mas deram-lhe um corpo na estação de implantes e agora utilizam-no. Pretendem que o que quer que lhe façam afecte “o seu” jogador. Aparentemente os SIPs foram feitos por volta do Inc. 2 LTA. Contém uma data (“para sempre”) e um local (“no teu ponto de vista central”) implantados. O theta era implantado para se esquecer totalmente ou fazer not-is de quem realmente era e tornar-se numa “Fonte” totalmente limpa. Depois era implantado para copiar fielmente ou duplicar a beingness do Jogador que Xenu queria controlar. Ao theta era também dado um “Postulado de Fonte” ou “certeza” de que “SOMOS TODOS UM”. Provoca situações de acções totalmente ilógicas mas cuja fonte é muito difícil de detectar como exterior ao OT.

**GRANDE THETAN** (BIG THETAN. Abrev. **θθ**) – Jogador. A pessoa à qual nos dirigimos. Uma entidade com um CVP.

**INCIDENTES GENERALIZADOS** incluiriam qualquer coisa que o preclaro tenha feito que é uma ação oposta ao incidente no qual ele está “pendurado”. A ação oposta é aquilo que prende o incidente.

**LOOP** – Houve vários estados pré-lógicos de Operação de Fonte. O primeiro ciclo foi um **CICLO DE JOGO DE IDENTIFICAÇÃO** (chamado **Loop 1**). Desceu muito rapidamente mesmo abaixo do nível de Ausência de Jogo, permaneceu aí numa duração 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”. O segundo foi um **CICLO DE JOGO DE ASSOCIAÇÃO** (chamado **Loop 2**). 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 Operação de Fonte com a Técnica e Administração apropriadas. Tinha 8 Dinâmicas e faz lembrar as Plugs de Excalibur e as ligações entre “famílias” de θns pelas criações mútuas dos CVPs. O terceiro (chamado **Loop 3**) é aquele 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 ao Nível de Operação de Fonte. Estamos agora a concluir esse ciclo nas Ron's Orgs e aplicando os resultados a todas as dinâmicas. Aquelas 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 optimizarmos 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 aberrativos (i.e. ilógicos), mas alguns são divertidos.” (o Jogador desfruta sua aplicação da lógica ao resolvê-los.) 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.

**MESTRE DE JOGOS** (GAMES MASTER, Abrev. **GM**) – Um GM é um theta capaz de monitorizar e controlar jogos de uma forma pan-determinada. Se é auto-determinado então é um Jogador. Se é determinado por outros é uma peça do jogo. Um Mestre de Jogos ainda não se envolveu, ou já se libertou de jogos individuais em que é auto-determinado. É a parte do indivíduo que se mantém a ver os vários lados dos jogos e, se possível, a controlá-los. Um GM cria (ou assume) CVPs a fim de ter jogadores.

Por definição não está a assumir um VP só num dos lados do jogo. Se tal sucede trata-se de um jogador. Quando chega a GM convém saber que tem (quase automaticamente) VPs nos vários lados do jogo ou vai entrar numa situação em que está a jogar contra si próprio, enquanto julga que está a ser efecto.

**METÁLICOS** - O nome é derivado da sensação metálica, desprovida de vida, que transmitem quando se "toca" neles. São totalmente opostos à vida! Parecem pertencer a uma civilização "monopolar", pois não há comunicação, não há intercâmbio, não há troca. Eles consideram os nossos jogos rápidos, barulhentos, enevoados. Não conseguem realmente perceber o que se passa. Consideram-nos simplesmente uma irritação. Parece que não conseguem percepcionar os jogos como jogos.

Quando uma fonte tenta descobrir, penetrar ou fazer algo sobre um jogo onde eles existem, sente pressão pois os metálicos odeiam a vida! Parece que os metálicos não conseguem sequer criar para o exterior. Portanto, quando a fonte esbarra com uma zona onde não existe aparentemente qualquer vida, ou onde a vida está a ser impedida por algo, há aí provavelmente um ou mais clusters destes seres. Quando se detecta um ser não respondente e se tem uma sensação no paladar de algo metálico, está-se na presença de um metálico.

Aparentemente numa entidade metálica existia uma meta de se tornar energia embora haja implantes para "tornar-se metal". É um ser de energia desenvolvendo corpos de energia. Uma entidade metálica é composta de partículas. Trata-se na verdade de matéria que se tornou consciente. É o EP do objectivo da matéria.

- MOCOs**
1. Chamamos-lhes MOCOs (*Moment Of Creation Of Viewpoint* – Momento de Criação de Ponto de Vista) - e eles são muito importantes nos níveis superiores porque são realmente entidades criadas pelo Pré-OT ou um theta. São criados por um theta que era capaz de criar. Mas são um género de theta menos capaz, um ponto de vista de menor capacidade. Têm todas as qualidades de Theta propriamente dito, mas todos têm uma finalidade específica para fazer algo, por exemplo ser uma partícula de admiração ou um soldadinho de chumbo ou algo parecido. (TB 8)
  2. Há outra coisa estranha sobre estes MOCOs, eles não têm qualquer pista atrás do ponto em que foram criados. Eles ou faziam parte da pessoa que os criou ou não existiam de todo. (TB 8)
  3. É por isso que eu lhes chamo MOCO. MOCO significa MOMENTO DA CRIAÇÃO DO PONTO DE VISTA. Isto soa como - momento de criação do Ponto de Vista - soa como "MOCOVIP" - MOCOVP - uma palavra "Russa", estão a ver? Mas nós chamamos-lhes apenas MOCOs, ok? Portanto, é um MOCO. É um ponto de vista criado. (TB 8)
  4. Diferentemente do que se passa com o VP, o theta nunca se assumiu estar localizado neste ponto de vista. Embora se chamem assim, têm mais a ver com os chamados pontos de dimensão: *"A segunda acção do ponto de vista é expandir pontos para ver que são pontos de dimensão (Os Factores)"*

**MOCOs de ADMIRAÇÃO** (Admiration MOCOs) – MOCOs usados para admiração positiva ou negativa (A +/-) ou para votar no Jogo dos Deuses. Na realidade, quando um theta admira uma obra de arte deixa nela MOCOs de admiração que fazem com que, posteriormente, essa obra pareça "ter vida".

**MOCOs do CORPO** (BODY MOCOS) – Thetans Fis organizarem e a controlarem o corpo.

**MOTIVADOR** é um incidente que acontece ao preclaro e que ele dramatiza.

**MULA** (Mule) 1. Por outras palavras, eles criaram um ponto de vista e Xenu criou outro e colocou-o sobre o dele e assim agora tem-se este tipo de "MULA" lá. É um ponto de vista MULA. Ele é parte do Xenu e parte do PRÉ-OT e o tipo sente "afinidade" por Xenu e pode dizer: "Bem, ele é realmente um cara legal!" e assim por diante. E só têm que descobrir que ele tem um incidente onde o seu ponto de vista criado foi comprimido juntamente com o do Xenu. Separem-nos e, em seguida, façam retornar cada um ao seu "momento da criação" e isso resolve-o. (8 TB) 2. Se Xenu compactou o seu COM O DO PRE-OT, então chamamos-lhe um THETAN MULA (ou MOCO MULA). Uma MULA é um cruzamento entre um cavalo e um burro - e adivinhem quem é o burro - sim, é o nosso velho X-burro (Xenu-burro). Enfim é apenas um bom termo. Podem compreendê-lo como uma MULA, certo? Como dois MOCOs juntos, ok? (TB 8) 3. Também podemos encontrar antigos VPs que se juntaram a VPs de Xenu formando um cluster. Trata-se aqui de verdadeiras identidades que o theta assumiu e que foram amalgamadas com um VP de Xenu. Em outras palavras, trata-se de um VP GPM (que age sempre sem certeza, que balança entre o bem e o mal, etc.). O manejamento é idêntico: detecção do momento de junção e limpeza do VP.

**OITO NEGRO** (BLACK 8, Abrev. **B8**) – Um Pré-OT da Igreja posto no OT 8 após o NOTs nesta volta. O próximo passo do programa dele é fazer “manejamento ético” nos esquilos da Zona Livre. Aparecem no caso provocando sensação de “fora de ética”, condições éticas inferiores, etc., que são falsas.

**ORGANIZAÇÃO DO CORPO** (BODY ORG) – Uma organização de thetans Lambda a manterem o corpo a funcionar.

**PONTO DE VISTA** (VIEWPOINT, Abrev. **VP**): **1.** Um ponto de consciência a partir do qual se consegue percepcionar. (PAB 2) **2** Pode ser um ponto a partir do qual se consegue estar consciente. (COHA, pp. 208-209)

– “*No início há a decisão e a decisão é ser. A primeira acção de estar a ser é assumir um ponto de vista.* (Os Factores) ”. Ao longo das suas vidas um thetan assume muitos Pontos de Vista. Basicamente assume um ponto de vista de cada vez que toma uma decisão e decide ser alguém ou alguma coisa. Os VPs antigos constituem identidades completas que não foram assisados (não terminaram o seu ciclo nem lhes foi acusada a recepção) podem ser libertados através da análise da decisão e beingness assumida que lhes deu lugar. Podem depois voltar à sua Fonte ou ser independentes (Direitos do thetan). Foram, nalgum ponto da pista, CVPs isto é, a Fonte assumiu-se como estando aí localizada.

**PONTO DE VISTA CENTRAL** (Central Viewpoint. Abrev. **CVP**) - **1.** Estás a operar através de um ponto de vista central quando estiveres operando um corpo (**TB8**) **2.** Um CVP é uma entidade com uma personalidade conceptual baseada na Ética (o bem, o mal, avaliar a melhor solução, etc.) usada nos nossos RAGs. Um CVP usado nos nossos RAGs tem normalmente um postulado de “ser uma boa pessoa” o que quer dizer “actuar com inteligência”. **3.** Um CVP é o ponto a partir do qual o thetan considera que observa e postula em Tempo Presente.

**SER PERFEITO** - Um Ser Perfeito, usado no RAG de Espinol, é aquele que age de acordo com um programa, um conceito ou um postulado.

**SUPRESSIVO (SUPPRESSIVE)** - O Supressivo é um caso particular de estar fora do tempo presente. Está tão fixo numa época passada que não existe realmente Ponto de Vista Central no presente. Além disso, o seu “presente” é totalmente identificado com essa época passada e é uma situação tão ameaçadora que toda a sua atenção tem de estar nela. Não há assim qualquer hipótese de audição pois não existe nenhum terminal aqui. Se tentarmos audição, a única coisa que apanhamos são os mecanismos automáticos, incidentes do corpo, das entidades, etc., mas não do próprio thetan.  
O problema da audição do SP é que não se trata de auditar um engrama ou qualquer incidente da pista! Trata-se de auditar um ser enquanto o incidente está a ter lugar! E a única forma é ser auditado nesse mesmo momento e local.

**THETAN DADO** (THETAN DATUM) - É um θn Fonte que está a ser um Dado. Está Associado (ligado ou seguro) e é normalmente um “resto” de um grupo do Loop 2. Mantêm activos dados para o POT. É uma fonte de Dados ou Ideias Fixas.

**THETAN DADO OU POLICY SUPRESSIVO** (SUPPRESSIVE DATA OR POLICY THETAN) - Se um processo V/I chega a F/N nestes Thetans Dado ou Policy Supressivos, então o θn Jogador (Loop θn) com que se estás a lidar é um SP ou foi treinado para o ser. Se é o item errado para ele, pode ser unicamente um PTS. (Normalmente o “holder” é um SP (ou cópia de um) do Loop 1.). Detectam-se da mesma forma que os Thetans Policy ou Dado mas as policies ou dados que estão a ser são altamente supressivos.

**THETAN ESTÁTICO NEGRO** (BLACK STATIC THETAN. Abrev. **BST**) – Um thetan que atingiu o estado de “Estático” através da implantação na Igreja em LTA. A sua condição de Estático é meramente uma exteriorização para dentro do Universo Físico, identificando-se com este. Por vezes os BSTs organizaram-se em Cubos (Power Cubes) com 100x100x100= 1 milhão de BSTs num cubo. Provocam entorpecimento, somáticos e oclusão no caso. Quando em restimulação provocam TA muito alto.

**THETAN DO GRUPO (GROUP THETAN)** - LRH define um thetan do grupo (group theta) como uma entidade responsável por um grupo de seres individuais. Dá o exemplo de um formigueiro ou de um cardume em que aparentemente parece haver um só theta que conduz todo o conjunto. Não se define se é um verdadeiro theta ou um ponto de vista criado. Na verdade é Theta com a aparência de uma entidade, constituída por todos os postulados, objectivos, códigos, etc. do grupo e que responde como uma entidade em audição. O theta de um grupo é sujeito aos mesmos incidentes que um indivíduo e é aborradido por engramas, etc. Normalmente o seu abandono resulta na separação do grupo ou, por vezes é substituído por outro. Em empresas é aquilo que se percepciona como a "cultura da empresa" ou "espírito de grupo". Pode estar associado (incorporado) num dos elementos do grupo e isso é visível pois esse será o elemento que mantém o grupo junto.

**THETAN DO JOGO (GAMES THETAN)** - LRH define um thetan do jogo (group theta) como uma entidade responsável por um grupo de seres individuais. Um jogo também tem um tal responsável. Por vezes são confundidos com os thetans do grupo, mas a maior diferença é que um thetan do jogo tem alguma indiferença pelos jogadores enquanto o theta do grupo tem como prioridade o ARC entre os membros.

Os elementos essenciais do thetan do jogo são as liberdades, as barreiras e as metas. O theta do jogo impregna todo o campo de jogos, os jogadores, os instrumentos do jogo, etc. A sua meta é a meta do jogo (criada pelo Mestre de Jogos) e, é claro, segue sempre as condições de jogo.

Quando um jogo antigo ainda prende a atenção de um jogador ou Mestre de jogos é porque o theta do jogo não se foi embora nem foi assim-ado.

Inúmeros problemas podem surgir destas situações que prendem para sempre a atenção dos seres: jogos abandonados, jogos que nunca terminaram, jogos que foram decididos e nunca se iniciaram, etc.

O seu tratamento é feito com a limpeza dos thetans do jogo respectivos, principalmente com a limpeza de quebras em jogos.

Em jogos que o theta ainda está interessado em jogar, o theta Jogo deve ser limpo e os seus propósitos reabilitados. Porém, se ele for libertado e fizer Blow, o respetivo jogo terminará imediatamente.

**THETAN LAMBDA** (Abreviatura:  $\lambda\theta$ ) - Descobrimos, pelos Axiomas da Dianética, que quando os Thetans quiseram manejar este Universo (de qualquer modo são quem o criou), quando, de algum modo, chegaram ao fim do jogo e o quiseram resolver, quando quiseram resolver as criações, tiveram a ideia de pôr ordem nos  $\phi$ s. E porque é que era necessário pôr ordem nos  $\phi$ s? É tudo lixo atirado fora e já não é usado e eles não fizeram o seu AS-IS depois de terem terminado de o usar. Assim, pelo menos, podiam pô-lo em ordem, torná-lo de novo útil ao jogo de modo a ter ARC. Os jogadores necessitavam de uma forma de o fazer, de maneira a que cada partícula do Universo MEST pudesse voltar ao jogo sem que cada theta tivesse de lá ir auditá-la cada partícula de MEST (existem biliões e biliões).

Fizeram outra coisa, outra criação que podia fazê-lo de dentro do jogo. Esses eram os Thetans Lambda. Têm como principal tarefa controlar o corpo fazendo sub-partículas de si próprios de modo a operarem como um computador.

O mais pequeno que encontrei é que, pelo menos para cada célula do corpo, existe uma partícula lambda monitorizadora. Esse é o nível mais baixo que encontrei: a célula.

Também surgem com o nome de Jelly Bean (geleias) quando se encontram nos implantes pré-um.

**THETAN LOOP (LOOP THETAN)** - Houve vários estados pré-lógicos de Operação das Fontes. O primeiro ciclo foi um Ciclo de Jogo de **IDENTIFICAÇÃO** (chamado **Loop 1**). Desceu muito rapidamente mesmo abaixo do nível de Ausência de Jogo, permaneceu aí algum tempo 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".

O segundo foi um Ciclo de Jogo de **ASSOCIAÇÃO** (chamado **Loop 2**). Também desceu 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 Operação de Fonte com a Técnica e Administração apropriadas. Tinha 8 Dinâmicas e faz lembrar as Plugs de Excalibur e as ligações entre "famílias" de  $\square$ ns pelas criações mútuas dos CVPs.

O terceiro é um Ciclo de Jogo de **DIFERENCIADA** (chamado **Loop 3**) é aquele com que estamos familiarizados através da Ponte, tendo um vector descendente a que chamamos HGC 1 (**Hiper-Ciclo de Jogos 1**) até ao ponto inferior de “Ausência de Jogos”. Foi recuperado a partir desse nível com o vector ascendente HGC 2 (**Hiper-Ciclo de Jogos 2**) com a junção de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) (“*Vector de Melhoria*”) a fim de o trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte.

Existem thetans que surgem no Loop 3 (este agora) mas que estão presos nos Loops anteriores. No caso de funcionarem numa “lógica” de identificação, pertencem ao Loop 1 e chamamos-lhes Thetans Loop 1. No caso de funcionarem numa “lógica” de associação chamamos-lhes Thetans Loop 2. São detectados por uma sensação de “intenção maléfica” permanente.

**THETAN NORMA (POLICY THETAN)** - - É um θn Fonte que está a ser uma Policy (norma ou regra). O “θn Fonte que está a ser uma Policy” é normalmente atreito à Identificação característica do Loop1. Pode até ser uma cópia de um Jogador no Loop 3, i.e. de um SP ou pessoa Mal Intencionada na história da pista do OT, ou em P.T., ou um “bom rapaz” que foi atraído.

Note que o Pré-OT não criou o θn Fonte que está a ser o Dado ou Policy, mas criou sim o Dado ou Policy nos Loops 1 & 2 nos quais esse thetan se transformou. Quando percorrem V/I num thetan Dado ou Policy, se chegarem a F/N VGIs, então trata-se de um dado ou Policy CRIADO PELO PRÓPRIO JOGADOR. Mas se houver uma baixa de tom ou surgir uma agulha de quebra de ARC durante o processo V/I, então ele obteve-a de outro Jogador. Quando isto sucede ou assim que se nota que os indicadores se estão a tornar “Bls” em vez de “GIs”, a Policy ou o Dado TÊM DE SER INDICADOS como um “ITEM ERRADO” ou “NÃO SEU” ou ambos. A F/N VGIs vai então aparecer.

Mantêm activas certas normas ou regras não analisadas nem avaliadas pelo OT. É uma fonte de Fac-símiles de Serviço.

**THETAN PHI** (Abreviatura: φθ) **1.** Os thetans PHI são os únicos que tinham de viver no universo MEST, e eles eram os que decidiram o que fazer com o material despejado pelos thetans. Têm uma “social-democracia” muito forte e há uma quantidade enorme deles. Eles estão por todo o lado e NÃO GOSTAM dos grande thetans. Até começarem a comunicar com eles no OT 9, 10 e 11, nem sequer conseguiam encontrá-los. Eles não falavam com vocês, excepto ocasionalmente com os artistas. (TB8) **2.** Mas estes thetans PHI são interessantes: Eles foram despejados para o universo MEST. Mas, por que é que foram despejados? Porque faziam parte dos jogos anteriores, jogos de universos anteriores (paralelos ao universo MEST), e os thetans tinham-nos criado como soldados, exércitos ou tropas ou como maquetas de castelos, como fadas, feiticeiros, dragões ou o que quer que fosse que tinham no seu próprio universo ou com outras pessoas. E, quando terminaram esses jogos, simplesmente largaram tudo ou a maior parte. Os thetans carregaram CONSIGO algumas dessas coisas, mas isso vem num nível mais elevado. As coisas que eles despejaram tornaram-se no universo MEST e havia lá SERES - alguns seres criados e outros que eram apenas seres normais. (TB8). Também surgem com o nome de Tiny Weenie (tiquinhos) quando se encontram nos implantes pré-um.

**THETAN POSTULADO (POSTULATE THETAN)** – Um thetan que foi auditado/ implantado para ser um postulado. Mantêm esse postulado permanentemente activo junto do OT.

**XENU** - Antes do início Xenu era um estático estropiado (por si próprio). Enquanto todos os outros Jogadores criavam para fora, Xenu criava para dentro de si próprio, not-isando assim a fonte que estava no seu centro. Assim, quando foi proposto o jogo de “*melhorar a qualidade do Estático*”, ele decidiu que não poderia ser melhorado e decidiu ficar igual: SEM GANHO DE CASO. Além disso decidiu “*mostrar a todos os outros*” que estava “*certo*” e, portanto, quando se concordou com o U0 & RAGS, e se lhes deu EXISTÊNCIA, ele colocou-os no seu “*centro*” ou “*núcleo*” e planeou solidificar todos os outros Jogadores e as suas Criações no seu “*centro*”, provando assim que EE estava errado e que o objectivo do jogo de “*melhoramento*” ou “*expansão*” do estático era inatingível.

**ZERO:** A definição correcta e apropriada de zero seria: “algo sem massa, sem comprimento de onda, sem localização no espaço e sem posição relativamente ao tempo. Algo sem massa, sem significado e sem mobilidade. (Dn 55! pág. 28).

