



NOTA OPERACIONAL Nº 1

Confidencial - +OT 17

4-Julho-10

DEFINIÇÕES

As seguintes definições são importantes para o tipo de actividade que a “Operação Terra” necessita. Muitos dos assuntos aqui definidos serão encontrados na audição solo normal mais cedo ou mais tarde.

Na audição normal eles só serão especificamente procurados quando o C/S assim o disser. Na investigação em curso sobre a supressão que reina neste planeta eles podem surgir em qualquer altura e convém saber do que se trata.

Os thetans acreditavam que eram um só. Este é o seu erro básico. (LRH OT3)

DEFINIÇÕES THETA

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).

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 Thetan 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 thetan antes de fazer o seu próprio mock-up.

MESTRE DE JOGOS (GAMES MASTER. Abreviatura: GM) – Um GM é um thetan 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 GM 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. 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 efeito.

PONTO DE VISTA (Viewpoint. Abreviatura: VP) – “*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 da (s) sua (s) vida (s) 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 as-isados (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 localizada aí.

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

PONTO DE VISTA CENTRAL (Central Viewpoint. Abreviatura: CVP) - Estás a operar através de um ponto de vista central quando estiveres operando um corpo (TB8). Um CVP é o ponto a partir do qual o thetan considera que observa e postula em Tempo Presente.

CLONE (Abreviatura: CL) – 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 o 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. 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. Para ser limpo tem de detectar o momento da sua criação, qual a missão que tinha e alguns rudimentos fora. Como a qualquer thetan aplicam-se-lhe os respectivos direitos.

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 coisas criadas pelo Pré-OT ou um thetan. São criados por um thetan que era capaz de criar. Mas são um género de thetan 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. A coisa toda soa como - momento de criação do Ponto de Vista - soa como "MOCOVP" - 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 thetan nunca se assumiu estar localizado neste tipo de 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 do CORPO (BODY MOCOS) – Thetans Fi a organizarem e a controlarem o corpo.

MOCOs de ADMIRAÇÃO (Admiration MOCOs) – MOCOs usados para admiração positiva ou negativa (A +/-) ou para votar no Jogo dos Deuses.

MULA 1. Em outras palavras, eles criaram um ponto de vista e Xenu criou outro e colocou-o sobre o dele e assim agora tem-se lá este tipo de "MULA". 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 esmagado juntamente com o do Xenu. Estão a ver, um dos seus pontos de vista criados foi esmagada 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 e uma égua - 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) 1. Também podemos encontrar antigos VPs que se juntaram a VPs de Xenu formando um cluster. Trata-se aqui de verdadeiras identidades que o thetan 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 manejoamento é idêntico: detecção do momento de junção e limpeza do VP.

PHI THETANS (Abreviatura: $\phi\theta$) 1. Mas os PHI thetans são os únicos que tinham que viver no universo MEST, e eles eram os caras que decidiram o que fazer com o material despejado. Eles têm uma "social-democracia" muito forte e há montes deles, um monte deles. Quer dizer, eles estão por todo o lado e NÃO GOSTAM dos grande thetans. Até vocês chegarem a comunicar com eles no OT 9, 10 e 11, nem sequer os conseguiam encontrar. Eles nem sequer falavam com vocês, excepto ocasionalmente com os artistas. (TB8) 2. Mas estes thetans PHI são interessantes - aqueles que foram despejados. 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 ou castelos e fadas e feitiçeiros e dragões ou o que quer que eles tinham no seu próprio universo ou com outras pessoas. E quando terminaram esse jogo simplesmente despejaram tudo ou a maior parte deles. Algumas coisas, os thetans carregaram-nas CONSIGO, mas isso vem num nível mais elevado. Mas 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)

THETAN LAMBDA (Abreviatura: $\lambda\theta$) - Descobrimos, pelos Axiomas da Dianética, que quando os thetans quiseram manejar este Universo e, de algum modo, chegaram ao fim do jogo e o quiseram resolver, quando quiseram resolver as criações, tiveram a ideia de pôr ordem nos ϕ s. E porque é que era necessário pôr ordem nos ϕ s? É tudo lixo atirado fora e já não é usado e eles não fizeram o seu AS-IS depois de terem terminado de os 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 thetan tivesse de lá ir auditar cada partícula de MEST (existem biliões e biliões).

Fizeram outra coisa, outra criação que podia fazê-lo por dentro do jogo. Esses eram os thetans Lambda. Têm como principal tarefa controlar o corpo fazendo subpartículas de si próprios de modo a operarem como um computador. O mais pequeno que encontrei é o de cada célula do corpo pois aí 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.

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

THETAN DO GRUPO (GROUP THETAN) - Lrh define um thetan do grupo (group thetan) 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 thetan a conduzir todo o conjunto. Não se define se é um verdadeiro thetan 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, em audição, como uma entidade. O thetan de um grupo é sujeito aos mesmos incidentes que um indivíduo e é aberrado por engramas, etc. Normalmente o seu abandono resulta na separação do grupo mas, por vezes, é substituído por outro. Em empresas é aquilo que se percebe 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. Abreviatura: GT) - 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 thetan 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 thetan 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 thetan do jogo não se foi embora nem foi as-is-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.

DEFINIÇÕES ENTHETA

BODY THETAN (BT) – Um thetan que está colado a outro thetan mas que não está no comando. (HCOB 5.2.70, II.) 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)

CLUSTER (CI) – Um cluster é um grupo de BTs empacotados ou mantidos juntos por uma má experiência. (HCOB 5.2.70, II.) 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). No MI, a imagem (que todos têm em comum) mantém-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 ACUMULATIVO – Um cluster acumulativo 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.

BT CONCHA – 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 ser ele próprio nas imagens.

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 nesse momento e nesse 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 está pois existe uma imagem que permanece. Detectando o facto de que outro alguém a copiou é normalmente suficiente para a resolver.

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

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.

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 prometida a ressurreição num corpo melhor. Podem “sugerir” suicídio e sensação de que alguém nos quer mandar embora para ocupar o nosso lugar.

FONTE EM PENHOR (SOURCE IN PAWN. Abrev. SIP) - Um thetan 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 thetan 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 thetan 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.

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

THETAN LOOP (LOOP THETAN) - 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 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 Θns pelas criações mútuas dos CVPs.

O terceiro é um **CICLO DE JOGO DE DIFERENCIAÇÃO** (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 malévola*” permanente.

THETAN POLICY (POLICY THETAN) - É um Θn Fonte que está a ser uma Policy (norma ou regra). Tem normalmente tendência à Identificação característica do Loop1. Pode até ser uma cópia de um Jogador (um SP ou pessoa Mal Intencionada na história da pista do OT, ou em PT), 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 tornou. Quando se percorre V/I num dado ou Policy, se chegar a F/N VGIs, trata-se de um dado ou Policy CRIADO PELO PRÓPRIO JOGADOR. Mas se baixar de tom ou criar 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 “*BIs*” em vez de “*GIs*”, a Policy ou o dado TÊM DE SER INDICADOS como um “*ITEM ERRADO*” ou “NÃO TEU” ou ambos. A F/N VGIs vai então aparecer.

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

THETAN DADO (DATA THETAN) – 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. Fonte de Dados Fixos ou Ideias Fixas.

THETAN DADO OU POLICY SUPRESSIVO (SUPPRESSIVE DATA OR POLICY THETAN) - Se um processo V/I chega a F/N nestes Dados e 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 são altamente supressivos.

CROCS - Um croc (calão para crocodilo) é um ser espiritual cujo contacto transmite uma sensação algo repugnante, *reptiliana*, e muito 1,1. Alimentam-se das emoções negativas dos thetans e fazem tudo para as produzirem: terceira parte, imagens tenebrosas, restimulação de efeitos de tristeza, etc.

Os seus alvos preferidos são thetans de grande potência pois as emoções destes dão muito mais “alimento”.

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 Croc não está realmente ali mas sim nalgum local distante ou mesmo noutra universo. Por vezes fazem Blow através de um Worm Hole ou vórtice característico da ligação entre universos ou RAGS diferentes.

Um croc de 7ª dinâmica é tratado como uma Plug, i.e., encontra-se 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.

DEMENTOR - Os Dementors são como os renegados que Xenu usou no inc. 2. As suas ordens são para recolherem todos os Clones de GMs que são indesejados pelo “lado negro”. Estes seres são então implantados e aparecem-nos como um tipo de luz muito intensa rodeada 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 num dementor.

METÁLICO - 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 perceber 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.

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 no presente. Além disso, o seu “presente” 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 ten-



tarmos 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 tem de ser auditado nesse mesmo momento e local.

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.

FR