



OT 22

O TRIBUNAL DE ÉTICA





1- Palestra de 26 de Novembro de 1999 sobre O TRIBUNAL ÉTICO

Por DORO

Antes do jogo de melhorar a qualidade de theta, jogámos outro RAG, muito envolvido com a Ética, com o maior bem para o maior número de dinâmicas, com dar condição de ser, ajuda a todas as dinâmicas, o valor e a importância da justiça, integridade, verdade e honra.

Tal RAG chegou ao Fenómeno Final.

No fim desse RAG, houve como que pontos estáticos, com um conselho de avaliação do final do jogo, o chamado Tribunal de Ética ou Tribunal Ético

Cada um destes conselhos era formado por doze juízes e um presidente do conselho. A função deles era dar notas, avaliações ou resultados como fez LRH, quando atribuía certas condições às missões da org do mar, no final de cada missão. Por exemplo, a uma missão era atribuída a condição de poder, uma outra terminou em afluência ou risco ou o que fosse.

Este conselho foi apanhado por Xenu e o resultado foi que a todos os jogadores foram atribuídas condições éticas erradas. Claro está que eram condições baixas, e receberam os respectivos programas para tratarem essas condições.

Devido à atribuição de condições erradas, o jogador teve tendência a sentir-se em propiciação ou sentiu necessidade de dar compensações pelos seus erros, não conseguindo sentir o gosto dos seus êxitos no último RAG como verdadeiros êxitos, o que o pode agora levar a estar continuamente em busca de aprovação, de louvor, de reconhecimento ou de admiração, esperando que, finalmente, lhe seja atribuída a verdadeira condição que ele, pelo seu saber inato, sabe que sempre devia ter tido ou que tem mesmo agora.

As resoluções das condições, feitas por Xenu, não eram de facto fórmulas de condições mas sim castigos, impedindo que as capacidades do ser fossem utilizadas neste RAG, ou impedindo que o ser expandisse. E para se ter a certeza que tais capacidades não estavam mais à mão, o jogador teve, muitas vezes, de as pôr num clone que depois era entregue ao presidente do conselho (claro que era sempre Xenu). Era entregue como penhor a este presidente do conselho. E é claro que os clones levavam então com implantes em cima.

Muitos destes clones foram escondidos por Xenu no Anel 6, CCC 6, GUM 6 no nosso RAG ou alguns deles no Último RAG¹ e é lá que ele ainda os tem até hoje.

Então agora, se um jogador não se comportar como Xenu quer mas, em vez disso, for ético, expandir como um ser poderoso, Xenu activa este clone, tendo como alvo o jogador que imediatamente se começa a sentir incapaz, fracassado ou mesmo um criminoso e supressivo, isto é: começa a evidenciar os fenómenos da condição de PTS.

Ora bem, o que acontece quando vos é atribuída uma condição que está errada, como se pode constatar nos dados de LRH, é que imediatamente caem para a condição que estiver logo abaixo. Ora isso significa que, neste jogo tem-se continuamente a sensação de nunca chegar bem nem a não-existência, nem a normal. Claro que os jogadores criaram uma forte antipatia contra qualquer avaliação de outrem, não por causa da avaliação, mas por serem avaliados. Ou não gostam da aplicação da ética neles próprios, porque a carga by-passed das condições baixas erradamente atribuídas está a ser continuamente restimulada como carga não-resolvida. Claro que também

¹ LRA (LRA - Last RAG Around)



está a criar um overrun porque o jogador tenta chegar ao Fenómeno Final de um jogo que já foi completado com êxito.

O Tratamento

Começo com PrPr2 no fim do Last RAG Around (Último RAG): "Em que condição te encontravas no fim do LRA?"

Ou então podes perguntar ao próprio jogador "Em que condição te encontravas no Tribunal de Ética?" e "Como lidaste com isso?"

O passo seguinte é o de tratar também o próprio jogador na ética livrando-o de todas as considerações assim: "Qual é o valor da ética?", "Qual é a importância da Ética?".

O passo seguinte é começar com V/I das condições éticas, de baixo até acima. Começam pela Terceira Parte, SP, PTS, Nenhuma Condição, Confusão incluindo as condições entre Afluência e Poder.

O que de facto uso para estas condições são as condições OMNI ou as Condições de Fonte que o Bill dá nos Níveis SOL, porque isso também dá uma boa ideia no que respeita os Direitos de um Thetan, dando e não dando e assim por diante, funciona melhor do que expandir o ponto de vista do pc para as operações OMNI fora deste RAG. Porque senão as pessoas tendem a olhar sempre para a sua situação de PT em vez de olhar para o que se passou lá atrás.

A próxima coisa a fazer é tratar tudo aquilo que surja durante este V/I como clones ou interferências por outros, com os processos que precisarem nesse ponto. E aqui ainda não fui capaz de introduzir um tratamento padrão.

Normalmente quando o clone surge tento pô-lo a falar. Deixá-lo só fazer um pouco de ITSA. Se isso não resultar, o que normalmente acontece porque o tipo não responde lá muito bem ou assim, então normalmente uso o PrPr2 no Tribunal Ético para digamos, o aliviar.

Se for um mauzão é o PrPr1, se for um digamos, bonzinho e não desaparecer pelo PrPr2, se ficar a dar a mesma resposta, então mudo para PrPr10 e 11.

Aí então ele já terá resolvido tudo e poderá regressar. Normalmente não lhe digo "Volta ao teu momento de criação", mas digo, "Volta à tua Fonte."

Por outro lado, por vezes, esses clones têm os seus próprios organigramas de MOCOs que criaram. Portanto é útil dizer ao tipo para dizer aos seus MOCOs "Voltem ao vosso momento de criação ou libertem-se e etc.." E depois de ele ter terminado este processo pô-lo a regressar à Fonte. Que, é claro, são vocês.

Uma coisa interessante que tem acontecido uma vez por outra, durante esse processo, é que muitos MOCOs estavam de facto a desaparecer do corpo de PT porque, não sei, isto provavelmente... ainda tem de ser investigado ou talvez surja ou assim. Pode ser, isto é, é mesmo uma possibilidade que o Xenu use esses clones e os seus MOCOS para introduzir NÃO-ética no jogador neste lado, neste momento do jogo, despoletando condições indesejáveis do corpo, do género, se expandes demais adoeces, ou coisa parecida. Há sinais que isso pode ter sido usado, mas ainda não vi acontecer de forma sistemática um verdadeiro padrão.

Agora, se o clone não voltar depois do PrPr11, então normalmente percorro o PrPr4, que tomou um novo significado, ajudando-o, até certo ponto, a reconhecer quem é a sua Fonte e quem não é a sua Fonte. Com "Diz-me uma Fonte, diz-me uma não-Fonte" ele pode descortinar para quem é que deve voltar. E muitas vezes chega-se ao Fenómeno Final no PrPr4!



Agora se acontecer encontrarem uma *encapsulação*, claro que têm de a quebrar com o PrPr4, 5 e 6 e depois, o tratamento tem de novo cabimento.

E às vezes, quando está como que preso no meio de qualquer coisa, uso este PrPr12, "O que é que aceitaste?" e etc.

Mas o que descobri ontem, o PrPr13, é mesmo o que prefiro. ("O que estás a fazer como...?", "Que problema estás a tentar resolver?", "O que estás a tentar esconder como...?", "Que problema estás a tentar resolver?")

Uso-o como forma de correr o PrPr1 por causa do tipo estar implantado pelo Xenu para fazer certas tarefas (lembrem-se que era um tipo que descobrimos que tinha sido criado para ajudar, lembrem-se que era um dos vossos clones missionários, ou lá o que fosse, e esse tipo não o poderiam percorrer como tendo cometido um overt porque ele estava aó a cumprir a sua função, e foi para isso que o usámos.)

Sempre uso o PrPr6 quando tenho Rockslams, quando o tipo é repressivo porque é essa a única coisa, sim.

Façam sempre os passos Blow/Can't Blow no fim.

Outros Fenómenos

Para mim cada sessão foi uma tal explosão que me levou alguns dias a adaptar ao que tinha acontecido antes que pudesse fazer a sessão seguinte. Nunca me ocorreu fazer outra sessão logo a seguir. O mesmo aconteceu a outros.

O que recomendo, em particular quem não tenha muita experiência nisto, é ir verificando por Dinâmicas: "Qual o valor de confusão na primeira Dinâmica?" e assim por diante. E depois ir para a segunda Dinâmica. Mas normalmente, isto pode ser feito em uma sessão, porque nunca verifiquei que houvesse sempre qualquer coisa em todas as dinâmicas.

Talvez deva mencionar este sucesso: sempre que faço uma sessão sobre isto, ou inicio alguém nisto, ou dou uma sessão a alguém já neste nível, resulta sempre em afluxo. Afluxo positivo. Isso significa que cada sessão cria uma expansão instantânea.

Se houver um CMI (cluster making incident – incidente fazedor de cacho) tratam-no e depois tratam dos tipos ou com audição de grupo ou individualmente.

No CMI pode também haver clones de outrem, pode ser uma estrutura tipo plug, um não-fonte no meio e todos eles a terem os seus próprios CVPs no LRA e neste RAG. No CMI pode haver clones dos grandalhões. Eles têm diferentes condições da do vosso próprio clone.

Portanto há sempre um conceito para concluir que não se têm condições específicas no PT. Pode dar a sensação de terminais opostos. Como GPMs. Porque neste CMI não são todos os que lá são atingidos que estavam presos na mesma condição. A maioria deles, antes do seu próprio clone vai levar o implante pelo CMI, descobri que há sempre estes documentos errados ou PR.

Exactamente! Há no meio dos clones uma data de 3^a Parte envolvida e mostram-lhes registos e documentos falsos, do género "Fizeste isto e aquilo" e o tipo nunca fez nada disso. Falsas acusações.

Também descobrimos essa parte do tratamento do clone, digamos os rituais, os implantes ou lá o que fosse que precisasse tratamento. Também descobrimos uma data de 3^a Parte entre o clone e a sua própria fonte.

Certo. E descobri porque o fazem. É que não nos interessa libertar todos os seres do último RAG. Isto é um jogo privado nosso para que sejamos só nós a ganhar. Muito gozo para nós próprios, não para os outros.



O caso é que Xenu nos deu o conceito que éramos muito egoístas, muito voltados para a primeira dinâmica em LRA, que não o fazíamos como uma verdadeira actividade de grupo nem para ajudar outros a sair, mas só para nosso próprio gozo. E o castigo foi este: o Tribunal Ético. E nisso fracassámos porque não pusemos todos para fora nem nada. Em vez disso estivemos só a tentar sacar o máximo gozo sem assumir responsabilidade. Penso ser a ideia de que somos irresponsáveis.

Descobri isso na minha última sessão a solo. E aí surgiu o conceito de que neste RAG trabalhamos de facto para os outros como uma propiciação do género, "Ama o próximo" ou outras, como tendo de nos estar sempre a arrepender.

Mas além disso, engracado, também um conceito de trabalhar para os Implantadores, ajudar os Implantadores, eles são os tipos extraviados ou assim. Esses eram quem precisavam de ajuda.

E aceitar Xenu como a única fonte para este RAG.

Outro dado é o da *fonte falhada* ou os tipos que estavam no jogo deles próprios, quer fosse o cubo ou a torre, depende de como lhe queiram chamar, nós chamamos a Torre Da Escolha e eu gostaria de manter esse conceito, e esses tipos, tendo acabado os seus jogos, saíram pela parte de baixo e foram apanhados por Xenu, empacotados em pacotes e foi-lhes dada a ideia de que tinham falhado.

E os grandes jogadores foram metidos nestas coisas do tipo caixão na cave da sua própria torre, da sua torre privativa ou lá o que seja.

A propósito, nesta cave daquilo que chamo Catedral das Trevas, na cave da Catedral das Trevas do Xenu, essas coisas do tipo caixões, onde os seres estão aprisionados, de facto são os CVPs fortes, foi aí quando pela primeira vez senti a impressão de estar dentro de uma pedra, incapaz de me mexer, incapaz de fazer qualquer coisa, mas ao mesmo tempo era uma sensação bastante calma. Não senti necessidade de fazer nada. Só queria ficar nesse mesmo momento, nesse lugar, sem querer mexer o corpo ou fazer nada porque era tão pacífico, calmo, belo.

É muito difícil quando és apanhado aí porque é preciso um grande esforço para continuar a sessão ou para começar a sessão. Mas eu considero isto material de revisão muito muito elevado.

É a ressurreição do clone da fonte que devia apanhar o CVP.

Lembras-te que o último clone não quis voltar? Porque tinha a ideia de me ajudar neste jogo como um thetan de grupo ou algo assim. Mas na verdade ele tinha um primeiro implante e puseram-no no LRA em 666, portanto não o conseguia localizar. Assim havia qualquer coisa errada para completar o ciclo em sessão por causa da falta de dados, e depois de descobrir o que estava a acontecer com ele, que o Xenu o tinha posto nesta caixa especial em 666, desapareceu. Depois voltou. O interessante é que foi muito fácil concordar com este conceito de ele nos querer ajudar no jogo. É perigoso pois ele ainda trabalha para Xenu.

Também tive desses tipos que estavam lá para ajudar.

Isto também parece ser um padrão no nível.

Porque é que encontramos clones para todas as condições no mesmo incidente?

Estava também a perguntar isso a mim mesma, claro. O que descobri é que quando jogas todo um RAG não jogas apenas um jogo. Há múltiplos jogos em todas as dinâmicas! Houve muitos, muitos Tribunais Éticos que aconteceram! Não foi só um! Houve um Tribunal Ético para cada jogo maior. E era assim como passar de um para o outro, juntar os papéis dos jogos terminados e etc..

Pode haver vários clones para a mesma condição?

Sim! O que nunca encontrei foi mais que um clone para uma condição na mesma dinâmica. Isso não encontrei. Encontrei clones para mais de uma dinâmica. Como um clone para a primeira, um para a segunda, um para a quinta ou assim, numa condição.



Na verdade há uma senhora nas minhas linhas que tem estado a tratar... sim, ela tinha mais que um. Penso que tinha dez ou doze numa condição só na segunda dinâmica. Mas, de qualquer forma, ela é um caso especial pois a primeira vez que embateu no Tribunal Ético foi quando estava no livro um. E voltou a aparecer e ela fez imensos RDs de Falsos Propósitos na igreja, e voltou a aparecer montes de vezes nas L's. Basicamente ela esteve presa nisto por tempo inacreditável e quando finalmente a pus neste programa, depois de ter descoberto o Tribunal Ético, ela disse, "Mas isso é exactamente o que eu....blblblblb!" E agora está a percorrê-lo há algumas semanas com imenso sucesso. Está realmente a mudar, é espantoso o que está a acontecer com ela.

Outra coisa que descobrimos, é um pequeno truque, foi que aparentemente a alguns clones lhes foram dadas falsas indicações e etc., mas tal não foi da responsabilidade do Tribunal Ético. Foi da responsabilidade da fonte deles, isto é, eu. Fui eu quem fez tudo isso. Eles inverteram o assunto.

Sim, nós fizemos o clone e disseram ao clone que nós o tínhamos entregue ao Tribunal Ético com toda a papelada preparada por nós para que eles o condenassem. Foi essa a 3^a parte que aconteceu aí.

Então o clone estava seguro que era eu, sei lá, o Xenu ou o presidente do tribunal ou assim. Também senti aí uma intenção do clone de nunca mais voltar à fonte. Isso foi como que um sub-propósito de tudo isso.

Esse é um ponto importante se eles não quiserem voltar.



2- OT17-33

Anel 10,000, CCC24

AS CONDIÇÕES ÉTICAS & FÓRMULAS

17 FEV 87

(Nota: Pode estar incompleto)

GUM	Nome da Condição	Fórmula
-11	3ª Parte	Achar & Identificá-la ou Ficar Desligado dela. Não se relacionar com ela.
-10	SP	Tratar ou Desligar
-9	PTS	Localizar o SP Ligado
-8	Não-Condição	Religar com as vossas Dinâmicas ou Jogo
-7	Confusão	Descobrir onde estás (dentro do Jogo)
-6	Traição	Descobrir que estás (dentro do Jogo)
-5	Inimigo	Descobrir quem és (dentro do Jogo)
-4	Dúvida	Examinar, analisar – os resultados, produto, estatística de ambos os lados. Decidir quem são os teus amigos.
-3	Risco	Pagar os estragos. Desferir golpe no inimigo. Pedir para voltar ao grupo.
-2	Não-existência	Descobrir o que é Necessário & Querido. Fazê-lo ou Produzi-lo.
-1	Perigo	Ultrapassar e Tratar Área e todo o Perigo nela. Aplicar Justiça. Introduzir política firme para evitar Repetição. Reorganizar área.
0	Emergência	Promover, Economizar, Ética Rígida, Mudar Base de Operação, Preparar para Entregar.
+1	Normal	Não mudar nada. Inspeccionar. Se área descer, descobrir porquê, tratar. Se área subir, reforçar. Ética Ligeira e Gradual.
+2	Afluência	Economizar, Pagar todas as Dívidas, Descobrir a Causa da Afluência e Reforçá-la. Proteger Área com Ética.
+3	Segurança	Introduzir Tec de Ética e Admin para que a Expansão não encontre fraquezas, Tratar todas as áreas acumuladas.
+4	Valor ou Utilidade	Obter ou entregar mais do que é <u>realmente</u> necessário e <u>de facto</u> querido. Observar isso.
+5	Vantagem	Melhorar a Qualidade de todos os Produtos, Serviços, e a Organização, a sua Ética, Tec e Admin.



+6	Certeza	Fazer reservas de Recursos, Dinheiro, Materiais, pessoal Formado e planear novas áreas de Expansão.
+7	Amizade ou Aliança	Reconhecer e premiar vossos amigos e aliados. Fortalecê-los com mais conhecimento, Responsabilidade e áreas de Controlo
+8	Confiança	Permitir que outros usem seu KRC. Apoiá-los quando triunfam e formar ou corrigir eficazmente quando fracassam.
+9	Estabilidade	Não 'unmock' nem deixar ninguém interferir nas instalações de trabalho. Assegurar níveis de expansão adequados através de coordenação e planeamento & previsão.
+10	Benevolência	Melhorar condições dentro e fora das vossas áreas de controle <u>à vossa escolha</u> para o maior bem para o maior número de dinâmicas
+11	Fonte	Tornar bem conhecida a real Fonte do vosso Sucesso: o uso da Ética, Tec, Admin por LRH/Elron Elray, o Mestre de Jogos
+12	Poder	Não desligar. Escrevam os vossos canais de comunicação e funções e encorajem outros a chegar também a Poder como Mestres de Jogos.

FIM DO CCC 24, ANEL 10,000 & os RAGS

+13 Novos Jogos / Mudança Mais Expansão & Viabilidade, baseada no Pan-determinismo, de Poder Poder de Escolha & Livre Arbítrio.

Astar

BR
SrC/S Ron's



OT 22

O Tribunal de Ética

3- C/S

- 1- O primeiro passo do nível é um estudo exaustivo da teoria com clarificação de todos os conceitos nele usados.
- 2- Seguidamente clarifica muito bem "Ética" e todas as condições do boletim de 17 de Fev. de 87 de CBR.
- 3- A primeira sessão é composta por processos gerais:

- a) PrPr2: "Em que condição te encontravas no fim do LRA?" (o OT)
"Como a manejaste?" (repetitivo até F/N)
ou
"Em que condição te encontravas no Tribunal de Ética?" (o OT)
"Como a manejaste?" (repetitivo até F/N)
- b)- VIP "Qual é o valor da ética?" (dirigido ao OT)
"Qual é a importância da Ética?". (repetitivo até F/N)
"Qual é o Produto da Ética?". (repetitivo até F/N)

- 4- As sessões seguintes são dirigidas aos Clones. Os passos são:

- a) VIP das condições éticas, de baixo para cima.
Começam pela Terceira Parte, SP, PTS,
Nenhuma Condição, Confusão incluindo
as condições entre Afluência e Poder, em cada uma das Dinâmicas.
(Pode usar a tabela em anexo)

Exemplo: "Qual o valor da condição de Terceira parte na 1ª Dinâmica?"
"Qual a Importância da condição de Terceira parte na 1ª Dinâmica?"
"Qual é o Produto da condição de Terceira parte na 1ª Dinâmica?"

Até "sentir" que existe uma entidade que está a ser isso.
Se não surgirem quaisquer respostas, avança para o item seguinte:

"Qual o valor da condição de SP na 1ª Dinâmica?"
"Qual a Importância da condição de SP na 1ª Dinâmica?"
"Qual é o Produto da condição de SP na 1ª Dinâmica?"
etc.

- b)- A próxima coisa a fazer é tratar como clones ou outras interferências, tudo aquilo que surja durante este VIP, com os processos que se lhes adaptem.

- 1) Deixe o clone fazer um pouco de ITSA.
- 2) Se isso não resultar, use o PrPr2 no Tribunal Ético (nele).
- 3) Se for um Implantador use o PrPr1



- 4) Se não desaparecer com o PrPr2, se ficar a dar a mesma resposta, então mude para o PrPr10 e 11:
PrPr10: "Diz-me uma condição persistente"
"Como é que a produziste?"
PrPr11: "Diz-me uma condição permanente."
"Como é que a estabeleceste?"
 - 5) Quando tudo estiver OK: "Volta à tua Fonte."
- c) Por outro lado, por vezes, esses clones têm os seus próprios organigramas de MOCOs que criaram. Portanto é útil dizer ao tipo para dizer aos seus MOCOs "Voltem ao vosso momento de criação ou libertem-se e etc.." E depois de ele ter terminado este processo pô-lo a regressar à Fonte. Que, é claro, são vocês.
- d) Se necessário:
- PrPr13: "O que estás a fazer como...?",
"Que problema estás a tentar resolver?",
"O que estás a tentar esconder como...?",
"Que problema estás a tentar resolver?"
- e) Use o PrPr6 quando tem uma Rockslams ou quando o tipo é supressivo porque é essa a única coisa que funciona aí.

5. Faça sempre os passos Blow/Can't Blow no fim de cada sessão.

Baseado nos trabalhos de L. Ron Hubbard,
Bill Robertson e
Dorothee Richter



OT 22 – Tabela de Dinâmicas e Condições

DINÂMICA	CONDIÇÃO	DATA	RESULTADO
	3ª Parte		
	SP		
	PTS		
	Não-Condição		
	Confusão		
	Traição		
	Inimigo		
	Dúvida		
	Risco		
	Não-existência		
	Perigo		
	Emergência		
	Normal		
	Afluência		
	Segurança		
	Valor ou Utilidade		
	Vantagem		
	Certeza		
	Amizade ou Aliança		
	Confiança		
	Estabilidade		
	Benevolência		
	Fonte		
	Poder		