

OT 17

EXCALIBUR PARA ESTÁTICOS SECRETO

VOLUME 1

Pré-requisitos: OT 16

Curso de Excalibur para Estáticos

Lista de Ações

Pré-requisitos:

OT 16; RD do Super Estático; GMC Parte I

Os não profissionais necessitarão de um C/S ULR (C/S de Revisão dos Níveis Superiores) para os ajudar ao longo da parte solo deste curso.

A - TEORIA

1. CENÁRIOS EM CURSO NA 4ª DINÂMICA

2. JOGOS

3. Demonstração: Qual a teoria subjacente ao nível?

4. DADOS TÉCNICOS SOBRE O OT 17

5. Demonstração: Os passos completos e em sequência do Nível.

6. Demonstração: As variantes que podem ser encontradas e como as manejar.

7. FENÓMENOS QUE PODEM SURGIR

8. Demonstração: Demonstre como manejar cada um dos fenómenos.

9. BRIEFING SOBRE EXCALIBUR PARA FONTES

10. Demonstração: A Plug “Polvo”.

11. Demonstração: Os Corpos em Penhor

12. Demonstração: As ligações Múltiplas

13. Demonstração: O 2º Direito dos Thetans

14. Demonstração: Um “Worm Hole”

15. Demonstração: Como podem ser usadas pelos thetans deste nível as Estruturas de Controlo já existentes?

16. Cogs FalsAS DE NOVO

17. Demonstração: Baseando-se no Boletim de CBR sobre Cogs Falsas, como as manejará neste nível?

18. SITUAÇÃO ATUAL

19. NOTAS SOBRE AUDIÇÃO DE EXCALIBUR PARA ESTÁTICOS

B - AUDIÇÃO

20. C/S STANDARD PARA EXCAL PARA ESTÁTICOS

21. Estuda e demonstra de novo como manejarias qualquer situação em sessão

22. Obtém ou faz uma Entrevista de D de P, ordena os assuntos por ordem de TA, apanha o 1º Item e faz uma sessão standard sobre ele.

23. Clarifica qualquer dúvida ou incompreensão que tenha surgido na sessão através dos materiais ou com o teu Encarregado dos Níveis Avançados ou C/S. _____
24. Continua as sessões do nível, enviando os relatórios de sessão onde constem os fraseados, itens auditados, processos usados, resultados e cognições, e obtém o OK para continuares. _____
25. Enquanto prossegues na audição estuda e clarifica os materiais dos Anexos. _____
26. Quando achares que terminaste o Nível, envia um relatório completo ao C/S e obtém o OK para atestares o nível _____

ATESTA A CONCLUSÃO DO EXCALIBUR PARA ESTÁTICOS

C – ANEXOS (Volume 2)

1. Briefing Técnico 4 de CBR _____
2. Briefing Técnico 7 de CBR _____
3. C/S para Condições e Somáticos persistentes _____
4. Cbr 2/11/86 Cogs Falsas _____

CENÁRIOS EM CURSO NA 4^a DINÂMICA

Por DOROTHEE RICHTER

Sintra, 25 de Out. de 1997

(extratos)

[...]

Portanto, já descrevi a situação, a questão agora é saber 'porquê' e 'quem', porque (e isto é algo que descobri) os marcianos e os implantadores é uma coisa que já não se ajusta mais. É de uma qualidade diferente, já não é o velho estilo eletrónico dos marcianos e não é mais o estilo normal de implantação que conhecemos da organização dos implantadores.

Portanto verifiquei outra coisa, porque senti que não conseguia chegar a uma ideia brilhante para tratar a presente situação. Segui a Série de Dados que diz, "Se não chegares à ideia brilhante certa e se a situação não se resolver, verifica uma influência de escalão superior."

E assim passei por várias coisas e etc. e descobri finalmente uma coisa, de facto foi no Dicionário Técnico, que é um pequeno comentário de LRH sobre ESPINOL. Quem de entre vós se lembra disso? Ok, vou ler-vos a definição do Dicionário Técnico, mas algumas achegas que alguém transcreveu da fita 'O Ser Livre'. Diz assim, «ESPINOL, esta sociedade pertence nominalmente às Estrelas Unidas Espinol. Este é o sol doze e é um pequeno pontinho. O seu título total é "Estrelas Unidas Espinol, luas, planetas e asteroides, esta parte do universo é nossa- este quarto do universo é nosso"- traduz melhor.» «E está tão perdido no meio do universo que não houve nenhum posto de comando ocupado para este mesmo sistema desde 1150 A.D., na altura em que um grupo em Marte foi finalmenteabolido e banido e etc. e ninguém mais ligou nenhuma a este sistema. Este sistema tem andado à solta desde essa altura. Notemos que nessa altura tivemos um repentino ressurgimento na ciência, tivemos um repentino ressurgimento nisto e naquilo, tornou-se numa civilização incontrolada. E desde essa altura a Terra tem sido usada e foi usada consistentemente como campo de despejos.» Isto é o que LRH diz sobre ESPINOL.

Ora eu verifiquei em todos os materiais que pude e nunca encontrei nenhuma referência em que ESPINOL tenha alguma vez realmente desistido de governar este quarto do universo. Ora para vos dar alguma massa daquilo que significa este quarto do universo eu fiz alguns desenhos que vou segurar aqui ao alto para poderem ter uma ideia. Ora isto aqui é o universo MEST. Isto é um quarto do universo. Neste quarto do universo têm muitas, muitas galáxias. Uma galáxia, que pode parecer-se com isto, então divide-se como a nossa galáxia, por exemplo a Via Láctea, divide-se por Sectores, que vocês conhecem muito bem. Um desses Sectores é o Sector 9, com todos os seus sistemas solares. De todos os sistemas há um sistema Sol Doze, ou o nosso sistema solar, e lá está um planeta, é o nosso. Só para vos dar uma ideia da ordem de grandeza de que estamos a falar quando falamos da Confederação Espinol. É um planeta, num sistema, num sector, numa galáxia, num quarto do universo, no universo MEST. Isto é imenso!

Portanto, Espinol invadiu este universo há cerca de 300.000 anos atrás, apoderando-se de um quarto dele. O planeta Terra estava incluído. E como diz LRH havia um posto de comando em Marte até cerca de 1150. Espinol, diz noutra fita, que é uma fita do Nível 0, "A Linha de Itsa, continuação" (6308C21, SH Spec 297), nessa fita diz que Espinol é uma sociedade implantadora. Então comecei a investigar isto um pouco mais adiante e dei uma olhada à História Planetária e, tal como disse LRH, há cerca de 1150 (o estado do planeta estava ainda na época escura da idade medieval), nasceram os primeiros reinos e impérios na Europa, mas ainda se sentia o pulso forte da Igreja Católica, tínhamos os muçulmanos nessa época por toda a Espanha, Portugal, norte de África, Mundo Árabe; na América do Sul e Central tínhamos os Maia e os Inca com as suas sociedades sacerdotais muito supressivas; e no Extremo Oriente com todos aqueles Hindus e Budistas não estavam lá muito melhores do que nós na Europa.

Ora, quando Espinol largou aquele posto em Marte, repentinamente começou um renascimento. Foi a Idade Medieval Alta com o começo das Cruzadas, vieram os Cátaros, as civilizações da Aquitânia e da Occitana¹ floresceram e surgiu uma verdadeira cultura e isto continuou ainda pela Renascença, até cerca da Revolução Francesa, quando toda a evolução espiritual de repente se desmoronou, mas nós sabemos de onde isso veio, porque podemos ler tudo isso no Livro do Sector 9 para vermos que a partir dessa altura estamos a tratar com Xenu e a organização implantadora.

Ora isso não foi bom porque toda a evolução espiritual foi parada e as coisas derivaram para uma sociedade muito materialista. Depois a mudança seguinte deu-se em 1950, quando LRH começou a desenvolver e verdadeiramente a expandir a Dianética e a Cientologia, o que continuou até cerca de 1986, quando Xenu foi preso e levado para a sua bela prisão em Andrómeda (estou muito contente por saber que está lá). Têm toda essa informação no Sector 9, e outros dados do Capitão Bill.

Então o que é que aconteceu depois de 1986? É muito simples. Tivemos um novo ressurgimento de liberdade: caiu a Cortina de Ferro, surgiram Movimentos Espirituais, a Nova Era (podem pensar o que quiserem sobre a 'Nova Era', mas foi um meio de libertação espiritual que surgiu). Ora isto continuou e então em 1990 tudo voltou ao mesmo em força. E isto é o que eu considero, e acho que qualquer um de vocês pode confirmar quando realmente olharem para o que aconteceu, eu acho que nessa altura Espinol sentiu-se forçado a entrar de novo em cena neste planeta e a resolver a situação antes que ela os metesse em sarilhos. Porque o que aconteceu naqueles anos 90 e 91? Tivemos a Guerra do Golfo, onde alguém de novo tentou levar a cabo o velho cenário Armagedom, Bill foi afastado do jogo, imediatamente depois disso a Free Zone entrou num estado absolutamente terrível, decaindo em passo acelerado, foiposta uma nova pressão em todo o tipo de grupos espirituais, incluindo a igreja de Cientologia, e no planeta houve a máxima confusão no que toca à economia e à política. E isto veio a aumentar durante pouco tempo e então, de repente começou a entrar o controlo neste nível diferente de que falei na primeira parte da minha palestra.

Agora porque é que Espinol tem tanto medo? Se ainda não o sabem eu vou repetir, Espinol é uma sociedade que depende de implantes! Ora não há ameaça maior para um implantador do que um auditor, ou um auditor-solo. Imaginem que são o general de um exército hostil e tentam conquistar um território ou parar uma revolução num território e descobrem à vossa frente uma pessoa à prova de bala, E seja lá com que arma secreta o ataquem , ele diz: "Tretas!..." e pega no e-metro e trata do implante e volta para a luta. Então nós, auditores e auditores-solo, somos um pesadelo total para qualquer sociedade utilizadora de implantes. Portanto eles têm de fazer o seu melhor para nos eliminar, e têm de fazer o seu melhor para manter o planeta sob controlo muito apertado.

Ora quando LRH e Bill emitiram o decreto da Free Zone, e o decreto da Zona de Não-Interferência e ele começou a funcionar neste planeta e foi exportada para toda a galáxia e para a galáxia Andrómeda, foi nesse ponto em que a Confederação Espinol ficou mesmo alarmada e disseram, "Ó Diabo! Se isto de facto se espalha, e se tivermos mais áreas onde há lutadores livres que não podem ser derrubados com implantes, ou se sendo derrubados isso é apenas numa base temporária, temos de fazer qualquer coisa." Então começaram a entrar e acho que o que eles fizeram foi (penso que isto pode ser mais profundamente investigado), começaram a usar as velhas estruturas de controlo dos marcabianos e dos implantadores. Apenas se apoderaram de toda a rede. E como têm boa técnica, especialmente a sua forma de implantação suave (comparada com a tecnologia que Espinol usa, a dos Implantadores é muito brutal e pré-histórica), com uma abordagem mais suave, reeducando e reprogramando e etc., não é óbvia e é mais difícil de detetar.

Portanto Espinol teve realmente de fazer alguma coisa para parar este movimento libertador. Mas, BOAS NOTÍCIAS: NÃO PODEM! NÃO PODEM! Não podem pôr implantes e mudar coisas tão rapidamente como nós podemos limpá-las.

¹ A **Occitana** é uma das nações sem Estado da Europa, que compreende as regiões históricas da Provença, o Limusino, o Auvérnia, a Gasconha, o Languedoche e o Delfinado na França.

Portanto, qual é a solução? Vamos lá a subir a Ponte, quanto mais depressa e quanto mais alto melhor! E quantas mais pessoas trouxerem, maiores as possibilidades de um dia, não só este planeta, mas todo este quarto do universo, ficar finalmente livre de implantações.

OK? Então vamos a isso!

Obrigada.

JOGOS

A nossa sociedade corrente é aberrada em relação a Jogos. Estamos a enfrentar uma abundância de jogos indesejáveis e uma escassez de bons jogos. Ao mesmo tempo temos uma abundância de peças e de peças quebradas, enquanto existe uma escassez de jogadores e quase nenhuns Mestres de Jogos.

Hoje em dia o maior risco são os seres que já fizeram muitos dos passos disponíveis (e por vezes todos os passos) para se reabilitarem como mestres de jogos, MAS que se comportam (assim o mostram os seus produtos) como se fossem peças quebradas e parecem permitir que qualquer jogador que apareça os meta de novo na caixinha ou nas próprias caixas dele.

O presente estado do jogo mostra que muitos jogadores se estão a refrear a si próprios da *doingness* de jogarem qualquer outro jogo para além da sobrevivência.

Num nível de ausência de caso, isto poderia parecer um fenómeno de se estar perante um ponto estático em que o jogador tenha decidido parar imediatamente de jogar qualquer tipo de jogo tendo decidido continuar e/ou acabar todos os antigos jogos que não terminaram com o OT 16 e que sejam importantes para a sua sobrevivência presente. De facto, estes jogadores estão mais provavelmente em apatia.

Ora, se só se jogam jogos de sobrevivência, só se consegue descer de tom como ser imortal e eterno visto que, se um Θ n não pode morrer também não pode sobreviver. Isto coloca o ser, o OT, de novo no padrão de comportamento dos humanoides, de um corpo de carne e osso com uma só vida. Ou, como CBR dizia, “*de novo na caixinha com as outras peças partidas*”.

Então como reabilitar a *doingness*?

A chave são os direitos de um theta.

O primeiro direito - o direito à vossa própria sanidade ou autodeterminação - significa que se não forem totalmente autodeterminados não serão totalmente sãos!

O segundo direito de um theta é o de abandonar um jogo ou poder de escolha. Portanto, a incapacidade de abandonar um jogo é igual à falta de poder de escolha.

Isto fornece-nos, ao mesmo tempo, uma escala de consciência e de capacidade.

Se tomarmos a Fonte, ou OT, que se encontra num estado espiritual fantástico em comparação com os outros seres no planeta, mas que não consegue usar os seus direitos de theta na vida ou na sua atividade, então terá de estar presente quer alguma insanidade quer alguma supressão.

E a maior parte dos OTs têm de vez em quando estados em que se sentem bastante PTSs em relação ao mundo em que vivem.

De onde vem esta supressão?

Após ter concluído toda a Ponte até VAST+². Mas ainda sentia determinação por outros nalguns aspetos, coisas que queria resolver não se resolviam.

Parecia que estava a tentar caçar pardais com uma caçadeira num quarto às escuras enquanto, de facto, eu queria era caçar dragões ou monstros com a arma adequada.

O problema principal era ter o conhecimento de como resolver as coisas, ter a capacidade de as resolver e a vontade de o fazer mas, ao mesmo tempo ser, de algum modo, incapaz de traduzir o Conhecimento e a Capacidade em Doingness. Procurei antigos postulados e jogos, etc., mas não consegui encontrar nada autodeterminado. Tudo isto parecia altamente determinado por outros. A minha capacidade de fazer as coisas andarem bem não era a que devia ser.

² VAST+: O nível mais elevado da ponte de Bill Robertson.

Comecei a vasculhar tudo isto, usando o material do ULR³ e esbarrava a todo o passo em fraseados semelhantes e em cadeias de seres. Muitos deles estavam em bastante boa forma mas, à semelhança dos Thetans-Postulado⁴, estavam a “ser uma ideia”. MAS tinham tido este implante voluntariamente. Tudo isto parecia estar organizado.

A maior parte deles diziam ser de “ESPINOL”. Isto soava-me familiar e procurei a palavra no Dicionário Técnico e obtive as referências de LRH nas palestras “O Ser Livre” e “A Linha de ITSA (continuação)”.

Decidi fazer uma entrevista completa de D de P, usando as perguntas da Entrevista do Excalibur mais algumas mais pertinentes aos subsequentes níveis de OT. Quando examinei posteriormente a entrevista, à procura das leituras, comprehendi que, de facto, havia ali itens que podiam ser agrupados em Stacks. E assim o fiz.

Iniciei então o primeiro stack que consistia, como tinha pensado, em estruturas tipo Plugs. E coisas que não se haviam resolvido anteriormente, de repente solucionaram-se facilmente.

Decidi chamar ao nível “Excalibur para Fontes” devido à sua semelhança com o nível de Excalibur.

Doro

³ ULR: Curso de Revisão dos Níveis Avançados, o curso de C/S mais elevado.

⁴ Thetans que foram transformados num postulado.

DADOS TÉCNICOS SOBRE O OT 17

A. INTRODUÇÃO

Este nível foi desenvolvido a partir de descobertas efetuadas após a ponte de CBR. O nome que lhe foi dado era “Excalibur para Fontes” visto ser feito após a pessoa ter atingido o estado de Fonte (Source).

Descobriu-se posteriormente que era necessário e de toda a conveniência fazê-lo após o OT 16 e RD de Super Estático. Aqui ele toma o nome de “**Excalibur para Estáticos**”.

Deve ser estudado antes do nível a 1ª parte do Curso de Mestre de Jogos de CBR que abrange a teoria e dados básicos.

A técnica de audição do Excalibur também deve ser revista, nomeadamente as Palestras de CBR n.º4 e n.º7.

Deve ainda ser lido o livro “Uma História do Homem”.

Alguns fenómenos encontrados pelo OT Super-Estático ao longo do nível terão de ser manejados por um C/S ULR (Curso de Revisão dos Níveis Superiores de CBR) visto que o OT ainda não os encontrou no seu percurso na ponte.

Alguns dados são necessários para o entendimento total do nível. Ei-los.

1. *Thetans Conceito*

Chamamos “Thetans conceito” àqueles que, não tendo grande massa associada a eles e portanto não tendo uma localização, estão no entanto a transmitir um pensamento, postulado, consideração, atitude, modo de agir, etc., isto é, tudo se passa no âmbito “theta”. Estes thetans são mais difíceis de identificar pois a beingness que estão a assumir confunde-se com a do OT.

Vejamos o que diz CBR sobre eles:

“Os θns podem ser qualquer coisa, até mesmo um postulado, quase sem massa mas parecendo estar em todo o lado e todo o tempo, permeando o espaço do jogo.” (CBR-SOL 4)

“São meramente θns jogadores ou clones que foram “processados” para serem um postulado. A razão para incomodarem o OT é por emanarem continuamente o postulado que não consegue ser mudado. Tem de os auditar como θns para os libertar.” (CBR-SOL 4)

Neste nível a pessoa vai procurar e libertar verdadeiros thetans que, não sendo BTs nem clusters, não possuem uma localização podendo até confundir-se com os próprios pensamentos, “soluções”, considerações e postulados do OT.

2. *Soluções*

Por outro lado, eles estão a “ser” um “pensamento”, uma “solução”, uma “cognição”, etc., que estabelece um Dado Estável fixo, que o OT usa para resolver ou impedir a situação indesejada.

Ao longo de toda a ponte eles podem permanecer, insuspeitados pelo OT, que os continua a “sentir” como sendo as suas próprias soluções para as situações que enfrenta.

“Se conseguirem pôr alguém a falar sobre a sua saúde ou a sua ‘lombose’, verão que as curas, soluções, decisões, descobertas, cognições, comentários, reafirmações e esperanças sobre essa ‘lombose’, no seu conjunto, foi o que causou que o indivíduo tivesse lombose.”
Projeto 80-6308C22 SHSpec-298-LRH

No OT 8 (Excalibur) o OT manejou as entidades que estavam ligadas a ele próprio provocando situações indesejadas. Agora ele vai limpar aquilo que lhe pareceu ser uma solução racional, aquilo ou quem tem impedido essas situações ou que atitudes, emoções ou sensações tem tido que “arrumam” a questão.

Muitas vezes o OT pode protestar pois ao longo do tempo sempre resolveu esse tipo de situações dessa maneira e, portanto, ajudam a sua “sobrevivência”. Aparentemente é verdade e é por isso que nunca foram manejadas!

B. O NÍVEL

1. A FORMA DE ENCONTRAR O ITEM

a. Entrevista

A parte visível de tudo isto é a condição indesejada que o OT quer resolver. A lista destas condições é obtida através de uma entrevista que investigue todos os aspectos da vida corrente. As perguntas da entrevista devem esgotar cada assunto totalmente e obterem todas as respostas possíveis. As seguintes áreas devem ser investigadas:

Corpo: Estados ou condições não ótimas;
Vida: Áreas de Montanha Russa
Áreas de Incapacidade
Compulsões
Problemas de Ética
Dinâmicas: A situação e Jogos em cada uma delas da 1ª à 7ª

Audição: Problemas que o OT tenha sentido em relação à audição.
Outras áreas em que o funcionamento como OT é difícil ou não sucede.

Se o OT for um C/S treinado ou tiver já feito o nível de Vast+, a entrevista pode ser feita em Solo.

As leituras obtidas são adicionadas para cada assunto ($sf=0,5$; $F=1$; $LF=1,5$; $BD=2$) ou o TA total no caso de e-metros com contador de agulha. Os assuntos são então postos por ordem de soma de TA.

Encontra-se assim o primeiro (o que tem mais TA) assunto (stack).

Este (e todos os outros itens) tem, é claro, que ter o interesse do OT ou ele vai auditá-lo sob protesto. O assunto terá de ser fraseado como no Excalibur.

Exemplo:
Assunto do Stack: “Problemas de dinheiro”
Fraseado: “ser pobre”.

O fraseado é o resumo, o título ou a sensação geral que o OT tem sobre o assunto. O OT tem de descobrir realmente como se sente nessa condição indesejada ou a consideração básica que tem sobre ela. Quanto mais geral e abrangente for esse fraseado, mais carga irá ser encontrada e manejada.

b. Lista de Itens

Neste nível, o fraseado vai servir para encontrar a “solução” corrente. Isto é, o seu “aliado”. O OT tem agora de encontrar como tem sobrevivido apesar dessa condição. Isto é feito com uma listagem de respostas à pergunta:

“O quê ou quem tem impedido ou solucionado (o fraseado)?”

Esta pergunta dará origem a uma lista. O OT apanha o item que tiver maior leitura e interesse. Este é o item que vai ser usado neste nível. É aquilo que o ajuda a sobreviver a essa dificuldade particular ou que arruma a questão na sua mente, ajudando-o a lidar com ela.

Exemplo:
Fraseado: “ser pobre”.
Solução: “trabalhar muito”

2. ANÁLISE DO ITEM

a. *Thetans Postulado*

A primeira coisa que se tem de verificar é se o item é ou não definitivamente um **postulado** que, em vez de solucionar a questão, a torna **definitiva!** Exemplos de tais postulados são, por exemplo, “Não Sei Nada”, “Sou feio”, “Os homens são burros”, “Só se vive uma vez”, etc.

Exemplo:

Fraseado: “ser pobre”.

Solução: “Sou pobre” (postulado que “arruma” a questão)

Neste caso os processos a utilizar são dados no boletim de **CBR de 13/4/88, “O postulado mais aberrativo”**:

- 1) Apanhe o conceito de um *thetan* que foi “auditado” ou “processado repetitivamente” até se tornar num tal postulado. **TR0** nele.
- 2) **PrPr1:**
 1. **Que overt cometeu sendo o postulado (postulado)?**
 2. **Que problema tentava resolver?**
 3. **O que ocultou sendo o postulado (postulado)?**
 4. **Que problema a tentava resolver?**

(Até FTA/ sem mais respostas)
- 3) **V/I - R/W:**
 1. **Qual o VALOR de TENTAR ALCANÇAR (postulado)?**
 2. **Qual o VALOR de SE AFASTAR de (postulado)?**
 3. **Qual a IMPORTÂNCIA de TENTAR ALCANÇAR (postulado)?**
 4. **Qual a IMPORTÂNCIA de SE AFASTAR de (postulado)?**

(Até FTA/ sem mais respostas, VGIs)
- 4) **PrPr3:** (Audição = qualquer processo do tipo repetitivo ou semelhante)
 1. **Que condição encontrou na “audição” para se tornar no postulado (postulado)?**
 2. **Diga-me como lidou com isso.**

(Até FTA/Cog./VGIs).
- 5) **Passos Blow/Can't Blow com os 4 Direitos de um θn, tanto quanto necessário.**

a. *Cópias Postulado*

A forma de os manejear é dada no Boletim de **CBR 17 Abril 88 ULR 18 - SOL IV “Percorrendo Postulados”**:

Trata-se de MOCOs agarrados a um antigo postulado, quer de um θn postulado, quer de um Jogador nos jogos. São limpos com um simples **V/I⁵** no postulado, mais B/CB. (Muito menos aberrativos do que os θns postulado mas podem influenciar o Body Org.)

Exemplo:

“Sou importante”

“Estou a ficar velho”

“Sou forte”

⁵ VI = Valor Importância

"Sou sexualmente atraente"
"Sou lindo (a)"

(Não são necessariamente postulados “maus” ou anti operações, são simplesmente postulados – mas impedem realmente a avaliação lógica pelo Jogador do jogo corrente de TTA!)

P.S. Pode encontrar alguns dos seus próprios postulados!

b. Outros θns Conceito

Os θns consideração ou conceito encontrados são normalmente muito gerais e parecem ser lógicos e úteis. Como, por exemplo “estar ocupado” ou “trabalhar muito”. Como é que isto poderia ser uma aberração?

Bom, “estar ocupado” não diz com quê, pode significar “estar ocupado a gastar dinheiro” ou “estar ocupado a limpar o chão”. Estas não seriam soluções para “ser pobre” mas, de facto, mantêm o problema e impedem a pessoa de o resolver.

Os primeiros passos referem-se à análise da “lógica” da questão:

- 1) *Obtenha o conceito de que vai auditar um θn quase sem massa mas parecendo estar em todo o lado e todo o tempo, permeando o espaço do jogo. O TRO deve assim ser dirigido “para fora” de si.*
- 2) **V/I/P⁶**
 - V- **“Qual o valor de (solução)?”**
 - I- **“Qual a importância de (solução)?”**
 - P- **“Qual o produto de (solução)?”**

Até verificar se as respostas são lógicas ou não haver mais respostas.

3. MANEJAMENTO GERAL

Quando se descobre que as respostas são bastante lógicas, isto é, que não demonstram ilógica e irracionalidade, e quando veem que não existe mudança no ser, mudam para o PrPr2. A razão é porque esta entidade é um grande ser que foi implantado com uma consideração. (Semelhante ao θn postulado.) Este ser mantém ali a consideração para a pessoa e, visto que esta consideração parece ser pró-sobrevivência, a pessoa concorda com ela.

- 3) **PrPr2 (Processo de Power 2):**
 1. **“Que condição encontrou sendo (solução)?”**
 2. **“Diga-me como lidou com isso?”**

Até Blow F/N ou novo holder.

Auditando este ser com PrPr2, cada vez mais carga é libertada, ele cognita sobre o seu estado de ter sido implantado e, finalmente, faz blow.

a. Holders

Se o processo **encalhar** e as respostas se tornarem estereotipadas, sem mais ação de TA e a mesma resposta **se repetir várias vezes**, então existe um holder.

Exemplo: “Que condição encontraste em estares ocupado?”
Resposta repetida: “limpar o chão”.

Esta resposta “limpar o chão” é então o **holder**.

Este é auditado primeiro com **V/I/P** e depois com **PrPr2** até fazer blow ou até um novo holder se manifestar.

⁶ Alteração do Processo V/I baseado na palestra em que LRH afirma que “para algo permanecer tem de ter Valor, ser Importante e Ter um Produto Final”.

b. Item Oposto

Pode suceder que o PrPr2 encalhe e que não se consiga encontrar um holder. Neste caso, procure o oposto, por exemplo, “nunca limpar o chão” e resolva-o como antes com V/I/P e PrPr2 até blow.

Depois, termine o primeiro “limpar o chão” até blow. Mas até neste passo outro holder pode surgir sendo tratado com V/I e PrPr2 como anteriormente, e assim por diante.

c. Usando o PrPr1a

Se um holder der muitos Overts e Withholds mas não tiver cognições no PrPr2, mude para PrPr1a até EP e depois de novo para o PrPr2 até blow total ou até encontrar o holder seguinte, usando sempre o mesmo item.

Processo de Power 1AA (Pr Pr 1AA)

- 1. Que overt cometeu?**
- 2. Que problema tentava resolver?**
- 3. O que ocultou?**
- 4. Que problema a tentava resolver?**

Até F/N, Cog, VGIs

d. Limpando a Plug

Basicamente, tudo se passa como no Excalibur, sobem até ao holder do topo, fazem-no libertar-se, descem de novo até à base e libertam tudo o que o tipo estava a segurar, isto é, tudo o que pertença a esta Plug.

No caso de o nível ser feito após o OT 16 ou se o OT não fez uma audição exaustiva do ULR, pode ser que encontre outro tipo de fenómenos os quais são tratados com os processos adequados do ULR. Um destes fenómenos são os thetans-Dado e Policy.

4. MANEJANDO THETANS “DADO” E THETANS “POLÍTICA”

Se as respostas no primeiro V/I/P forem totalmente ilógicas e sem sentido, estamos a lidar com outro tipo de θn (altamente supressivo e vindo de universos e jogos muito anteriores). Embora o C/S para o seu manejamento seja aqui dado, ele só deverá ser tentado em Solo por um Auditor trainado nos Níveis avançados. Um resumo da sua resolução é dado no boletim **de CBR de 31 Maio 88**:

- 1.) **“Olá!” Tom 40 para a primeira parte da org. (Ou “Acordem!”)**
- 2.) **Para cada indivíduo:**
 - A. **“Que DADO está a ser? (Faça isto até obter uma resposta com LFBD ou mais nenhuma resposta)**
(Dado = qualquer coisa que não seja pura Fonte)
 - B. **Percorra: V/I na resposta com LFBD ou no último dado respondido.**
 1. **“Qual o valor de (dado)?”**
 2. **“Fale-me sobre isso.”**
 3. **“Qual a importância de (dado)?”**
 4. **“Fale-me sobre isso.”**

Se o Dado for dele vai ir até F/N VGIs. Se não for vai descer de tom, por isso dê uma indicação Tom 40: “Esse é um item errado para si!” ou “Esse não é o seu item!” até F/N VGIs.

- C. **“Que POLÍTICA está seguindo?” (Repetitivo quer até F/N ou sem mais respostas.)**

- D. Percorra: **V/I** na última “política” respondida que ele está a ser. (Da mesma forma que em B.)
- 3.) Agora o *θn* Jogador vai querer fazer blow e tornar-se de novo um jogador – ou estará a ser **SEGURADO**. Se não conseguir fazer blow com “Quem?” + Direitos de um *θn*,” pergunte então: “**Quem é que o está constantemente a suprimir?**” ou “**Quem é que o está a mandar ficar aí para sempre?**” ou “**Que dado sénior o está a comandar ou a segurar?**” (Um destes vai funcionar melhor para um OT ou Pré-OT em particular.)
 - 4.) **Fator-R** (Dado ao *θn* que acabou de ser manejado quando ele lhe indica o **dado** ou *θn* que o está segurando.): “**Obrigado. Irei manejá-lo para que você possa ter de novo os Direitos de um θn.**” Depois suba a linha até ao *θn* jogador seguinte que está a ser o “**Dado Sénior**”. Faça os passos 2 a 4 nele.
 - 5.) Quando acabar com o topo do “**organograma**”, desça e assegure-se de que todos se libertaram e têm de novo os seus Direitos de um *θn*. Use qualquer B/CB necessário. Procure influências mais abaixo no Body Org perguntando aos MOCOs do corpo: “**Foi-vos ordenado serem um dado?**” “**Que dado era?**” “**Falem-me sobre ele.**” (Interroguem-no) + (Dê-lhes a escolher “MOC ou Liberdade”) e (Direitos de um *θn*)
- Nota: Assegure-se de incluir os MOCOs Espaço no Body Org pois esse é o local mais provável para um dado ser mantido e permanecer oculto e poder influenciar todos os outros MOCOs.*
- 6.) Faça uma parte da “org” por sessão. Liberte-os do topo até abaixo depois de ter subido do primeiro Dado até ao topo. Trata-se normalmente de pequenas “orgs.” (Um *θn* dado e um *θn* política pode ser tudo o que existe numa “org.” Mais, é claro, a influência no corpo.)
 - 7.) **Este C/S é de Review e unicamente auditores que tenham mostrado bons resultados em outros, devem ser autorizados a fazerem-no a SOLO.** Está a auditar JOGADORES e, portanto, podem ser muito poderosos. Num OT com somáticos e a fazer Montanha Russa, podem produzir sérios somáticos durante a sessão. Portanto, supervisão de perto e, à mais pequena dúvida sobre a capacidade do Auditor Solo, dê-lhe uma Sessão ou uma Série de Sessões de Review. (Razão: Os somáticos podem quebrar os TRs, causarem um Q & A e um fracasso em terminar o ciclo. Os somáticos resultantes nunca poderiam ser diagnosticados ou resolvidos por um “médico”. A única forma é completar o C/S.)
- Nota: Perceba que, se o Processo V/I chegar realmente a F/N nestes Dados e Políticas supressivas, o *θn* jogador com quem está a lidar é um SP ou foi treinado para ser um. Se for o Item Errado para ele, pode tratar-se só de um PTS. (Normalmente o “holder” é um SP, ou a cópia de um.)*

5. PASSOS FINAIS DA SESSÃO

No fim de cada sessão são sempre aplicados os **Passos Blow/Can't Blow**, tal como em todos os níveis a partir de OT 9. Para recordar aqui estão eles:

- 1) **Passos de Blow:**
 - A. “**Quem és?**” para os que ainda não partiram. Este passo do processo de valência normalmente liberta mais umas centenas de todo o espaço e tempo se repetir a pergunta até F/N limpa.
 - B. “**MOC ou Liberdade?**” (para MOCOs), Têm de decidir:
 - Voltar ao Momento de Criação ou sua Fonte;
 - Aguardar num ponto Estático (Fora dos Jogos);
 - Serem Livres;
 - Ajudar.

Deteta MOCOs ou Pontos de Vista Teus envolvidos (criados durante a sessão ou noutra altura) e dá-lhes também as escolhas.

C. **Direitos de um thetan**. Um thetan tem direito:

- À sua própria sanidade (ser autodeterminado);
- A abandonar um jogo (manejando responsavelmente as consequências ou a descansar temporariamente dele);
- A Fazer ou escolher um Jogo ou a Não fazer ou não escolher um Jogo);
- A tentar de novo⁷.

Intencione para todo o espaço de sessão que abrangeu: “**Eu não estou segurando ninguém. Ninguém vos pode segurar se vocês não quiserem.**”

2) **Passos de Can't Blow:**

- A. **Fora de Valência?** “Alguém fora de Valência?”
“Alguém na minha valência?”

Se houver:
“Que valência seria segura?” até F/N, Cog.

Depois:
“O que conseguiria confrontar?” até F/N, Cog

Até F/N Limpa.

- B. **Incidentes?** Pode ser necessário manejar incidentes mútuos, etc.
- C. **Precisam de dados?** Pode haver alguns que precisem de Orientação, um Novo Jogo, explicação dos Direitos de um thetan ou um Novo Propósito.

O F/N TA e a sensação de liberdade acerca de toda a área chegam quando os últimos ligados a si são libertados.

6. ***CONTINUAÇÃO DO NÍVEL***

Na sessão seguinte o OT pode optar por apanhar **outro item da lista obtida em 1.b (Lista de Itens)** ou fazer uma **nova lista** com a pergunta “**O quê ou quem tem impedido ou solucionado (o fraseado) ?**”

O item a usar terá de ter boas leituras e interesse. A esse item vão ser aplicados os passos 2 e 3 até ao Blow da Plug.

O OT continua a obter e manejar os itens até o Fraseado obtido já não fazer sentido ou não ter mais interesse.

Pode agora tentar obter mais fraseados para o mesmo stack e continuar com os passos 1 e seguintes. Haverá uma altura em que o stack já não tem interesse e dá F/N quando é lido. Isso é o sinal de que a sua carga se esgotou.

É o momento de passar ao stack seguinte e aplicar todo o procedimento a ele.

Há uma altura em que o OT já não tem interesse em nenhum dos Stacks mas sente que ainda há condições indesejadas. Neste momento deve voltar ao passo 1 e fazer uma nova lista de Stacks, repetindo o procedimento até ao fim.

O nível é terminado quando o OT sente que já é: **Auto Determinado como Mestre de Jogos**.

FR

⁷ Um direito fundamental omitido nos textos anteriores e cuja aplicação mais geral foi a decisão de fazer de novo o Anel 9999.

FENÓMENOS QUE PODEM SURGIR

ITENS

O fenómeno aqui é que estas Plugs parecem oferecer soluções para estados ou situações não ótimas. Mas, de facto, estas soluções são ilógicas e contra sobrevivência. É um pouco como os Engramas pró-sobrevivência⁸.

Um exemplo poderia ser o Item: “os heróis são os únicos que se divertem”. Isto levaria a pessoa a meter-se em todo o tipo de grandes lutas, batalhas e discussões visto que acredita que isto é divertido e que assim se transforma em herói o qual, é claro, é o único que se diverte.

Outro exemplo: Item “controlo remoto”. Dependendo das considerações constantes nesta Plug, a pessoa sente-se (e está realmente a ser) controlada remotamente, ou a Plug pode impedir a capacidade de OT de controlar à distância.

Uma característica especial dos seres que encontramos nestas Plugs é que os seus nomes (ou fraseados) desde a parte de baixo até ao holder do topo, são muito simples e portanto, muito básicos.

Exemplo:

```
Stack: ser pobre
      Ordem
      |
      Trabalhar muito
      |
      |
      estar ocupado - ser preguiçoso
      |
      fazer dinheiro
```

A “solução” para “ser pobre” é “fazer dinheiro”, a solução para “fazer dinheiro” é “estar ocupado” junto com “ser preguiçoso”, o que dá origem a algo semelhante a um GPM⁹. Isto está a ser seguro por “trabalhar muito”, (o que é claro não tem nada a ver com fazer dinheiro). O holder do topo “ordem” pode significar receber ordens, dar ordens ou trazer ordem às coisas.

Parece haver um padrão neste nível.

Ou se encontram dicotomias ou um ser tem um duplo significado.

Estes seres estão, junto com as suas considerações, muito chegados ao θn e muito dirigidos a ele. Assim, este entra em acordo com eles visto estes parecerem muito pró-sobrevivência, considerando-os a seguir como a solução para os seus problemas (que, em primeiro lugar, ele não teria tido se não fossem eles), transformando-os nas suas próprias considerações.

O exemplo de “ser diligente” como solução para “fazer dinheiro” é uma armadilha semelhante. Ser diligente é algo que nos é ensinado desde criança. Está correto para o Homo Sapiens mas não para um OT. Como todos bem sabemos, um OT que esteja em boa forma, pode fazer em 10 minutos aquilo que um terrestre leva 3 dias a fazer. Portanto, diligência não é o que um OT precisa. Se a sua solução for diligência, ele dependerá mais dela do que das suas capacidades OT visto que, trabalhar só 10 minutos por dia significaria que é preguiçoso e isto é inaceitável na sociedade, mesmo que ele faça tanto dinheiro em 10 minutos como as pessoas terrivelmente diligentes que o rodeiam durante uma semana.

⁸ Qualquer engrama que, pelo seu conteúdo, parece ajudar a sobrevivência embora não ajude em nada o indivíduo que o tem. Estão na base dos Fac-símiles de Serviço.

⁹ Goal Problem Mass, Massa de um Problema de Metas: Itens (valências) em oposição um ao outro. Qualquer par destes itens em oposição um ao outro, constitui um problema específico.

A solução “trabalhar muito” também é uma tal armadilha. Trabalhar muito como solução para os problemas é outra armadilha. Ninguém trabalha mais do que o pessoal da construção de estradas. E estas pessoas, de uma maneira geral, não são muito ricas. Um OT não tem de trabalhar muito para alcançar alguma coisa, tem de postular bem.

“Usar esforço” é outra armadilha visto que o esforço está na zona negativa da escala de tom! (a propósito, fazer dinheiro não faz muito mais sentido visto que para o conseguir, tudo o que há a fazer é arranjar emprego na casa da moeda.)

Vejamos mais alguns dados sobre a entrada no stack com “impedir”.

Com um número bastante grande de fraseados de Stacks, a entrada é um pouco difícil, pois parece ser ilógica.

Vejamos o fraseado “*Não consigo fazê-lo!*”. Perguntando “*Quem ou o que impede não conseguir fazê-lo?*” não faz muito sentido de início, pois vocês querem ver-se livres disso, querem pará-lo e não reforçá-lo.

E quando obtêm uma resposta como “*coragem*”, ficam de novo na dúvida, porque é que deverão auditar coragem como parte de uma Plug. Ora coragem, em si mesma, pode ter por exemplo, um holder como “*perder todos os jogos*” o que vos mostra então o potencial aberrativo disto.

ENTIDADES

Um ser pode também aparecer como negro e extremamente mau. Parece ser “*o mal*”. Ele adora tudo aquilo que cause destruição, que seja feio ou pervertido. Se este ser for um holder para “*pronto a ajudar*” ele assegurar-se-á que a ajuda destrua. Estes seres apelidam-se a si mesmos muitas vezes de “*o poder negro*”, “*fealdade*” ou algo assim.

É isto que usam no PrPr2 para limpar o implante. Pode ser útil alterar o comando para “*Que condição encontrou no implante do (por exemplo) poder negro?*”

Quando levam um ser a atravessar o seu implante, podem encontrar um momento em que ele se mete num vórtice negro, semelhante ao secador ou ao buraco negro dos implantes Pré 1s¹⁰. Este é o momento em que o ser foi enviado de outro universo para o nosso jogo depois de ter tido o seu implante.

Podem encontrar subitamente, neste nível, alguns dos vossos próprios MOCOs, que deixaram para trás num ou mais dos vossos corpos anteriores, como que marcadores sabe Deus por que razão. Eles são tratados com MOC! e com os passos apropriados de Blow/Can't Blow no final da sessão ou imediatamente se estiverem a interferir.

Outro ser que irão encontrar é a “*energia vital*” ou “*bateria da vida*”. Aparece primeiro como uma fonte de energia que o theta está a usar para dar energia ao corpo. Parece emitir energia ou theta.

Esta bateria da vida tem uma contraparte, uma “*bateria da morte*” que funciona como uma bateria de armazenagem, sugando, apanhando e armazenando energia. Esta energia é congelada e transforma-se em energia negativa, isto é, em energia hostil à vida que repele qualquer theta livre.

Contudo, estes são de facto seres implantados que estão ligados, através de um monitor, com a Organização de Espinol, podendo ser ligados e desligados a partir de lá. Se isto sucede, o corpo sofre quer uma súbita explosão ou amplificação de energia, quer uma súbita implosão ou descarga de energia até ao extremo de total ausência de energia.

Este efeito de vaivém surge especialmente quando o OT usa as suas capacidades de OT a fim de resolver algo ou até mais, quando o OT tenta fazer operações Omni¹¹ por qualquer razão. Estas ações ligam o monitor

¹⁰ Os implantes ou experiências laboratoriais anteriores ao Incidente I. São normalmente constituídos pelo “aspirador”, “secador” e “electro esfera”.

¹¹ Omni significa “em todo o lado” ou “tudo”. Portanto um “Ponto de Vista OMNI” daria uma infinidade de consciência – querendo dizer que não só se está consciente do que são a infinidade de possibilidades mas que também se tem consciência do que são todas essas –

e a bateria da morte é iniciada o que resulta em cansaço, apatia e paragem da ação. Depois de algum tempo, o interruptor é ligado para a bateria da vida, o OT sente-se de novo energético, por vezes frenético, e inicia novas atividades OT até que o ciclo seja repetido. Este vaivém contínuo cria um efeito PTS.

Tratando da Matriz Genética

A certa altura, irão encontrar a “matriz genética” ou “padrão” do vosso corpo. Trata-se de uma área onde o Ón armazenou o conceito que fez do seu corpo corrente, como é que este deveria ser e como deveria funcionar. Este padrão serve normalmente como banco de dados ou original para a body org¹², sobre o qual esta funciona, mantém, repara e constrói o corpo. Bastantes Plugs podem ser encontradas nesta área de modo a que a body org obtenha informação errada quando precisa de dados. E estes dados, é claro, estão errados e são contra sobrevivência, se provêm de seres implantados.

EP do nível: Auto Determinação como Mestre de Jogos

Doro

16-10-1997

digamos – criações de que os outros seres e Jogadores, etc. estão conscientes. E tudo isto é uma “Atitude de Responsabilidade Total” e é um dos estados últimos de Operação de OT.

¹² Organização do Corpo: Conjunto de Lambda Thetans que controlam o corpo.

BRIEFING SOBRE EXCALIBUR PARA FONTES

Doro Richter

20 de dezembro de 1997 - Frankfurt

O cenário global

Espinol é uma sociedade de implantação! A sociedade de Espinol tem a implantação como uma ferramenta válida no jogo, o que é estúpido, mas é o que eles fazem. Vocês vêm, o Jogo de Implantação (o Jogo de Arquivos de Anéis que os Espinolianos jogam) tem como objetivo máximo a conformidade.

Originalmente, a ideia era ter um cenário ideal ou um ser ideal e todo o mundo deveria trabalhar duro e duro para ser um duplicado desse ser, e então, esses perfeitos duplicados, poderiam as-isar e terminar o jogo. Então, é a conformidade completa que eles estão procurando.

Mas então, em algum ponto, os Xacaris entraram e deram-lhes o caminho mais fácil: "Olhem, vocês não têm que trabalhar tão duro para esta conformidade, temos estes pequenos truques técnicos aqui, que podem tornar muito mais fácil vocês se conformarem com o ideal superior. E assim eles disseram: "Wow, wow, ótimo!"

Têm a mesma coisa a ser dramatizada aqui: as pessoas percorrem um longo caminho para conseguirem uma solução fácil para as coisas. Isto é o que aconteceu com os Espinolianos. Eles conseguiram o seu caminho mais fácil em vez de trabalharem duro para o duplicado perfeito, para o duplicado conformista, e agora têm o seu caminho mais fácil através de um implante, só que, implantados estão um passo mais perto do que torna impossível terem individualidade.

Então, vocês vão sempre encontrar um, dois ou três implantes nos tipos com que estão lidando. Mas esses implantes, eles tiveram-nos voluntariamente!

Os Xacaris são o equivalente, em Espinol, aos nossos Implantadores.

Isto chega até à política, assunto de que não poderia falar na Convenção, porque isso teria restimulado muitas pessoas.

O Xacari e os Espinolianos são como o que temos aqui: temos os da Free zone e, de certa forma, os invasores. Os Xacaris são os verdadeiros Implantadores! E são os tipos que treinaram Xenu. Só que ele caiu fora desse jogo e tentou fazer a sua própria trama aqui. Mas, basicamente, o que aconteceu foi que os Espinolianos agora estão mais ou menos sob o controlo apertado dos Xacaris. De início são difíceis de diferenciar uns dos outros. Mas originalmente, os Espinolianos tiveram a sua própria meta e jogo, muito válidos e muito bonitos. Os Xacaris são um pouco do tipo fascista que começaram com "Oh, nós temos esta boa maneira para os vossos problemas com implantes aqui e ali", e agora eles são um grupo de seres muito violento e muito militar.

Mas os Espinolianos começaram a acordar. Porém até agora os Xacaris ainda estão a ter muito controlo. É como um partido político por lá. E, na verdade, eles são os únicos contra quem estamos e não contra a grande maioria dos Espinolianos.

Os Xacaris, como os Implantadores aqui no planeta, apenas fingem ser tipos amigáveis, de ajuda e assim por diante, e são os Espinolianos que estão conduzindo tudo, mas sob o controlo apertado dos Xacaris, é claro. É um padrão muito semelhante ao que temos nos nossos Jogos de Arquivos de Anéis.

O facto é que há algum tempo atrás, há menos de dois anos, um ano e meio, Bill foi em missão a Espinol, ao centro Espinol neste universo. Não ao RAG deles, mas a este universo. E tentou estabelecer algo como uma Free zone lá.

Bem, ele foi apanhado e preso. Mas foi capaz de obter algo como uma trégua através da qual os Espinolianos nos tolerariam, aqui na nossa galáxia e na Galáxia de Andrômeda, se não tentarmos espalhar o movimento libertador para o resto do universo. E Bill foi submetido a montes de implantação lá em cima, porque disse: "Gente, vocês podem implantar-me se quiserem, mas isso não ajuda". Eles, na verdade, fizeram testes nele implantando-o com tudo o que tinham, e cerca de uma hora depois tudo foi desfeito, porque ele sabia,

como auditor solo, como o manejar. Isso pôs os tipos loucos! Porque, de repente, viram que a sua principal arma já não funcionava.

E aí foi quando algo como uma pequena divisão apareceu na sociedade Espinoliana deste universo porque os Espinolianos, digamos, normais disseram: "Ena! Isto é ainda melhor do que tudo o que já tivemos! Vamos tentar isto. Vamos experimentar." E os Xacaris disseram: "Oh, não. Temos que matar esses tipos e imobilizá-los e assim por diante. Porque eles estão ameaçando tudo o que nós somos."

Bill finalmente saiu e voltou para a Central nesta Galáxia. Mas a questão é que os Xacaris desde essa altura vivem num pesadelo, porque a sua arma não funciona e tem realmente havido discussões sobre poderem usar o velho truque de Xenu com algumas ogivas atômicas e tudo, colocando o planeta de volta na trilha de LTA.

Mas os Xacari têm uma forma de pensar muito, muito materialista. Até hoje não acreditam que estejamos trabalhando a um nível espiritual. Não acreditam que não haja nenhum dispositivo MEST por trás da coisa toda. Eles não concebem a nossa audição e o desfazer de implantes como uma autodefesa ou processo de autolimpeza. Eles consideram que é um ataque. Eles estão procurando a arma de ataque. Ficam loucos porque não conseguem encontrar. Não conseguem encontrar a arma! Ainda continuam procurando a arma secreta! É um assunto muito sério.

Então, agora, quando começámos com toda esta audição, e são cerca de vinte pessoas trabalhando agora regularmente nisto e isso movimenta bastante deste material, os Espinolianos começaram primeiro a já não terem voluntários para serem implantados e colocados sobre os casos. No início, a qualidade das Plugs era um pouco diferente da que se pode encontrar agora. Eram seres dedicados numa missão para lidarem com a ameaça contra o seu jogo. A questão foi que, assim que desembarcavam em Tigiac, já não podiam sair. E aqueles que desembarcaram neste jogo, neste universo, não poderiam voltar para o RAG de Espinol. Então, eles ficaram perdidos e sabiam que estavam numa missão sem retorno. Sim, era a sua missão Camicase. Uau, isso foi lindo! A propósito, a sociedade japonesa reflete muito a de Espinol.

Agora, a coisa é que eles foram tratados pelos seus auditores, foram libertados e sentiram pela primeira vez a verdadeira liberdade e individualidade. Eles adoraram! E muitos deles estão agora em missão pela nossa causa.

E assim as coisas moveram-se e mudaram. LRH e Bill começaram eles mesmos a lidar com isto até que se chegou a um ponto, um par de semanas atrás, quando a Patrulha Galáctica mobilizou uma frota inteira e foram à Central de Espinol deste Universo, na verdade a Galáxia 20, e chegaram lá com uma enorme, quero dizer uma verdadeiramente grande frota, com uma grande ameaça e alguns bum bum, e assim por diante para mostrar a sua presença ética e dizer: "Ouçam pessoal, acabou! Implantação, de jeito nenhum! Vocês deixem-nos em paz. OK, não iremos interferir com o vosso jogo se vocês nos deixarem em paz. Mas se outros espíritos ou thetais quiserem usar a tecnologia, terão de ser livres."

Agora não há divulgação ativa, mas quem ouve falar sobre isto leva-o para outras galáxias. E os Espinolianos que libertámos são bastantes agora neste universo, e voltaram para a sua área e começaram a oferecer serviços agora e a dar dados sobre os implantes, o que realmente fazem e assim por diante. Portanto, há muita coisa acontecendo.

Na verdade R. telefonou-me e disse-me: "Ei, Doro, sintoniza-te para a Galáxia 20 e vê o que está acontecendo lá". Eu estava tão ocupada tentando ajudar a salvar o lugar aqui que não estava interessada no que estava acontecendo lá fora, e não tinha prestado muita atenção a outras áreas. Então sintonizei-me e vi-me no meio de um "campo de batalha"! Ali mesmo! E fiquei "Uau, isto é interessante, eu quero ver. Olha, wow, wow, wow, wow!"

Foi então que recebi uma comunicação muito forte, como um punho no pescoço: "Ei, Doro, você não tem nada melhor para fazer?" Era o nosso velho amigo: "Vamos lá! Eu sei que você ama isto, mas tem a sua missão aí no planeta. Mantenha-se nela, e acredite que somos capazes de lidar com isto sem a sua ajuda!" Ah, ah, ah, ah.

É claro que ele estava certo. Foi uma visão interessante.

O Percurso do Nível

Agora, o que temos aqui, quando vocês entram na Plug, começam com os escalões mais baixos semelhantes aos clusters no Excalibur. Então vocês normalmente sobem, e muito cedo encontram estes seres tipo dicotomia, tipo GPM. Acima disso encontram os holders realmente grandes. E esses grandes holders são muito puros, porque são os voluntários no jogo. Têm tido um estado muito bom de caso lá em Espinol, mas tiveram o seu implante para ser uma consideração. E este é o seu jogo e a sua missão e eles adoram!

Quando chegam aos holders de topo, esses geralmente nem precisam de um implante para o fazerem. Porque é o seu jogo e lembram-se, nenhum jogo é mau. Qualquer jogo é melhor do que nenhum jogo. E alguns deles, por exemplo, são maus! Eles amam este jogo! Quero dizer, é como uma pessoa ama ser um artista na pintura e outros amam serem artistas em tortura!

Eles escolheram isto porque estavam entediados e eles amam este jogo agora. E querem ser o mal, querem chegar ao poder no mal. Fazendo suas "condições", sendo tão maus quanto possível. Muito interessante.

Normalmente entra-se no caso com o PrPr2, é claro. Então, no caso deles, percebe-se que isso não funciona, porque ele não é aberrado! Vocês vêm, esse "ser o mal" não é uma aberração. É um jogo muito sensato! É apenas um jogo para ele! Assim, então tenho que usar o fator de persistência. E aí eu costumo usar o V/I: "*Qual é o valor da persistência do seu jogo?*" E, mais cedo ou mais tarde cognitam que é "Ena, de qualquer maneira já é um overrun." "É estúpido, é chato".

Mas o principal, o ponto de rutura, é quando eles percebem que, sendo *o mal*, não conseguem criar um efeito em vocês. Porque quando vocês encontram um daqueles tipos realmente maus, vocês APRENDEM O QUE É MEDO! Porque realmente eles estão fazendo o seu melhor para matar-vos, para vos tirarem do corpo e assim por diante. Pode ser muito impressionante.

Mas quando eles percebem: "Oh, bem, eu criei, causei, causei, causei, mas não há efeito sobre o tipo ..." E, de repente, percebem que esse jogo não é assim tão bom, se nem sequer conseguem criar um efeito. Não há necessidade dele.

Eles nunca serão auditáveis com o PrPr1. Porque eles não estão cometendo overts! Eles estão apenas jogando o jogo.

Normalmente correm muito bem com o V/I ou V/I R/W no seu jogo e cognitam que o estão jogando há muito tempo e que, de qualquer maneira, era estúpido.

Vocês encontram esferas de monitorização, quero dizer, seres monitores neste caso. Monitores nos dois sentidos. Esse novo poder pode ser dado às Plugs existentes. Muitas vezes vocês acabam com o holder do topo no outro RAG. Essa é a coisa mais importante.

Nas grandes Plugs realmente poderosas, a que vocês chegam depois de algumas sessões, geralmente encontram o holder de topo no outro RAG.

O "Plug Polvo"

O chamado "Plug polvo" é, onde vocês têm, aqui está a esposa, a criança, a secretária, o chefe, o gato, o cachorro, o Pc, OK? Assim, em todos eles vocês têm um destes "seres- consideração", geralmente em conjunto com seres-dado ou policy para introduzirem a falta de lógica. E todos eles se juntam num holder central que está no OT! E a consideração do OT mantém tudo ali. Então, quando manejam os tipos em torno de vocês e os seres sendo coisas, e o que quer que seja, mas não apanham o holder que está presente em VOCÊS, o holder só vai acumular nova munição e a coisa vai continuar.

Para manejarem isto normalmente entram numa das pessoas à vossa volta que está a ficar louca ou em dificuldades, e então trabalham até ao holder que vocês encontram sempre no vosso próprio caso.

É por isso que lhe chamo de "Polvo".

Então, de qualquer maneira, até mesmo para lidarem com o ambiente têm que ir através de vocês próprios. Porque eles não querem que vocês resolvam essas pessoas!

Então, o que é que eles fazem? Colocam uma consideração ali que faz com que vocês tomem a resolução errada.

Tive um tipo, por exemplo, que tinha um desses polvos. O seu negócio estava quase a ficar em pedaços. E ele manejou seres-dado e policy e todos os tipos de fenômenos de caso nas pessoas ao seu redor, mas isso realmente não o resolveu. Então descobrimos que ele tinha um tipo sentado nele próprio com a consideração "Não há problema"! Na verdade, havia um outro sentado em cima daquele que era "Eu consigo resolver" e abaixo deste, outro que era "Não há problema".

Ele sabia que "conseguia resolver" e de qualquer maneira "não há problema", mas isso era realmente o que o impedia de resolver as coisas. Toda vez que ele resolvia uma das pessoas, a seguinte vinha-se ligar a ele. É claro que havia um monitor ali pelo meio que estava a dar informações que tal e tal tinha sido ... Estão a ver, tudo ia ter aqui. Ligações! Então, um saía e outro, bum! A próxima munição era colocada lá. O tipo entrou num ciclo contínuo de ponto-fora - correção, em vez de lidar de vez com a situação. Esse é o fenômeno do polvo.

Isto aparece muitas vezes. Geralmente não fica muito ativo até vocês lidarem com o vosso próprio material um pouco. Ou vocês não se apercebem disso. É como uma segunda linha de fogo, algo assim.

A área Entre RAGs

A outra coisa são as armadilhas na área entre RAGs. Você têm o campo de jogos do "Jogo dos Jogos". Têm os vários RAGs aqui. Digamos que este é o nosso RAG. Alguns OTs que terminaram o R/D do Super Estático e que trataram os Mocos Primos, são realmente capazes de sair e aterrarem aqui.

Ora Espinol colocou seres aqui como indicadores de alguém que tenha saído. Eles como que explodem e mostram que há um ser que precisa de atenção. Além disso, eles podem causar este fenômeno de esmagamento. Você são atingidos com uma força esmagadora. Eles são realmente do tipo mau. Como "se eu sair para muito longe vou morrer". Algumas pessoas têm realmente medo de exteriorizar porque o seu corpo pode ir-se embora ou ... Quando vocês chegam a este ponto podem realmente ter a sensação de morrer. Como sabendo "OK, agora eu estou morrendo!" E, de certa forma, não há problema! Porque é um sentimento de tom muito alto. "Tudo bem, eu poderia morrer agora, o que significa que o corpo se foi e eu vou pegar um novo." É um sentimento muito são, mas é claro que daria cabo de todas as vossas missões e tudo o mais. Estão a ver? Mas isto é um sentimento desencadeado por um daqueles tipos para tornarem correto vocês desfazerem o jogo. Isso é a armadilhas entre os RAGs aqui.

O EP

Vocês trabalham no stack. Em seguida, no stack, trabalham as Plugs. Claro que no fraseado da Plug vocês não vão fazer um Listing & Nulling pesado. Estão mais à procura de leituras e interesse. Se fizerem o fraseado do stack e depois o frasearem de novo, nunca vão ficar com uma lista de um item, porque há mais de uma Plug num stack. Então seguem as leituras e o interesse. Limpam-nos até que o stack esteja vazio. Vão descobrir que num ponto, quando verificarem "*Quem ou o quê seria a solução para não consigo voar?*" Ou "*Quem ou o quê impede que não consiga voar?*", não há nada lá! E não há mais interesse.

O.K., agora é altura para o próximo stack. É como no Excalibur.

E depois atinge-se o EP. Muito claramente! A lista de Stacks está vazia e vocês reconhecem-no. Chegam a um ponto em que realmente sentem que este tipo de determinismo por outros desapareceu! E entram em coisas mais autocridas. Começam a aparecer. Começam realmente a ver que as considerações que aparecem são as vossas próprias considerações.

No futuro, quando eles lançam de novo considerações sobre vocês, vocês sentem-no! Sentem isso. Porque começam a embater nesta parede de novo. Porque essa parede desapareceu! É como quando querem expandir, isso simplesmente funciona sem esforço.

Eles só conseguem ter uma ligação com vocês se já houver algumas considerações vossas às quais eles se possam ligar. Estamos basicamente a lidar com o que já ali havia.

O theta decide que quer pensar e alguns thetans ajudam-no a fim de colocarem isso numa via o que faz com que as ideias persistam.

Corpos em Penhor

Uma coisa muito importante de que quase me esqueci. O Fenómeno do Corpo em Penhor que aparece durante o nível de vez em quando.

O sujeito tem estranhos somáticos e sensações que são um pouco semelhantes com as que podem sentir provocadas pelos thetans dado e policy, mas que não conseguem auditar. Não conseguem fazer nada com isso.

O que descobrimos que acontece é provocado por alguns dos vossos Mocos, quer dizer, vocês nunca conseguem limpar tudo, os absolutos são inatingíveis (lógicas). Espinol parece ter amostras de Mocos dos jogadores aqui no jogo, e o que fazem é usarem os mocos para formarem padrões corporais do corpo que o jogador tem em PT. E utilizam-nos nas torturas mais interessantes e outras coisas, o que cria então aqui no corpo, através do thetan, todos estes somáticos e doenças.

Quando começam a ter Somáticos estranhos, doenças, quaisquer que sejam, e não conseguem encontrar uma Plug ou qualquer coisa relacionada com isso, então procurem os vossos próprios Mocos em Espinol e descubram o que eles estão fazendo com eles. Então façam simplesmente o tratamento dos MOCOs. Não é nada muito difícil de fazer. Limpa-se facilmente, mas isso é o que eles estão a fazer.

Ligações Múltiplas

Há um fenómeno aqui muito desagradável. Porque tende a entrar muito na segunda dinâmica, especialmente na aberração da segunda dinâmica. As pessoas, de repente, aparecem com as aberrações mais estúpidas.

Estão a ver, têm uns em baixo, à esquerda e à direita, um está aqui, outro vai daqui até ali, o outro vai dali até aqui e, na verdade, funciona como uma pirâmide dupla. Porque todo mundo pode ligar-se com todos. E são Opterms que se podem impor uns aos outros ao mesmo tempo. Vão ter três pares, que são muito semelhantes entre si e mais o holder em torno deles que faz com que sejam mais ou menos invisíveis. Então esta é a coisa ainda pior.

É que vocês têm todas as distrações ou sentem-se mal se não as seguirem, mas, naturalmente, ficam com uma má consciência ou sentem-se mal por não fazerem a vossa missão, ao mesmo tempo. Então, o que quer que façam, têm um propósito falhado.

Podem ter mais do que um par de dicotomias ali. Depende de quanto grande é a Plug.

Até agora, parece haver pelo menos uma em cada Plug. Funciona realmente como Opterms. Normalmente, começam com uma e ele aparece com o oposto. Então têm que auditar o oposto, que geralmente vos leva ao holder, sobem e então descem e limpam esse par e descem ainda mais até limparem a Plug inteira. Contudo, pode haver mais de um par.

Na verdade eu também descobri coisas como, não apenas um par, mas um triângulo, ou quatro ou cinco todos ligados entre si com uma similaridade da palavra. Como "cego", "surdo", "mudo", como um triângulo em vez de um GPM.

Contra quem é que realmente eles estão?

Normalmente este material é acionado no momento em que um jogador começa a ser realmente autodeterminado como jogador.

Basicamente, o objetivo é impedir que vocês sejam mestres de jogos.

Eles adoram jogadores, mas não querem Mestres de Jogos.

Não têm nada contra vocês serem jogadores. É absolutamente O.K. Porque vocês estão jogando dentro do quadro de regras deles, de qualquer maneira. Eles são Mestres de Jogos e não querem qualquer concorrência a esse nível!

Vejam, vocês têm o Jogo dos Arquivos de Anéis, o nosso jogo. Agora vamos fazer os níveis, saímos, completamos o jogo, mas ainda estamos operando dentro dele, visto termos os nossos jogos particulares e pessoais, mas basicamente todas as responsabilidades foram tratadas. Esse é basicamente o EP do OT 16 e

do R/D do Super Estático. Então saem para aqui como um Mestre de Jogos. Ora o que existe aqui neste Campo de Jogos do Jogo dos Jogos, é uma área que é a Área Administrativa do Mestre de Jogos. Este é o lugar que vocês voltam a visitar, como uma outra opção de sono, depois de terem feito um pouco do Excal para Fontes. Talvez já tenham estado lá, não sei. Eu fui lá, acho que foi depois da minha segunda Plug ou algo assim.

É como uma área onde vão os Mestres de Jogos, e lembram-se que não é a primeira vez que vocês se tornam mestres de jogos - vocês RE-ganharam o estatuto e a capacidade de serem mestres de jogos - não é nada novo - vocês RE-ganharam a vossa capacidade, o que significa que podem voltar ao vosso escritório (o vosso escritório de Mestre de Jogos), à vossa secretaria, depois de terem completado um ciclo.

O segundo direito de um Thetan

Agora, aqui entra em jogo o segundo direito de um thetan.

O segundo direito de um thetan é o direito de sair de um jogo. Mas o direito de sair de um jogo não significa o direito de desertar de um jogo. Você pode fazer um "intervalo". Para fazer o quê? Vão à vossa secretaria e analisam as vossas notas comparando a cena ideal com a cena existente, avaliam e voltam ao jogo para fazerem os ajustes necessários para alcançarem a vossa própria cena ideal.

É claro que quando terminam o jogo e completaram todos os ciclos necessários dizem: "Uau, fiz um ótimo trabalho. Agora vamos ver se podemos fazer outra coisa." Mas o que nunca podem fazer com nenhum jogo é simplesmente irem-se embora! Não funciona. Porque o jogo ainda está sob a vossa responsabilidade. Especialmente se foram vocês que o começaram.

Então, a questão é que, quando vocês vão à Área Administrativa dos Mestres de Jogos, agindo como um mestre de jogos, então é claro que também podem ver como os jogos estão sendo lixados! Ver o que está acontecendo. E então, naturalmente, voltam para mudarem o que for necessário, quer sejam o Mestre de todo o jogo ou apenas tenham uma certa parte dele. E é aqui que entra a interferência de Espinol. Porque eles não querem que vocês melhorem o jogo como um Mestre de Jogos.

Eles estão totalmente felizes com todos os jogadores que cá estão e que seguem as suas regras. Que seguem o seu jogo retorcido. Mas não querem que vocês ponham o jogo de volta à sua finalidade original. Porque o propósito original é exatamente o oposto do que os Espinolianos querem.

Então, eles estão basicamente contra os Mestres de Jogos. Essa é a questão.

Agora veja, quando vocês são Mestres de Jogos e planejam um jogo e começam um jogo, o que é que fazem? Você criam um efeito! Agora, para ver se realmente isso funciona, é melhor irem lá e experimentarem o efeito que criaram para coletarem dados, enquanto o jogo está funcionando perfeitamente. Mas então vocês precisam do segundo direito de um thetan (o direito de sair de um jogo) para saírem, reavaliarem, fazerem ajustes nos vossos planos, implementá-los no jogo e vivenciar isso de novo! Então saem de novo, compararam notas, ver se está funcionando corretamente ou não.

Agora, se alguém vos nega o direito de abandonarem um jogo que estão a viver, isso significa que vos estão negando o direito de usarem o vosso chapéu como Mestres de Jogos.

Claro que vocês podem sair de um jogo e fugirem dele. Dizerem "Droga, não quero estar mais na Igreja, vou-me embora". Como todos nós fizemos! Mas o que fizemos então? Realizámos uma avaliação! Primeiro saímos e em seguida avaliamos a cena existente contra o cenário ideal e começámos a fazer ajustamentos ao jogo e a maneira mais fácil de fazê-lo foi a alternativa da Free zone e colocá-la lá para que os outros também tivessem o poder de escolha. Porque lembram-se: o direito de sair de um jogo é igual a poder de escolha!

Mas a longo prazo, teremos que manejar a igreja! Quer queiramos ou não!

Agora fizemos o nosso intervalo para encontrar uma solução, para encontrar um tratamento para a situação e no qual ainda estamos trabalhando. Ainda estamos em "intervalo" da igreja. Mas não é uma deserção. É tirar férias, é estar de licença. Mas isso não significa que não voltemos para lidarmos com as antigas responsabilidades até o jogo estar realmente concluído e ter "EP".

Quer queiram ou não vocês vão lidar com todos os vossos ciclos de jogo. Ah, sim! Eles vão embater fortemente em vocês no Phoenix para Fontes, não se preocupem. Vão encontrar-los a todos! E vão sentir o ardor dos tipos que lá abandonaram! "Ei, escute! Você começou o diabo do jogo e depois fugiu. O que é isso? Pode-me dar uma explicação por que fez isso e wah, wah, wah, wah".

Mas este é o segundo direito de um thetan. Podem usá-lo. Podem até usá-lo de forma antiética. Mas há um ponto em que vocês vão ter que lidar com o caso autodeterminado do Mestre de Jogos! Seus próprios atos errados!

Mas a questão é que os Espinolianos não estão muito interessados em jogadores. Não estão realmente. Estão interessados nos Mestres de Jogos que são capazes de deixar este jogo, consciente e voluntariamente, compará-lo com o cenário ideal, voltar atrás e mudar as coisas! Isso é do que realmente eles têm medo. E é por isso que esta área entre os RAGs é tão armadilhada.

O Worm Hole

Ah, sim! Há o "Buraco de Minhoca"! Bastante interessante. O "Buraco de Minhoca" é algo como um buraco inter dimensional ou inter jogos onde se pode ir para lá e para cá entre os RAGs, mesmo que não tenham atingido por inteiro o estatuto de Mestres de Jogos. É como ligar dois pontos entre universos. Como o que aparece nos filmes de ficção científica e assim por diante. Parece que alguns dos personagens de topo de Espinol podem ir para lá e para cá. De alguma forma encontraram maneira de fazê-lo. Mas as últimas informações que recebi foi que, nos dias de hoje, os tipos da GP estão guardando estas "brechas".

Não sei se pus no nível que quando vocês encontram um tipo que foi implantado no RAG de Espinol e foi colocado neste RAG, há a sensação de entrar num buraco deformado ou num Vórtice. Isto é o buraco de minhoca através do qual o tipo está ser movido.

Na verdade isso é o que os cientistas dizem que parecem ser como buracos no universo, ou algo assim.

Bem, todos os RAGs têm de alguma forma ligação. E há certas partes onde se pode simplesmente passar, pfffff. Foram encerrados agora. Não queremos mais nenhuma interferência.

Usando estruturas de controlo existentes

Até mesmo os Marcabianos são controlados por esses tipos de Espinol. Os Marcabianos estão dramatizando em grande parte a sociedade de Espinol. Procura de conformidade e assim por diante.

Tudo isso parece ser uma organização muito bem estabelecida. Como o "capital humano" e "recursos humanos". Está a ver-se mais claramente de dia para dia o que está realmente acontecendo.

É claro que isto só poderia funcionar porque Espinol entrou ativamente no jogo usando as antigas estruturas de controlo de Xenu. Os Espinolianos ficaram realmente muito felizes com Xenu estar na cadeia, porque ele era realmente má publicidade para eles. Quero dizer, eles desenvolveram a implantação como uma verdadeira forma de arte e ele estava fazendo uma brutalidade em vez daquele estilo benevolente, agradável e amigável dos Espinolianos.

Os anúncios que vêm na TV agora e as mudanças de sentido das palavras...este é um estilo muito Espinolês! Não é o "Grrr", estilo áspero e esmagador de Xenu. Eles não gostam disso. Na verdade ficaram muito felizes quando a GP apanhou Xenu e o prendeu. E eles apanharam toda a antiga estrutura de controlo.

Fim do Briefing sobre Excalibur para Fontes

Cogs FalsAS DE NOVO

Relativamente aos dados em anexo de CBR sobre cognições falsas, devem dar uma vista de olhos às entidades de Espinol/Xacaris. Houve recentemente várias ocasiões em que a Org Implantadora de Espinol usou este processo com o seu tipo de seres. As entidades de Espinol comportaram-se como os BTs mencionados por CBR, não terão, é claro, nenhuns Incidentes 2, 1 ou Pré 1 mas, em vez disso, os seus próprios implantes e são muito mais ponderosas.

Portanto, amigos, cuidado!

Doro

11 de Maio 1998

CONFIDENCIAL

APENAS EXCAL PARA FONTES
E ACIMA

SITUAÇÃO ATUAL

Meus caros,

Apenas alguns dados sobre os desenvolvimentos recentes:

1. O Marcabianos estão totalmente ao lado de Espinol
2. A estação de implantes em Coltus está a funcionar a plena potência
3. As antigas estações em Tigiac estão sendo postas em serviço novamente
4. Seres do tipo Moco de todos os universos anteriores e também alguns do jogo de Espinol estão sendo trazidos tanto para Coltus como para Tigiac e estão sendo implantados. Isto significa que não vão encontrar nenhum incidente do tipo pré-I, I e II, mas têm que procurar acontecimentos mais recentes, geralmente não mais de 6 semanas atrás.
5. BTs e Clusters dos casos de pessoas dentro da I. de Cient. estão sendo apanhados, congelados e trazidos para a Europa, principalmente para a Suíça, para enfiá-los em medicamentos, que são principalmente dados a crianças.
6. A I. de Cient. está acumulando há algum tempo uma quantidade considerável de ações da Ciba Geigy.

ML

D.R.

NOTAS SOBRE AUDIÇÃO DE EXCALIBUR PARA ESTÁTICOS

NOTA 1

Excal para S

Nota Técnica 1 janeiro 98

Há um triângulo que resume a capacidade de dar poder aos outros:

Não-saber

Deixar outro ser responsável

Largá-los

É absolutamente indispensável para jogos e é contrário à "controlar tudo".

NOTA 2

Excal para S

Nota Técnica 1 janeiro 98

Toda a mudança vem de uma comparação entre as existentes e realidades postuladas.

O padrão de um jogo é o seguinte:

- 1) Estabeleça uma meta
- 2) Deixe os jogadores jogar sem serem interferidos (liberdade)
- 3) Desde que sigam as regras acordadas (barreiras)

NOTA 3

Excal para S

Nota Técnica 02 de fevereiro 98

Espinol também tem os seus próprios Missionários. Eles preenchem lugares vagos, recrutam todos os thetans disponíveis e preparam a organização.

Aqueles que deixaram a I de C TTA por causa da FZ, não a abandonaram LTA.

Somente aqueles que a abandonaram TTA independentemente da FZ, a abandonaram também em LTA (porque não houve FZ em LTA...)

Mas os Espinolianos não foram tratados em LTA! Então, este nível é totalmente novo!

Um triângulo inferior:

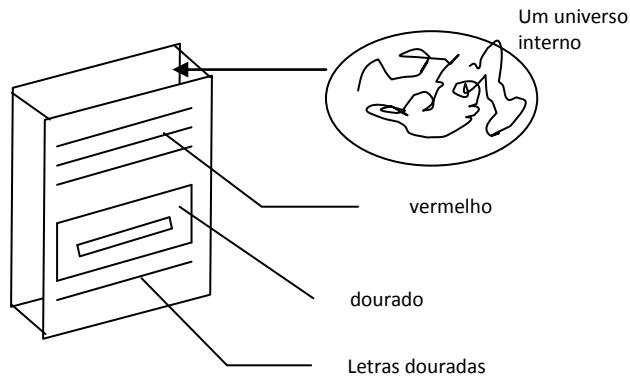
Comunicação -----	Reação
Afinidade -----	Atração
Realidade -----	Possuir (ou entrar em contato)
Compreensão -----	Identificação

NOTA 4

Excal para S

Nota Técnica 08 de fevereiro 98

Alguns thetans foram implantados com etiquetas para fácil identificação. São por vezes extremamente elaboradas como por exemplo:



Este era um mecanismo muito antigo de controlo feito em Espinol e usado para planejar guerras, etc. Quando é limpo, o ser fica muito mais em valência.

O básico nos jogos de interferência é "Estou certo, eles estão errados". Mas se a pessoa está correta, não há nada a melhorar e não há jogo.

A Cientologia é uma ciência e religião "relativa": procura a *melhoria*. Os fanáticos religiosos estão sempre certos e então, não são Cientologistas.

Um ciclo muito vicioso: Overt imaginado, ir a tribunal, aguardar a decisão eternamente.

Um overt pode ser pedido a um tipo a sua primeira decisão em cujo momento ele desaparece.

Um problema insolúvel é aquele que já não está lá!

Se durante uma audição, aparece uma imagem de alguém conhecido, pode ser que o item que vocês estão a tratar seja dele e não vossa! Indiquem-no como tal.

NOTA 5

Excal para S

Nota Técnica 02 de julho 98

Há algumas Plugs estáticas especialmente preparadas para as pessoas que estão fora da igreja.

Estão preparadas para, quando o tipo no topo dá a ordem, toda a coisa cai sobre o OT, jogando sobre ele, de uma só vez, todo o caso restante não manejado, criando assim um surto psicótico (esgotamento nervoso).

No seu centro há uma espécie de ser negro, criando um amontoado de caso. Ele tinha um implante de Espinol que não era de LTA! A razão para ser tão preto é ele parar tudo de fluir. Contém uma dicotomia de "parar tudo!" e "largar", o que serve para:

1) Acumular caso, e

2) Quando assim ordenado, largar tudo de repente.

Parece ser um mecanismo bastante padrão para pôr as pessoas loucas.

FR

NOTA 6

Excal para S

Nota Técnica 02 de julho 98

O modo de funcionamento da Operação de Controlo é controlar aquilo de que as pessoas gostam ou em que acreditam (Ron, Alá, Deus, um santo, uma raça pura, etc.) e o que as pessoas estão contra (SPs, ateus, raças inferiores, etc.).

Controlam ambos os lados colocando uns contra os outros e fazendo-os acreditar que os outros são realmente os adversários. (Ou seja, que eles são SPs, ateus, inferiores, etc., e que se devem rebelar contra essa consideração.)

Atuam através de clones alterados para serem pró ou contra.

C/S STANDARD PARA EXCAL PARA ESTÁTICOS

- 1) A entrada neste nível é feita por via de uma Entrevista muito completa do DdeP, com um TR3 muito bom a fim de obter tantos dados quanto possível.

De todos os modos possíveis, estas áreas devem ser investigadas nesta DdeP:

Estados não ótimos do corpo;

Áreas em que o funcionamento como OT é difícil ou não tem lugar;

Montanha Russa na Vida;

Compulsões;

Incapacidades;

Jogos nas Dinâmicas;

Ética.

A entrevista deve ser tão completa quanto possível como no Excalibur normal. Neste nível, ela pode também ser feita em Solo.

Os resultados da entrevista são então postos numa lista de Stacks. Tendo-se encontrado o primeiro stack, este terá de ser fraseado como no Excalibur.

- 2) A entrada no nível é feita com “impedir”.

Usando a pergunta “**Quem ou o quê impede...(fraseado do stack)...?**” ou “**Quem ou o quê seria a solução para...(fraseado do stack)...?**” encontra-se a primeira Plug. Este item encontrado no Listing é o que vai ser auditado daqui em diante.

- 3) Entra-se na Plug com V/I/P feito ao primeiro ser encontrado a fim de resolver possíveis θns que estão a ser considerações totalmente ilógicas, ou numa forma geral a fim de encontrar um ser que responda:

(V) “Qual é o valor de (solução encontrada)?”

(I) “Qual é a importância de (solução encontrada)?”

(P) “Qual o Produto de (solução encontrada)?”

- 4) Quando se descobre que as respostas são bastante lógicas, isto é, que não demonstram ilógica e irracionalidade, e quando veem que não existe mudança no ser, mudam para o **PrPr2**. A razão é porque esta entidade é um grande ser que foi implantado com uma consideração. (Semelhante ao θn *postulado*.) Este ser mantém ali a consideração para a pessoa e, visto que esta consideração parece ser **pró-sobrevivência**, a pessoa concorda com ela.

1) “Que condição encontra em...(solução encontrada)?”

2) “Como é que a tens resolvido (enfrentado, como é que tens lidado com ela)?”

- 5) Se o processo encalhar e as respostas se tornarem estereotipadas, sem mais TA ou a mesma resposta se repetir várias vezes, então existe um holder.

Este é auditado primeiro com V/I/P sobre a nova solução que está a ser repetida, e depois com PrPr2 até fazer blow ou até que um novo holder se manifeste.

- 6) Pode suceder que o PrPr2 encalhe e que não se consiga encontrar um holder. Neste caso, procure a solução oposta da que estava a auditar e resolva-a como antes com V/I /P e PrPr2 até blow e depois termine a primeira solução” até blow.

- 7) O fenómeno aqui é que estas Plugs parecem oferecer soluções para estados ou situações não ótimas. Mas, de facto, estas soluções são ilógicas e contra sobrevivência. É um pouco como os engramas pró-sobrevivência ¹³.

¹³ Qualquer engrama que, pelo seu conteúdo, parece ajudar a sobrevivência embora não ajude em nada o indivíduo que o tem. Estão na base dos Fac-símiles de Serviço.