

---



# **FÉNIX PARA ESTÁTICOS**

.....

**OT 18 a 20**

---



## Índice

CHECKSHEET DO CURSO DE FÉNIX PARA ESTÁTICOS .....	3
A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS.....	4
TEORIA DO FÉNIX PARA ESTÁTICOS .....	7
NOTAS SOBRE O FÉNIX PARA ESTÁTICOS .....	10
<i>O Caso Autodeterminado</i> .....	10
<i>O Worm Hole</i> .....	10
<i>Usando Estruturas de Controlo existentes</i> .....	10
A NOSSA TAREFA.....	11
FÉNIX PARA ESTÁTICOS 1ª PARTE – OT 18 .....	12
<i>1ª Sessão</i> .....	12
<i>2ª Sessão</i> .....	13
<i>3ª Sessão e seguintes</i> .....	16
FÉNIX PARA ESTÁTICOS 2ª PARTE – OT 19 .....	17
<i>C/S 2</i> .....	17
FÉNIX PARA ESTÁTICOS 3ª PARTE – OT 20 .....	18
<i>C/S 3</i> .....	18
RELATÓRIO FINAL SOBRE O FÉNIX PARA ESTÁTICOS .....	19
<i>Jogos Pan Determinados</i> .....	19
<i>Interferência Nos Jogos</i> .....	20
<i>Resolução</i> .....	20
<i>Sumário Final</i> .....	20

Publicação Knights of Eternity

Reservados todos os direitos  
de acordo com a legislação em vigor

© 1987, Dorothee Richter  
Título Original: “Phoenix for Sources”

Tradução e Emissão em Português © Gal-AI 2004

1ª Emissão 2004  
2ª Emissão 2010  
3ª Emissão 2012



## Checksheet do Curso de Fénix para Estáticos

Pré-requisitos:

Excalibur para Estáticos

### **FÉNIX PARA ESTÁTICOS**

(Estude, Clarifique e Demonstre)

[A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS](#)

[TEORIA DO FÉNIX PARA ESTÁTICOS](#)

[NOTAS SOBRE FÉNIX PARA ESTÁTICOS](#)

[A NOSSA TAREFA](#)

[FÉNIX PARA ESTÁTICOS 1ª PARTE – OT 18](#)

Audita o C/S do OT 18.

[FÉNIX PARA ESTÁTICOS 2ª PARTE – OT 19](#)

Audita o C/S do OT 19.

[FÉNIX PARA ESTÁTICOS 3ª PARTE – OT 20](#)

Audita o C/S do OT 20.

[RELATÓRIO FINAL SOBRE O FÉNIX PARA ESTÁTICOS](#)

Audita o C/S “Resolução “ até Cog. F/N, VGIs.

Elabora um Relatório sobre como correu o nível, as tuas descobertas e envia ao C/S

Atesta a Conclusão do Fénix para Estáticos

FIM DO FÉNIX para ESTÁTICOS



## A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS<sup>1</sup>

TEORIA: A resposta mais adequada ao quebra-cabeças da vida são os JOGOS. O conceito de jogo ou de jogar é compreensível para qualquer pessoa.

Nos jogos existem muitos fatores. Alguns funcionam bem no processamento, outros não, mas todos explicam a vida.

O jogo básico do thetan é, evidentemente, nada versus algo como no processo “Torna-o sólido.” Ele nunca consegue ser realmente alguma coisa, portanto nunca consegue realmente duplicar-se como sólido, no entanto constrói sólidos ao longo dos espaços, motivado pelos impulsos para jogar.

PRÁTICA: Processem sempre em direção a uma condição de jogo. Nunca processem na direção de uma condição de não-jogo. Isto é mais complicado do que poderiam pensar.

Todos os jogos são aberrativos. Todos os jogos, por definição, estão a continuar visto que um jogo não iniciado não é um jogo e um terminado também não é um jogo.

Na lista seguinte temos as condições de jogo mais “processáveis” e as condições de não-jogo que mais se devem evitar.

Cada coluna da lista pode ser CONSCIENTE ou INCONSCIENTE—“condição de jogo consciente” ou “condição de jogo inconsciente,” “condição de não-jogo consciente” ou “condição de não-jogo inconsciente.”

Utilizando ambas as listas num nível consciente de jogo, temos sanidade. Num nível inconsciente de jogo temos aberração, neurose ou psicose.

### CONDIÇÃO DE JOGO

(Consciente ou inconsciente)

Não saber

Esquecer

Interesse

Atenção

Autodeterminação

Identidade

Individualidade

Problemas

Não consegue ter

(os jogos têm alguma havingness)

Vivo

Oponentes

Fac-símiles

### CONDIÇÃO DE NÃO-JOGO

(Consciente ou inconsciente)

Saber

Lembrar

Desinteresse

Não atenção

Pan-determinação

Condição de sem nome

Soluções

Ter

Nem vivo nem morto

Só amigos

Nenhuma imagem nem universo

---

<sup>1</sup> P.A.B. N.º 101, 1 de Dezembro de 1956, Preparado a partir das notas de investigação de L. Ron Hubbard



Solidez continuada	Sem espaços nem sólidos
Aderência continuada	Sem amigos nem inimigos
Lealdade, Deslealdade	
Traição, Ajuda	
Movimento	Nenhum movimento
Emoção	Serenidade
Acção continuada	Imobilidade
Calor, frio	Nenhuma temperatura
Pensar	Saber
Ódio (algum Amor)	
Dúvida contínua sobre o resultado (À espera de uma Revelação)	Perder-Ganhar
Nenhum efeito no próprio	Efeito no próprio
Efeito nos outros	Nenhum efeito nos outros
Paragem da comunicação	Nenhum ARC
Mudança da comunicação	Nenhum não-ARC
Dentro	Fora
Agitação	Calma
Barulho (algum Silêncio)	Silêncio
Controlo	Nenhum controlo
Iniciar-Mudar-Parar (Mudança é o mais importante)	
Responsabilidade	Nenhuma responsabilidade

Inspecionando estas duas listas encontramos todos os processos ilimitados e altamente funcionais na coluna das CONDIÇÕES DE JOGO. Encontramos todos os processos limitados e não funcionais na de Condições de Não-Jogo.

Processamos o preclaro sempre tal como jogaríamos um jogo. Evitamos assim no processamento, as Condições de Não-Jogo.

É verdade que a Lista das Condições de Jogo contém um regime que não funciona na vida. Não deveria ser assim. Isto é aberrativo e processamo-lo.

O ÚNICO processo baseado em Condições de Não-Jogo que pode ser auditado é o de Consequências (a penalidade que daí resulta) e “Faça o mock-up de uma confusão para a qual (*a condição de não-jogo*) poderia ser um dado estável.”

Agora atenção, a lista de Condições de Não-Jogo é um sumário do ESTADO NATIVO de um thetan. Isto significa que o Estado Nativo não só não é processável, como fará o preclaro meter-se em dificuldades se o tentar processar.

Para estabelecerem o estado nativo limpem as CONDIÇÕES DE JOGO DESCONHECIDAS do preclaro.

Partindo do estado nativo, um thetan aparentemente desce do seguinte modo:

**ESTADO NATIVO***para***THETAN  
OPERANTE***para***CORPOS***para***BANCOS  
REACTIVOS****SERENIDADE***para***ESCALA DE TOM***para***ANTAGONISMO***para***ESCALA DE TOM  
NEGATIVA****SABER,  
SEM JOGOS***para***CONDIÇÕES DE JOGO  
CONHECIDAS***para***CONDIÇÕES DE JOGO  
DESCONHECIDAS***para***CONDIÇÕES DE NÃO-JOGO  
DESCONHECIDAS**

O processamento contudo, não segue a rota exatamente inversa. Operando a um nível de condições de jogo conhecidas, a audição converte as condições de jogo e de não-jogo desconhecidas do preclaro em condições de jogo conhecidas e em mais condições de jogo conhecidas. Uma meta adicional da audição pode muito bem ser alcançar-se um não-jogo.

Seria, contudo, um não-jogo conhecido e não desconhecido e não seria, na verdade, uma condição.

Uma má condição de caso seria uma condição desconhecida relativa a jogos, Uma boa condição é uma condição de jogo conhecida. Nenhuma condição seria o estado nativo.



## TEORIA DO FÉNIX PARA ESTÁTICOS<sup>2</sup>

Percorrendo todos os conceitos e postulados no caso, Determinados-por-Outros, a pessoa fica plena Causa na 1ª Dinâmica como Jogador.

O próximo passo é aperfeiçoar as capacidades OT nas restantes dinâmicas. Porque é que um thetan perdeu a capacidade de lidar com o U2 (U2=Universo dos outros) e U3 (U3=Universo Físico)?

Isso é o que vai ser tratado neste nível – o qual usa todos os Fundamentos da Cientologia.

---

Ao percorrer o Excalibur para Estáticos, uma pessoa retira do caso uma grande quantidade de carga "organizada" "determinada-por-outros".

No seu decurso, aparecem grandes thetans (verdadeiros seres operando com ou sem corpo, não apenas BTs, Clusters, Jelly-bean<sup>3</sup>, ou Teenie-Weenie<sup>4</sup>) e o OT tem de lidar com eles como seguradores ou monitores, etc. Começou a ter outras ligações a thetans neste ou noutro universo, ou simplesmente a um velho amigo com ou sem corpo ou, nalguns casos, um "Bocas<sup>5</sup>" ou, o fraseado da sua "Stack" pode levá-lo diretamente a uma trilha paralela ao Universo MEST.

Acabado o Excalibur para Estáticos, o caso ficará limpo de toda a carga de Implantes no Presente e a atenção estará livre para lidar com "qualquer" Jogo de qualquer Universo.

No Excalibur para Estáticos, a entrada na carga foi feita através do "PENSAMENTO" o qual controla a FUNÇÃO que por sua vez define a ESTRUTURA dos Jogos.

Acima do PENSAMENTO estão duas capacidades do thetan que monitorizam tudo aquilo em que ele se envolveu. Elas são a INTENÇÃO e a ATENÇÃO.

Segundo os Axiomas da Cientologia, um thetan tem a capacidade de POSTULAR e de PERCEPCIONAR. Para POSTULAR ele usa "INTENÇÃO". Para "PERCEPCIONAR" ele usa "ATENÇÃO".

Estas são as duas únicas coisas que o thetan "fez" que o aberraram. Não que sejam más, mas o thetan fartou-se de as fazer sem ter CONHECIMENTO das CONSEQUÊNCIAS.

Por outras palavras, quebrou o seu triângulo KRC quando usou "intenção" e "atenção" sem "conhecimento".

O KRC (triângulo de topo) é o triângulo "OT". Neste nível vamos ressuscitá-lo.

LRH deu-nos o "Conhecimento": (Cientologia, Dn, Axiomas, Técnica, Política e Ética). Usando estes dados para Libertar thetans é o "Jogo dos Jogos" porque os abrange todos.

A "Responsabilidade" aumenta quando se resolvem os Jogos onde que está a atenção, onde ela "esteve", ou que continua a evitar.

O "Controlo" aumenta quando se resolvem os Jogos em que está a intenção, em que esteve, ou em que evita estar.

---

<sup>2</sup> Baseado em "Super Cientologia para OTs", 5 Março 1986, cbr.

<sup>3</sup> Thetans Lambda

<sup>4</sup> Thetans Fi

<sup>5</sup> Bocas: Indivíduo que manifesta opiniões infundamentadas. Espectador que está fora do jogo mas emite opinião sobre o que os jogadores deviam ou não fazer.



## PROCESSAMENTO

Esta teoria transforma-se numa técnica ou num processo quando se percebe que, se uma vez tivemos todas as capacidades OT e agora não, então é porque devemos tê-las usado de forma a "diminuí-las".

Este processo retira os Postulados e as Percepções fixas, presas, usadas sem êxito, localizando as Intenções e Atenções por detrás delas, e tratando os efeitos que elas causaram nas outras dinâmicas, jogos e universos.

Exemplo: Um thetan põe uma Intenção de raiva Tom 40 no espaço de outro thetan.

Depois vai-se embora. O outro thetan que lhe resistiu tem uma "ridge", ou "Quebra de ARC". Todos os thetans menores ou JB<sup>6</sup>, TW<sup>7</sup>, BTs & CLs na área, ou ficam "congelados" pelo Tom 40 ou "carregam isso com eles" para sempre como uma impressão ou uma imagem.

Exemplo: Dois thetans estão a participar num jogo de "guerra laser" ou "raios laser" num Universo de jogos anterior. Cada um comanda milhares de "tropas" que são outros thetans menores armados em soldados ou naves espaciais, etc. Acaba o jogo. Ambos os grandes thetans saem – um com uma "vitória", outro com uma "derrota". Espalhadas por ali à volta, as peças quebradas, sob a forma em que foram montadas, ainda estão "sólidas" e tornam-se em parte do Universo MEST. Estão "mortas", fora de comunicação, com quebras de ARC ou mesmo com MWH em relação ao grande thetan que as controlava – talvez se sintam mal porque não cumpriram as ordens do grande thetan com rapidez suficiente e foram "abatidas a raio".

Nenhum dos grandes thetans assume responsabilidade por resolver a confusão que jaz por ali. É provável que o derrotado abandone o resto da sua "equipa". Quanto ao vencedor, talvez pegue em parte da sua "equipa vencedora" e a leve consigo para o próximo jogo. Depois talvez se "esqueça" deles. Ficam assim fora de comunicação, à espera de ordens, ainda leais a ele.

Exemplo: Um thetan quer esconder de outro thetan um grande segredo ou um overt. Ele postula um "escudo" de BTs à volta dele e à frente do outro, para que os pensamentos telepáticos não o atravessem. Ou então instrui os BTs dele para darem dados falsos ao outro se ele aparecer por lá ou apenas ordena "nunca deixem a pessoa descobrir". Mais tarde, tudo isto é "esquecido" mas o "escudo" ainda lá está e se encontrarem esse indivíduo, sentem que "há qualquer coisa que não sabem sobre ele" e ele sente "não me devo aproximar demais ou dizer demais àquela pessoa." Um fenómeno de MWH.

Tudo isto mostra que a razão para uma pessoa não ter recuperado as suas capacidades é que as suas ligações a estas intenções e atenções anteriores não foram tratadas e não foram as-isadas porque contêm, em termos técnicos, "PONTOS RESISTENTES DE CASO " impedindo-os assim de recuperar o KRC e a capacidade.

Os Pontos Resistentes do Caso segundo o curso Classe 8 são:

RUDS - FORA

FORA DE VALÊNCIA (inclui itens errados)

PTS

PRÁTICAS ANTERIORES

INT FORA

DROGAS (Requer um auditor se necessário para tratar)

FISICAMENTE DOENTE (Requer um auditor se necessário para tratar)

---

<sup>6</sup> Jelly-bean

<sup>7</sup> Teenie-Weenie





E um básico-básico:

A PESSOA NÃO QUER SER AUDITADA

E o básico-básico-básico:

A PESSOA NÃO ESTÁ ALI NO ESPAÇO NEM NO TEMPO PARA SER AUDITADA.

---

Com o Excalibur para Estáticos completo, podem agora criar um espaço de audição tão vasto como seja necessário e abrir a vossa atenção para cobrir todo o GGG (Game of Games Gestalt: A Totalidade do Jogo dos Jogos). Têm de o fazer para libertarem todos os terminais para fora deste universo.

Também estão acostumados a auditar grupos de thetans como tiveram de fazer para libertar milhares de JB's e TW's nalgumas das Plugs.

Ao fazerem o processo vão descobrir que "muitos" se libertam a cada passo. (Nalguns passos haverá F/N limpa, mostrando não haver thetans com esse tipo de carga). Ao chegarem ao último passo terão uma FTA e cognição, e recuperação de capacidade – ou ela pode voltar num gradiente de cognições e sensação de poder à medida que avançam pelos pontos resistentes de #1 a #10. Mas cubram sempre "cada" ponto para não deixarem qualquer BPC.

---

Como Auditores Solo de Super Cientologia vamos agora libertar "todos" estes thetans de "todos" os jogos em todas as dinâmicas ligadas a nós.



## NOTAS SOBRE O FÉNIX PARA ESTÁTICOS<sup>8</sup>

### ***O Caso Autodeterminado***

Existe um Caso Autodeterminado do Mestre de Jogos. Parte disso é tratado no Fénix. É aí que surge. É aí que pertence.

Mas é claro que encontram pessoas que mudaram de RAGs a meio do jogo! Encontram tipos que mudaram de Espinol para aqui!

Também me deparei com um tipo deste Jogo de Arquivo em Anel que decidiu que preferia o Jogo de Arquivo em Anel de Espinol e simplesmente desertou.

Claro que os Mestres de Jogos não são anjos! Claro que isso surge. No Excalibur, normalmente as pessoas estão mais interessadas no que lhes foi feito até terem tudo resolvido e depois interessam-se por aquilo que fizeram aos outros. Como interferiram no jogo dos outros. Isso surge no Fénix e atinge-as em grande.

### ***O Worm Hole***

Há a questão do “Buraco de minhoca”(Worm Hole)! Muito interessante. O “Buraco de Minhoca” á algo como uma escapatória inter-dimensional ou inter-jogos onde os tipos podem andar para trás e para a frente entre os RAGs, mesmo que não tenham atingido completamente o estado de Mestre de Jogos. É como ligar pontos entre universos. Parece que alguns dos tipos de topo de Espinol podem andar para trás e para diante. Acharam uma forma qualquer de o fazer. Mas a última informação que tive é que ultimamente os tipos da GP<sup>9</sup> estão de guarda a estas “Escapatórias”.

Quando encontram um tipo que foi implantado na RAG Espinol e está a ser introduzido nesta RAG, aí há uma sensação de entrar num buraco retorcido ou num turbilhão. Ora esses são os buracos de minhoca por onde os tipos estão a ser lançados.

De facto, isso é aquilo a que os cientistas chamam, mesmo hoje em dia, o que parecem ser buracos neste universo ou algo assim.

### ***Usando Estruturas de Controlo existentes***

Os Marcabianos estão a dramatizar até certo ponto a sociedade Espinol. Em busca de conformidade e assim. Tudo isto parece ser uma organização muito bem-feita. Tal como o “capital humano” e “os recursos humanos”. Está cada dia a ficar mais claro o que está realmente a acontecer.

É claro que isso só pode ser possível através das velhas estruturas de controlo de Xenu que Espinol assumiu para entrar no jogo ativamente. Os Espinolianos ficaram até muito contentes por Xenu estar encarcerado, porque de facto ele fez para eles um mau trabalho de PR<sup>10</sup>. Isto é, eles elevaram a implantação a uma verdadeira forma de arte. Ele fez uma porcaria cruel e rude em vez do belo estilo amigável e benevolente dos Espinolianos. A propaganda que agora se vê na TV tal como esta mudança de linguagem e... isso é muito ao estilo Espinol! Nada daquele estilo rude e pesado do Xenu. Eles não gostam disso. De facto eles ficaram bastante felizes quando a GP pegou Xenu e o encarcerou. Eles recuperaram todas as velhas estruturas de controlo.

Mas o que tem valor é fazer tudo isto em sessão onde realmente têm a realidade.

---

<sup>8</sup> Baseado no Briefing de DR em 20 de Dezembro de 1997

<sup>9</sup> Patrulha Galáctica

<sup>10</sup> Relações Públicas



## **A Nossa Tarefa<sup>11</sup>**

A verdadeira natureza de um espírito é algo espantoso!

Aparentemente ele tem uma identidade no sentido de que se sente ele próprio e é mais feliz a sentir-se ele próprio.

Visto não ter realmente uma identidade excepto através da decisão de assumir um determinado papel num jogo, quando alcança um estado mais elevado em que ele pode realmente ser “todos”, tem de tempos a tempos uma sensação de estar só no universo e de não haver mais ninguém a não ser ele.

Ao longo de tantos papéis que assumiu, ficou preso em locais que não conseguiu resolver, em tempos de confusão, em indecisões, em explosões e também – os pontos mais fixos – em alturas de que ele gostou muito ou onde teve muitos ganhos.

Imaginem o espírito como um polvo com milhões de tentáculos, cada um numa dessas alturas. Não há uma parte muito grande dele em tempo presente, pois não?

Se um espírito estivesse todo em tempo presente teria um poder inimaginável!

A grande tarefa da Ponte é fazê-lo:

- 1) Retirar esses “tentáculos” dos tempos passados, e
- 2) Usá-los no tempo presente.

Trata-se de uma tarefa dupla.

De forma a fazer com que o espírito os use em PT tem de viver também num ambiente agradável.

---

<sup>11</sup> Nota Técnica de 17/09/98, al Gal



## FÉNIX PARA ESTÁTICOS

### 1ª PARTE – OT 18

10 de Agosto de 1998

NOME: \_\_\_\_\_

(Nível: Excal p/ Estáticos)

AUDITOR: Solo

(Classe: Aud/Solo GMC)

Notas: Este é o primeiro C/S do Nível de Fénix para Estáticos

#### C/S 1

##### 1ª Sessão

- 1) a) Em sessão, faz a lista de **todos os jogos que estás a jogar** e toma nota das respetivas leituras (sf, F, LF e BD). Toma nota dos que estão a correr bem e mal.  
b) A seguir faz o mesmo com **todos os jogos que já jogaste** quer tenham corrido bem ou mal.  
c) Faz a lista de **todos os jogos que alguma vez desejaste jogar** mas que **nunca jogaste** e daqueles que algum dia **gostarias de vir a jogar**.  
d) Faz a lista de todos os **jogos que evitas ou evitaste jogar** a todo o custo.

Fora de sessão:

- 2) Agrupa os jogos em categorias semelhantes e soma as suas leituras (sf=0,5, F=1, LF=1,5 e BD =descida do TA). Põe os conjuntos por ordem de leituras.

Exemplo de Lista:

Ordem	Jogos	Leituras	Fraseados	Ligados	Desligados	Não Ligad.
1	Jogo da macaca	F+sf+lfbd =3	Saltar (LFBD F/N) Pular (LFBD)	12/4/1999 14/4/1999		
2	Jogo do apanha	Lfbd=1,5	Fugir(LFBD) Etc.	17/4/1999		



## 2ª Sessão

- 3) Agarra no primeiro grupo ou primeiro jogo e procura um **fraseado** para esse jogo que dê LFBD.
- 4) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma **permeação / penetração** de todos os Jogos.
- 5) Neste espaço de sessão coloca a questão:

**“Terminais<sup>12</sup> ligados a mim pelo jogo de \_\_\_\_ (Item obtido em 3)?”**

A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar: "Not-isado?", "Invalidado?", "Reprimido?" Se mesmo assim não der boas leituras, então não se obteve o item correto! Volta ao passo 3 e obtém o item correto.

- 6) Em todos os terminais obtidos vai “dizendo”: “**OLÁ!**” (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 7) “**Porque não querem audição?**” ou “**Porque não se querem libertar?**” (Procura leituras ou sensações. Um tagarelar de respostas telepáticas chegarão neste ponto – continua simplesmente a perguntar com TR 2 1/2 (meio acuso) até que acalme e tenhas F/N ”limpa”, ou repete mas com a intenção mais ampla através do espaço e do tempo até que a F/N esteja limpa.
- 8) “**Quebras de ARC?**” (Sensações, leituras, etc. Deixa a tagarelice abrandar e verifica:
  - A Afinidade
  - R Realidade
  - C Comunicação
  - U Compreensão

Procura quebras de ARCX – se não houver, procura quebras de KRC (Conhecimento, Responsabilidade, Controlo, Poder), quebras de Theta (todas as de ARC e KRC) ou Quebras de Jogos (Liberdades, Barreiras, Objetivos, Jogos).

Depois de obteres a carga correta, verifica as quebras como segue:

- K Conhecido
- U Desconhecido

---

<sup>12</sup> “Terminal” aqui é usado como sendo qualquer Thetan, Mestre de Jogos, Fonte, Thetan Lambda, thetan Fi, pessoa, etc. Tudo o que estiver no outro ponto de uma linha de comunicação.



- C Curioso acerca de
- D Desejado
- E Forçado
- I Inibido
- O Nenhum ou Rejeitado
- R Recusado
- F Falso

Nota: Caso não haja nenhuma leitura nem F/N na Quebra de ARC mesmo com os botões S, I, N, procura Quebras de KRC? Ou Quebra de Poder? ou Quebra de Theta? Ou Quebra de Jogos?

Indica a maior BPC\_\_\_\_\_. (Podes começar a ter libertações neste passo, até mesmo libertações automáticas). Trata até F/N "limpa" ou E/S até F/N "limpa".

- 9) **"QUEBRAS DE ARC DE LD?"** (Desde quando? Verifica como acima, indica a BPC, até F/N "limpa").

- 10) **"PTP?"** Trata ITSA, ITSA E/S até F/N limpa.

- 11) **"PTP DE LD?"** Desde quando? Indica BPC, trata ITSA, ITSA A/S até F/N limpa.

Nota: F/N "Limpa" significa a F/N que não abrandar nem para ao atravessar o mostrador pelo menos uma vez numa varridela de 1/3 ou 1/2 mostrador. Se abrandar ou parar isso quer dizer que a "maioria" dos terminais se aliviou da carga, mas há alguns que ainda não. Se emperrar, descobrirão que alguns estiveram a tentar resolver o Rud de "LD" na Pergunta de Rud. Indiquem que "qualquer (ruds) de LD será tratada a seguir" e a F/N ou o Rud "ficará limpo".

- 12) **"MWH? ou WH?"** Trata com ITSA (o que) + sistema de M/withhold (a quem escapou, quando, o que fizeram que quase descobriram?) depois E/S até F/N limpa.

- 13) **"MWH ou W/H de LD?"** – Desde quando, indica BPC, trata com ITSA + sistema WH, E/S até F/N limpa.

- 14) **"Overt?"** – Puxa-o até F/N limpa ou E/S até F/N limpa.

- 15) **"Overt de LD?"** – Isto vem (ou pode vir) sob a forma de overt "contínuo". Assim, se não tiver F/N limpa na resposta a "desde quando?", indica a BPC e, então percorre:  
**"O que estás a tentar impedir?"** Repetitivo até F/N limpa.

(Nota: Podes ter de usar este processo "IMPEDIR" também no W/H ou no W/H de LD).  
Se tiveres de o percorrer uma segunda vez, usa "OBTER": **"O que estás a tentar obter?"**

- 16) **"Invalidação?"** - ITSA, ITSA A/S, PTS (se necessário) até F/N limpa.



- 17) **”Invalidação de LD?”** – Desde quando? Indica a BPC, ITSA, ITSA A/S, PTS (se necessário) até F/N limpa.

Nota: A invalidação pode ser no Fluxo Zero (auto-invalidação). Qualquer destes ruds pode ser em qualquer fluxo.

Nota: Os fluxos são do ponto de vista dos terminais que estão a auditar, não “do vosso”. Se invalidaram um deles será o F1 “dele”.

- 18) **“Avaliação?”** - ITSA, ITSA A/S até F/N limpa.

- 19) **“Avaliação de LD?”** – Desde quando? Indica a BPC, ITSA, ITSA A/S até F/N limpa.

Nota: Em todos os Ruds de LD Ruds – se a F/N não vier no ITSA, verifica então se “realmente começou antes?”, antes de ir ao A/S.

Nota: Como aqui vocês são o auditor OT, estes ruds não vos incluem necessariamente a vocês. O vosso ganho em sessão vem das COGNIÇÕES e perceber ao que estiveram ligados e recuperar KRC.

Nota: À medida que as libertações ocorrem em cada passo, podem ter de os ajudar com a intenção “Não te estou a segurar.”

- 20) **Passos de Blow:**

**“Quem és tu?”** Para os que ainda não partiram. Este passo do processo de valência normalmente liberta mais umas centenas de todo o espaço e tempo se continuares a perguntar-lhes – até F/N limpa.

**“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.

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

À sua própria sanidade (ser auto-determinado);

A abandonar um jogo (manejando responsabilmente as consequências ou a descansar temporariamente dele);

A Fazer ou escolher um Jogo ou a Não fazer ou não escolher um Jogo);

A experimentar o Estado OMNI;

A tentar de novo.

- 21) **Passos de Can’t Blow:**

**Fora de Valência?** Isto é solicitar aqueles com Int Fora, presos a outro thetan, outros na sua valência, etc. Tal como no Super NOTs.



**Incidentes?** Pode ser necessário manejar incidentes mútuos, etc.

**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 ti são libertados.

Tu, como GM, podes ficar ali a cognitar, mas a F/N TA é o final "**técnico**" da sessão em todos aqueles que estiveste a auditar. Portanto, não tentes "percorrer" nada mais para além da F/N TA. Claro que podes cognitar quanto quiseses, e tal pode continuar depois de terminar a sessão técnica e tiveres pousado as latas.

22) Folder para o C/S para verificação da aplicação da técnica.

### ***3ª Sessão e seguintes***

- 1) Procura se existem outros fraseados para o jogo da sessão anterior.
- 2) Se houver, aplica de novo os passos 4 a 21.
- 3) Se esse jogo estiver terminado, dará F/N e não terá interesse em investigá-lo mais. Passa então ao jogo seguinte e aplica-lhe os passos 3 a 21.
- 4) Faz o mesmo em relação a todos os jogos da lista obtida em 2.
- 5) Quando a lista estiver terminada, dá a pasta ao C/S.

10/08 / 1998

Revisto em 2013

FR





## FÉNIX PARA ESTÁTICOS

### 2ª PARTE – OT 19

10 de Agosto de 1998

NOME: \_\_\_\_\_

(Nível: Excal p/ Estáticos)

AUDITOR: Solo

(Classe: Aud/Solo GMC)

Notas: Este é o segundo C/S do Nível de Fénix para Estáticos

#### **C/S 2**

- 1) Agarra no **primeiro fraseado da lista**, por ordem de data de audição na 1ª parte do Fénix.
- 2) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma **permeação / penetração** de todos os Jogos.
- 3) Neste espaço de sessão coloca a questão:

**“Terminais desligados de mim pelo jogo de \_\_\_\_ (Item obtido em 1)?”**

A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar: "Not Isado?", "Invalidado?", "Reprimido?" Se mesmo assim não der boas leituras, então não se obteve o item correto! Volta ao passo 3 e obtém o item correto.

- 4) Faz os passos 6 a 26 do C/S anterior.
- 5) Quando a lista estiver terminada, dá a pasta ao C/S.

28-04-2002

FR



## FÉNIX PARA ESTÁTICOS

### 3ª PARTE – OT 20

10 de Agosto de 1998

NOME: \_\_\_\_\_

(Nível: Excal p/ Estáticos)

AUDITOR: Solo

(Classe: Aud/Solo GMC)

Notas: Este é o terceiro C/S do Nível de Fénix para Estáticos

#### **C/S 3**

- 1) Agarra no **primeiro fraseado da lista**, por ordem de data de audição na 1ª parte do Fénix.
- 2) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma **permeação / penetração** de todos os Jogos.
- 3) Neste espaço de sessão coloca a questão:

**“Terminais não ligados a mim pelo jogo de \_\_\_\_ (Item obtido em 2)?”**

A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar: "Not Isado?", "Invalidado?", "Reprimido?" Se mesmo assim não der boas leituras, então não se obteve o item correto! Volta ao passo 3 e obtém o item correto.

- 4) Faz os passos 6 a 26 do C/S anterior.
- 5) Quando a lista estiver terminada, dá a pasta ao C/S.

Rev. 28-04-2002

FR



## RELATÓRIO FINAL SOBRE O FÉNIX PARA ESTÁTICOS

18/10/98

### ***Jogos Pan Determinados***

A missão de theta é theta.

Tudo o que nos rodeia é na verdade um imenso monitor a 3D mas o jogo está a ser jogado ou orientado de muito mais longe. Durante o sono temos uma impressão do verdadeiro jogo em curso.

De modo a poder resolver isto, um thetan tem de abarcar uma área muito maior do que o U3 e ter uma consciência quase infinita dos seres em causa. De igual modo, as quebras de ARC com o MEST e os thetans fi tem de ter sido resolvida antes (no OT 13).

A proporção que os thetans apreciam entre eles próprios e os seus jogos é semelhante à existente entre um operador e o seu computador. Na verdade, trabalhar no computador reestimula o verdadeiro nível de jogo em que um thetan está envolvido.

Existem certos fatores automáticos que foram introduzidos no U3 (o computador) que se transformaram nas próprias leis do U3. Como qualquer computador, tem a sua própria "BIOS<sup>13</sup>" que não pode ser alterada durante a operação.

O único problema é que a grande maioria de thetans não tem consciência disto e entra na valência dos personagens que estão a ser "jogadas" no computador. Assim:

**Redefinição de um Universo:** Um instrumento a 4D de monitorização usado para visualizar, controlar e registar os efeitos dos jogos que um thetan está a jogar.

Todos os jogos foram estabelecidos no início com o objetivo de pôr toda a gente a ganhar, a divertir-se e a ser aceite.

Os thetans aderiram por equipas. Uma equipa é sempre a mesma, vida após vida.

Os jogos jogados por uma equipa são jogados numa base pan-determinada, isto é, cada jogador sabe o que os outros querem e fá-lo. Existe uma total concordância sobre o modo como o jogo deve decorrer.

Existe uma infinidade de equipas mexendo no Universo Físico, a jogarem os seus próprios jogos. Não há qualquer problema em se reconhecer uma pessoa da sua própria equipa visto que as de outra equipa são de algum modo "irreais". Assim, há tendência para só se ver as pessoas da sua própria equipa. Por vezes pessoas de equipas diferentes juntam-se mas não ficam muito felizes com isso visto não considerarem os outros como "a nossa gente".

Os renegados, os criminosos, etc., são pessoas que não pertencem a qualquer equipa ou que se perderam e não encontraram mais a sua equipe.

Assim, o TRABALHO EM EQUIPA É UMA DINÂMICA MAIS ELEVADA DO QUE A DOS JOGOS! Os jogos vieram da necessidade de se fazer algo em conjunto.

O direito OMNI numa equipa é: qualquer membro pode controlar todo o jogo da equipa numa emergência, pois são uma EQUIPA!

Os Jogos não são importantes! O que é importante é o espírito de equipa e o sentido de jogo, divertir-se em conjunto, ter vitórias e aceitar e ser aceite pelos companheiros.

---

<sup>13</sup> Basic Input/Output System: Sistema Básico de Entrada e Saída, a programação mais básica existente num computador.



### **Interferência Nos Jogos**

Mas há um problema com estes jogos pan-determinados: alguns seres (por falta de não terem jogos próprios) entram na valência dos opositores de jogos já existentes. Isto manifesta-se como “interferência” nos jogos.

Também se manifesta como determinação-por-outros influenciando os jogos e impedindo o pan-determinismo. Os jogos começam assim a ser auto determinados (só se controla um dos lados).

Qual o fundamento desta interferência?

Existe uma entidade contra-jogo no topo de todo este determinismo-por-outros, especializada em retirar todo o divertimento dos jogos, em fazer com que os jogadores não se aceitem uns aos outros e em impedi-los de vencerem.

Esta entidade não tem uma meta, não tem ARC, não tem Poder, não tem theta! Está fixa numa dinâmica mais elevada: “Causa”. O seu objetivo é ser causa e criar unicamente efeitos, evitando a todo o custo ser efeito. Não consegue apreciar nada nem divertir-se pois isso seria ser efeito de algo.

Como surgiu uma tal entidade?

Antes de tudo isto, Theta não tinha qualquer condição.

Teve então consciência da sua condição de Causa. Esta consciência, é claro, criou essa mesma condição.

Theta decidiu então sentir os efeitos criados e, para isso, afastou-se da sua condição de causa.

Mas do ponto de vista de theta-efeito, a causa era indesejada.

Theta criou assim uma condição de causa, separou-se dela como indesejada e tornou-se assim o seu efeito.

Essa Causa Prima ficou assim totalmente fora de ARC com todos os thetans e em oposição direta a eles.

### **Resolução**

A participação dos thetans na Causa Prima tem de ser resolvida como um 1º e 2º postulado:

#### **Faz ITSA até F/N:**

- 0: Nenhuma condição, não consciente de qualquer existência;
- 1: Existência, quando os thetans tiveram consciência dela (postularam-na);
- 2: Condição da existência: indesejável;
- 3: Separação dela.

Como CBR afirma, o caminho foi “De uma consciência infinita para uma infinidade de consciências.”

### **Sumário Final**

Nós causamos (causámos) a nossa própria oposição.

A consciência causa sempre algo. Tem assim de se detetar o momento em que se teve consciência de algo.

As considerações criam condições (desejáveis ou indesejáveis)

Uma condição desejada cria sempre a sua própria oposição. Uma condição é sempre uma consideração. Para que ambas desapareçam tem de se detetar o momento da consideração inicial.



De modo a se poder ser de novo Causa, tem de se estar em ARC com a causa quando se está a ser efeito, em cujo momento se está em ARC com o Efeito.

Um jogo é jogado sendo capaz de se ser tanto Causa como Efeito. Esta é a definição de divertimento. A aceitação é obtida estando em ARC tanto com a Causa como com o Efeito. As vitórias surgem quando há um Efeito desejado pela Causa.

O problema com a condição de causa é que se tenta sê-lo por cima de uma Causa há muito postulada à qual é permitido permanecer e interferir.

Cada vez que um OT tenta ser causa reestimula a Causa Prima que ele próprio postulou e recebe o seu próprio ricochete.

FR

FIM DO FÉNIX para ESTÁTICOS