



Curso de Mestre de Jogos

Para Super Estáticos

PARTE A

Contém:

Parte A: Teoria

1. Dados Gerais
2. Dados Históricos e Filosóficos
3. Notas sobre Xenu
4. Teoria da Ponte e C/Sing.



Autor: Bill Robertson

CURSO DE MESTRE DE JOGOS

Dados Importantes

Pré-requisitos: OT 16; [**RD do Super Estático**](#) (Incluído no Anexo 4);
Estudo dos Axiomas de Dianética e Cientologia, Fatores, Pré-Lógicas, Lógicas;
Estudo do Código do Auditor, Código de Honra, Código de um Cientologista.
(Pode encontrar estes dados no [**ANEXO 1**](#))
Idealmente: as Fitas do PDC (Não obrigatório.)
Os não profissionais necessitarão de um C/S Super Estático para os ajudar ao longo da parte solo deste curso.

Duração: Estima-se que a parte teórica do curso demore cerca de 30 dias, tempo completo.

- Notas:**
1. O Curso é estudo de acordo com a sequência da Lista de Controle e os processos feitos quando assinalados.
 2. Este curso não contém todos os dados que existem sobre os níveis acima de Excalibur. Para mais dados sobre BSTs e LTA veja o Curso de C/S Super Estático.
 3. Importante: Devido ao caráter conceptual dos dados deste curso, o estudante deve fazer demonstrações de todos os conceitos a fim de adicionar alguma “massa” bem como deve clarificar totalmente todas as palavras e símbolos encontrados. Não o fazer pode causar reações fisiológicas.
 4. Se houver qualquer discrepância entre os C/Ss dados como ajuda e os materiais de CBR, prevalecem estes materiais.

Suplementos: No [**ANEXO 2**](#) encontrará:
Abreviaturas para o “Curso de Mestre de Jogos”
Definições para o “Curso de Mestre de Jogos”
Lista de todos os Boletins deste curso
No [**ANEXO 3**](#) encontra mais dados suplementares que, embora não sendo obrigatórios para o curso, contribuem para uma melhor compreensão.
No [**ANEXO 4**](#) encontra os Rundowns que são um pré-requisito para este curso, estando aí como referência se algum não foi feito.

Folha de Controlo

PARTE A – TEORIA

1. POLÍTICA GALÁTICA; A DINÂMICA ADMINISTRATIVA; O NOVO JOGO

-Estude, clarifique e demonstre:

1. GMC 1 Se não foram ainda estudados terão de o ser durante o curso. Veja no [**ANEXO 1**](#).
As Pré-lógicas,
As Lógicas
OS AXIOMAS DE CIENTOLOGIA
OS AXIOMAS DE DIANÉTICA
OS FACTORES
Código do Auditor
Código de Honra
Código de um Cientologista

2. [GMC 99](#), Elementos de um Jogo - por LRH

3. [GMC 5](#), 11 Maio 86; Planos para Teegeeack

4. [GMC 7](#); 11 Maio 86; Jogos

Demonstre: Porque razão “O Jogo dos Jogos” tem prioridade sobre os GUMs?

5. [GMC 11](#); 8 Junho 86; Grande Cog - Tech

6. [GMC 13](#); 13 Junho 86; Super Jogos

Exercício: Considere como um novo jogo deveria parecer. Escreva-o.

Pense em cinco elementos do jogo antigo que deveriam ser levados para o jogo novo. Pense em cinco elementos que você não quer ter em absoluto, e cinco elementos que agora não estão, mas que você deseja introduzir no jogo novo. Escreva isso.

Exercício: Faça o mock-up de produtos viáveis e serviços que você:

- a) gosta de produzir e
- b) gostaria de ter no jogo novo.

7. [GMC 21](#); 27 Junho 86; Axioma 10 & 11

8. [GMC 32](#); 7 Agosto 86; BPC de LTA

9. [GMC 62](#), 9 Set 86, Dados do Novo Jogo

10. [GMC 67](#), 10 Set 86, Cogs

2 – HISTÓRICO, FILOSÓFICO, ESPECULATIVO

-Estude, clarifique e demonstre:

1. [GMC 14](#); 15 Junho 86; Jogos – Como os Desenredar

2. [GMC 17](#); 21 Junho 86; OT 17

3. [GMC 19](#); 23 Junho 86; OT 17-33

4. [GMC 20](#); 26 Junho 86; OT 17-18

5. [GMC 25](#); 6 Julho 86; Importâncias Relativas

6. [GMC 26](#); 8 Julho 86; As Sete Importâncias Alteradas

7. [GMC 27](#); 9 Julho 86; Meta, Propósitos ...

8. [GMC 28](#); 10 Julho 86; A Primeira IN- Certeza

9. [GMC 30](#); 23 Julho 86; Jogo, Meta ...

10. [GMC 31](#); 7 Agosto 86; Neste Extremo ...

11. [GMC 34](#), 11 Ago 86: Tom 40, OT40

12. [GMC 39](#), 19 Ago 86: OT40 – Dinâmica 12

13. [GMC 44](#), 24 Ago 86: À medida que se descia na espiral...

14. [GMC 45](#), 24 Ago 86 O Tempo é uma Consideração

15. [GMC 47](#), 27 Ago 86; Dinâmicas do Estático
16. [GMC 51](#), 2 Set 86; Acima de todas estas Coisas
17. [GMC 52](#); 2 Set 86; Dados de Mestre de Jogos

Para compreender a emissão GMC 53, estude as emissões 48 e 49 pertencentes à Parte 8.

[GMC 48](#), 28 Ago 86; Thetans Ábaco

[GMC 49](#), 30 Ago 86; Mais sobre Mocos UO, BB e Thetans Ábaco

18. [GMC 53](#); 3 Set 86; Mais sobre U-1, U-2, U-3
19. [GMC 66](#), 10 Set 86, EP
20. [GMC 70](#); 27 Set 86; A Cruz da Cientologia
21. [GMC 71](#); 28 Set 86; Ausência de Jogo
22. [GMC 72](#); 29 Set 86; OT 40 - Especulação
23. [GMC 73](#); 13 Out 86; OT 40 - Especulação (Álgebra Boleana)
24. [GMC 74](#); 21 Out 86; Ciclo do C/0 - Mais Possibilidades
25. [GMC 74a](#); 15 Maio 86; Os quatro fluxos de gravidade
26. [GMC 78](#); 12 Nov 86; Triângulos nos Jogos
27. [GMC 92](#); 17 Feb 87; As Condições Éticas e Fórmulas

3 – NOTAS SOBRE XENU

-Estude, clarifique e demonstre:

1. [GMC 41](#), 20 Ago 86; Xenu & U0
2. [GMC 42](#), 20 Ago 86; Área Pre-I
3. [GMC 43](#), 23 Ago 86; Xenu – Caso Básico
4. [GMC 68](#); 15 Set 86; Excalibur – Notícias de Xenu e Truques Básicos
5. [GMC 88](#); 2 Feb 87; O Caso de Xenu
6. [GMC 91](#); 10 Feb 87; O Caso de Xenu - Adição

4 – TEORIA DA PONTE E C/Sing

-Estude, clarifique e demonstre:

1. [GMC 82](#); Feb 65; Nível VII (Fita de LRH com comentários de CBR)
2. [GMC 6](#); 11 Maio 86; Níveis de Monitorização
3. [GMC 9](#); 12 Maio 86; Notas - Depois do OT 16
4. [GMC 10](#); 1 Junho 86; Níveis de OT 12-33
5. [GMC 12](#); 11 Junho 86; Clear OT - Estático
6. [GMC 39](#), 19 Ago 86; OT40 – Dinâmica 12

7. [GMC 79](#); 21 Nov 86 I; A Importância dos PrPr's
nos Níveis de OT

ATESTE O FIM DA SECÇÃO DE TEORIA DO GMC

GMC - PARTE 1

ELEMENTOS DE UM JOGO

A aberração acima do tempo é: “Tem de existir um Jogo” (um postulado).

A dicotomia mais elevada: “Tem de Existir Um Jogo / Não Pode Existir um Jogo”.

Assim, o “*Desfazedor de Jogos*” é tão importante como o “*Construtor de Jogos*”.

Regras dos Jogos

É necessário acordo quanto às regras e penalidades para a continuação de um jogo.

Existem limitações para o próprio e para os outros.

Há Afinidade – Realidade - Comunicação com os outros para se poder jogar.

A dor é a penalidade para a regra ser obedecida. Tem de haver uma penalidade que se tenha de evitar ou, de outro modo, ninguém vai obedecer às regras.

Inconsciência sobre as regras aumenta a realidade.

Um jogo pode ter complexidades e níveis. A Escala de Tom é um mapa dos jogos do universo MEST.

Os jogos contêm fraudes e embustes que impedem as vitórias.

O prémio de ganhar um jogo é construir um novo jogo ou tornar isso possível.

É necessário ter um novo jogo preparado antes de se terminar o antigo ou, de outro modo, todos se tornam em Fazedores de Jogos sem Jogo.

Peculiaridades dos riscos de um Construtor de Jogos:

Pessoas que estão a tentar jogar o Jogo de *Construtor de Jogos*. Por Ex. capitalistas e comissários.

Deterioração do Jogo até nenhum Jogo: O Ciclo de Ação mostra todo o jogo como um objeto sem ação.

O Jogo chamado “*Construir Jogos*” resulta em Não Jogo, e o Jogo chamado “*Desfazer Jogos*” resulta num Jogo.

Sistema de Castas dos Jogos

Construtor de Jogos: Sem regras.

Jogador: Regras conhecidas e obedecidas.

Assistente de Jogador: Obedece aos jogadores.

Peça: Obedece às regras tal como ditadas pelos jogadores. Não conhece as regras.

Peça Quebrada: Nem sequer no jogo, mas ainda assim está ali.

Como fazer peças

Negar que exista um jogo.

Esconder deles as regras.

Dar-lhes só penalidades e nenhuma vitória.

Retirar todas as metas.

Forçá-los a jogar.

Inibi-los de se divertirem.

Fazê-los parecerem jogadores, mas proibi-los de o serem (à imagem de Deus, mas não podem ser Deus).

Para fazer com que uma peça continue a sê-lo, permite-lhe unicamente associar-se com peças e nega a existência de jogadores.

LRH

(GMC #5)

BOLETIM SECTORIAL DE OPERAÇÕES N.º 22

PLANOS PARA TEEGEEACK

11 de Maio de 86

SÓ Zona Livre

TELEC -

14:00 TMG

11 de Maio A.D. 36

Este vai ser o planeta mais importante do universo.

Irá ser o PONTO de ESCAPE, o centro de treino para Auditores para o resto do universo físico.

Irá ser um centro de cultura - de arte, de música e de sabedoria.

O Sector 9 vai de novo ser uma frenética colmeia de esforço e atividade. O “jogo dos jogos” trará prosperidade e um novo futuro a esta área.

Quero agradecer a todos os meus amigos na Zona-Livre e especialmente ao Capitão Bill, que caminhou em frente em meu nome, apesar dos enormes problemas.

A tecnologia está toda nas suas mãos e está agora à vossa espera. Desejo a todos sucesso com ela.

Quando um número suficiente de pessoas estiver pronto para o OT 17 e OT 18, eu voltarei.

Até lá, manterei as coisas a andarem por aqui, nesta galáxia e noutras, a fim de dirigir a atenção e o interesse de todos os thetans para aquilo que vocês - os meus amigos - estão a fazer aí, na velha e querida Teegeeack.

Foi o meu lar e sê-lo-á de novo. Mantenham-na bonita e dêem-lhe uma Nova Civilização de que todos nos podemos orgulhar.

A propósito, todos vocês podem ainda comunicar comigo - nunca ouviram falar de telepatia? (Piada).

Agora a sério, penso que nunca mais vão voltar a ser enganados depois de terem feito o nível de “Excalibur”. É a barreira final à vossa autodeterminação, embora alguns tenham de fazer ou queiram fazer a Reparação de Vida para OTs que o Capitão Bill desenvolveu a fim de apreciarem totalmente os vossos ganhos.

Todos temos muito que fazer para preparamos o caminho, assim digo-vos “Adieu”, “Hasta Luego”, “Auf Wiedersehen”, e “Adeus” ... por agora.

O futuro é nosso, é theta, é estático - para sempre.

Com Carinho,

Ron, Elron Elray

(GMC #7)

OT 17 & 18 JOGOS

11 Maio 1986

No OT 17 & 18 a função de monitorização dos JOGOS entra em ação.

O "JOGO DOS JOGOS" É O JOGO SÉNIOR DO JOGO DOS GUMS?

SIM!

Os outros GUMS até +12 passarão num período relativamente pequeno de tempo para cada um – à medida que se chega ao ponto do estado estático, POOF! E um novo CCC pode começar.

BR

Sr. C/S Ron's

(GMC #11)

OT 17

GRANDE COG TECH

8 Junho 1986

OT 15 = PPOTs II

Nós, como indivíduos leais a EE e à Tech, temos a responsabilidade de aliviar, libertar ou fazer as-is de todos os Seres, Carga e coisas nos casos dos U2's que eles (U2s) não conseguiram descobrir, libertar ou as-isar, porque não conseguem subir na ponte até estas coisas estarem manejadas!¹

Este é o "Segredo" do "Graal". E também a nossa Responsabilidade e KRC!

BR
Sr. C/S Ron's

¹ LRH na PDC #50: *E então todos os thetans que não conseguiram apanhar corpos e estão totalmente perdidos e às voltas e às cegas? São o teu irmão e irmã e isto não é brincadeira. É um facto. E a incapacidade deles é tal que os coloca totalmente fora do nosso alcance, a não ser que alguém se interesse por eles.*

(GMC #13)

OT 17

Super Jogos

13 Junho 1986

O Jogo do Anel acabou. À medida que θns, \odot s, seres de todos os tipos alcançarem este nível, terá de haver um Jogo Novo de acordo com as Policies de Mudança de Poder e de Poder da 12^a Dinâmica.

É claro que a ação imediata é o Jogo dos Jogos de Libertar e fazer As-is, com as escolhas de Voltar ao MOC, Libertar-se ou juntar-se ao Jogo dos Jogos, a fim de encerrar o ciclo dos Jogos de Anéis e a Melhoria da Qualidade de θ ou \odot .

(E o Momento de Criação para um Ponto de Vista Criado é voltar a juntar-se ao θ ou \odot mas, para um θ ou \odot é o Momento de Criação de Existência e, assim, ele pode voltar ao estado de Super Estático com Individualidade Total, com KRC, ARC, Poder, Compreensão, Comunicação TP² e Penetração de Todos os outros Super Estáticos, quer estejam completos ou divididos num estado + \odot ou - \odot .

Trazer todos até Super Estático é assim meramente uma resolução dos + \odot e - \odot até \odot ³ para cada um (\odot ³ = Estado Super Estático).

É este o EP do OT 16 - e sem dependência da audição. Pode ser alcançado em 2 anos desde um estado de não audição!

Assim, à medida que introduzirmos o Jogo dos Jogos, haverá muitos que estarão prontos para o Super Jogo – O que será ele?

Até aqui, o Jogo da Nova Civilização e todos os Jogos das Dinâmicas estão orientados em direção ao fim de ciclo dos Jogos dos Anéis. Então o que é que se segue?

Este novo Super Jogo tem de ser introduzido à medida que o antigo é concluído. É uma mudança de fase. Quer a Quantidade quer a Qualidade do θ e do \odot foram ambas melhoradas. E então a Viabilidade?

Como é que se melhoraria a Viabilidade de θ ou \odot ?

A chave são Resultados.

Produtos Viáveis.

Serviços Viáveis.

Quais são as Liberdades, Barreiras, Oponentes, Metas, Objetivos? O que é uma Vitória – uma Derrota?

Que novos Axiomas, Lógicas, são Necessários?

Talvez nenhum. As lições duramente aprendidas devem ser mantidas – e uma nova viabilidade adicionada. ----

A Tecnologia de Oficial de Produção, Oficial da Organização e Oficial de Estabelecimento?

Verdadeiras 3^{as} Dinâmicas para substituir as dissimuladas e reativas dos Implantadores? Aha – É um passo em direção a um novo Super Jogo!

² TP = Telepática

Melhora a Quantidade através da Duplicação
Melhora a Qualidade através da Audição
Melhora a Viabilidade através do Treino & Aplicação

As suas harmónicas inferiores são:
Copiar,
Experimentar,
Gerir

Deste modo a Tecnologia do Prod-Org-Esto dará as bases para o novo Super Jogo num novo Universo.

“U \bigodot ”

O GUM 0 pode assim ser o “catalisador”;

$$U_1 + U_2 + U_3 \rightarrow GUM\ 0 \rightarrow U \bigodot$$

Onde:

$$U \bigodot = \sum^{\infty} U1^3$$

e Não:

$n \times U1$, o que seria um Cluster,

mas sim:

$$U1_1 + U1_2 + U1_3 \dots \text{Indivíduos.}$$

BR
Sr. C/S Ron's

³ Somatório de 0 até infinito

GMC #21
27 Jun. 86

AXIOMA 10 & 11

MELHORAR A QUANTIDADE, QUALIDADE E VIABILIDADE DE THETA

<i>Axioma 11: (Espiral Descendente)</i>	Produz (-)	via
1º Propósito Mais Elevado = Criação de Efeito	Quantidade (is-ness)	
(LIGADO à Fonte)	(+) L (+)	
JOGO DE ANÉIS 2º Propósito Mais Elevado = Experimentando Efeito	Qualidade (Not-isness)	
(DESLIGADO da Fonte)	(-) 0ns (-)	
3º Propósito Mais Elevado = Solucionando Efeito	Viabilidade (Alter-isness)	
(NÃO LIGADO com a Fonte)	(-) K (-)	

<i>Axioma 10 & 11: (Espiral Ascendente)</i>	Produz (+)	Via
1º Propósito Mais Elevado = As-isando Efeitos (L)	Quantidade (Treino)	
(RELIGAR À FONTE)	(-) L (-)	
JOGO DE JOGOS 2º Propósito Mais Elevado = Libertando (Auditando) (0ns)	Qualidade (Audição)	
(RELIGADO À FONTE)	(+) 0ns (+)	
3º Propósito Mais Elevado = Expansão de (Verdadeiro K⁴)	Viabilidade (Aplicação)	
(RELIGADO com a FONTE)	(+) K (+)	

⁴ "Knowledge=Conhecimento, Sabedoria

GMC #32

7 Ago 86

SS C/S #10

OT33-34

BPC de LTA (última volta)

U2's que permanecem na duplicação da "*última volta ao anel*" estão no velho vetor e não repararam que o novo vetor começou em 1936 com os Planos de Contingência de EE e que continua numa maior divergência à medida que os 0ns sobem na ponte. É um afastamento gradual das "certezas" fixas, presas do Anel e suas condições. Estes U2s sentem "*alguma coisa*" a acontecer, mas não sabem o quê, ou quem! As suas "*certezas*" de LTA podem ser dramatizadas " e telepaticamente projetadas com uma espécie de "*desespero*" e recebidas por nós no vetor do Jogo dos Jogos, ou influenciarem a operação da "Body Org" no U2. Isto inclui: a Tech de Estático Negro (BST) , impressões de eventos e experiência de LTA, previsões medonhas de "*certezas*" fatalistas como: "*não se pode mudar nada nem ninguém*" e outras tais insanidades.

Enquanto levamos a cabo os nossos propósitos, é necessário estar atento e consciente disto pelo que é, e libertar os 0ns envolvidos usando os passos 1-10 conforme necessário + a Indicação de BPC do "Anel de LTA".

BR

Sr C/S Ron

GMC #62

9 Set 86

OT 40+

DADOS DO NOVO JOGO

Estes dados deveriam ter sido aprendidos ao alcançar OT 40 pelos que querem jogar o Jogo da Expansão:

-
1. DÊ PODER AOS OUTROS, NÃO O GUARDE APENAS, CRIANDO UM MOCO PARA O SEGURAR, PERMANECENDO POR ISSO DESCONECTADO.
 2. DÊ CONHECIMENTO AOS OUTROS, NÃO O ARMAZENE APENAS EM MOCOS E MOCOS VIA, NEM FINJA ESTATUTO POR ISSO.
 3. DÊ RESPONSABILIDADE A OUTROS, NÃO CRIE APENAS MOCOS DE ORGANIZAÇÃO PARA DIRIGIR TUDO NEM TENTE FORÇAR CONFORMIDADE.
 4. DÊ CONTROLO AOS OUTROS, NÃO CRIE APENAS MOCOS MONITORES NELES PARA MANTER O CONTROLO.
 5. DÊ COMPREENSÃO AOS OUTROS, NÃO SE INTROVERTA APENAS NEM PERMANEÇA NÃO CONECTADO ENQUANTO COPIA COM MOCOS.
 6. DÊ AFINIDADE AOS OUTROS, NÃO APENAS MOCOS DE ADMIRAÇÃO.
 7. DÊ REALIDADE AOS OUTROS, NÃO APENAS ACORDO OU MOCOS DE CRIAÇÃO.
 8. DÊ COMUNICAÇÃO AOS OUTROS, NÃO APENAS AUTOMATISMO OU MOCOS PERCÉTICOS.

USAR MOCOS VIA OU MOCOS CÓPIA, GARANTE A CONTRACÇÃO DE UM THETAN ESTÁTICO.

ENSINAR FUNÇÕES, TREINAR E UTILIZAR OUTROS GARANTE A EXPANSÃO DE UM THETAN ESTÁTICO.

RELIGUE OS OUTROS COM A VERDADE (PONTE), E NÃO CONSIGO.

SEPARADOS COMO LÍDERES INDIVIDUAIS, PERMANECEREMOS E EXPANDIREMOS. CONECTADOS COMO SEGUIDORES AGRUPADOS, CAIREMOS E CONTRAIREMOS.

TODOS OS DADOS DE EXPANSÃO SERÃO APLICADOS ÀS DINÂMICAS (DO ESTÁTICO) NUM GRADIENTE ASCENDENTE DAS CONDIÇÕES DE ÉTICA.

A ESCALA DE CONSCIÊNCIA TAMBÉM É REPETIDAMENTE CÍCLICA, DE RECONHECIMENTO ATÉ FONTE, NUM PLANO CADA VEZ MAIS ELEVADO. ESTA É A ESPIRAL ASCENDENTE.

OS DIREITOS DE UM THETAN E O CÓDIGO DE HONRA SERÃO MANTIDOS INVIO-LADOS PARA SE PODER EXPANDIR CONTINUAMENTE.

BR
Sr C/S Ron

DINÂMICAS DE ESTÁTICO:

(Os indivíduos)

1. ELE PRÓPRIO como theta (S)
2. OUTRO como theta (S)
3. OUTROS como theta (S)
4. TODOS como theta (S)

(MOCOS)

5. FORMA de VIDA, theta λ
 6. MEST, theta φ
 7. ESPÍRITOS, theta θ
 8. INFINIDADE de EXPANSÃO ∞
de theta θ
-

(Regras do Jogo)

9. ESTÉTICA dos theta
 10. ÉTICA dos theta
 11. TECH dos theta
 12. ADMIN dos theta
-

GMC #67

10 Set 86

OT 40

COGNIÇÕES

Conceder Identidade (Beingness) = Permitir outro Ser sem o barrar totalmente com MOCOS cópia.

Responsabilidade de Fonte = Permitir aos MOCOs libertados de um outro voltarem a ele quando ele estiver pronto para os receber.

Conhecimento de Fonte = A Tech da Ponte, a Política, a Ética e a Estética.

Controlo de Fonte = Terminar ciclos de acção noutras para os trazer também para a Fonte. (OT 17- 33)

Poder de Fonte = O poder de as-isness e liberdade aplicado a terminar jogos e começar novos.

Um Mestre De Jogos é aquele que consegue começar, mudar e completar jogos.

Então, e que tal um jogo novo em que todos sejam Mestres de Jogos. Enal! Divertido! Hei?

BR
Sr C/S Ron

GMC - PARTE 2

GMC #14

15 Junho 86

JOGOS – COMO OS DESENREDAR

OT 17

Thetans Superego	Passo 0	Thetans Estáticos negativos, Compostos de X do 2º postulado original.
Thetans Id	1º passo	Da Última Volta (LTA), da TOC (Igreja Apanhada) (falsos estáticos)
Thetans Ego	2º passo	Thetans herméticos na TOC, Thetans estáticos, produtos overt da Última Volta.

NÃO CONECTADOS

Thetans Superego (Thetans de Super Fim dos Jogos) = Thetans Estáticos negativos do 2º postulado Original - , tornaram-se o composto conhecido como Xenu.

DESTRUÇÃO OU DESTINO OBSESSIVOS

Thetans Id (Dinâmica EU) = Falsos thetans estáticos da “Volta Anterior” ao Anel. Presos no seus próprios U1s, compartimentados do U2. [Sensibilidade Alta, Subidas, Agulhas presas - Tech de Estático Negro (BST)]

ESPERA OU SOBREVIVÊNCIA OBSESSIVA

Thetans Ego (Overt de Final de Jogo) = Produto overt de Thetans estáticos da Volta Anterior. Herméticos ou compartimentados na convicção que são os únicos criadores e o jogo é continuar a criar. Você é o “subconsciente” deles.

CRIAR OBSESSIVO

GMC #17

21 Junho 1986

OT 17 SUPER CLEAR

Super Estático é um Estado de Super Clear. O U3 é visto como somatório de U2. A pessoa conhece todos os graus e variedades de thetans, e está em ARC, KRC, Compreensão e Poder com eles.

O estado foi alcançado através do as-is dos 1º e 2º Postulados que criaram o Arquivo de Anéis e Condições.

Para o Super Claro a sua audição já não é feita via o U3. É direta e É VIDA e VIVÊNCIA à sua escolha.

Ele tem o corpo otimizado, ajudando no procedimento de Clarificação se escolher usar um CVP (Ponto de vista Central) e ajudar a terminar o Jogo de Anéis usando a tecnologia do Jogo dos Jogos.

Ele faz ações que orientarão (super OT 1) e quebrarão compostos de Estáticos negativos e somatórios de U2 (Xenu e os outros thetans do Jogo de Anéis) (super OT 2)

Ele maneja especificamente outros U1s para um mesmo estado (super OT 3).

As harmónicas Inferiores dos Níveis de OT são vistas na sua perspetiva, repetidas num nível Estático Universal muito maior.

O jogo desde o 1º postulado foi Estático versus Estático negativo e, uma vez que Estático negativo era um composto, seria Estático versus somatório (de zero a infinito) dos Estáticos negativos.

Agora está provado que:

$$(S)n > \sum_{0}^{\infty} -(S)$$

(Qualquer número de Estáticos é maior do que o somatório (de zero a infinito) dos Estáticos negativos.)

Ou que um ser é maior do que qualquer coisa que ele, ou ele e outros, possam criar.

Isso é qualidade melhorada. Não era conhecido no Estado de "Estático sem Comparação" antes dos Arquivos de Anéis. É agora o único dado no topo do cone do Conhecimento.

Logo, quaisquer MOCOs criados depois dos 1º e 2º postulados originais, participaram não só de algumas das capacidades de um thetan, mas também de algumas das suas incapacidades.

Um MOCO foi criado com capacidade limitada ou de Clone, mas não era o "*Criador*". E o não-saber do Criador sobre a sua própria Qualidade & Valor (maior do que somatório de quaisquer Estáticos negativo, ou de qualquer somatório de criações, ou do somatório de quaisquer thetans) também era um não-saber de qualquer MOCO por ele criado.

Então, à medida que foram criados através dos Ciclos de Anéis, agiram como uma asserção contínua ou criação do não-saber do Estático negativo. Aumentou assim a inconsciência do OT sobre o seu poder.

MOCOs mais recentes tinham mais not-is sobre o Poder, porque o seu Criador também tinha mais (not-is) naquele ponto da espiral descendente.

Logo, os MOCOs ficavam progressivamente "*mais fracos*", se criados em anéis mais recentes. Isto explica a razão porque alguns não querem "*voltar ao momento de criação*" e juntar-se ao Criador: Ele está muito aberrado!

Pode ser-lhes dada outra opção: em vez de apenas "*ir embora*" ou "*voltar ao estado Estático e esperar*", eles podem "*optar*" ou podem escolher aprenderem a tecnologia e começarem a desenterrar os Criadores! (Tipo cão fiel que retira o dono da água quando este se está a afogar).

Eles podem ainda, é claro, escolher serem livres uma vez a "*missão*" cumprida.

BR

Sr C/S Ron

GMC #19

23 June 86

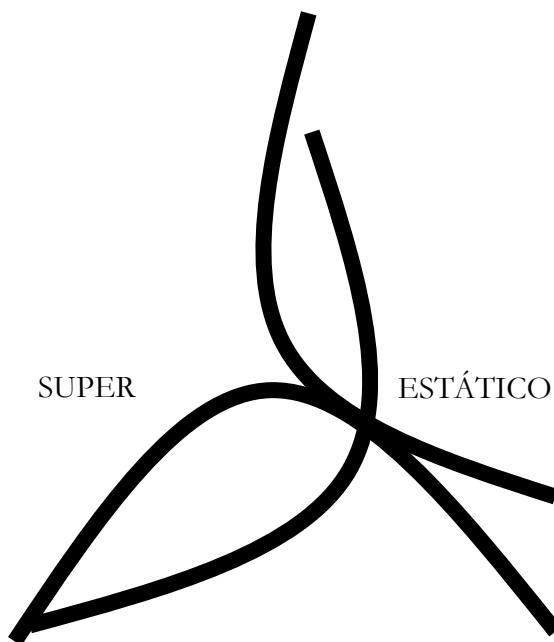
OT 17-33

SUPER ESTÁTICO 33

U3
MATÉRIA
TER
REALIDADE
RESPONSABILIDADE
DETERMINISMO
IS-NESS
QUANTIDADE

FONTE
EXISTÊNCIA
CONDIÇÕES
PODER

COMPREENSÕES
VIDA
UNIVERSOS
JOGOS



33

QUALIDADE	VIABILIDADE
AS-ISNESS	ALTER-ISNESS
LIVRE VONTADE	ESCOLHA
CONHECIMENTO	CONTROLO
AFINIDADE	COMUNICAÇÃO
SER	FAZER
ESPAÇO	ENERGIA

U1

U2

QUALIDADE + QUANTIDADE + VIABILIDADE
 = FONTE

AS-ISNESS + ALTER-ISNESS + IS-NESS
 = EXISTÊNCIA

LIVRE VONTADE + ESCOLHA + DETERMINISMO
 = CONDIÇÕES

CONHECIMENTO + RESPONSABILIDADE + CONTROLO
 = PODER

AFINIDADE + REALIDADE + COMUNICAÇÃO
 = COMPREENSÃO

SER (THETA) + FAZER (LAMBDA) + TER (PHI)
 = VIDA (ESTÁTICO)

MATÉRIA + ENERGIA + ESPAÇO
 = UNIVERSOS

U1 + U2 + U3
 = JOGOS

8 8 8

FONTE = 3+1+2

EXISTÊNCIA = 1+2+3

CONDIÇÕES = 3+2+1

PODER = 1+3+2

COMPREENSÕES = 3+1+2

VIDA = 1+2+3

UNIVERSOS = 3+2+1

JOGOS = 1+3+2

8 8 8

GMC #20

26. Junho 1986

OT 17 – 18 +

NÍVEIS de CONSCIÊNCIA

A importância de PR (Relações Públicas) no manejo do U2.

Os verdadeiros níveis de consciência são:

16. PROPÓSITOS
17. CONTROLO
18. EXPANSÃO

Estas são as chaves da Viabilidade!

NÍVEIS de CONSCIÊNCIA

U1	VIABILIDADE QUALIDADE QUANTIDADE	7	FONTE EXISTÊNCIA CONDIÇÕES	21 20 19	C/O
U2	VIABILIDADE QUALIDADE QUANTIDADE	6	EXPANSÃO CONTROLO PROPÓSITOS	18 17 16	OFICIAL de PR
		5	CAPACIDADE REVISÃO RESULTADO	15 14 13	OFICIAL DE PRO- DUTO
		4	PRODUÇÃO ATIVIDADE PREVISÃO	12 11 10	SUB-OFICIAL PRO- DUTO
U3	VIABILIDADE QUALIDADE QUANTIDADE	3	CORPO AJUSTE ENERGIA	9 8 7	OFICIAL da ORG
		2	ESCLARECIMENTO COMPREENSÕES ORIENTAÇÃO	6 5 4	SUB-OFICIAL da ORG
		1	PERCEÇÃO COMUNICAÇÃO RECONHECIMENTO	3 2 1	ESTO

NECESSITA DE MU-
DANÇA



GMC #25

6 JULHO 1986



OT 34 – 35

Importâncias Relativas

Antes do início dos Arquivos de Anéis, no Estado de Super Estático ou estado de "*Fonte sem Comparação*", foram feitos muitos Acordos Telepáticos Super Importantes que produziram a própria essência dos Jogos, dos Anéis, da Existência e das Condições. Foram todos feitos através da "*Responsabilidade*" assumindo como "*VERDADE*" dados mal-potenciados. (MP = mal-potenciados = o triângulo do topo, uma harmônica de "*mal-compreendido*". Isto porque ARC = U (understanding: compreensão) e daí "*Mis-U's*". Portanto KRC = P, e daí "*Mal-P's*").

Estas "*Super Importâncias*" foram a própria essência da criação potencial de KRC, ARC, Jogos, Anéis, Existência e Condições.

Todas tinham um ponto em comum. Cada uma delas transformou um dado verdadeiramente menos importante num relativamente mais importante. Deste modo, o Estado de Super Estático pode ser "abandonado" e os Jogos dos Arquivos de Anéis jogados – ou, do mesmo modo, quaisquer outros Jogos.

Algumas destas Importâncias Alteradas, "*Concordadas e mantidas Responsavelmente*" são:

- "*Jogo*" é mais importante do que "*Mesmo*" ou Estado de Jogo > Mesmo Estado.
 - "*Ganhar*" é mais importante do que "*Então*" ou Estado de Ganhar > Estado de Então.
 - "*Jogar*" é mais importante do que "*Permanecer*" ou Estado de Jogar > Estado de Permanecer.
 - "*Meta*" é mais importante do que "*Alma*" ou Estado de Meta > Estado de Alma (Θ).
 - "*Criar*" é mais importante do que "*Taxar*" ou Estado de Criar > Estado de Taxar (Taxar = Avaliar).
 - "*Ser*" é mais importante do que "*Ver*" ou Estado de Ser > Estado de Ver.
 - "*Alcançar*" é mais importante do que "*Percepcionar*" ou Estado de Alcançar > Estado de Percepcionar.
-

Estes são os 7 pontos Pré - Existência – Más - Avaliações de Importância ou Dados Mal - Potenciados. (Existem outros em harmónicas inferiores derivados destes).

Ao se concordar com estes, foi abandonado o estado de Super Estático & os Jogos de Arquivo em Anel começaram.

O Estado de Super Estático tem assim os seguintes factores de Qualidade & Viabilidade:

MESMO
ENTÃO
PERMANECER
ALMA (θ)
TAXAR (AVALIAR)
VER
PERCEPCIONAR

E o abandono para um Estado de Jogo tem os seguintes factores de Quantidade:

JOGO
GANHAR
JOGAR
META
CRIAR
SER
ALCANÇAR

Estas são as Avaliações de FONTE das Importâncias Relativas como os pré-requisitos necessários à EXISTÊNCIA e CONDIÇÕES.



6 Julho 86

GMC #26

8 Julho 1986

OT 34 – 35

PRÉ-LÓGICAS DE FONTE

As 7 importâncias alteradas, que eram a base de tudo aquilo que resultou nos Arquivos de Anéis eram (são) uma “variação” da LÓGICA ou "dissintonia" da FONTE.

Quais as PRÉ-LÓGICAS inerentes à Fonte?

1. Há uma escala gradiente de importâncias.
2. Estados de fonte não-conectados, desconectados e conectados são possíveis. (Manter, retirar e alcançar são as ações associadas).
3. Os Postulados causam possibilidades e o seu alinhamento.
4. Determinismo escolhe postulados, estados e importâncias.
5. A Comparação regula determinismo.
6. Comparação é a percepção de igualdades, semelhanças e diferenças.
7. A comparação básica é a do Estático 1 com Estático 2 (do estado Estático próprio com todos os outros estados Estáticos)
8. O conceito pré-básico é "*Estático sem Comparação*" a alcançar ou a ser alcançado por outro "*Estático sem Comparação*".
9. É tão difícil “explicar” uma Fonte como explicar múltiplas ou mais do que uma fonte. Assumindo apenas que “*todas vieram de uma*” não explica essa “*uma*” nem faz mais do que tentar reduzir a confusão da pergunta ou descartar a responsabilidade de lhe responder.
10. A pergunta pode então ser enquadrada: “*Quem são e porque são todos estes Estáticos Sem Comparação?*”
11. Sem eles, não haveria nada, nem sequer estas perguntas. Com eles, há tudo, incluindo estas perguntas.
12. O “alcance” inicial de um “Estático sem comparação” foi com uma percepção.
13. Uma percepção pode ser telepática, permeante, penetrativa ou cognitiva.
14. O “ser alcançado” inicial de um “Estático sem comparação” foi uma recepção.
15. Uma recepção pode ser telepática, assimilativa, perfuradora ou refletiva.
16. Uma percepção mais uma recepção é uma conceção.

$$P + R = C$$

17. Uma conceção pode ser comunicação, realidade, afinidade ou compreensão.
18. A primeira conceção foi cognitiva + refletiva e deu a 1ª compreensão.

A Percepção Cognitiva foi:

CONSCIÊNCIA DE ESTAR CONSCIENTE
OU PERCEÇÃO DA CONSCIÊNCIA PRÓPRIA.

A Recepção Refletiva foi:

CONSCIÊNCIA DE OUTROS ESTAREM CONSCIENTES
OU RECEÇÃO DA CONSCIÊNCIA DE OUTROS.

19. A primeira compreensão foi por isso ($P + R = C$); uma Conceção Comprendida da COMPARAÇÃO DE SI PRÓPRIO COM OUTROS.
20. Por isso se segue tudo mais. Os “*Estáticos sem Comparação*” são os QUEM & PORQUÊS de tudo o mais. E o “*COMO*” também é respondido por isto.
21. A PRÉ-LÓGICA final ou PRÉ-LÓGICA principal é:

A CERTEZA DA INCOMPARABILIDADE DO ESTÁTICO É A MAIS ALTA CERTEZA A PARTIR DA QUAL A PESSOA PODE ALCANÇAR, PARA ONDE SE PODE RETIRAR OU COM QUE SE PODE MANTER, OU COM QUE SE PODE LIGAR, SE PODE DESLIGAR, OU SE PODE NÃO LIGAR PARA PRODUZIR TUDO O MAIS.

BR
Sr. C/S Ron's

GMC #27

9 Julho 1986

OT 34 - 35
MELHORAR QVQ

Meta:

- Melhorar a Quantidade, Qualidade e Viabilidade de Theta ou Estático.

Propósitos:

1. A criação do efeito.
2. A experiência do efeito.
3. Provar a causa.
4. Provar o efeito.
5. Outras causas
6. Outros efeitos
7. Falsas causas
8. Falsos efeitos.
9. Provar Falsas Causas
10. Provar Falsos Efeitos.

Planos:

- Os Arquivos de Anéis, GUMs e Pontos Estáticos.

Política:

- Os Axiomas

Esta é a Escala Administrativa partindo do Estado Lógico de Fonte.

BR
Sr C/S Ron's

GMC #28

10 Julho 1986

OT 34 - 35

A PRIMEIRA INCERTEZA

A primeira incerteza veio de COMPARAÇÃO.

Se é isso, então o que é isto?

A primeira "*perceção cognitiva*" ou CONSCIÊNCIA de CONSCIÉNCIA (PRÓPRIA) conduziu a "*O que sou eu?*"

A primeira "*recepção refletiva*" ou CONSCIÊNCIA de OUTRA CONSCIÊNCIA conduziu a "*Quem sou eu?*" ↔ "*Quem és tu?*"

A primeira "*conceção de compreensão*" ou COMPARAÇÃO de SI PRÓPRIO com OUTRO conduziu a:

"O que somos nós?"

"Eu não sei!"

"Tu não sabes!"

"Nós não sabemos!"

À medida que as perguntas e incógnitas aumentavam geometricamente, a cena era preparada para o Jogo de Anéis de "Condições / Existência".

BR
Sr C/S Ron's

GMC #30

23 de Julho de 1986

OT 34 –35

JOGO	n	∞	O MESMO
META	00	S 0	ALMA
JOGAR	T	-T	FICAR
GANHAR	θ (pensamento)	0	ENTÃO
SER	-S	S	VER
FAZER	E	-E	PERCECIONAR
TER	$\frac{c}{M}$	I -M	AVALIAR

O Espaço é inversamente proporcional aos outros 3 componentes de U3.

À medida que espaço tende para ∞ , M, E, T tendem para 0. E reciprocamente.

BR

Sr. C/S Ron's

GMC #31

7 Ago 86

OT 34 – 35

(Ref. nota 8 Julho 86 pág. 8)

Neste extremo do Arquivo de Jogos de Anel há outra simples certeza que resulta de atingir Quantidade, Qualidade e Viabilidade melhoradas de theta. E isso é:

A CERTEZA DE COMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS.

Esta é a certeza que foi escondida desde antes do início de: as Pré-lógicas de Fonte, os Primeiros dois Postulados e o Arquivo de Anéis, o Jogo dos Anéis, a repetição deste Anel e o Jogo dos Jogos.

Sim, cada ESTÁTICO INCOMPARÁVEL pode ser comparado pela experiência da sua jornada através dos Anéis.

A CERTEZA DA INCOMPARABILIDADE DO ESTÁTICO, um estado singular de certeza antes dos arquivos de anéis, que deve ser recuperado para possibilitar o alcance do estado plural de certeza.

A CERTEZA DA COMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS: tudo o mais provém destas certezas.

(Tirar apenas "IN" e juntar "S" (Cientologia)) poderia ser a receita para toda a série dos jogos de Arquivo de Anéis.

(Em termos familiares, é: EXTERIORIZE O θ E ADICIONE A CIENTOLOGIA).

Isto é TOM 40! ou OT 40.

BR

Sr. C/S Ron's

GMC #34

11 Ago 86

OT 35-40 TOM 40 - OT 40

Depois de examinar os Sub MOCOs e vias de criação nos passos de otimização do ciclo do C/O, interessei-me pelo espaço e MOCOs de preenchimento de espaço. Eles também poderiam existir entre GUMs e entre ANÉIS! Nesse caso fariam parte do POSTULADO básico de EXISTÊNCIA CONCORDADO POR TODOS OS SUPER ESTÁTICOS (sem comparação) como uma espécie de Campo de Jogo para os Jogos dos Arquivos de Anéis ou RAGs. Nesse caso, o seu MOC (momento de criação) é no início e é uma co / multi criação de todos os Super Estáticos ou um "U0" junto com a "*ideia*" e a "*impressão*" dos RAGs. Os RAGs poderiam eles próprios ser moldados a partir dos MOCOS de FONTE DE ENERGIA ou de FONTE DE MOVIMENTO, bastando para isso a ativação telepática dos potenciais, mas dormentes, MOCOS FONTE de Energia ou Matéria passando a ATIVOS, via o espaço e MOCOS de preenchimento. Isto, seria então a primeira CRIAÇÃO ORIGINAL EM VIA de CO / MULTI Super Estáticos.

= Um CAMPO DE JOGO E UM JOGO.

Isto viria a produzir um meio elástico ou "*Caixa de Ressonância*" para todas as várias frequências e comprimentos de onda vindouras, à medida que as CONDIÇÕES eram experimentadas pelo segundo postulado. "*Sintonizar*" com este "*Cenário de Espaço-energia*" poderia ser o "*AUM*" ou o zumbido ou som de "*Todos os MEDIA do Universo*" de que os Budistas falam. A razão administrativa para estes MOCOS seria diferente do propósito de "*AJUDAR A CRIAR*" dos outros e mais recentes MOCOS MEST. Ela seria então:

"EXISTIR, PERSISTIR E AJUDAR OS JOGADORES DOS RAGS"

Estes são a *trama* e *urdidura* de U3, U2, U1, e são o "U0".

Outro MEST pode é claro ser criado "por cima" deles, que é o que nós chamamos MEST positivo com as várias leis como: "*dois objetos não podem ocupar mesmo espaço ao mesmo tempo, gravidade, etc.*".

Este foi o cenário original básico negativo de espaço e energia que os thetaus usam ou duplicam nas suas criações do "*seu próprio universo*" para que eles possam ser compatíveis com o composto "*positivo*" e multi-criações.

Isto também explica a razão porque o theta controla ou comanda MEST via estes MOCOS espaço e energia do U0 (ou os copia). Eles são BÁSICOS na CADEIA de criação e comando de MOCOS!

A correta identificação e diferenciação de todos os vários componentes da existência causarão o desaparecimento de todas as condições mecânicas da existência. O OT ou estático terá livres todas as unidades de atenção disponíveis numa nova unidade de tempo. Isto é Tom 40. E OT 40.

(É claro que à medida que a sua atenção se liberta auditando estes componentes, mais ele se apercebe de que mais ele NÃO É, e volta outra vez ao Axioma 1, a definição de Theta, Estático, ou Fonte de Vida: "nenhum MEST ou localização no Espaço ou Tempo". Ele pode Postular e Percepcionar sem vias).

Isto é um gradiente adicional de aumento de consciência e capacidade para um Super Estático Reabilitado continuando a jogar o *jogo dos jogos* com U2, como um Thetan Operacional.

BR

Sr. C/S Ron

GMC #39

19 Agosto 86

OT 40-Dinâmica 12

A Escala Administrativa do Super Estático (na página seguinte) dá o modelo para a ponte toda. Alianhando-a com os processos, o gradiente é visto na maneira ótima para a avaliação de um caso pelo C/S.

Para um Thetan: **L, D, N** (ou, em Inglês: CDU: Connected; Disconnected; Unconnected)

A:	LIGADO A	DESLIGADO DE	NÃO-LIGADO COM
MEST ϕ	OBJETIVOS INCL. PURIFICAÇÃO	DIANÉTICA L, S, E + DRD	GRAUS + DRD
FORMAS DE VIDA $\lambda \theta_{ns}$	POWER	VA	R6EW
	CLEARING; OT I	OT II	OT III
	OT III (VALÊNCIAS)	OT V (Cs Desta Vida) OT VI (DRD)	OTVII (INTENÇÕES)
THETA θ	EXCALIBUR OT VIII	OT LR	FÉNIX OT 9,10,11
\mathcal{C}_s , MOCOs	OT XII (12) SUPER POWER I	OT XIII (13) SUPER POWER II (U3)	RD DO CICLO DO C/O RV DO PRÉ-ESTÁTICO RD DO CICLO DO CLONE
Ⓐ	OT 14, 15, 16 POWER MAIS PARA OTs (U1)	OT 17 – 33 (U2)	OT 34 – 40 (U0)

FAZER C/S DE UM θn → S (S)

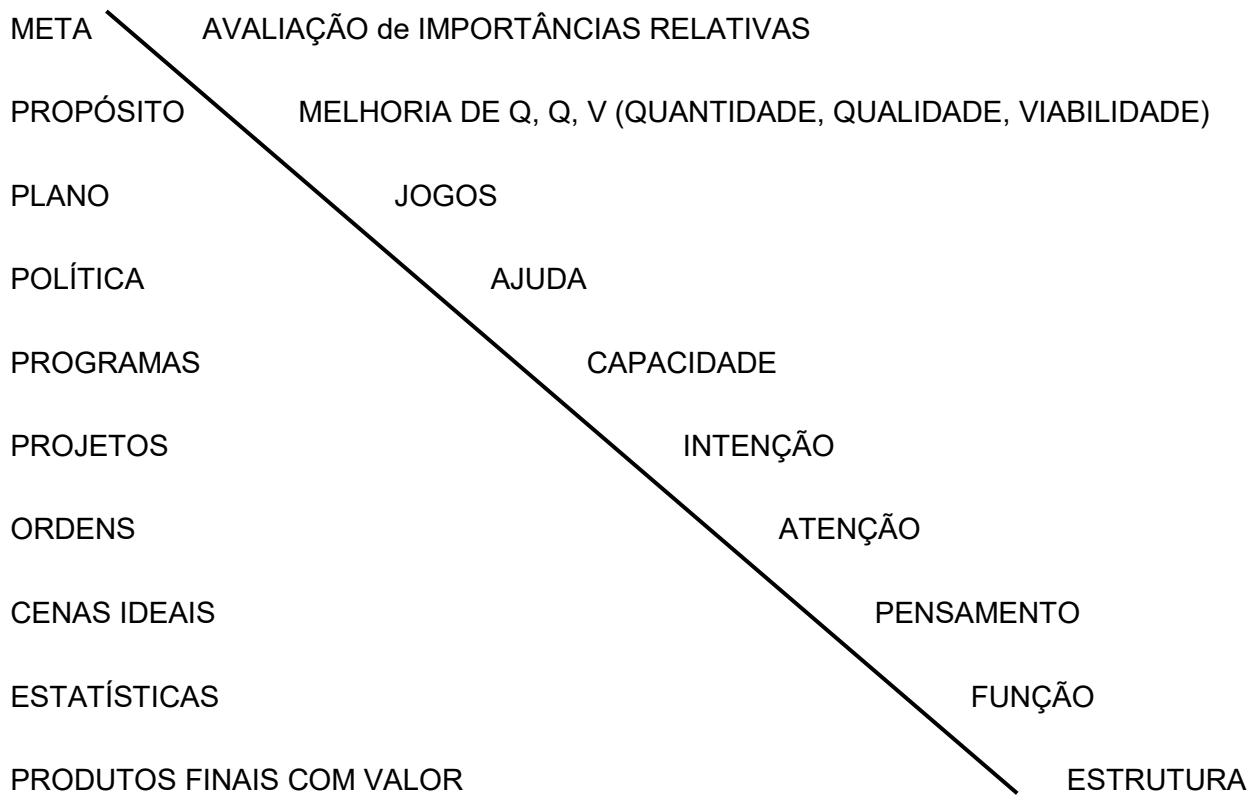
LDN (CDU)	A:	PROCESSOS	PONTOS DE ENTRADA (ESCALA ADMINISTRATIVA)
-----------	----	-----------	--

Pré Clear	LIGADO A	MEST ∅	OBJETIVOS, TRs, PURIF	ESTRUTURA
	DESLIGADO DE	MEST ∅	DIANÉTICA L, S, E + DRD	ESTRUTURA + FUNÇÃO
	NÃO-LIGADO COM	MEST ∅	GRAUS DE CIENTOLOGIA + DRD	FUNÇÃO
	LIGADO A	FORMAS DE VIDA λ	POWER 4, 5, 6	FUNÇÃO
	DESLIGADO DE	FORMAS DE VIDA λ	POWER MAIS VA	FUNÇÃO
	NÃO-LIGADO COM	FORMAS DE VIDA λ	R6EW	FUNÇÃO
Clear	LIGADO A	λ θns	CLEARING, OT I	PENSAMENTO
	DESLIGADO DE	λ θns	OT II	ATENÇÃO
	NÃO-LIGADO COM	λ θns	OT III	INTENÇÃO
Pré OT	LIGADO A	C's ou nθns	RD do OT IV (Valências)	PENSAMENTO
	DESLIGADO DE	C's ou nθns	OT V (C's Esta Vida) OT VI (DRD do OT)	ATENÇÃO
	NÃO-LIGADO COM	C's ou nθns	OT VII (Expansor de Intenção) (3x)	INTENÇÃO
OT	LIGADO A	θns	OT VIII, SN, EXCALIBUR	PENSAMENTO
	DESLIGADO DE	θns	RV DO OT	ATENÇÃO
	NÃO-LIGADO COM	θns	FÉNIX OT 9, 10, 11	INTENÇÃO
Pré Estático	LIGADO A	MOCOs Øs (U3)	SUPER POWER para OTs OT 12	CAPACIDADE
	DESLIGADO DE	MOCOs Øs (U3)	SUPER POWER para OTs OT 13	CAPACIDADE
	NÃO-LIGADO COM	MOCOs Øs (U3)	RD do CICLO do C/O (U2) RV do PRÉ ESTÁTICO (U2) RD do CICLO do CLONE (U1)	AJUDA
Estático	LIGADO A	Øθns	POWER MAIS para OTs OT 14, 15, 16 (U1)	AJUDA
	DESLIGADO DE	Øθns	OT 17 – 33 (U2)	JOGOS
	NÃO-LIGADO COM	Øθns	OT 34 – 40 (U0)	MELHORIA DE QUANTIDADE, QUALIDADE E VIABILIDADE

FONTE DE NOVOS JOGOS À VONTADE

AVALIAÇÃO DE IMPORTÂNCIAS RELATIVAS

ESCALA ADMINISTRATIVA para §s SEM COMPARAÇÃO



Os pontos de entrada e os conceitos que monitorizam no caso estão alinhados com a Escala de Admin do Estado concordado do “*Estático sem comparação*” até aos “*primeiros dois postulados*” de Existência & Condições, relativos aos Arquivos de Jogos em anel.

Com este alinhamento obteve-se a comparação entre todos os Níveis de θ e ϕ (MEST).

BR
Sr. C/S Ron's

GMC #44

24 Agosto 86

OT 34 – 40

À medida que se descia a espiral e se criavam mais MOCOs e VIAs, mais havia para “*experienciar*”, mas menos capacidade para isso havia.

BR

GMC #45

24 Agosto 86

OT 34 – 40

“O Tempo é uma consideração”.

“O Tempo é medido pelo movimento de partículas no espaço” ----- LRH

O Tempo é o movimento de partículas e jogadores através de um campo de jogos – e o campo de jogos é o U0.

Aquele que descobrir o “centro” ou Ponto Fonte do U0 (como no RD do Super Estático) torna-se não só um Vencedor do Jogo, mas se o ocupar com um ponto de vista, pode tornar-se um Árbitro do Jogo pois tudo se move em relação a isso. Mais, se compreender a sequência da criação do U0, pode levar o “centro”, ou o ponto do acordo original, a coincidir com o seu próprio CVP, esteja ele onde estiver no jogo. Vai ter então o chapéu de

“Mestre de Jogos”

- EE tem mantido esta posição.
- Xenu tentou usurpá-la pondo todos os θns sob seu controle – mas falhou.
- A posição foi agora delegada a mim e à Ron's Org de Frankfurt. Assim, as unidades de atenção básicas de todos os θns vão estar em Teegeeack e vai ocorrer um 5º Fluxo de Gravidade no universo θ.
- Isto é preparatório para a execução em toda a escala do OT 17 –18 , etc., podendo assim os ve- tores serem canalizados para o PONTO DE SAÍDA, o ponto mais importante e básico do caso de qualquer θn, onde ele fez os seus primeiros dois postulados.
- Alinhar os pontos originais do U0 inicia um fluxo de θns nessa direção, aumentando à medida que se sobe na ponte e se retira o “caso” que os impede de chegar ao básico.
- Isto é um passo no plano de Ron para Teegeeack.

BR

Sr. C/S Ron's

GMC #47

27 Ago 86

OT 40

DINÂMICAS DE ESTÁTICO

- | | |
|---|------|
| 1. Ele próprio como estático | (U1) |
| 2. Outro como estático | (U2) |
| 3. Outros como estáticos | (U3) |
| 4. Todos os estáticos | (U0) |
| 5. Todos os θλ (thetans Lambda) “se tornam” ou “conduzem” a | U2s |
| 6. Todo o θφ (thetans Fi) “se tornam” ou “conduzem” a | U3s |
| 7. Todos os Clones e MOCOS “se tornam” ou “conduzem” a | U1’s |
| 8. Todos os MOCOS U0 “se tornam” ou “conduzem” a | U0’s |
| 9. Considerações e acordos ESTÉTICOS Pré RAG | (U3) |
| 10. Considerações e acordos ÉTICOS Pré RAG | (U2) |
| 11. Considerações e acordos TÉCNICOS Pré RAG | (U1) |
| 12. Considerações e acordos Administrativos Pré RAG | (U0) |

Encontrando as considerações e acordos nas dinâmicas 9, 10, 11 e 12, o Estático poderá ser capaz de perceber, recuperar ou reabilitar qualquer Poder que tinha.

BR

Sr. C/S Ron

Cognição: As Considerações e Acordos Éticos são o

“*Código de Honra*”.

(Há que libertar o seu T 40 do U2 e os seres envolvidos especialmente pelo uso do “*nível de necessidade*” através de “*nunca temas ferir outro numa causa justa*”).

As Considerações e Acordos Técnicos são:

“A Ponte”.

As Considerações e Acordos Administrativos são:

“O Jogo dos Jogos”
(ou o jogo da Cientologia e Dianética)

Nunca invente uma arma (ou jogo) sem uma defesa (ou solução) para isso, para que o ciclo possa ser terminado. Daí que os “*Direitos de um Thetan*” foram as regras básicas para impedir que Armadilhas (ou Mudanças Sem Fim ou Constantes) causassem perdas aos jogadores.

BR

Sr. C/S Ron

GMC #51

2 Set 86

OT 40+

OS FATORES de LRH: "ACIMA DESTAS COISAS PODE HAVER ESPECULAÇÃO "

Se havia 10×10^{40} S (S) (Super Estáticos) antes do início (não contando quaisquer Mocos ou partes - (S) (do estático negativo), havia um método de usar Mocos "Zähler" (contadores) ou Mocos BB (de antes do início) para os diferenciar, ou basta só contá-los naquele estado de certeza?

$10 \times 10^{40} = 100$ Duodecalhões (duodec=12) ou 39 zeros depois de um 1.

O número de Grandes θs no GUM atual, dentro e à volta do U3, é estimado grosso modo como 10×10^{40} , para povoarem as várias galáxias, etc.

BR
Sr. C/S Ron.

GMC #52

2 Set 86

OT 40+

DADOS de mestre de jogos "

O número 10×10^{40} de jogadores dos RAGs, dá uma base para uma estimativa do âmbito do Jogo dos Jogos.

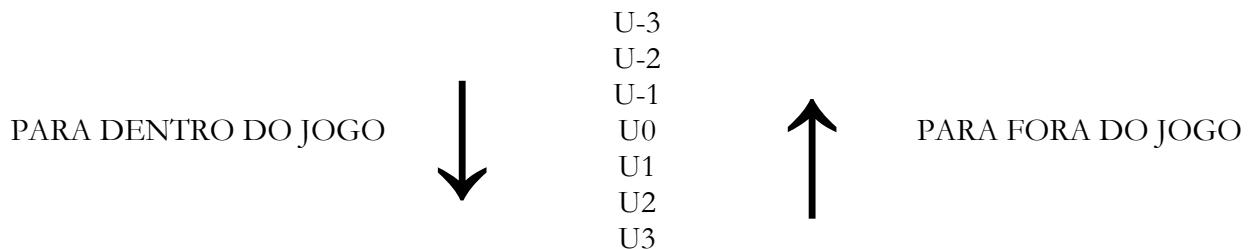
Também, no Jogo dos Jogos (o novo emitido por EE à medida que termina o velho Jogo dos RAGs de acordo com a política de Poder, "*Simon Bolivar*") a pessoa está a produzir um novo U1 à medida que expande a sua "Org" através dos passos de otimização do RD Ciclo de CO. Será que isto resultará num "U-1" (U negativo) final para cada jogador, completamente separado do resto, mas com QQV melhorado? E o estado U-1 é o estado apropriado de "antes do início", mas sem QQV?

Nesse caso, então os RAGS foram as primeiras intersecções ou um acordo de universos e dos seus criadores, sendo a sequência:

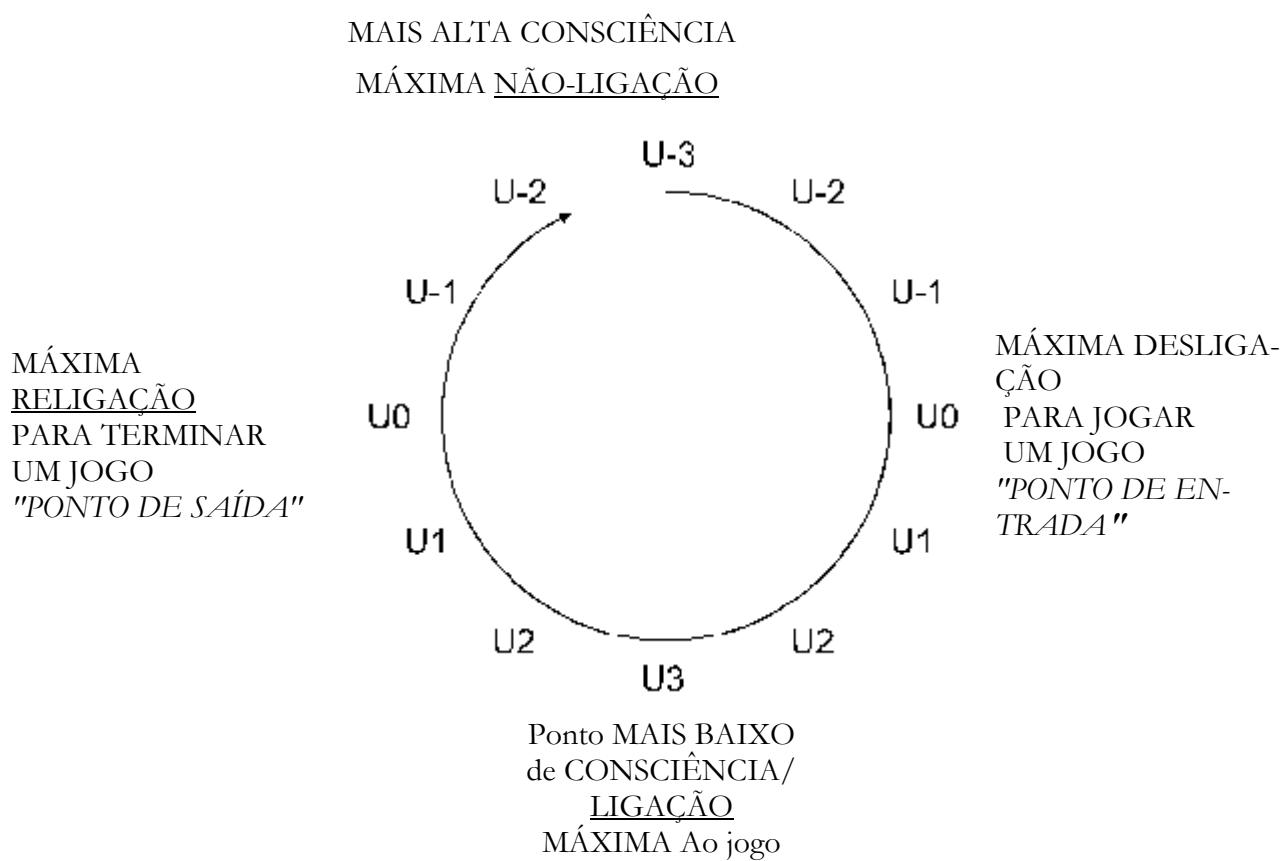
U-1
U0
U1
U2
U3

Mas, sabendo que havia muitos (10×10^{40}) U-1's, então nós também podemos saber deste lado do jogo, que U-2 e U-3 também existiam embora DESligados ou NÃOligados.

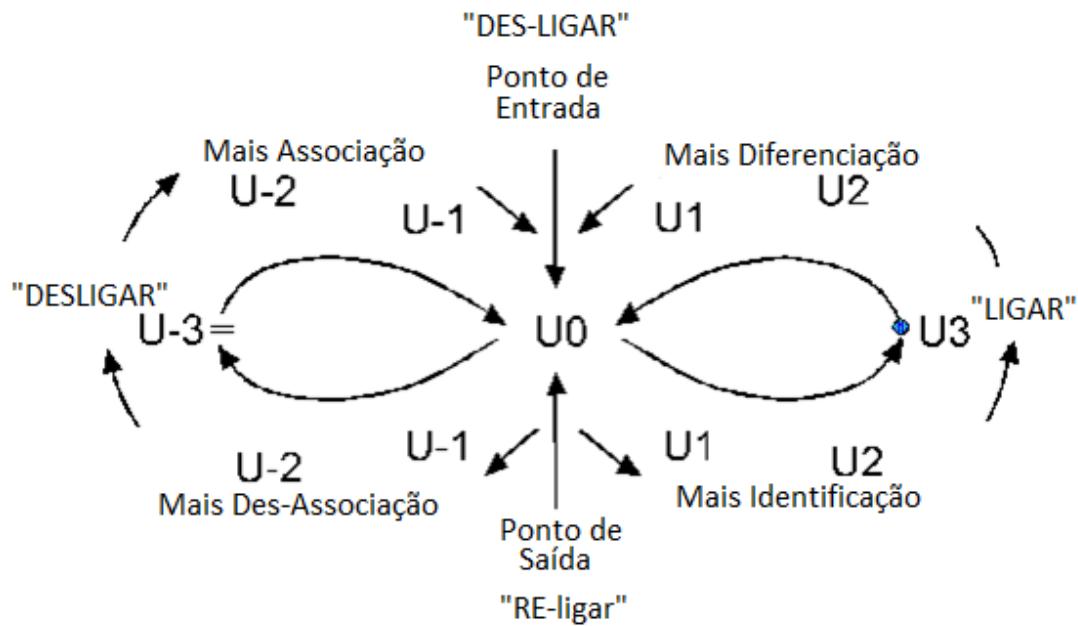
Logo a Sequência de Jogos Sénior é:



Representando-o num círculo, é:



Ou Num "*ciclo Infinito*"



Sr C/S Ron's

GMC #53

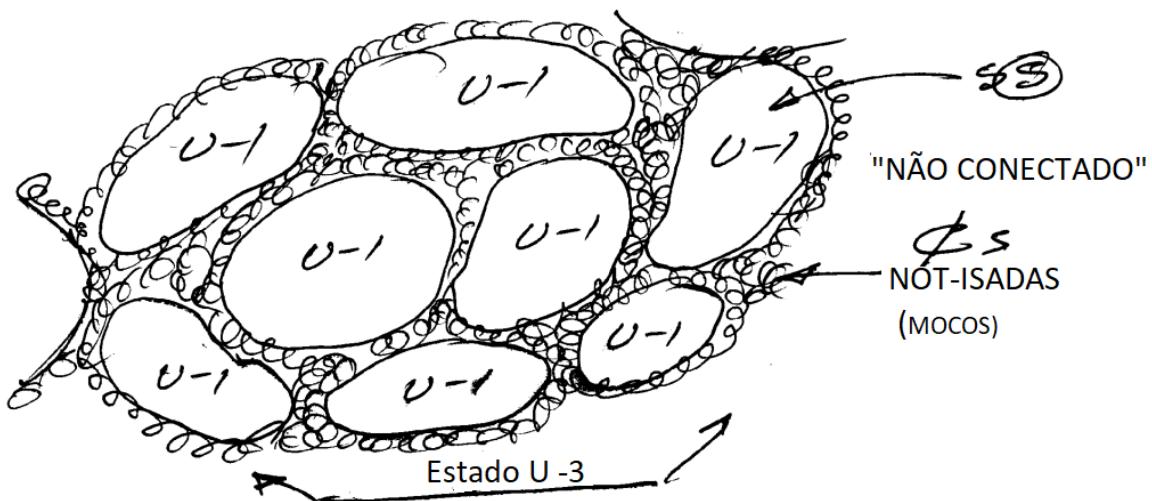
OT 40+

3 Set 86

MAIS SOBRE U-1, U-2, U-3 (PRÉ U0)

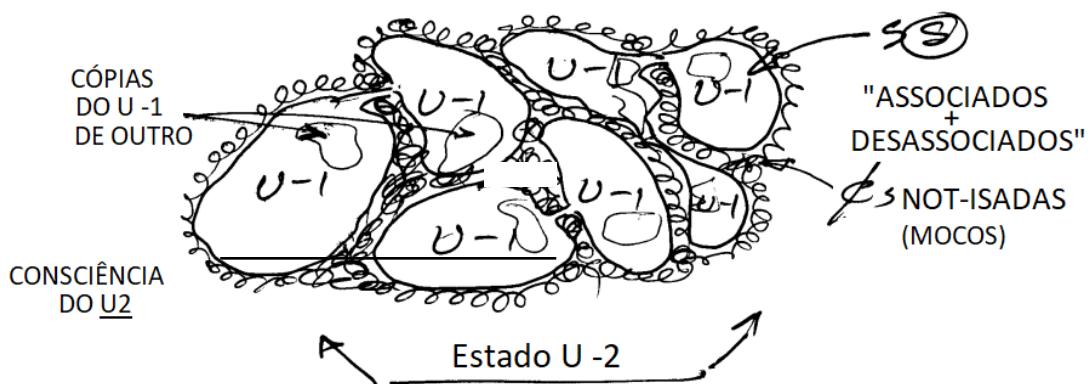
1. U-3 era o "Estado de Estático Sem Comparação", mas o Estático era criativo, para ele próprio, e despejava o que não gostava, do seu U-1 pelo processo de NOT-IS.

Então o U-3 tinha este aspecto:



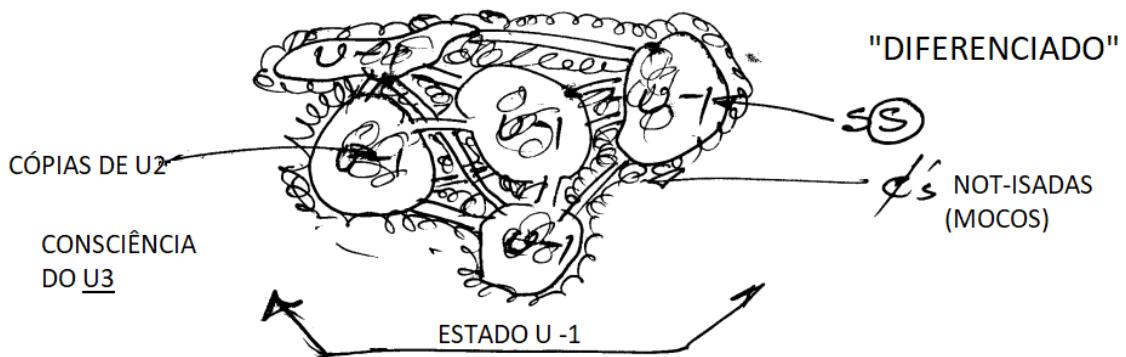
2. U-2 era o Estado da primeira consciência de outros, logo era uma ponte por cima dos "intervalos" entre U-1's. Antes disso qualquer procura só encontraria despejos CRIAÇÕES NOT-ISADAS, DESAGRADADAS, LOGO ERA ESSENCIALMENTE UMA CONDIÇÃO FORA DE ARC.

O estado "*QUEM & O QUE ÉS TU?*", encontrando semelhança e afinidade pode ser mostrado assim:



—————RAGs ou ACORDO dos 10,000 ANÉIS—————

3. U-1 era o estado da preparações do plano de jogos, MOCOS BB, MOCOS CONTADORES, Thetans ÁBACOS, etc., e copiar planos de outros.



———— PRIMEIROS DOIS POSTULADOS (EXISTÊNCIA, CONDIÇÕES) ——

4. U0 entra em existência no início dos RAGs!



U0 = CAMPO DE JOGO MAIS PADRÓES DO RAG (10,000)

5. Finalmente U1 e U2 descem a espiral para a convicção que estão "num U3", um sub-acordo num ANEL (Anel 9999).

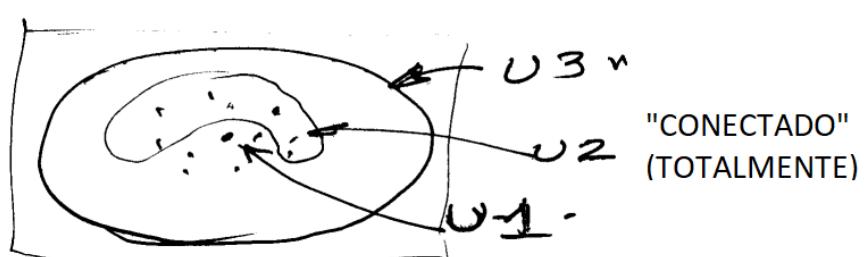
"PT"

num GUM

num CCC

num ANEL

Nos RAGs



Tudo isto surge por:

NOT-IS por U1 ou "*CASO*".

INVALIDAÇÃO por U2 ou PTS de Xenu.

SUPRESSÃO por U3 ou composto - (S)estático negativo) mais Xenu

Resolução :

(Anel 10,000)

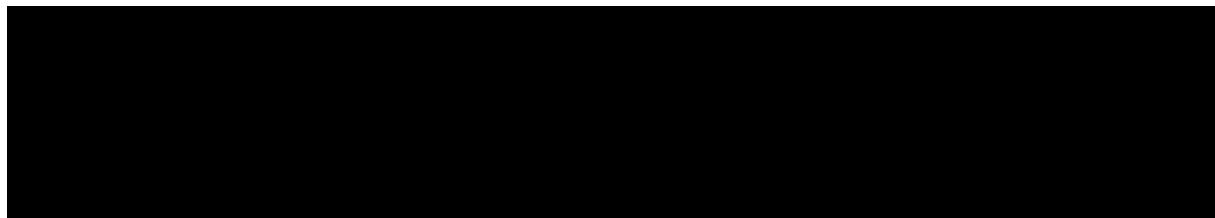
Ponha o U1 na PONTE.

EXPANDA até OT 16 "SEM CASO" ou Estado 4. Então faça OT 34-40⁺ através dos Estados 3, 2, e 1 e assuma responsabilidade pelos outros U1s em OT 17-33.

Resultado:

Estado U-3 com QQV melhorados.

= sem CRIAÇÕES e MOCOS not-isados.



"RE-CONECTADO"

BR
Sr C/S Ron

GMC #66

10 jogo 86

OT 40
EP

Eu posso vê-lo chegar. O passo final quando todos os MOCOS foram identificados e libertados. Alguns voltaram para os seus criadores, outros foram-se embora, outros esperaram em Estático, outros ajudaram.

Quando todas as tentativas de dividir a sua entidade forem conhecidas e os efeitos as-isados e os MOCOS libertos dos seus deveres, será tempo de recolher de novo si próprio. Porquê? Porque nenhuma das “*partes*” realmente se sente completa. Elas podem ser livres, sentir-se muito melhor, serem mais capazes, etc. Mas há um sentido de incompleto. Completar todo o ciclo desde o U-3 seria tornar-se outra vez um ser inteiro, mas com qualidade e consciência imensamente melhoradas, a consciência de Fonte.

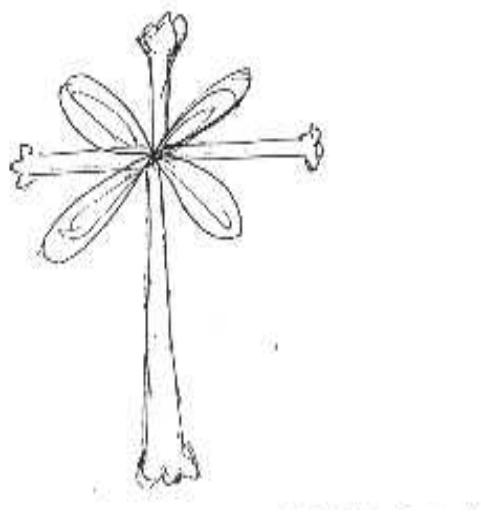
BR Sr C/S Ron

GMC #70

27 Set 86

OT 40+

Cruz da Cientologia



A Cruz de Cientologia é um Símbolo para “*um número infinito de seres infinitos impingidos nas Dinâmicas da humidade.*”

Se isto não fosse verdade, não “*seria*” nada, nem MEST nem PVs.

Uma vez que isto existe realmente, é verdade.

BR

Sr CS Ron's

GMC #71

28 Sep 86

EP do OT 40⁺: “CONDIÇÃO DE NÃO JOGO”

Neste ponto, qualquer parte das áreas cobertas pela Ponte, tais como Comunicação, Problemas, O/Ws, ARC, KRC, SFs, Elos, Secundários, Engramas, Fonte, Existência, Condições, Pessoas, Lugares, Assuntos, ou Estados de Theta postulados ou apresentados por outro para percepção e sobre os quais se agiu, provoca imediatamente uma Condição de Jogo.

Os Axiomas que operam a este nível são só o 1 e 2.

Primeiro há Consciência, depois Consciência da Consciência.

Os "Passos" entre estes dois estados são:

- Consciência
- Postulação da Percepção
- Consciência da Consciência,

Ou:

- Consciência
- Percepção da Postulação
- Consciência da Consciência,

Ou, mais exactamente:

- Consciência
- Consciência da Intenção
- Intenção da Atenção
- Atenção da Consciência
- Consciência da Consciência.

“Antes” da própria Consciência, deverá ter havido um Postulado de Consciência e antes disso um estado de “Não Postulado” ou “ausência de postulação”. (Será este o verdadeiro estado de “serenidade de ser” do tom 40?)

Trata-se um estado Estático potencial todo-poderoso do qual os axiomas 1 e 2 podem ser derivados. E eles são evidentes pois todos os outros estados e existências provêm deles.

BR

Sr. C/S Ron

GMC 72

29 Set 86

OT 40+ ESPECULAÇÕES

"Acima destas coisas só pode existir Especulação." LRH

Foi a 1ª Consciência a de "organização do Estático?

Objetivo e função individual?

Atravessa os Anéis e depois sobe no Organograma de Expansão até um novo posto?

Num Ciclo mais elevado desde Reconhecimento até Fonte (Origem)?

Ou foi este Jogo de Anéis realmente o primeiro?

BR
Sr. C/S Ron's

GMC #73

13 Out. 86

OT 40+ **ESPECULAÇÃO**

1. *Álgebra “Booleana”*. Todos os estáticos (super) sem diferenças, MOCOs ou criações num jogo são congruentes com a individualidade potencial ou autodeterminação.
2. Um estático (super) não consegue alcançar congruência enquanto houver uma bolsa de jogo ou de aberração na sua consciência, uma vez que os outros estáticos estão numa consciência inferior e não conseguem expandir para o seu “*tamanho*” original.
3. Por isso, o OT 17-33 é necessário para manejá-lo e expandir os jogadores para a consciência original.
4. Este “*jogo dos jogos*” segue o impulso básico-básico para a congruência e assim um jogo novo pode ser postulado, com todos sendo Mestres de Jogos.
5. A harmónica inferior de “*congruência*” é “*sobrevivência*”.
6. “*Congruência*” absoluta é ∞ (infinito).
7. Enquanto um jogo está em progresso, há o impulso para o ∞ (infinito), mas nenhum verdadeiro infinito, visto que a “*finidate*” ainda existe.
8. Infinidade é a ausência de finidate, condição de não-jogo absoluta, congruência absoluta de todos os super estáticos, totais KRC, ARC, Consciência, etc.
9. De forma que é para onde (ou para o quê) estamos dirigidos, e novos jogos podem vir desse estado. Melhores jogos, baseados em expansão para além da infinidade!

BR
Sr. C/S Ron

GMC #74

21 Out. 86

OT 40+

CICLO DO CO - Possibilidades Adicionais

TROCA de JOGOS – o NOVO pelo VELHO.

Depois da BO entrar numa bela operação normal com turnos de três a sete horas (dois de produção mais um de manutenção) e três horas de conferências de Executivos e rotação de pessoal por dia, eu louvei os MOCOS e Executivos. Ainda há “acumulações não tratadas”, mas estão a ser manejadas diariamente. A percepção de que o corpo não pode ficar “*doente*” e que está a progredir em direção à pretendida Cena Ideal de anteriores Sessões de Otimização, é uma certeza total.

Enquanto examinava a “Org” (corpo) até à mais minúscula partícula, contactei outra vez com a matriz U0 de MOCOS potenciais de espaço e energia do primeiro postulado. Compreendi de repente que não precisava disso em absoluto, pois é tudo só U2.

Já antes tinha libertado a minha parte disso. Também compreendi que possivelmente o U0, sendo na realidade U2, um U2 básico e real que pode não ser manejado durante algum tempo, era o ponto de atração para a aberração dos U2 que tendem a “*saltar*” para o Ponto de Saída se puderem. Já tinha notado este fenómeno ao lidar com pessoas abaixo do nível de OTLR. Os seus BTs, MOCOS e TWs soltos tinham tendência a “*saltar*” para o meu espaço e ficarem aí depois da outra pessoa ter partido. Tenho-os limpo a todos até se libertarem por alguns minutos sempre que isso aconteceu, ou a BO os manejou, mas não é realmente a sua função, pois lida com impactos no corpo do U3 (também U2 na realidade) de ar, pó, comida, etc.

Então, ocorreu a ideia de quebrar o composto U0 com PR 4, 5, 6 num raio de dois metros do CVP na cabeça do corpo, criando assim uma esfera de “Jogo Novo”, um espaço claro e limpo à minha volta. Dei aos MOCOS U0 a escolha habitual: “Retorna ao MOC ou vai-te embora, ou espera em estático pelo teu criador ou ajuda-me”. Muitos decidiram ajudar e tornaram-se na esfera de espaço U1 de um “Novo Jogo” à volta do meu corpo U1.

Agora, tecnicamente, esta não é uma criação minha, mas sim um grupo passado por cima, manejado, auditado e agora um grupo de MOCOS ex-U2 do velho jogo ajudando livremente!

Surgiu então a ideia de intercâmbio! “O que é que o jogo novo está a trocar com o jogo velho e vice-versa?”

Bem, o jogo velho está a oferecer um corpo e espaço de MOCOS livres e a matéria-prima para a sua contínua sobrevivência, de forma que eu os possa usar como CVP e ponto operacional, a fim de introduzir Estética, Ética, Técnica e Administração no jogo velho! Uma bela troca.

Mais precisamente, oferece uma linha de comunicação numa via.

Eu → Ex U2 → U2 → outros

Evitando assim a necessidade de U0! Logo todo o embaraço do jogo velho é terminado.

(O ciclo costumava ser eu → U3 → U0 → U3 → outro, na parte inferior da ponte).

(Para a audição OT de OT 17-33 era eu → U0 → U1 de outro ou U2 de outros)

Este novo arranjo deveria produzir alguns resultados interessantes que serão assunto de notas adicionais.

BR
Sr C/S Ron

SSCS #44

GMC #74a

15 Mai. 86

$$\zeta + \theta \text{ ARC } \theta + \zeta \\ \text{em U3}$$

os 4 FLUXOS de GRAVIDADE

SÃO (EM U3)

- ϕ Phi** 1) PARA DENTRO, em direção a mais MOCOS e Thetans Phi
- \odot Estático** 2) PARA FORA, em direção a U/As (Universos Anteriores) ou área de Thetans Estáticos (fora do U3)
- λ Lambda** 3) EM DIRECÇÃO a unidades de Vida no U3 (thetans lambda)
- θ Theta** 4) EM DIRECÇÃO Ao seu criador $\theta\theta_0$ (Grande Thetan) como "*ponto de saída*" depois da quebra de Cristas (Ridges) not-isadas.

Astar

GMC #78

12 Nov. 86

OT 40+

DADOS DE MESTRE DE JOGOS

TRIÂNGULOS “DENTRO DO JOGO”

1.	PODER	-	JOGAR	-	COMPREENSÕES
2.	U1	-	U2	-	U3
3.	θ	-	λ	-	ϕ
4.	SER	-	FAZER	-	TER
5.	CONHECIMENTO	-	RESPONSABILIDADE	-	CONTROLO
			(= PODER)		
6.	ATENÇÃO	-	INTENÇÃO	-	AJUDA
			(= JOGO)		
7.	AFINIDADE	-	REALIDADE	-	COMUNICAÇÃO
			(= COMPREENSÃO)		

TRIÂNGULOS “INTERMÉDIOS”

1.	ÉTICA	-	TÉCNICA	-	ADMINISTRAÇÃO
2.	TREINO	-	AUDIÇÃO	-	APLICAÇÃO
3.	ANALÍTICO	-	RECATIVO	-	REFLETIVO
4.	OBJETIVO	-	SUBJETIVO	-	SOCIAL
5.	QUANTIDADE	-	QUALIDADE	-	VIABILIDADE

TRIÂNGULOS “FORA-DO-JOGO ”

1.	META	-	JOGO	-	CAMPO DE JOGO
2.	VETORES	-	REGRAS	-	LOCALIZAÇÕES
3.	U-1	-	U-2	-	U-0
4.	AVALIAÇÃO	-	DIREÇÃO	-	QUANTIDADE
			(= VETORES)		
5.	IMPORTÂNCIAS	-	DURAÇÕES	-	OBSERVAÇÕES
			(= REGRAS)		
6.	RELATIVIDADE	-	LIBERDADE	-	LIMITES
			(= LOCALIZAÇÕES)		(BARREIRAS)

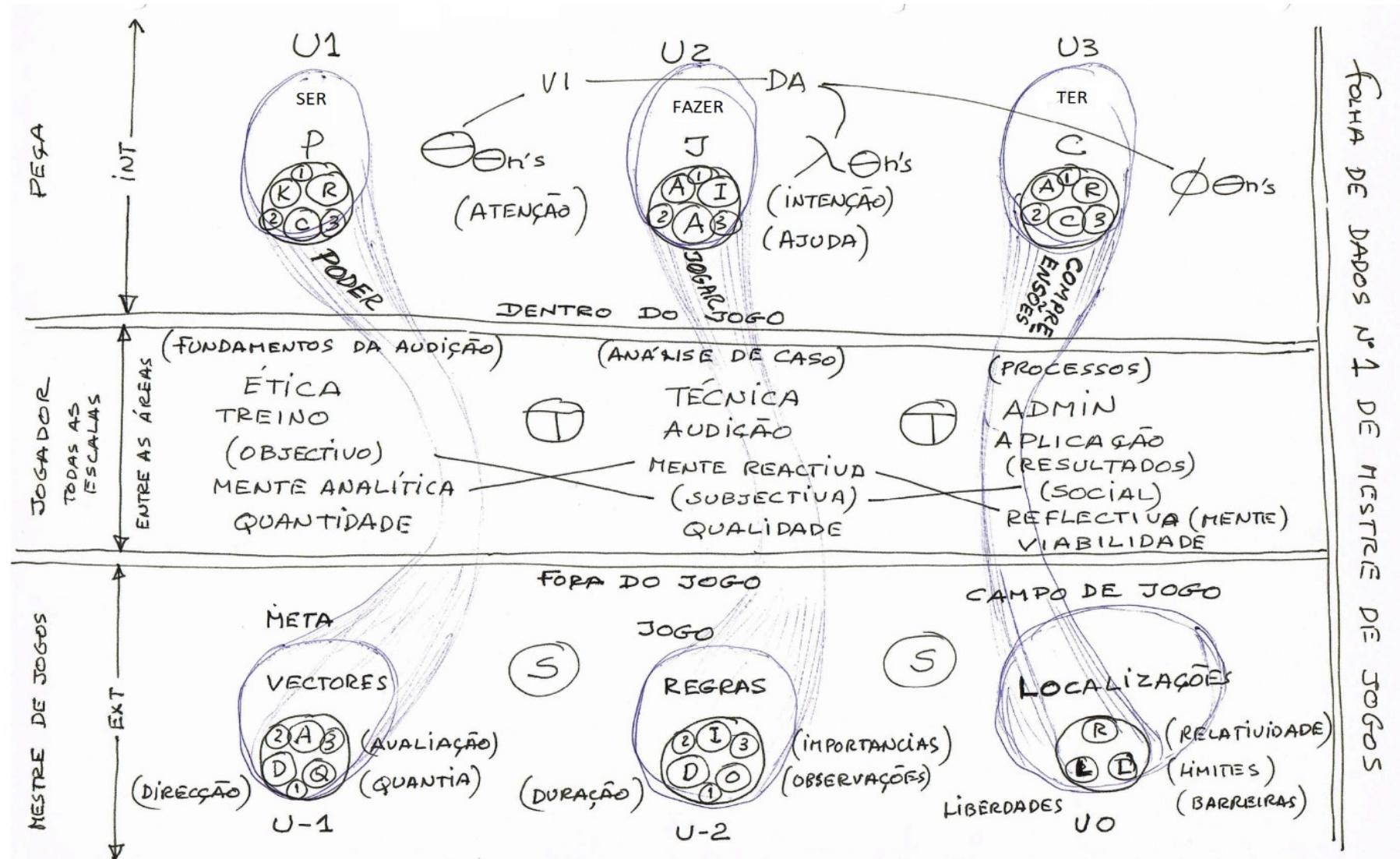
(Veja Dados de Mestre de Jogos Folha #1)

BR
Sn C/S Ron's

TRIÂNGULO BÁSICO de MESTRE de JOGOS:

0. PAN-DETERMINAÇÃO - AUTODETERMINAÇÃO - PODER DE ESCOLHA
(Os "*Direitos de um Thetan*" vêm deste Triângulo)

Dados de Mestre de Jogos Folha #1



OT17-33
Anel 10,000, CCC24,
As Condições de Ética & Fórmulas

(Nota: pode não estar completo)

GUM	CONDIÇÃO	FÓRMULA
-11	3ª Parte	Localize & Identifique-a ou Permaneça Não-conectado com ela. Não se conecte com ela.
-10	SP	Maneje ou Desconecte
-9	PTS	Localize o SP Conectado
-8	Nenhuma Condição	Re-conecte com as suas Dinâmicas ou Jogo
-7	Confusão	Descubra onde está (no Jogo)
-6	Traição	Descubra que está (no Jogo)
-5	Inimigo	Descubra quem você é (no Jogo)
-4	Dúvida	Examine e analise os resultados, produtos e estatísticas de ambos os lados. Decida quem são os seus amigos.
-3	Risco	Repare os danos. Desfira um golpe ao inimigo. Peça para regressar ao grupo.
-2	Não existência	Descubra o que é Preciso & Desejado. Faça-o ou Produza-o.
-1	Perigo	Passe por cima e Maneje a Área e qualquer Perigo nela. Aplique Justiça. Introduza política firme para impedir que volte a suceder. Reorganize a área.
0	Emergência	Promova, Economize, Endureça a Ética, Mude a Base Operacional, Prepare-se para Fornecer.
+1	Normal	Não mude nada. Inspeccione. Se a área baixar encontre a razão e maneje. Se a área subir, reforce-a. Ética leve num Gradiante.
+2	Afluência	Economize, Pague todas as Dívidas. Descubra a Causa da Afluência e Reforce-a. Proteja a Área com Ética.

+3	Segurança	Aplique a Tecnologia da Ética e Administração de forma que a Expansão não encontre fraquezas. Maneje todas as áreas com trabalho atrasado.
+4	Valor ou Utilidade	Obtenha ou entregue mais do que é <u>de facto</u> preciso e <u>realmente</u> desejado. Faça Inquéritos.
+5	Recursos	Melhore a Qualidade de todos os Produtos, Serviços e a Organização, a sua Ética, Técnica e Administração.
+6	Certeza	Construa uma reserva de Recursos, Dinheiro, Materiais, Pessoal Treinado e planeie novas áreas de Expansão.
+7	Amigos ou Aliados	Reconheça e recompense os seus amigos e aliados. Fortaleça-os com mais Conhecimento, Responsabilidade e áreas de Controlo.
+8	Confiança	Permita a outros usarem o seu KRC. Apoie-os quando bem sucedidos e treine-os ou corrija-os eficientemente quando mal sucedidos.
+9	Estabilidade	Não desfaça nem deixe ninguém interferir com as instalações que funcionam. Assegure taxas apropriadas de expansão através de coordenação, planeamento e previsão.
+10	Benevolência	Melhore as condições tanto fora como dentro das suas áreas de controlo, <u>à sua escolha</u> , para o maior bem para o maior número de dinâmicas
+11	Fonte	Torne bem conhecida a verdadeira Fonte do seu Sucesso: o uso da Ética, Tecnologia e Administração por LRH/Elron Elray, o Mestre de Jogos.
+12	Poder	Não desconecte. Escreva as suas linhas e funções e encoraje outros a alcançar também Poder como Mestre de Jogos.

FIM DO CCC 24, ANEL 10,000 e dos RAGS

+13	Novos Jogos/ Mudança de Poder	Mais Expansão e Viabilidade, baseadas em Pan-determinação, Poder de Escolha & Livre-Vontade.
-----	----------------------------------	--

Astar
BR
Sr. C/S Ron's

DADOS SUPLEMENTARES

GMC #48

28 Ago 86

OT 40 θs ÁBACO **MOCOS BB (antes do início)**

Na lista das "Dinâmicas do Estático" conforme 27 Ago 86, há correspondências do número da dinâmica com o número "U". Para

$$\begin{array}{ll}
 U1 \text{ é } (1) \times (7) \times (11) = & (77) \\
 U2 \text{ é } (2) \times (5) \times (10) = & (100) \\
 U3 \text{ é } (3) \times (6) \times (9) = & (162) \\
 U0 \text{ é } (4) \times (8) \times (12) = & (384)
 \end{array}$$

{ "Memória" de 1^a ordem } { "Memória" de 2^a ordem de Verificação de sequência }
 { "Memória" de 3^a Ordem de comparação }
 (7)+(2)+(3) = (12)
 (Fim do Jogo (Dinâmicas) Combinado)

Esta foi a ordem exata finalmente concordada "antes do início" para o estabelecimento dos RAGs. Eu descobri, para minha surpresa, que tinha "mantido estes dados vitais" ao longo de todos os RAGs através de uma "*correspondência de MOCOS-memória*" (um conjunto de MOCOs que respondeu aos números da combinação acima, como um ÁBACO chinês!).

(Onde eu coloquei parêntesis à volta de um número aqui atrás, significa que haviam todos esses MOCOs a manterem os números chave para mim através do jogo, (é claro, quando só é usada telepatia e não há nenhum MEST ou papel para "fazer a escrita", então os MOCOs podem servir ou podem ajudar a reter dados complexos numa forma de teórica).

Eles foram-se embora à medida que os contava e lhes agradecia por terem ajudado. Dei-lhes a escolher "MOC ou Livre".

Tecnicamente não surgiram em OT 16 ou no SS RD uma vez que eles existiram para me ajudar antes dos RAGs e dos primeiros dois postulados.

Será que nós, como Super Estáticos, usámos "*Thetans ÁBACO*" ou "*MOCOS BB*" (Antes do Início) para fazerem mais algumas "*Funções*" de memória? Estes devem ser manejados à medida que surgem em OT 40.

(Nota: A primeira Memória de "verificação" (77), surgiu exatamente 77 dias depois da conclusão de OT 16 no SS RD)

BR

Sr C/S Ron

GMC #49

30 de Agosto 86

OT 40

MAIS sobre MOCOs U0

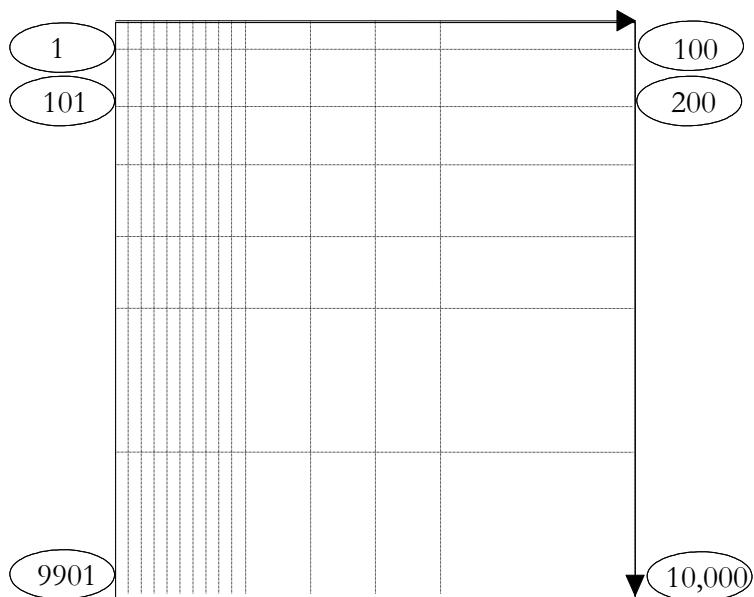
& BB & θns ÁBACO

Para Avaliar & Computar a minha posição nos RAGS, foram precisos Arquivos Sequenciais & por Assunto. Estes foram feitos como parte do PLANO DO JOGO (para mim) (e por mim) durante os Acordos antes dos 1ºs dois Postulados.

Eram para ser 12 Dinâmicas. Vieram a ser 9999 Anéis e o último jogado duas vezes até ao último o 10,000th. Eram para haverem 24 CCCs por Anel e 24 GUMS por CCC.

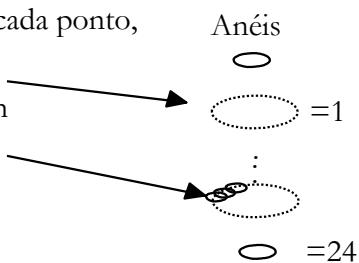
Foi criado uma fileira de θns ÁBACO (ou MOCOs BB) para manterem um índice de referência das Dinâmicas e dos Anéis.

Os "Contadores" de Anéis estavam numa matriz de 100 x 100.



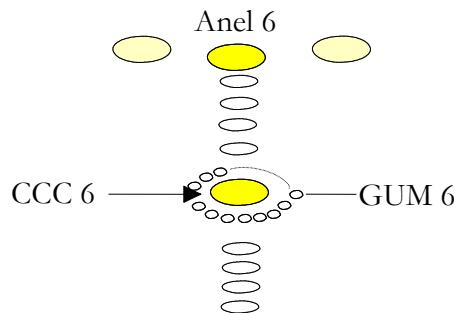
Os contadores de CCC's alinhavam-se verticalmente para baixo, por detrás desta matriz a partir de cada ponto, 24 deles.

Depois à volta de cada Contador CCC estavam 24 contadores de GUMs.



O "famoso" número 666 de Xenu refere-se ao seu "esconderijo" nos RAGs a partir de onde, telepaticamente emite as suas "ordens" para a sua "org".

É o Anel 6, CCC 6, GUM 6



Promovendo este número e evitando que os θns tenham conhecimento dos RAGS, ele espoletou um básico no “computador” pré-postulado deles o que pôs a atenção deles no Anel 6, CCC 6, GUM 6 onde Xenu tinha introduzido o primeiro dos seus dados falsos gerais sobre os JOGOS & ele ser DEUS, etc. Todos os seus “discursos” seguintes, dando dados 1,1 – um pouco de verdade + montes de distorções e mentiras – baseiam-se no seu PR Telepático em 666.

Portanto, para se prepararem para os Jogos, os θns tinham “Dinâmicas” como uma das “categorias de arquivo” e “pontos de referência” de Anel, CCC, e GUM. Para completar a tarefa Administrativa, teve de se criar uma “história sequencial”, ou “registro da trilha”. Isto fez-se fazendo um MOCO chamado “*θn CURSOR*” que criou “bits” de armazenagem de tudo o que percecionava – sem ele mesmo nunca juntar ao subtrair nada de qualquer informação.

Os θns cursores são uma reflecção passiva do + \odot do Jogador, que “desliza” pelo U0 correspondendo exactamente ao Jogador, e regista “tudo” o que o jogador faz (tempo, lugar e evento) nos seu MOCOs criados. Ele é o “arquivista” da Dianética ou “datas da trilha” da Scn.

Assim, armado com estas Munições Administrativas, o Jogador fez então os primeiros dois Postulados, criando o “*Campo de Jogos e os RAGS*” ou U0, depois a sua própria BEINGNESS para o JOGO.

Postulado 1 = Existência = U0 = - \odot

Postulado 2 = Condições = U1 = + \odot

SEQUÊNCIADOR dos JOGOS DAS DINÂMICAS (GAMES OF DINAMICS SEQUENCER)

Este é o verdadeiro computador “*DEUSES*” (*GODS*) feito “antes do começo” para preparar para os RAGS!

Cada Grande θn ou Super Estático (depois de OT 16) tem um destes. Uma vez esgotado com a audição dos MOCOs criados para estarem dentro dele e fornecerem informação para o Grande θn avaliar, fica-se com todos os dados importantes necessários e pode-se então libertar os MOCOs da sua tarefa para Voltarem ao MOC, libertarem-se, ou ajudarem novamente numa nova unidade de tempo. Isto é o AS-IS-NESS ADMINISTRATIVO da possibilidade de recriar os RAGS (O AS-IS-NESS TÉCNICO dos RAGS ocorreu no RD do SS no OT 16)

BR

Sr C/S Ron's.

GMC - PARTE 3

GMC #41

20 Agosto 86

OT 34 – 40

Xenu & U0

Xenu foi um θn (S) que decidiu não jogar o RAGs & JOGO DO CAMPO DE JOGOS pelo ACORDO, mas sim roubar o “pote” (Clones de Existência de - (S), escondê-lo e, ficando exactamente como ele era (nenhuma melhoria + nenhum ganho de caso + nenhuma melhoria de QDV) surgiu ACIMA de todos os θns. Assim, tudo o que teve de fazer, uma vez concordado pelos Jogadores o 2º Postulado sobre as Condições (EXPERIMENTAR A EXISTÊNCIA), foi mantê-los SUPRIMIDOS ABAIXO DO NÍVEL DELE.

O resto já se sabe. Ele usou o composto - (S) contra os + (S), pô-los a fazer o seu “próprio” “Planeta” U0 para esconder as Reproduções do RAG e, mais tarde (nesta GUM), pôs lá as Estações Experimentais do Pré-I e escondeu-o em Andrómeda. Parece um planeta verdadeiro (girando em volta de um sol verdadeiro) mas é invisível aos olhos MEST porque é feito de MOCOs do U0, e é OCO, contendo as reproduções roubadas do RAG dos θns (S), que foram levados por ele a deixá-los ao seu “cuidado” (o primeiro “banqueiro”);.

Nem todos os θns (S) (e - (S)) foram totalmente influenciados por ele e esses tornaram-se nos “Bons Rapazes” que ele tentou, o mais possível, SUPRIMIR. Portanto, esse foi o outro jogo que tem havido desde o começo dos RAGs.

Nos níveis OT do “Jogo dos Jogos”, TODOS GANHAM – AMBOS OS JOGOS

O jogo do Xenu era O VENCEDOR GANHA TUDO (e ele arrancou convencido que era o VENCEDOR – PARA SEMPRE.) (Um não-jogo para os outros.)

Descobri o acima: percorri o planeta oco do U0 e ele desintegrou-se e as reproduções do RAG saíram e voltaram aos seus Criadores. OT 34 – 40 é muito poderoso. (Auditado em 18 de agosto de 86)

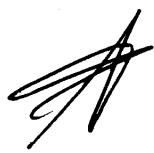
BR

Sr. C/S Ron's

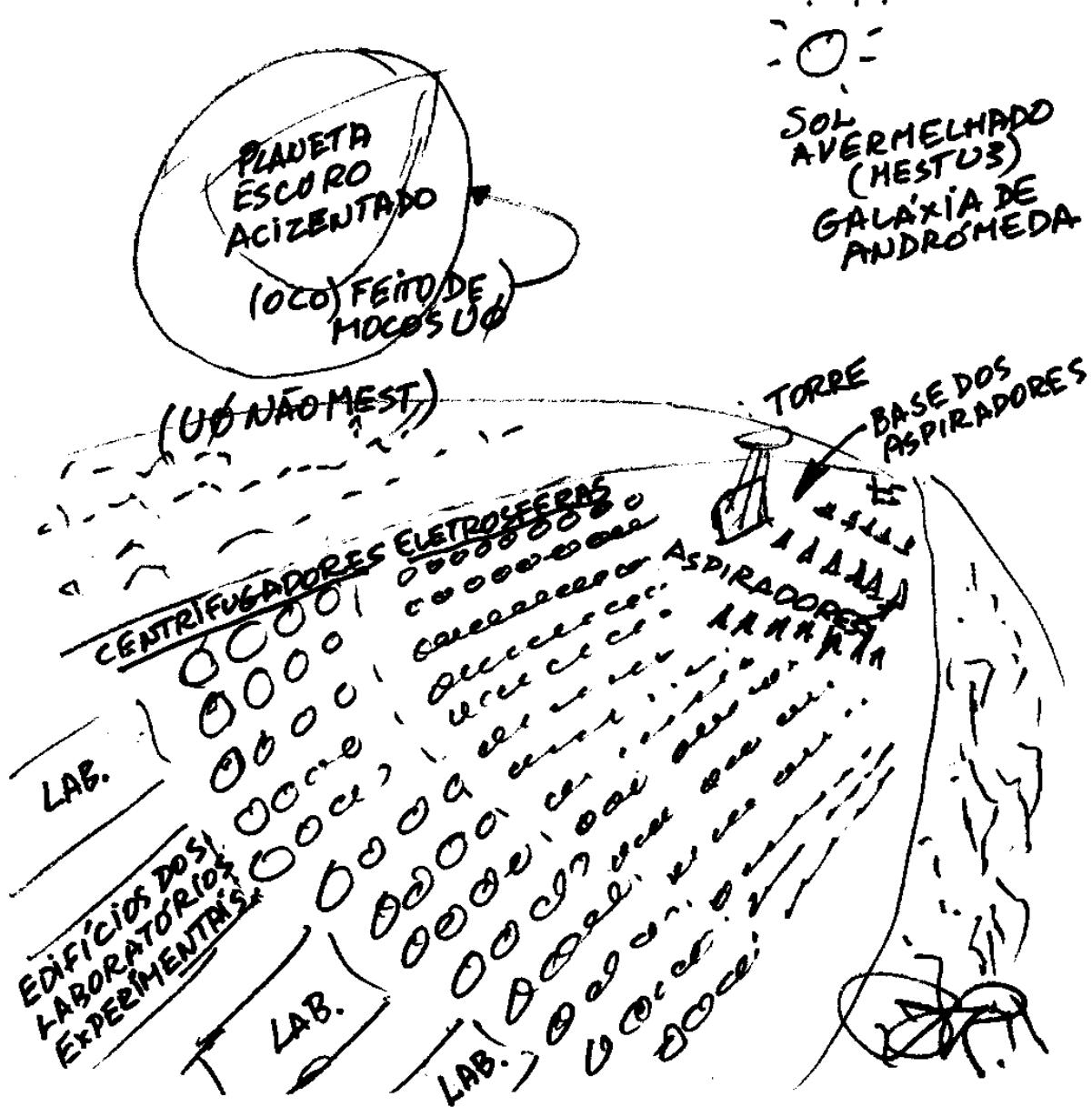
GMC #42

20 de Agosto 86

OT 34 - 40
ÁREA do PRÉ I



Andromeda para os que têm reproduções e cópias disso. (Percorrido em 18 de Ago. de 86)



GMC #43

23 Ago 86

OT 40

XENU – CASO BÁSICO

1. No postulado de EXISTÊNCIA no princípio, ele not-isou a parte EXPERIENCIAL do seu estado de estático (daí nenhum ganho de caso nos jogos). Ele, como theta é um - \textcircled{S} (estático negativo).
2. A sua parte de estático positivo (+S) uniu-se ao composto de estático negativo (-S) que se tornou o Acordo U0, RAGs e Campo de Jogo. Por isso ele "sabe" que está "em toda a parte" e é "todo-poderoso". Isso forneceu um elo telepático para os casos dos outros via as suas partes de estático negativo (-S).
3. Quando a pessoa faz o SSRD no fim do OT 16, a sua parte de estático negativo (-S) sai do composto de estático negativo (-S) "segurado" por Xenu e já não é afetado por ele.
4. Depois do início, Xenu como estático positivo (+S) com todos os outros estáticos negativos (-S) (partes not-isadas do estático), comprehendeu que a sua parte de estático negativo (-S) no jogo experiencial (segundo postulado, ou postulado das Condições), estaria sempre no final, pois ele estava a not-isá-lo.
5. Logo ele "Clonou" a sua parte de estático positivo (+S) junto com as partes de estático negativo (-S) dos outros numa escala menor "CL/Composto" e MULOU isso com a sua própria parte de estático negativo (-S). Assim, ele planeou operar para "GANHAR" com o conhecimento secreto de todos os outros estáticos (S) not-isados!
6. O caso dele é, por isso, COMPOSTO - POSTO EM CACHO - MULADO E NEGATIVO PARA O JOGO, exatamente o que ele dramatizou para sempre, tentando fazer o mesmo aos outros theta: pô-los em cachos, fazer deles Compostos, confundi-los com o negativo e positivo (dicitomias) via implantes, incidentes e dados falsos.
7. Estes dados podem ser usados como uma ação de retirar qualquer situação PTS em U2 depois do OT16.
8. Basicamente ele quis GANHAR no princípio e para sempre, através de BATOTA, fazendo o oposto do acordado = 1.1.

BR
Sr C/S Ron's

GMC #68
SSCS #112

15 Set 86

OT 8 +

EXCALIBUR – notícias de X e os últimos truques

Xenu nunca concordou em jogar os Jogos das Dinâmicas, logo não se espera qualquer acordo em relação a eles. Contudo, ele está extremamente invejoso de EE e outras fontes (grandes thetaans) que aplicam a Tecnologia, a Política e a Ética e se livram das armadilhas dele.

Ele começou agora, à sua maneira habitual 1.1.1.1.1..., a assumir as ideias dos "independentes" (*não* da Zona Livre), sobre os "níveis superiores" e está a experimentar a construção de algumas Plugs novas baseadas nessas ideias para "provar" que eles (*independentes*) têm razão e a Zona Livre (que têm realmente a ponte completa) está errada. Ele espera assim impedir os independentes de virem para a Zona Livre, e persuadir os da Zona Livre a irem para os independentes, de forma que possam ser facilmente monitorizados.

Assim, se lerem sobre os novos "*desenvolvimentos*", como a fonte dos BTs de NOTs sendo um "*Gerador de Entidades*", um novo triângulo "*Ser Supremo - Universo Theta - Universo MEST*", os "*Implante Entre Vidas*", a "*Canalização dos Grandes Mestres*", a "*Explosão de Maldek há um milhão de anos*", um "*feixe de energia lançado por milhões de Naves da Federação que esperam para vos tirar fora do planeta*", ou qualquer invalidação da importância de libertar completamente todos os BTs, Clusters e MOCOS, ENTÃO COMPREENDAM QUE É SÓ OUTRO TRUQUE OU ARMADILHA PARA VOS AFASTAR DA VERDADEIRA PONTE.

Percorram isso como uma Plug de Super NOTs (Excalibur) ou usem PrPr 4, 5, 6 em casos difíceis e verão que era OUTRA PLUG DETERMINADA POR OUTRO, talvez feita muito recentemente a partir de thetaans muito antigos, apanhados e armazenados, e que foram "*instruídos*", por Xenu (que está a ficar bem desesperado), para fazerem aquilo que é agora a sua função.

Isto também pode ter sido tratado "*à prova*" de audição, porque muitos Auditores Solo de Excalibur têm auditado Xenu e aplicaram-lhe Ética, e ele subiu de SP 3^a parte para um thetaan PTS em confusão.

Continuem a manejá-lo para cima através de Traição, Inimigo e Dúvida e mande-o fazer as Eendas (reparações) em Risco.

As reparações ainda não foram feitas por ele. Quando exilado, mandaram-lhe fazer as reparações de desmantelar a área experimental Pré-I em Andrómeda. Não o fez. (Eu finalmente percorri isso e libertei todos os thetaans ainda ali presos). Ele tem outras "*reservas*" secretas em vários Sectores, Galáxias e Jogos, que está agora a usar para estas novas Plugs "*independentes*".

As reparações atuais dele são auditar e libertar os executivos e monitores da organização implantadora dele, mas, como qualquer Auditor de Excalibur vos pode dizer, nós ainda estamos a passar-lhe por cima e a fazermos nós próprios o trabalho.

Assim mantenham o bom trabalho e nós libertaremos o jogo da determinação por outros que tem impedido os thetaans de o desfrutarem e de serem livres, quando assim o escolhem.

Uma vez que o caso determinado por outros tenha desaparecido (depois de Excalibur e OT LR), e o caso autodeterminado tenha sido manejado no OT 9-16, o OT chegará a um estado SEM CASO e será completamente capaz de ajudar outros, de forma pan-determinada, a concluir os jogos e a começar jogos novos baseados em EXPANSÃO em lugar de CONTRAÇÃO.

O primeiro destes já está em progresso. É a Ética, Técnica e Administração da Cientologia e vocês, como C/Ses, Auditores e Auditores Solo da Zona Livre, estão a fazê-lo! Obrigado a todos e todos nós agradecemos a Ron, Elron Elray, pelo caminho de saída e pela melhoria da qualidade de Vida, de Theta e de Estático.

BR

Sn C/S Ron

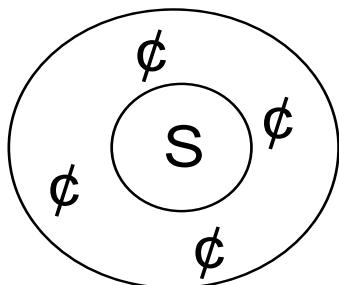
OT 34-40

Dados de mestre de jogos

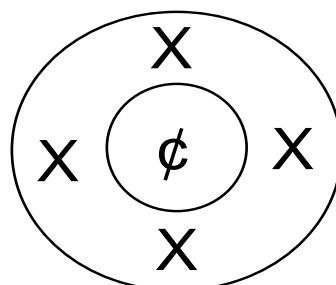
O Caso de Xenu

No U-3, antes do início, Xenu era um estático "*incapacitado*", pela sua própria “mão”. Enquanto todos os outros Jogadores fizeram a sua Criação fora deles próprios, not-isando assim o que estava na periferia, Xenu fez as suas próprias criações dentro dele próprio, not-isando assim o que estava no centro.

Normal U-3



XENU U-3



Assim, quando o jogo foi proposto para “*melhorar a qualidade do Estático*”, ele decidiu que não poderia ser melhorado e decidiu ficar na mesma, por isso SEM GANHO de CASO.

Além disso, decidiu “*mostrar a todos os outros*” que ele tinha “*razão*” logo, quando os U0 & RAGS foram concordados e postos em EXISTÊNCIA, ele pô-los no “*centro*” dele ou “*núcleo*” e planeou solidificar todos os outros Jogadores e suas Criações no “*centro*” dele, provando que EE estava errado, e que o propósito do jogo de “*melhoria*” ou “*expansão*” do Estático não era alcançável.

Por isso, nas escrituras secretas dos maçónicos e de outros cultos misteriosos, a pessoa encontra o conceito de um “*Deus*” que CRIOU TODA A EXISTÊNCIA no mais ÍNTIMO da sua BEINGNESS (identidade) e então RETIROU-SE para controlar e observar isso de “*todo o lado*” dando a ideia que Deus está “*ao seu redor*”. Esta ideia foi perpetrada por Xenu e os discípulos da sua Org implantadora durante os jogos.

Também foram feitos Estáticos Negros segundo estes princípios: “*SÊ TUDO*”, “*POSSUI O UNIVERSO INTEIRO*”, e “*TORNA-TE PARTE DE XENU*”.

Portanto, ao auditar Xenu, lembre-se: o caso dele está no NÚCLEO, no CENTRO da sua beingness. Todos os outros jogadores auditariam com eles próprios no centro, e o “*caso*” em camadas exteriores a eles próprios (quando já são Clears e se soltaram do composto).

Outros Jogadores EXPANDIRÃO para o Estado de Super Estático.

Xenu decidiu PERMANECER em lugar de JOGAR, logo todo o “*caso*” dele está no “*Núcleo*” ou “*Centro*”. Ele está a SEGURAR o seu próprio caso ao ficar ao redor dele a fazer NOT-IS do que está no centro. A sua operação de TRAIÇÃO ao longo dos jogos era uma ação de esmagar os outros e forçá-los a ocuparem uma posição dentro dele, no CENTRO do seu CASO.

Eles foram assim forçados a CONFORMAREM-SE com o CASO de Xenu, RECONHECEREM o seu ESTATUTO como um “ser ou governante” “*superior*” e “*supremo*”, e aceitarem serem MONITORIZADOS por ele para que ele pudesse MANTER o CONTROLO.

As análises de caso anteriores são todas corretas, pois dão aspectos deste seu estado de caso, mas este texto dá a estrutura exata do caso, para que se saiba auditá-lo na direção de EXPANSÃO INTERNA a fim de se tornar consciente do CENTRO ou NÚCLEO NOT-ISADO da sua beingness.

O básico no seu caso será o que ele criou no “*núcleo*” em U-3, antes do início.

BR

Sr. C/S Ron’s

GMC#91
SS C/S #31

10 fev. 87

OT 34-40
Dados de mestre de jogos
O Caso de Xenu-Adenda

-Resumo de sessão-

A Criação que Xenu fez no centro dele e not-isou foi "*Fonte*" (a sua própria).

O que ele se tornou no perímetro foi "*Não Fonte*".

O que ele tentou obter desde então foi "*Fonte Total*".

Uma Combinação do Manejo de Criações do OT12 com PrPr 4,5,6, B/CB e Razão Administrativa: "*eu quis descobrir como era ser uma Não Fonte*". "*Eu odiei isso*". "*Então tentei tornar-me Fonte Total*". "*O 2º Postulado ficou preso*". "*Eu nunca regressei para encontrar o 1º Postulado*". "*Astar auditou isto agora em mim e agora eu posso fazer as minhas reparações*" (Xenu) isto manejou-o.

Astar

GMC - PARTE 4

GMC 82
SSCS 42

Notas Da Fita de LRH "Nível VII"

6502C23 SHSBC 52

LADO A

- 1) (LRH voltou de Espanha para Inglaterra. As pessoas vieram dizer-lhes adeus, a ele & MSH, quando partiram. Ele visitou e pesquisou nas Ilhas Canárias.)
- 2) Também estão a surgir certas coisas. Lancei um bom olhar distante a tudo. Pesquisei e abri o NÍVEL VII!
- 3) Eu não corri o NÍVEL VII. Ainda não terminei o NÍVEL VI. Mas um dia dei uma olhada e vi alguma coisa "*além*" e isso era o NÍVEL VII.
- 4) Por falar em estar certo! Até que ponto se pode estar certo? O NÍVEL VII, é claro, são as 8 Dinâmicas
- 5) E nós regressamos mesmo ao princípio.
- 6) E você corre-os fora. Não é banda experimental, e não é difícil de fazer. De facto, é tão fácil que estou com dificuldades para não o fazer.
- 7) Eu sei que devo terminar O NÍVEL VI primeiro. NOTA: Em 65 O NÍVEL VI era o CC e outros tipos de Implantes fundamentais como GPMs, Palavras Finais, etc. O NÍVEL VII eram os níveis de OT. (todos)
- 8) Eu senti o estômago frio como gelo, somáticos pelo corpo todo, etc., mas sentia-me como uma criança que pediu um chupa-chupa e obteve uma fábrica de gelados
- 9) Tenho tudo gravado. Padrões e ações, etc. Só levou cerca de 45m depois de ter visto isso para anotar tudo. Não é muito complicado.
- 10) Você provavelmente poderia correr O NÍVEL VII em 2 ou 3 sessões.
- 11) Para me fazer entender melhor, a pergunta antiga é: "nós somos um ou nós somos indivíduos?" Eu disse um dia que teríamos que resolver isso. Bom, está resolvido.
- 12) E, o que é este material? (bum, bum, bum) (bate na mesa de conferência). Não há muita coisa além disto. (U MEST).
- 13) Descobri não ter que destruir o UNIVERSO MEST para sair dele.
- 14) É uma proposição INDIVIDUAL (sair do U3).
- 15) Parece uma proposição COLETIVA mas não é. É uma proposição INDIVIDUAL.
- 16) Você pode passar à frente dele no tempo, para TRÁS dele no tempo, para FORA dele... ainda assim ele pode estar lá. Você não tem que o destruir. Não tem que o destruir para toda a gente. Era uma das coisas com que eu estava um pouco preocupado.
- 17) "*Se eu corresse o UNIVERSO MEST (U3) estaria lá, para todos os outros?*" Pareceria um pouco um overt.
- 18) Pode correr-se o UNIVERSO MEST e ainda lá ficar para outros. (U2).
- 19) Você não tem que ESTAR NELE, e não tem que não ESTAR NELE.
- 20) Mas isso é O NÍVEL VII?

- 21) (Ele conta uma história de como os psicólogos estavam outra vez errados. Eles dizem que os animais não cometem suicídio. Mas um urso lá do Jardim zoológico que eles não deixaram hibernar, ficou apático e doente, escalou para o topo da gaiola, caiu no chão de cimento e suicidou-se).
- 22) (Fala da casa de Colombo, um museu com relíquias da primeira viagem à América. Passou pelas Ilhas Canárias e voltou por lá e deixou animais para um jardim zoológico).
- 23) (Então dá as boas-vindas aos Estudantes novos).
- 24) (Ele adverte contra listar no NÍVEL VI, nos GPMS).
- 25) (Diz que a estrada está toda aberta no NÍVEL VI porque ele está a estabelecer a grelha dos GPMS=LP para o CC).
- 26) R6EW e assim por diante não está a ponto de esmorecer e desaparecer. O estudante está pela 1^a vez em solo e levará algum tempo a acostumar-se.
- 27) Se não pode obter ação de TA em R6EW, ele não tem nada a fazer no NÍVEL que está a auditar.
- 28) Ele tem preocupações, PTPs, Padrões Escondidos, etc., o Livro de Remédios de Caso, etc., logo não tem nada a fazer no NÍVEL.
- 29) Logo, naquele ponto você pode-o repor nos Níveis inferiores, Livro de Remédios de Caso etc. Nenhum processo lhe está barrado. Só porque esteve em R6EW não deteriora nenhum processo de NÍVEL inferior. Assim ele pode ser devidamente devolvido acima da ponte desde que ele lá esteja em termos de caso.
- 30) Mas se você continua para além de R6EW, para os GPMs, quando ele não está pronto para isso, ele daria só uma lambbedela, então ficaria preso e você não poderia correr qualquer processo contendo palavras.
- 31) Ele poderia ser pescado para fora disto, mas teria que ser delicadamente porque ele foi "afundado". (em águas fundas, a afogar-se).
- 32) Ele está a vaguear como um pc no banco reativo, e arrancá-lo com um processo júnior torna-se coisa difícil.
- 33) É o que pode acontecer em R6.
- 34) Por isso corro sempre um piloto muito pesado logo onde posso corrigir isso, mesmo ali.
- 35) De forma que é o problema principal em R6. (Que a pessoa pode ficar lá presa antes de estar pronta para o manejear a Solo).
- 36) Se eu não mantiver isto sob Supervisão apertada, bem, alguém poderá tentar levar casos de Níveis inferiores a corrê-lo por dinheiro rápido. Já aconteceu e resultou numa série de catástrofes para os pcs.
- 37) R6EW põe a pessoa no NÍVEL VI, acostuma-a a Solo e ela descobre se pode ou não com isso, sem a meter de facto meio do banco reativo (de forma que não poderia ser salva).
- 38) Isto, R6EW, estará por aqui muito tempo. É divertindo e dá muitas cogs.
- 39) (Dá o exemplo de como o confronto surge correndo R6. No princípio, um elo num GPM pode produzir toda uma doença, depois pode estoivar 16 Palavras Finais por inspeção).
- 40) O gradiente de confronto surge através de R6EW, R6EW-S (SEIS), e R6EW-P (Plot).
- 41) Um: o produto final de OT é atingível. Isso fica bastante óbvio, numa base prática.
Dois: é atingível com os processos de EW, EW6, EWP, independentemente de correr os próprios GPMs. (Nota: Esta é a base do Processo de Valência usada depois em NOTS. "*O que estou a dramatizar?*" torna-se "*O que és tu?*" (que é a mesma pergunta contanto que a pessoa esteja a ser outra coisa qualquer)).

- 42) Você pode chegar ao estado de apenas notar o banco e ele voar. Não "*o que é o item e onde se ajusta?*", mas apenas olhar para ele e ele voa. (Nota: Isto também ocorre em OT III-X quando o pré-OT é bastante grande e auditou IIs & Is bastantes de forma que ele localiza um BT e ele voa, tendo percebido os Incs enquanto outros os estavam a correr. Também os MOCOs concordarão com a intenção de um Thetan Grande (digamos, voar), quando encontram a linha de atenção deles nele querendo ser notados e ajudar).
- 43) Isto é "VOAR por INSPEÇÃO".
- 44) O banco fica tão fraco em termos de valor de comando que isto pode ocorrer. (Nota: E é claro que o pré OT ficou mais forte. $\theta n + Tech > N\theta n$).
- 45) Logo, auditando bastantes Palavras Finais debilitará o banco, o seu valor de comando, o seu valor aberrativo e a sua capacidade de causar reações físicas.
- 46) Você está a ficar CAUSA sobre uma coisa de que antes era EFEITO TOTAL.
- 47) No futuro usaremos apenas R6EW para ver se a pessoa pode Auditá-lo Solo, e se OK, então abriremos o LP real da cima para baixo. (Nota: hoje platens do CC).
- 48) A probabilidade de qualquer Auditor Solo colidir com o verdadeiro LP preciso (CC) é tão desprezível que é negligenciável.
- 49) É verdade, eu tive pessoas que me disseram o que pensavam que era o LP há cerca de um ano, e estão bem enganadas.
- 50) Você poderia provavelmente atingir um estoiro do banco numa longa (alguns anos) audição do R6EW, S & P.
- 51) Mas nós estamos a olhar para aproximadamente 3 meses de audição intensiva para um OT limpo.
- 52) Porém, quando chegar a OT, ainda se encontrará NESTE UNIVERSO.
- 53) Você é causa sobre Matéria, Energia, Espaço e Tempo, sim, mas NESTE UNIVERSO.
- 54) Não é ABSOLUTO porque você ainda tem 8 Dinâmicas. E há 7 Dinâmicas que ladeiam a 6ª Dinâmica.
- 55) Realmente deveria ser "O NÍVEL 8" uma vez que há 8 dinâmicas. Mas você descobrirá que está a manejá-las só 7. Você tem o outro lado enquadrado (handled) i.e., Dinâmica 1 (Nota: depois ele escreveu sobre Clears" você é Claro na 1ª Dinâmica") (Agora, depois de Excalibur & OT LR é OT na 1ª Dinâmica).
- 56) Logo, o que acontece quando não tem um Banco Reativo. Bem nós nunca assumimos que, SEM BANCO REATIVO a pessoa não estaria NO UNIVERSO FÍSICO.
- 57) O seu próximo "*BANCO*", é claro, é o universo físico. (Agora manejado em OT 13).
- 58) Você poderia descrever isso como tal, e é como tal: o universo de carros elétricos, autocarros, paredes de tijolo e Monte Evereste. Isso é o próximo BANCO.
- 59) Eu noto que ninguém sai dele. Eles podem até "*esticar o pernil*" (largar o corpo), mas voltam outra vez a ele.
- 60) Ele descreve histórias de ficção científica que foram escritas sobre outros universos, mas realmente elas são deste Universo contendo uma "teia de tempo" ou alguma coisa assim. Você não vai deste universo para outro universo. Quando você elimina esta compulsão para ter um banco do universo físico, não há simplesmente nenhum. De qualquer maneira para que é que precisa de um "*banco*"? (Isto é coberto agora nos Níveis de OT até OT16 e 34-40, para um Estado de Super Estático estabilizado para os Níveis de Mestre de Jogos).
- 61) Você pode "*pensar*" muito melhor do que o banco. Garanto. Particularmente depois de descobrir, para seu horror, o que contém e o que está a tentar fazer. (Referência Fitas do Excalibur).

- 62) Um theta é basicamente bom. Logo ele fez um banco mau porque todos os outros eram maus? E se todos tivessem um banco mau não fariam todas estas coisas más? É o contrário do que qualquer pessoa pensaria. É incrível demais para exprimir em palavras. (Referência Dados dos NÍVEIS de OT sobre Xenu que tenta assumir o jogo e impedir os bons theta jogadores de ganhar ou terminar).
- 63) Assim que, nós vemos isto em audição. Uma pessoa corre parte do banco, ou descarrega-o e dá-se bem melhor, é mais eficaz, perde condições não-ótimas como asma, agitação, nervosismo, ajustes gritantes, etc. Ela pode operar melhor.
- 64) Logo, quando o banco todo se foi, ele será tremendamente eficaz. E é. Nunca sonhou como é realmente eficaz.
- 65) Agora aplique o mesmo raciocínio ao UNIVERSO MEST e obtém a resposta.
- 66) Os psicólogos hoje pregam às pessoas que têm que ter as suas "*neuroses para se manterem sãs*". O que fariam se não estivessem loucas? Bem, você poderia entrar no mesmo estado de espírito quanto ao Universo Físico: "O que faria eu sem ele?!"
- 67) Não, é antes: "*para que diabo é que tens uma coisa dessas?*" Porquê é que tem que ter uma estrada (por exemplo) quando para ter uma estrada basta querer? É um jogo mais interessante ser simplesmente capaz de "ter" sem todas as complicações de "*ter que ter*", (esforço, manutenção, impostos, etc., para manter esta estrada ali).
- 68) Um sujeito teria que estar completamente em apatia para querer ter um universo completo sempre disposto para ele: nenhuma casualidade. Muito embotado. (Ref. Dramatização de LTA).
- 69) É como animais em jardins zoológicos. "*Às cinco o tratador vem para nos alimentar. Nós temos que ter isso*".
- 70) "*Basta sentarmo-nos nesta jaula e às 5 o tratador nos alimentará. E se não estivéssemos sentados nesta jaula não seríamos alimentados às 5!*" (Ref: planos Marcabianos & Org Implantadora para "encaixotar" toda a gente através de Admin & fichas). (Também dramatização de LTA).
- 71) Isto é de facto a lógica que um theta usa para responder pelo seu U MEST e o BANCO. Ele está em feliz segurança. Está em apatia completa em termos de ele próprio fazer qualquer coisa.
- 72) O que aconteceria na Terra (como exemplo) se o Sol começasse a recuar de repente, de Oeste para Leste, sem qualquer cataclismo geológico? Ou ao Meio-dia entrar em espiral durante algum tempo. Poderá imaginar o que aconteceria lá fora nas ruas?
- 73) Eles ficariam frenéticos. Porquê? Porque isso destruía a sua certeza e previsibilidade.
- 74) Para quê tanta previsibilidade? Suponha que o sol fica nas 10 horas até Agosto. "*Eh Bill, esqueceste-te de mover o sol*" *Não, isso é a tua função!*". "*Ab, ha, ha*".
- 75) Ou, "*Esqueceste-te de encher o Oceano!*". "*Eh, quem é responsável por encher o oceano esta semana?*" (Nota: Exemplos de Jogos Novos com Funções Administrativas para Super Estáticos?)
- 76) "*Ab, nós não precisamos de um oceano, nós queremos uma cena de deserto esta semana*".
- 77) "*Que oceano?*". "*O Pacífico*". "*Que Oceano Pacífico?*" "*O Oceano Pacífico do Universo Físico*". "*Ab, queresvê-lo?*". "*Então vá lá ver*". "*Não posso, eu corri-o fora*"!
- 78) Então você diz: se toda a gente fez o mock-up, então o que lhe aconteceu? A verdade dos factos é que NUNCA LÁ ESTEVE, NÃO ESTÁ LÁ, NUNCA LÁ ESTARÁ. (Ref. dados dos Níveis de OT sobre MOCOs despejados com uma "*Condição Existente*")
- 79) MAS, TODA A GENTE LÁ TEM ISSO. (Ref. Dados dos Níveis de OT como parte do caso de não tomar responsabilidade pelos seus MOCOs despejados).
- 80) Sim, você pode continuar com isso ali, a vê-lo, etc., e pode "*experimentá-lo*" e pode ALTERÁ-LO indubitavelmente.

- 81) Mas se pensa VARIAR OU ALTERAR MEST, porquê apoquentar o MEST do Universo Físico? Varie e altere seu próprio MEST. Você poderia variar e alterar MEST do U Físico e afetar as percepções de outros, e eles seriam aborrecidos por isso na medida em que foram aberrados por isso, na medida em que foram saturados pelo BANCO (BANCO do U Fi.)
- 82) Você pergunta por que é que o 8C funciona? É um primo (relacionado com) do NÍVEL VII, não do NÍVEL VI.
- 83) Exemplos: Evol. de uma Ciência, teoria, lógica, as pessoas melhoram lendo-o, porquê? Faz key-out de algum caso de NÍVEL VII.
- 84) Exemplo: um ganho de processo subjetivo é porque manejou algum caso ou carga de NÍVEL VI.
- 85) Temos tido processos SUBJETIVOS E OBJETIVOS durante anos.
- 86) Nota: O NÍVEL VII também é realmente subjetivo, mas você tem que fazer um truque esquisito de lógica para ver isso daquela maneira. (Ref: OT 13. TRO em volta do U MEST, de forma que fique DENTRO do espaço de sessão do OT. Por isso SUBJETIVO).
- 87) Processos subjetivos ou de “pensar” ou de “imaginar”, ARC SW, por exemplo, tirar ELOS do NÍVEL VI puramente MEST & MASSAS MENTAIS. Um processo subjetivo faz key-out de pedaços da Mente Reativa.
- 88) Um processo objetivo é um processo de NÍVEL VII, para familiarizar e acostumar uma pessoa ao seu Banco do Universo Físico, MEST físico.
- 89) A pessoa (1 em 15) que não desenvolve um comm lag ou vai para as cogs em 8C ou Objetivos, mas apenas continua a fazer o processo aparentemente perfeito sem ganhos de caso, está A SER CORRIDO NUM PROCESSO DE NÍVEL MUITO ALTO. Não É REAL PARA ELE. É um processo de NÍVEL VII, e é muito alto. Está para além dele.
- 90) Outras pessoas obtêm ganhos reais em 8C & Objetivos. Elas têm paredes contra as faces, paredes deslocadas, etc. Ninguém sabe como o Universo Físico parece aos outros.
- 91) Estas são as pessoas que têm ali um Universo Físico diferente. Você encontra-as principalmente em manicómios. Os loucos não estão todos subjetivamente LOUCOS, alguns estão objetivamente LOUCOS. Não há coisa alguma errada com estas MENTES. Elas não lhes estão a dar uma “visão errada”. Não, é antes alguma coisa errada com o AMBIENTE. O seu caso de VII, e não o caso de VI.
- 92) Um caso assim poderia ter uma “TEIA de TEMPO” e poderia ter “lá fora”, neste ambiente, um tempo diferente com Matéria, Energia & Espaço para ajustar àquele tempo. (Ref. Dramatização de LTA).
- 93) O que está errado com aquele caso não está “AQUI” (apontando para a cabeça), não, está é “lá fora”. Não é um ERRO de INTROVERSÃO, mas um ERRO de EXTROVERSÃO.
- 94) Locacional, 8C, “Onde está o (objeto indicado)?” produzirá resultados notáveis neste tipo de caso.
- 95) Quando você corre: “indica a localização daquele problema”, você também está a correr O NÍVEL VII. (Nota: Por isso o OT III-X é subjetivo para os Incidentes de Bs/Cs, e o Excalibur é objetivo, pois primeiro obtém a LOCALIZAÇÃO e FUNÇÃO na ORG em PT!!! Essa é a diferença de processamento entre OT III-X e EXCALIBUR).
- 96) Um PTP pode ser um de NÍVEL VII se for feito com localização. “Eu estou em sarilhos na Fábrica de Biscoitos Bidea-Wie. Talvez o PC ainda esteja na fábrica que é a 5 milhas de distância do espaço de audição. Logo é claro ele não pode fazer ganho de caso até o PTP ser manejado uma vez que ele não está ali na sessão. (Ref. Níveis de OT audição de TR O e pô-los no espaço de sessão em 9-11 com os Passos 1 & 2).
- 97) As crianças podem estar “lá fora a jogar” enquanto aparentemente estão na sala de aula. Elas têm um desejo de estar “lá fora” tal que colocam esse “lá fora” onde estão, logo realmente não estão na sala de aula e não podem aprender nada. Não estão a pôr a sala de aula “ali” porque “não querem lá estar”. (Elas

também não fazem esse mock-up muito corajosamente, pois você também poderia vê-lo e apanhá-las!).

- 98) Você tem que meter a criança na sala de aula antes de a poder ensinar, por isso os processos de localização são muito bons.
- 99) Foi o NÍVEL VI (GPMs, CC, Bs/Cs) que arruinou o Processamento Criativo. Porque o Processamento Criativo é processamento de NÍVEL VII, e só ligeiramente toca o NÍVEL VI. É o exercício pelo qual ele cria coisas (VIA MOCOs), mas o que o armadilhava era que o banco ficava mais sólido. O banco de NÍVEL VI. (Nota: Ele estava a tentar correr um OT 12 fazendo "novas Criações" com níveis anteriores não manejados e velhos thetais fí não as-isados).
- 100) Também o banco está cheio da palavra "CRLAR", logo adicionaria BPC.
- 101) Então o PC abordaria o processo (criativo) "reativamente" para o Nível VI e não funcionaria devidamente a menos que abordasse o NÍVEL VII. Logo, O NÍVEL VI armadilha O NÍVEL VII. As pessoas perguntam-me por que razão abandonei o Processamento criativo. Bem, você só tem que ver um PC ficar "verde" à medida que o banco solidifica e diz: "para o diabo com isto". " Isto não funciona em toda a gente". (Nota: Este é o espírito próprio de pesquisa que Ron usou através do desenvolvimento da Ponte).
- 102) Era muito perigoso. Um em cem não funcionava, logo rasguei-o. (Contudo fará um Claro, porque tirará VI do caminho na maioria dos casos e fá-lo-á mesmo "Claro", e lá no Universo Físico. Como que ultrapassa o VI).
- 103) Foi um exercício de theta e não um exercício "mental" que corrigiu a sua "falta de controlo" na feitura do Universo Físico.
- 104) (Nota: UM theta tem a compulsão obsessiva de "criar" no UNIVERSO MEST, uma vez que os seus MOCOs ainda estão a chamar a sua atenção a partir dele. Depois de OT 13 esta obsessão & compulsão desaparecem, e ele pode "deixá-lo lá" como U2, e já não como U3. U3-U1=U2) (ele também pode estar fora, dentro, tê-lo na consciência ou não, ou conter nele um CVP (Ponto de Visão Central), se desejar, depois de OT 16).
- 105) O ganho em Processamento Criativo (EP) era estabilizar na automação básica a compulsão ou aberração de "fazer o universo físico". (Nota: Manejado agora em OT 13).
- 106) Ele estava aberrado no assunto de ser aberrado em termos de feitura do Universo Físico. Logo isso tiraria a aberração da aberração automática básica e ele sentiria bem-estar. Ainda estaria louco mas agora estava "contente de estar louco". Sim, ele estava "infeliz de estar louco" e agora está "contente com isso".
- 107) Quanto mais alto chega na ponte, mais você sabe dos antecedentes. Foi por isso que, quando tive o banco reativo gravado (conhecido), pude voltar atrás e fazer 0-IV (graus) com grande precisão.
- 108) Tendo-me metido agora em apertos com o VII e visto que está lá, tenho que terminar o VI antes de poder agarrar o VII.

LADO B

- 109) Mas estou tentado a corrê-lo antes de terminar, mas, se começo a fazê-lo, liga somáticos horríveis, logo apenas prosseguirei e terminarei o VII.
- 110) Se tento suprimir isso, também não é assim tão bom, logo eliminarei a supressão e seguirei com o VI.
- 111) O ganho líquido aqui era obter outro olhar sobre o banco e reparar que sempre houve estas duas aproximações ao banco: Subjetiva e Objetiva.
- 112) Há duas coisas que se podem abordar: significância e massa. E agora você pode-se dirigir a elas de duas maneiras. Pode então manejá-las Subjetiva e Objetivamente.
- 113) Logo você obtém Significância & Massa subjetivas e Significância e Massa objetivas
- 114) Se você diz: "*Isso é uma porta*". É Significância e Massa Objetivas.
- 115) Se você corre um processo, digamos: "*o que está na sala?*", está a pedir Significância e Massa Objetivas. Isto maneja a "*propensão*" (tendência) do theta para pôr o Universo físico ali fora.
- 116) Continuo a dizer "*universo físico*" porque há um que fez key-in, mas realmente há TODAS as OITO DINÂMICAS ali fora.
- 117) Não é apenas a 6ª. Ele vê flores, e é a 5ª. Isso tem um nome, uma forma, um propósito aparente, um relacionamento com outras dinâmicas = significância. E tem massa, energia, espaço ao redor de ela = massa.
- 118) Logo, qualquer "*erro*" sobre uma flor (ou "*caso*") está exatamente onde está. (Nota: dados dos NÍVEIS de OT sobre Criações sendo MOCOs & Sub MOCOs numa VIA, seriam o aspetto da 7ª Dinâmica da flor. O seu caso subjetivo seria o "*despejo*" e M/Is (Incidentes Mútuos) do GUM 0 & banda de LTA. E os vários criadores de MOCOS seriam o seu aspetto da 8ª Dinâmica).
- 119) Você vê, há aqui outro conjunto (banco) de Significâncias ou Massas (apontando para a cabeça) significando a atenção do indivíduo na flor), mas tem a ver com COMPORTAMENTO E ATITUDE. Este é o BANCO SUBJETIVO e estes valores são das mais selvagens e mais loucas espécies e direções.
- 120) O seu comportamento e atitude são regulados pelo processo SUBJETIVO.
- 121) E a sua observação e percepção são reguladas pelo processo OBJETIVO.
- 122) A sua capacidade também, mas esta é regulada por ambos os tipos.
- 123) Exemplos: Ele dá um exemplo de uma pessoa que não pode sair de casa. Ela tem medo, etc. Agora há 6 GPMs (OT 2, GPM da Casa) que contribuem para isto SUBJETIVAMENTE, mas suponha que os corre fora e ele ainda não pode sair de casa, feliz. Bem, ele tem alguma coisa errada objetivamente e perdeu a capacidade de fazer mock-ups do exterior de uma casa "*além*" (para assim esta fora da casa). (Nota: Talvez também uma dramatização de LTA que TAMBÉM é OBJETIVA).
- 124) Logo, ele continua a "fazer" o interior de uma casa "*ao seu redor*".
- 125) No caso de um "fantasma", que pode fazer objetos voar ou "*faz isso acontecer*" no espaço dele, USE PROCESSOS OBJETIVOS e NÃO SUBJETIVOS. É uma falta-de-controlo em VII.
- 126) Um processo cruzado, a propósito é "*TER*". Havingness corre o NÍVEL VI e o NÍVEL VII simultaneamente.
- 127) Uma vez que "*TER*" também está no Banco R6, corre VI e VII. E com algumas pessoas funciona bem, outras exige tipos especiais de processos de TER, e com algumas não funciona de todo. Elas não podem correr 2 Níveis simultaneamente. Nada inteligentes (piada).
- 128) Se é muito íngreme ou eles não o podem correr, então não o CORRA. É fácil. Corra um puro OBJETIVO ou puro SUBJETIVO....

- 129) Se não pode obter um aperto de latas, você poderia descobrir se isso é subjetivo (atitude, comportamento) ou objetivo (observação, percepção) e manejar adequadamente. Ou seja: é a atitude dele sobre o universo que está errada ou ele tem um universo errado. (Nota: o aperto de latas mede a sua própria HAVINGNESS bem como o METABOLISMO).
- 130) Estas são notas exclusivas. Não as escrevi ainda, com exceção de algumas notas exatas.
- 131) O Prepcheck funciona no CASO SUBJETIVO, mas também poderia ser usado em objetos de PT com comandos de doingness de PT, por isso poderia tornar-se OBJETIVO. Exemplo: Suprime a máquina de escrever. Des-suprime a máquina de escrever. (A própria máquina de escrever pode começar a fazer alguma coisa).
- 132) Você tem que exercitar o PC (thetan) no processamento objetivo em relação ao objeto de PT.
- 133) Tente isto em alguma coisa realmente aberrativa como um fogo: Exemplo: "*Alcança o fogo*". "*Afasta-te do fogo*". O quê? Não! OK, um gradiente: "*Aquece o fogo*" "*Arrefece o fogo*". Então "*Alcança o fogo*" "*Afasta-te do fogo*". Brevemente o sujeito estará contente a pôr a mão no fogo tirando-a de volta sem se queimar. Uma vez o processo aplanado, o auditor pergunta: "Como é que fizeste isso?" O PC diz: "nunca alcancei ou pus a mão num fogo quente, só alcancei um frio!" (Isto é, é claro puramente teórico, nós não o corremos. É só um exemplo).
- 134) Não sei o que aconteceria se pusesse um termômetro no fogo. Estaria frio só para ele ou para toda a gente? Neste momento é só especulação.
- 135) Eu vi candeeiros a mexer e outras coisas estranhas em processando, o que não comprehendi completamente até agora. Estava a correr um processo objetivo e as "*relações de espaço*" mudavam, etc.
- 136) Cada NÍVEL deveria conter um pouco de objetivo e subjetivo para manter o caso do pc de VI e de VII em equilíbrio de realidade à medida que ele sobe.
- 137) "*Encontra 2 pontos no corpo e 3 pontos na sala*" é um Processo Objetivo porque a mente reativa não está NO corpo. (Nota: está no U1)
- 138) O banco reativo é uma coisa. Tem massas eletrónicas, imagens e elos, etc., de aspetto pastoso associados a ele.
- 139) E o universo físico é uma coisa. MEST e todas as dinâmicas.
- 140) É o que queremos dizer quando dizemos: O NOSSO UNIVERSO, O UNIVERSO de OUTROS E O UNIVERSO de TODA A GENTE. Há 3 universos ali fora (U1, U2, U3). (Nota: As Fichas de Excalibur estão no U3 na 7ª Dinâmica cruzadas com U1, U2 & U3).
- 141) Nós falávamos do banco reativo como "*o seu universo*", mas isso é só parte dele. Ele tem o seu próprio MEST & outras dinâmicas. (U1).
- 142) Nós estamos agora no ponto exato de desintegração de matéria. Tudo isto será encontrado no NÍVEL VII: quer desapareça para ele ou para toda a gente.
- 143) Todos estes fenómenos estranhos como: "*um Ioga é um bom Ioga se puder levitar*". Você ouviu todos estes truques, tolices e brincadeiras de crianças. Este é o NÍVEL para que estamos a olhar.
- 144) Todas estas perguntas vão ser respondidas. Como: "*o que é uma planta?*" Faz parte de outro thetan? Alguém mantém o olho nesta matéria? "*O que quero dizer com eu?*"
- 145) A 7ª Dinâmica não é o mesmo que o banco reativo. Há uma declaração errónea no material anterior. Ela diz: "*O banco é responsável pelo universo físico*". ISSO ESTÁ ERRADO. A verdade é que o thetan é responsável pelo universo físico. (Nota: Cada thetan Grande jogador é responsável, pois todos lá despejaram MOCOS & Criações tornando-se nele. Ref. dados OT12 –13).
- 146) O thetan é responsável pelo universo físico e não via o banco reativo.
- 147) Só porque está a fazer mock-up de um GPM com "*tempo*" não é a razão porque ele tem "*tempo*".

- 148) Não, isto ocorre no NÍVEL VII e é uma ação direta: tempo é a aberração do Nível VII. É TEMPO e não ter um GPM que faz "*tempo*".
- 149) Agora há um estado de espírito e um jogo de acordos no NÍVEL VII que não é o banco de GPMs, e esse estado de espírito fixa-nos na convicção de que existe um universo físico e também de que toda a gente tem um banco e um universo comum. (Acordos dos Jogos de anel –OT 16 SS RD).
- 150) É o "*busīlis*" do theta que provoca a convicção de "unicidade de tudo". (LTA, Tech de Audição BST).
- 151) De qualquer maneira, você deverá distinguir entre processos objetivos e subjetivos, e julgar o que correr baseado na observação do PC em níveis inferiores.
- 152) Uma coisa que deixa quando vai do nível VI para o NÍVEL VII é "*aberração por causa de experiência passada*". O caso objetivo está aí mesmo e você trabalha diretamente com ele sem qualquer referência à "*experiência*" passada comum.
- 153) A aberração não fica lá por causa da experiência passada. O passado pode estar lá, mas a aberração não estará lá, no seu PT. (Ref: PrPr6 – passado mais real do que PT, acompanhando a pessoa como PT. Também LTA, Ambiente e Dinâmicas quase idênticos, mas 564 GUMs antes, lá atrás no Anel da Última Volta).
- 154) A formação composta da aberração desaparece no NÍVEL VI. As suas aberrações de VII estão todas em PT. Não contêm qualquer básico-básico. (Nota: O theta está a auditar só outros de OT 8 a 16 com exceção das partes subjetivas de OT LR 1, 2 & Verificação Prévia do pré-Estático, Porquês de Administrativos em 12-13 e o RD do Super Estático). (Ele tem que encontrar a aberração de PT e correr os theta ou MOCOs envolvidos até aos seus básicos & libertação para limpar o seu U1). (Ele como o auditor está em PT, exceto nas partes subjetivas mencionadas). (O TR 0 inclui, contudo, o TEMPO e ESPAÇO necessários a correr os outros nos seus U1s, e às vezes U2 & U3).
- 155) Então ontem estava num acidente de comboio, e depois? Isso não influencia sua condição hoje. (NOTA: Como theta acima de OT8, não. Como corpo depois do RD do Ciclo do C/O, há só um leve comm lag até os MOCOs serem todos auditados no incidente e "*AJUDAR*" EM PT outra vez. Alguns talvez precisem de reparações, mas basta o comm lag da audição da nova matéria-prima, e a sua instrução para fazerem o trabalho).
- 156) Seria bem duro para uma pessoa no NÍVEL VII entender como pode ser "*aberrada*" por algum incidente "*passado*". Contudo esta é a aberração que você enfrenta constantemente no NÍVEL VI.
- 157) (Dá vários exemplos engraçados).
- 158) "*Você sente-se cansado*" AGORA porque esteve levantado a noite passada? Como é que fez isso? Pôs a noite passada em agora? Alargou o tempo? Não posso compreender isso. Que estranho jogo é este? Vai ficar confuso se continuar a fazer isso! (Isto é como pareceria a um VII).
- 159) O que é lógico "*óbvio*" para um humanoide é "*ilógico*" para um OT.
- 160) Você não pode estar certo e ser humano.
- 161) O que encrava muita gente na pesquisa é obterem "*avanços de caso*". Eles não mantêm um ponto de vista objetivo na observação, mas uma "*cog subjetiva*" e paragem. (Nota: Nos níveis de OT, em todos os possíveis pontos de paragem, em que os místicos dos velhos tempos e religiões pararam, eles obtêm uma comm TP (Telepática) de um MOCO que diz: "eu fui *criado*" logo "*cog*": todos eles foram criados, em vez de apenas auditar para LIBERDADE & AS-ISNESS continuando até FTA).
- 162) Mas eu tive que me afastar de auditar isso, terminar O NÍVEL VI como um bom rapazinho, porque é provável que ninguém mais encontre a LP exata. (Platens do CC).
- 163) Por outras palavras, estou a fazer exatamente o que aconselho aos outros em geral. (Não comece o próximo nível antes de terminar aquele em que está).

- 164) Mas você está a chegar ao NÍVEL de todos os “*enigmas*” (quebra-cabeças da vida). Você nem sequer tem que estar tão informado. Eles apenas “*tremelicam*”, aparecem facilmente, à medida que faz o Nível VII. Isso é uma coisa boa.
- 165) Mas não significa que você já não esteja “*interessado*” em participar. Dá mais excitação, mais prazer à existência.
- 166) Porque essa coisa já não lhe está a dar na cabeça. Você é CAUSA sobre isso.
- 167) Mas eu tenho que terminar o VI, e eu tenho todo o VII a fitar-me na face, logo, quando sair aquela porta terei que agarrar a maçaneta! (Ri).
- 168) Muito obrigado!!

(Nota: Estas notas são para o Curso de SSC/S da Ron's Org pois elas referem-se, entre parênteses, a fenómenos dos níveis de OT de 8-16).

* * * FIM * * *

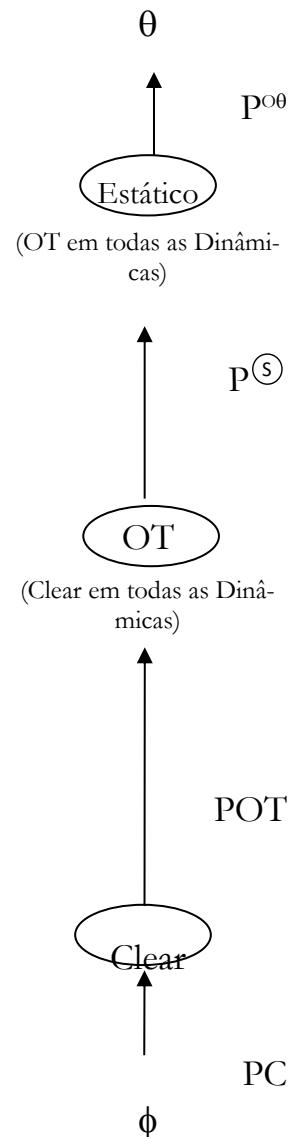
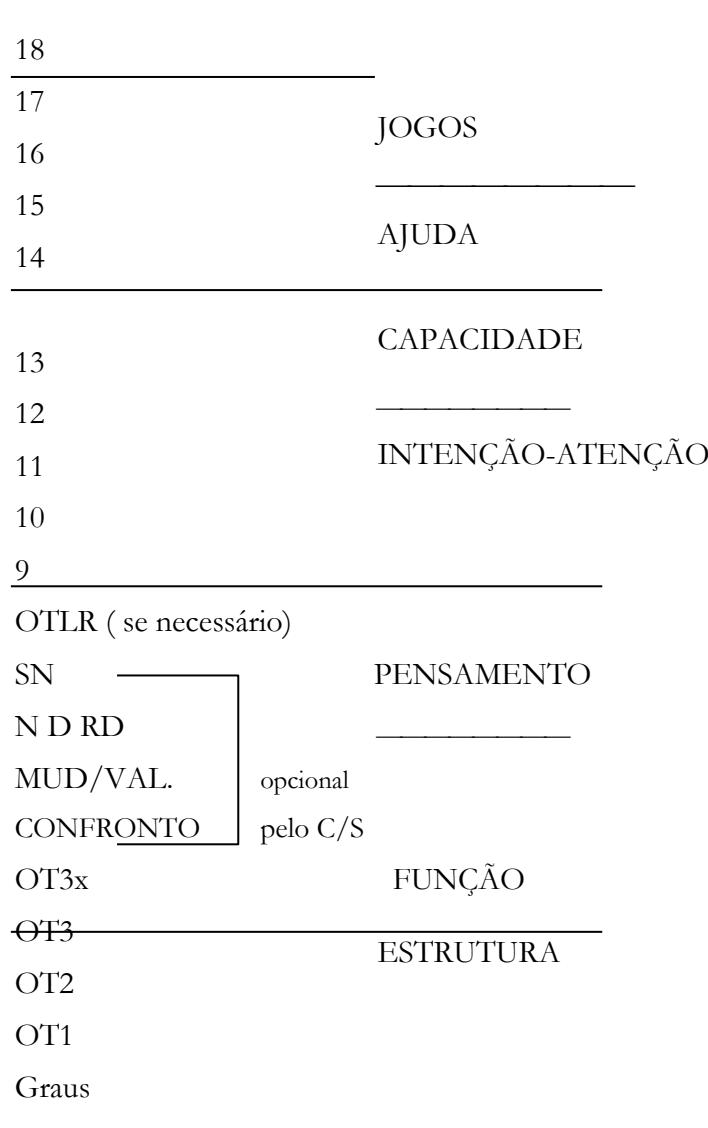
WBR

C/S Snr Ron's Org

GMC #6

11 Maio 86

NÍVEIS DE MONITORIZAÇÃO



BR
Sr. C/S Ron's

GMC #9

12 Maio 86

OT R – File

Notas

Depois de OT 16, o lado do Treino e Aplicação devem ser postos em dia.

Dianética,
Livros,
PDC, etc.,
SHSBC,
Classe VIII

TAMBÉM
OEC, FEBC, ESTO

A fim de se preparar para o trabalho do OT 17 & 18 para trazer este GUM & JOGO até um ponto (S),
ou CCC.



GMC #10

1 Junho 86

Níveis de OT ⊖ (Estático)

Super Power ⊖	12 - \mathfrak{C}_S trazidas completas 13 - \mathfrak{C}'_S despejadas no U3	Rep. Vida do Pré-OT Assessment Prévio. RD do Ciclo do Clone
Power Plus ⊖	14 – RD do Ciclo do C/O (Pessoas.Locais.Assuntos.)-, 15 - --- " --- " " 16 - --- " --- " "	Ligado Desligado Não Ligado
	17 - U2's SN - Holder & Plugs 18 - U2's OT3 - BST's & Criações 19 - U2's OT2 - Compostos 20 - U2's - SerFac's 21 - U2's - ARC Bs 22 - U2's - O/Ws 23 - U2's - PTPs 24 - U2's - Comm (TP) 25 - U2's - Engramas 26 - U2's - Secs 27 - U2's - Locks 28 - U2's - C-SW 29 - U2's - R-SW <u>30 - U2's - A-SW</u> <u>31 - Colecta de ⊖</u> 32 – Conselho PG (pré-jogo) <u>33 - Cascata de ⊖</u>	

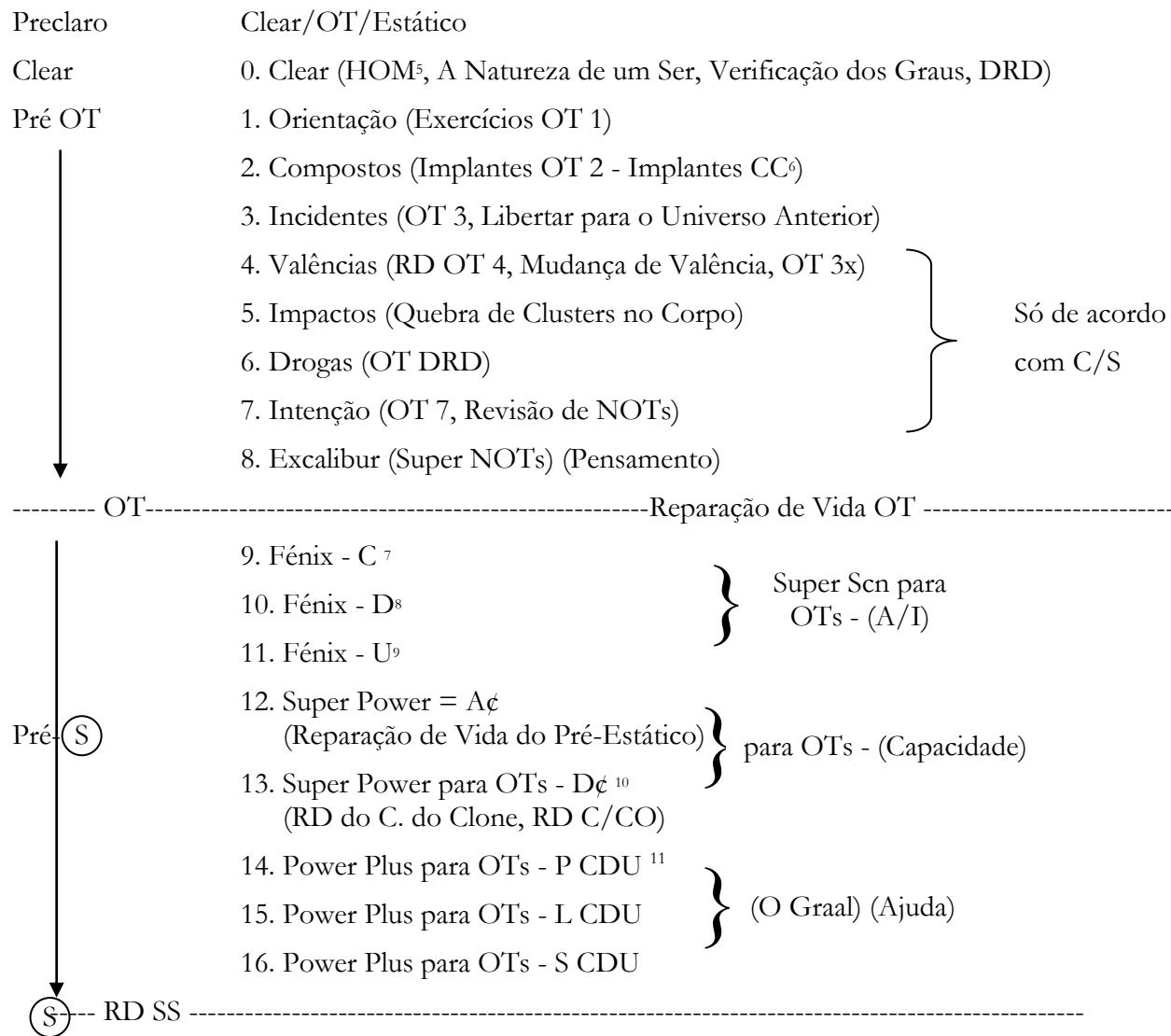
WBR
Sr. C/S Ron's

GMC #12

11 Junho 1986

OT 17

Clear/OT/Estático



WBR
Sr. C/S Ron's

5 Uma História do Homem

⁶ Curso de Clearing

7 Conetados

⁸ Desconetados

⁹ Não conetados

¹⁰ **D=Despejados**

11 PLS=Pessoas.

GMC #39

19 Agosto 86

OT 40-Dinâmica 12

A Escala Administrativa do Super Estático (na página seguinte) dá o modelo para a ponte toda. Alianhando-a com os processos, o gradiente é visto na maneira ótima para a avaliação de um caso pelo C/S.

Para um Thetan: **L, D, N** (ou, em Inglês: CDU: Connected; Disconnected; Unconnected)

A:	LIGADO A	DESLIGADO DE	NÃO-LIGADO COM
MEST ϕ	OBJETIVOS INCL. PURIFICAÇÃO	DIANÉTICA L, S, E + DRD	GRAUS + DRD
FORMAS DE VIDA $\lambda \theta_{ns}$	POWER	VA	R6EW
	CLEARING; OT I	OT II	OT III
	OT III (VALÊNCIAS)	OT V (Cs Desta Vida) OT VI (DRD)	OTVII (INTENÇÕES)
THETA θ	EXCALIBUR OT VIII	OT LR	FÉNIX OT 9,10,11
\mathcal{C}_s , MOCOs	OT XII (12) SUPER POWER I	OT XIII (13) SUPER POWER II (U3)	RD DO CICLO DO C/O RV DO PRÉ-ESTÁTICO RD DO CICLO DO CLONE
Ⓐ	OT 14, 15, 16 POWER MAIS PARA OTs (U1)	OT 17 – 33 (U2)	OT 34 – 40 (U0)

FAZER C/S

DE UM θn ^{até} S (S)

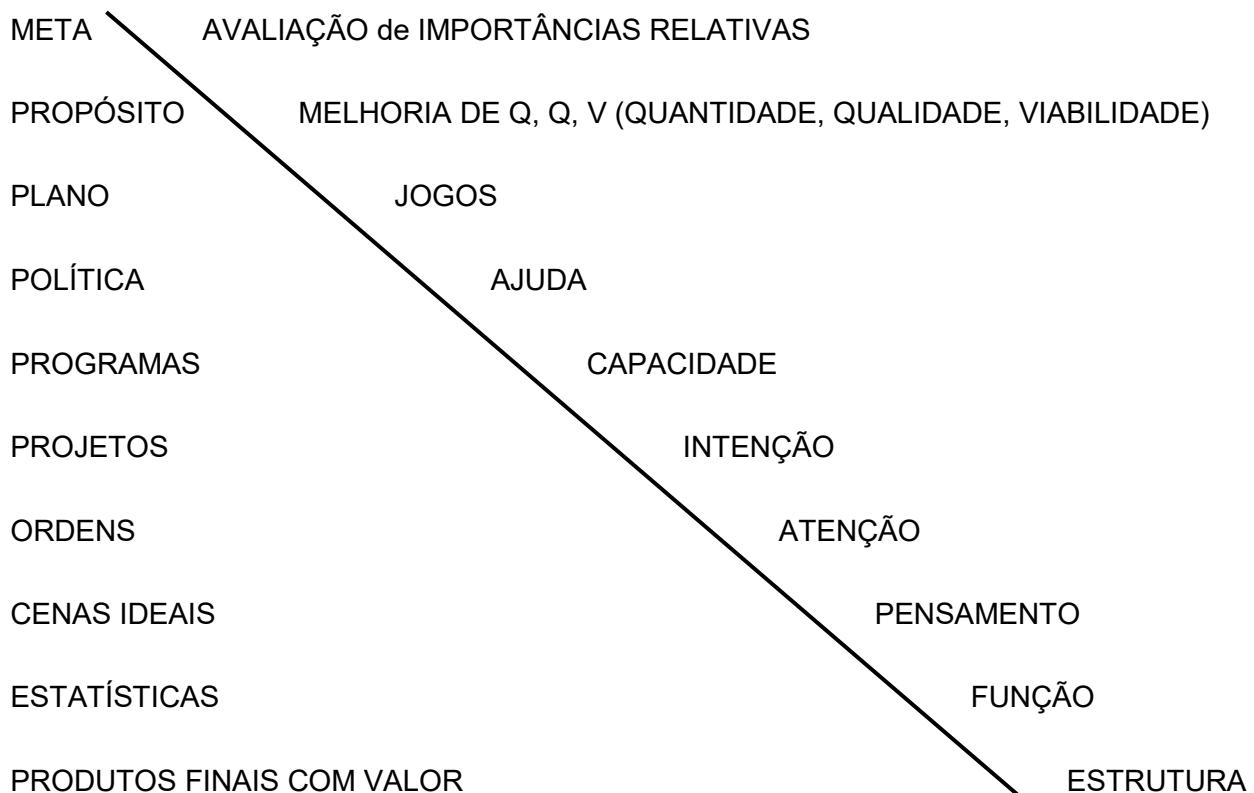
PONTOS DE ENTRADA

(ESCALA ADMINISTRATIVA)

LDN (CDU)	A:	PROCESSOS	
Pré Clear	LIGADO A	MEST ∅	OBJETIVOS, TRs, PURIF
	DESLIGADO DE	MEST ∅	DIANÉTICA L, S, E + DRD
	NÃO-LIGADO COM	MEST ∅	GRAUS DE CIENTOLOGIA + DRD
	LIGADO A	FORMAS DE VIDA λ	POWER 4, 5, 6
	DESLIGADO DE	FORMAS DE VIDA λ	POWER MAIS VA
	NÃO-LIGADO COM	FORMAS DE VIDA λ	R6EW
	LIGADO A	λ θns	CLEARING, OT I
	DESLIGADO DE	λ θns	OT II
	NÃO-LIGADO COM	λ θns	OT III
	LIGADO A	C's ou nθns	RD do OT IV (Valências)
	DESLIGADO DE	C's ou nθns	OT V (C's Esta Vida) OT VI (DRD do OT)
	NÃO-LIGADO COM	C's ou nθns	OT VII (Expansor de Intenção) (3x)
Clear	LIGADO A	θns	OT VIII, SN, EXCALIBUR
	DESLIGADO DE	θns	RV DO OT
	NÃO-LIGADO COM	θns	FÉNIX OT 9, 10, 11
Pré OT	LIGADO A	MOCOs ∅s (U3)	SUPER POWER para OTs OT 12
	DESLIGADO DE	MOCOs ∅s (U3)	SUPER POWER para OTs OT 13
	NÃO-LIGADO COM	MOCOs ∅s (U3)	RD do CICLO do C/O (U2) RV do PRÉ ESTÁTICO (U2) RD do CICLO do CLONE (U1)
	LIGADO A	∅θns	POWER MAIS para OTs OT 14, 15, 16 (U1)
OT	DESLIGADO DE	∅θns	OT 17 – 33 (U2)
			JOGOS
Pré- Estático			
Pré- Fonte			

NÃO-LIGADO COM	§0ns	OT 34 – 40 (U0)	MELHORIA DE QUANTIDADE, QUALIDADE E VIABILIDADE
FONTE DE NOVOS JOGOS À VONTADE			AVALIAÇÃO DE IMPORTÂNCIAS RELATIVAS

ESCALA ADMINISTRATIVA para Θ s SEM COMPARAÇÃO



Os pontos de entrada e os conceitos que monitorizam no caso estão alinhados com a Escala de Admin do Estado concordado do “*Estático sem comparação*” até aos “*primeiros dois postulados*” de Existência & Condições, relativos aos Arquivos de Jogos em anel.

Com este alinhamento obteve-se a comparação entre todos os Níveis de Θ e ϕ (MEST).

BR
Sr. C/S Ron's

OT 40+
SS C/Ses
SSCS "20
GMC #79

21 Nov. 86
(Emissão I de II)

A IMPORTÂNCIA DE PrPrs 4, 5, 6 NOS NÍVEIS de OT,

Talvez tenha pensado, como eu, por que razão os PrPrs conseguem quebrar qualquer fenómeno de caso, subjetivo ou objetivo, e porque devem ser apontados diretamente ao que está a ser auditado, ou talvez ocorram no caso efeitos inesperados ou desagradáveis.

Bem, a resposta é muito simples. *Os PrPrs 4, 5 e 6 correm em "LTA" tão facilmente como em PT*.

No caso de "PT", ou "TTA", eles descolam um theta de incidentes SUBJETIVOS do passado que ele trouxe consigo para o seu "PT". Por isso há a "*REVIVÊNCIA*", à medida que vem para PT, tira o incidente, de repente ou gradualmente, de NOT-IS, SUPRIMIDO ou INVAL, e fica aí mesmo, mais real do que PT, pois ele vê-o e experimenta-o. Então fica completamente em PT.

Ora, como todos os thetans *também* têm uma banda de LTA, (com exceção dos "*Thetans Estáticos Negros*" produzidos LTA e ainda presos no estado de Estático Negro (LTA) (eles na verdade não têm um caso de TTA!) que é quase igual a TTA, dá uma confusão e restimulação OBJETIVAS e, é claro, é algo muito mais básico na cadeia do que qualquer INCIDENTE SUBJETIVO de TTA. (Ref. fita de LRH de 1965 "*Nível VII*", para mais sobre o CASO OBJETIVO).

Sempre que Poder 4, 5, e 6 são percorridos, o "caso" de LTA do thetan TAMBÉM está a ser percorrido. Uma verdadeira conclusão de Poder é: REALMENTE em PT, e não simplesmente "*em PT com LTA ainda ali NOT-ISADO ou OCLUSO*".

É por isso que em OT 3 nós usamos PrPr 6 às vezes num "BT SP". Mas se a pessoa conferir cuidadosamente verá que aquele thetan teve provavelmente o Inc II e I no seu caso, tanto em LTA como TTA, e essa é a razão porque ele não pôde ser auditado só em "*OT III*".

É interessante que os thetans tenham duplicado quase exatamente em TTA a sua banda de LTA. Todos os incidentes principais e ciclos de ação foram quase exatamente iguais! O seu "*corpo*" (LTA) era quase precisamente o "*corpo de TTA*". Isto pode ser explicado (mas não completamente) pelo seguinte:

- A. O "acordo" era FAZÊ-LO OUTRA VEZ (o ANEL).
- B. Eles ficaram menos causativos em TTA, logo seguiram os seus próprios passos de "*LTA mais causativos*" esperando tornar-se "*melhores*" de novo.
- C. Os pontos de controlo da Org Implantadora de Xenu, neste GUM do universo MEST, ainda lá estavam e foram usados outra vez, produzindo mais efeitos e copiando exatamente os comandos implantados de LTA. (Daí o acordo REATIVO para copiar).
- D. Os 88% de thetans Phi NÃO RESPONDENTES eram as "*sobras*" de LTA, logo ainda estavam ali solidamente quando um novo despejo começou e adicionou uma fina camada de 12% de RESPONDENTES ao MEST CINZENTO PARDO. Quando thetans do tipo jogador (thetans theta ou grandes thetans) tentaram influenciá-los houve grande resistência, logo eles apenas decidiram "*copiar*" o que fizeram em LTA, "*o melhor possível*", mas com muito mais ESFORÇO. Uff!

Em Excalibur, nós temos raramente que usar PrPrs, porquê? Simples. Porque depois que Xenu tomou conta da Igreja de Cientologia em LTA, ele assegurou-se de desenvolver processos que recapturariam e armazenariam quaisquer BTs libertados dos casos, e, nos momentos certos, mandou os seus sistemas monitores “*retirar*” as Plugs de casos leais a ele, e que tinham acreditado em toda a Propaganda Negra sobre EE e a GP, para que se sentissem “*limpos*”. *Rearmazenou* então os Bs e Cs no seu planeta base oco de Andrómeda, a base Pré-I, prontos a serem usados em TTA.

É claro, ele capturou novos em TTA, mas muito do caso de Excal é de LTA e escoa-se sem os PrPrs, porque os Bs e Cs foram capturados (contra a sua própria determinação) logo eles próprios não estão aí agarrados obsessivamente. Basta conseguir que eles percorram os incidentes determinados por outros (não importa se TTA ou LTA) para os libertar.

Mas os Grandes Thetans que concordaram em “*fazê-lo outra vez*” (o anel) e os Thetans Phi despejados são diferentes. Nos Grandes Thetans é uma ação AUTODETERMINADA, logo estão eles próprios a “*manter*” as coisas. Nos thetaPhi a carga é serem despejados pelos seus CRIADORES, logo, de novo, mais carregados na base da TRAIÇÃO E AJUDA FRACASSADA.

Contudo, uma pessoa podia perguntar: “Porque é que eles permaneceram não respondentes mesmo até aos seus homólogos de TTA, os thetaPhi dos despejos de E/U TTA, que os tentaram ajudar e não conseguiram?” “Não tinham eles acordo bastante, uma vez que ambos foram despejados com o ARC quebrado com os thetaPhi grandes, etc.?” “Então porque é que o Conselho de Diretores dos thetaPhi não os conseguiu despertar?”

Bem, também encontrei resposta para isso. Eles (thetaPhi de LTA) foram MANTIDOS continuamente naquele estado não respondente por outro dos produtos da IdeS de Xenu de LTA, (de 2000 AD a 10,000 AD DA VOLTA ANTERIOR).

Ele produziu um “*corpo de elite*” de Thetans Estáticos Negros a que ele chama “CUBO DE PODER NEGRO” (ou talvez ele lhe chame “*CUBO DE PODER*”, mas eu chamo-lhe NEGRO). São 100x100x100 = 1 milhão de thetaPhi Negros CO SEGURANDO OS THETANS PHI DE LTA DO UNIVERSO MEST.

As suas ordens foram: “*MANTENHAM-NOS LÁ ATÉ QUE EU VOLTE. TENHO QUE CAPTURAR E MANEJAR TODOS OS “RENEGADOS” (EE, OS LOS E A GP) ANTES DO JOGO PODER TERMINAR. EU SOU DEUS E É MINHA VONTADE QUE SEJAM MANEJADOS TODOS OS SERES INCONFORMISTAS QUE ESTÃO CONTRA A MINHA VONTADE. ESTAREI AUSENTE MUITO TEMPO, MAS RETORNAREI E VIVEREI OUTRA VEZ. VOCÊS DEVEM MANTER ESTES SERES PARA SEMPRE NO ESTADO DE ARC QUEBRADO ATÉ QUE EU TRAGA DE VOLTA OS RESPONSÁVEIS, OS FAÇA CONFRONTAR ISSO, E DEVOLVER DE NOVO O SEU DEVER DIVINO A ESTAS POBRES ALMAS*”.

“*VOCÊS SÃO OS MEUS REPRESENTANTES DIVINOS EM MEU NOME. XENU*”.

Por isso assegurou que a sua Base de Andrómeda e Estações Monitoras ainda lá estivessem quando “voltasse” TTA e fosse “eleito” DEUS outra vez antes deste GUM, no Jogo dos Deuses.

Os MOCOS de LTA (thetaPhi) podem ser manejados facilmente com PrPrs como em OT13 (segunda sessão) ou 9-11, ou 14-16, ou OT 12, quando a análise é: “*NÃO RESPONDENTES*”. Eles parecem estar atrás de uma “*espessa parede de vidro*”, com telepatia fraca, sem F/Ns, leituras pequenas. Também parecem estar “*longes no tempo*”, embotados cinzentos e sólidos.

EPs do PRPR 4 EM THETANS PHI

Quando PrPr 4 (Fonte) é percorrido, o EP é “*sairem detrás da parede*” ou a “*parede de vidro espesso*” desaparecer, tudo mais claro, reconhecerem o auditor como fonte e F/N, é claro.

Isto também pode ser visto como ESTANDO ELES A SAIR DA “AUDIÇÃO” BST ou espaço “SEGURADOR” (o cubo de poder Negro de 1 milhão de BSTs), para o vosso espaço de audição.

EPs do PRPR 5 EM THETANS PHI

No PrPr 5 (Existência), eles parecem vir “*ao redor do anel*” para PT, logo, não tão longe no tempo, mais próximos do auditor e “*aparentemente em PT*”, mas ainda cinzentos e sólidos. (Também neste EP do PrPr 5 surgirá uma F/N).

Isto também pode ser relacionado com os thetans Phi A SAÍREM DO CONCEITO DE TEMPO DE AUDIÇÃO DE BST (Cubo de Poder Negro de um milhão de thetans Estáticos Negros), de “PARA SEMPRE ATÉ ‘DEUS’ VOLTAR” e vir para “PT” aparente de TTA”. (Eles ainda estão presos ao seu “despejo” é claro).

EPs do PRPR 6 EM THETANS PHI

Finalmente no PrPr 6 (Condições) eles atravessam a “*REVIVÊNCIA*”, o cinzento e a solidez desaparecem e eles ficam luminosos, a cintilar, ou minúsculos thetans claros. Também expandirão da solidez para uma finura vaporosa como fumaça. (Agora são como qualquer outra goma (Jelly Bean) ou MOCO e podem ser libertados nos Passos BC/B de OT 9-11). Uma F/N ou FTA aparece neste momento.

Isto pode ser visto como finalmente livres do POSTULADO SEGURADOR do BST (Cubo Negro de Poder de um milhão de Thetans Estáticos Negros) para que NÃO “AS-ISASSEM” e NÃO “*fossem embora Livres*”. (Não pensassem e não agissem por conta própria) até “DEUS” voltar.

Então, isto é o que acontece quando percorre Poder em thetans Phi. E você (ou o OT) não tem que saber sobre LTA, pois os processos são tão poderosos que o correm de qualquer maneira!

Agora você vê a razão porque Xenu tem que tentar suprimir:

- 1) Processamento de poder
- 2) OT 3
- 3) Excalibur.

Todos eles podem transtornar todo o seu plano para assumir o jogo outra vez. (E expõem os seus OVERTS). (Qualquer “técnico” que tenta dizer que o anterior não é “*preciso*” está a ser monitorado pela org implantadora para o dizer).

Agora, e este “Cubo Negro de Poder” de um milhão de BSTs de LTA?

Bem, tal como os thetans Phi de LTA “seguradores”, verá que eles correm facilmente em:

I. PrPr 3!

Percorra com “*Audição de LTA*” como comando da primeira pergunta.

- a) “*Que condição encontraste na Audição de LTA?*” (LTA = Anel 9999)
- b) “*Diz-me como manejaste isso*”

(Percorra até grandes cogs, F/N, VGIs e querendo a “nova” tech da Zona Livre de TTA).

Depois:

II. Passos BC/B.

Depois:

III. Jogo dos Deuses LTA.

"*O que estavas a fazer no Jogo de Deuses LTA?*"

Depois:

IV. Mocos de admiração (+/-) do Jogo dos Deuses LTA (especialmente entre eles e X)

Então:

V. Se ainda não voaram, fator R:

"*Arranja um corpo em Teegeeack, vai para a Zona Livre para o resto dos níveis de OT até ao Estado de Super Estático Sem Caso*".

(Isto porque eles não fizeram todos os processos de Excal a OT 16).

(É claro se alguém os quiser auditar como grupo por aí acima, é um bom projeto de OT 17 e facilitará outros!)

Mas nós também poderíamos usar a sua ajuda na Zona Livre!

Bom, o anterior dá-lhe a ideia da aplicação e importância dos PrPrs nos níveis de OT. Não deixemos que a tech se perca outra vez!

BR

Sr. C/S Ron

PS. Eu auditei o Cubo de Poder Negro em I, II, III, IV acima. Deveria Libertar thetans Phi de LTA mais depressa nos PrPrs pois o "segurador" está fora, e eles apenas estão a copiar".

FIM DA PARTE TEÓRICA DO CURSO DE MESTRE DE JOGOS

<u>Folha de Controlo</u>	2
GMC - PARTE 1	6
ELEMENTOS DE UM JOGO	6
PLANOS PARA TEEGEEACK	8
OT 17 & 18 JOGOS	9
OT 17 GRANDE COG TECH	10
OT 17 Super Jogos	11
AXIOMA 10 & 11	13
BPC de LTA (última volta)	15
DADOS DO NOVO JOGO	16
COGNIÇÕES	18
GMC - PARTE 2	19
JOGOS – COMO OS DESENREDAR	19
OT 17 SUPER CLEAR	20
SUPER ESTÁTICO 33	22
NÍVEIS de CONSCIÊNCIA	25
Importâncias Relativas	26
PRÉ-LÓGICAS DE FONTE	28
OT 34 - 35 MELHORAR QKV	30
OT 34 - 35 A PRIMEIRA INCERTEZA	31
OT 34 –35	32
OT 34 – 35	33
OT 35-40 TOM 40 - OT 40	34
OT 40-Dinâmica 12	35
FAZER C/S DE UM θ_n	36
OT 34 – 40	39
OT 34 – 40	40
OT 40 DINÂMICAS DE ESTÁTICO	41
OT 40+	43
DADOS de mestre de jogos "	44
MAIS SOBRE U-1, U-2, U-3	46
OT 40 EP	49
OT 40+ Cruz da Cientologia	50
EP do OT 40 ⁺ : "CONDIÇÃO DE NÃO JOGO"	51
OT 40+ ESPECULAÇÕES	52
OT 40+ ESPECULAÇÃO	53
CICLO DO CO - Possibilidades Adicionais	54
os 4 FLUXOS de GRAVIDADE	56
DADOS DE MESTRE DE JOGOS	57
Dados de Mestre de Jogos Folha #1	59
OT17-33 Anel 10,000, CCC24, As Condições de Ética & Fórmulas	61
<u>DADOS SUPLEMENTARES</u>	63
OT 40 θ_s ÁBACO MOCOS BB (antes do início)	63
OT 40 MAIS sobre MOCOs U0 & BB & θ_n s ÁBACO	64
GMC - PARTE 3	67
OT 34 – 40 Xenu & U0	67
OT 34 - 40 ÁREA do PRÉ I	68
OT 40 XENU – CASO BÁSICO	69
OT 8 + <u>EXCALIBUR</u> – notícias de X e os últimos truques	70
OT 34-40 Dados de mestre de jogos O Caso de Xenu	72
OT 34-40 Dados de mestre de jogos O Caso de Xenu–Adenda	74

GMC - PARTE 4	75
Notas Da Fita de LRH "Nível VII"	75
NÍVEIS DE MONITORIZAÇÃO	85
OT R – File Notas	86
Níveis de OT (Estático)	87
OT 17 Clear/OT/Estático	88
OT 40-Dinâmica 12	89
FAZER C/S	90
A IMPORTÂNCIA DE PrPrs 4, 5, 6 NOS NÍVEIS de OT,	93