



**Referencia:** CBR 31-05-88  
**Causas:** Thetan Loop a influenciar o OT.  
**Dirige-se a:** Thetans Loop

### **C/S THETANS LOOP<sup>1</sup> (laçada):**

- 1) Contacte qualquer thetan do tipo supressivo com TR 0 ou " thetan Atenção?"  
Se lhe vier a ideia de que é você sobre o quê ou como ele está a suprimir, escreva-a como um tipo de "fraseado de stack".
- 2) "Olá!" (ou "Acorda!") Tom 40 na 1ª parte da Org.
- 3) Para cada Indivíduo:
  - a) "Que **Dado** estás a ser?" até obteres uma resposta com LFBD ou sem mais respostas.  
(Dado= Qualquer coisa que não é Pura Fonte)
  - b) V/I/P no "dado" com LFBD ou última resposta.  
(Se não chegar a F/N VGIs, indique: "É um item errado para ti " ou "Não é o teu item " Tom 40 até F/N VGIs)
  - c) "Que **política** estás a seguir?" até F/N ou sem mais respostas.
  - d) V/I/P na "política" com LFBD ou última resposta que o thetan Loop está a ser.
- 4) Se os thetans jogadores (thetans Loop) não conseguirem agora voar com "Quem?" +Direitos de um Thetan, pergunte:  
"Quem te está constantemente a suprimir?" ou "Quem te está a mandar permaneceres aí para sempre?" ou "Que Dado Sénior está a comandar-te ou a segurar-te?"
- 5) Fator Realidade e acuse a receção ao Thetan Loop anterior, siga a linha até ao Thetan Loop seguinte e faça os passos 2 a 4.
- 6) Quando tudo estiver maneado no topo, volte atrás e assegure-se de que todos se libertaram e lhes foram devolvidos os direitos de um thetan. Use B-CB quanto necessário.
- 7) Verifique as influências abaixo, perguntando aos MOCOs do Corpo:  
"Foi-vos ordenado serem um dado?"  
"O que era?"  
"Falem-me dele "  
(Obtenha o relatório deles + MOC ou Libertem-se + Direitos de um Thetan.)  
(Inclua os MOCOs de Espaço da Body Org.)
- 8) Audite este C/S até o OT já não estar a fazer Montanha Russa, esteja estável e "Dado Supressivo?" e "Política Supressiva?" tenham F/N quando forem perguntados.

---

<sup>1</sup> Thetan que está numa "laçada", sempre a voltar ao mesmo, repetindo-se a si mesmo, sem conseguir sair daí. Vêm de Loops (políticas ou conceitos de jogos) anteriores que estão constantemente a dramatizar.