



DR OT 21

FAC-SÍMILES DE SERVIÇO

PARA ESTÁTICOS

SECRETO

Autor: Doro Richter

Conteúdo

1 - TEORIA DOS FAC-SÍMILES DE SERVIÇO	5
VOCÊ PODE ESTAR CERTO	5
ANATOMIA DE UM FAC-SÍMILE DE SERVIÇO	9
ROTINA TRÊS SC.....	12
FAC-SÍMILE DE SERVIÇO.....	16
ASSESSMENT PARA FAC-SÍMILES DE SERVIÇO.....	17
FAC-SÍMILES DE SERVIÇO E R/Ss	18
ROTINA TRÊS SC-A	21
2 - A TEORIA DO NÍVEL	28
AS CRIAÇÕES DE UM ESTÁTICO	28
“O POSTULADO MAIS ABERRATIVO”	30
PERCORRENDO POSTULADOS	32
C/S GERAL DO NÍVEL	33
ANEXOS	38
RELATÓRIO SESSÃO	38
ATESTAÇÃO	39
DEFINIÇÕES PARA OS NÍVEIS DE OT	40

CURSO DE FAC-SÍMILES DE SERVIÇO PARA ESTÁTICOS

Dados Importantes

Pré-requisitos: FÉNIX PARA ESTÁTICOS.

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 15 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 DR, prevalecem estes materiais.

Suplementos: No [ANEXO 1](#) encontrará um glossário de todos os termos usados nos níveis de OT.

Folha de Controlo

(Descarregue o [Relatório Digital](#) das sessões para enviar ao C/S ou o [Impresso de Relatório](#) se estiver no Centro)

1 - TEORIA DOS FAC-SÍMILES DE SERVIÇO

1. <u>HCOB 22 jul. 63</u>	VOCÊ PODE ESTAR CERTO	_____
2. <u>HCOB 5 set. 78</u>	ANATOMIA DE UM FAC-SÍMILE de SERVIÇO	_____
3. <u>HCOB 1 set. 63</u>	ROTINA TRÊS SC	_____
4.: Demonstração	O que é uma computação.	_____
5. Demonstração	O que é um fac-símile de serviço e como o theta usa.	_____
6. <u>HCOB 23 ago. 66</u>	FAC-SÍMILE DE SERVIÇO	_____
7. <u>HCOB 30 nov. 66</u>	ASSESSMENT PARA FAC-SÍMILES de SERVIÇO	_____
8. Demonstração	Como “ter razão” se transforma em “estar errado”?	_____
9. Demonstração	O assessment para Fac-símiles de serviço.	_____
10. <u>HCOB 6 set. 78 II</u>	FAC-SÍMILES DE SERVIÇO E R/Ss	_____
11. Demonstração	A relação entre um Fac-símile de serviço e uma R/S.	_____

12 HCOB 6 set. 78 III	MANEJO COMPLETO DO FAC DE SERVIÇO ATUALIZADO COM NOVA ERA DIANÉTICA	_____
13. Demonstração	Os passos completos para tratar completamente um F/S nos níveis inferiores e o que se passa no banco quando são aplicadas.	_____

2 - A TEORIA DO NÍVEL

1. gal 180821	AS CRIAÇÕES DE UM ESTÁTICO	_____
2. Cbr 13 abr. 88	“O POSTULADO MAIS ABERRATIVO”	_____
3. Cbr 17 abr. 88	PERCORRENDO POSTULADOS	_____
4. Demonstração	Como manejarias qualquer um dos tipos de Thetans Postulado?	_____
5. Gal 99 04 20	F/S PARA FONTES, O C/S	_____
6. Clarificação	Estuda todos os passos do nível e clarifica qualquer dúvida ou incompreensão que tenha surgido através dos materiais ou com o teu Encarregado dos Níveis Avançados ou C/S.	_____
7. Demonstração	Demonstra todos os passos do Nível e as diversas hipóteses do que pode surgir.	_____

3 - A AUDIÇÃO DO NÍVEL

1. Audição	Faz a primeira sessão do nível, enviando o relatório de sessão para o C/S, onde constem: os fraseados, itens auditados, processos usados, resultados e cognições, Todas as dúvidas e pedidos de esclarecimento. e obtém o OK para continuares.	_____
2. Audição	Continua com a audição e, quando achares que terminaste o Nível, envia um relatório completo ao C/S junto com a checksheet preenchida e obtém o OK para atestares o nível	_____

ATESTA A CONCLUSÃO DO DR_OT21 ([Impresso](#))

1 - TEORIA DOS FAC-SÍMILES DE SERVIÇO

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD

St Hill, Grinstead Oriental, Sussex,

HCOB DE 22 DE JULHO DE 1963

MA

Franquia

BPI

VOCÊ PODE ESTAR CERTO

Certo e errado formam uma fonte comum de discussão e luta.

O conceito de certeza alcança muito alto e muito baixo na Escala de Tom.

E o esforço para estar certo é a última saída da luta consciente de um indivíduo. Eu-estou-certo-e-eles-estão-errados, é o conceito mais baixo que pode ser formulado por um caso não consciente.

O que *está* certo e o que *está* errado não necessariamente é definível para toda a gente. Estes variam de acordo com códigos morais existentes e disciplinas e, antes da Cientologia, apesar do seu uso na lei como um teste de “sanidade”, não tinha de facto nenhuma base, mas apenas opinião.

Em Dianética e Cientologia surgiu uma definição mais precisa. E a definição tornou-se também a verdadeira definição de um ato overt. Um ato overt não é só lesar alguém ou algo: um ato overt é um ato de omissão ou cometimento que faz o menor bem ao menor número de dinâmicas, ou o maior dano ao maior número de dinâmicas. (Veja as Oito Dinâmicas).

Por isso uma ação errada é errada na medida em que danifica o maior número de dinâmicas. E uma ação certa é certa na medida em que beneficia o maior número de dinâmicas.

Muitas pessoas pensam que uma ação é um overt simplesmente porque é destrutiva. Para elas todas as ações ou omissões destrutivas são actos overts. E isto não é verdade. Para um ato ou omissão ser um ato overt tem de danificar o maior número de dinâmicas. Um fracasso em destruir pode ser, por isso, um ato overt. Ajudar algo que danificaria um número maior de dinâmicas também pode ser um ato overt.

Um ato overt é algo que danifica amplamente. Um ato benéfico é algo que ajuda amplamente. Pode ser um ato benéfico danificar algo prejudicial ao maior número de dinâmicas.

Tanto danificar tudo como ajudar tudo pode ser actos overts. Certas coisas ajudando e certas coisas danificando também podem ser actos benéficos.

A ideia de não danificar nada e ajudar tudo é também bastante louca. É duvidoso que você pensasse que ajudar a escravatura fosse uma ação benéfica, e é igualmente duvidoso que você considerasse a destruição de uma doença um ato overt.

Na matéria de estar certo ou errado muito pensamento lodoso se pode desenvolver. Não há certos absolutos nem errados absolutos. E estar certo não consiste de estar pouco disposto a causar dano, e estar errado não consiste só de não causar dano.

Há uma irracionalidade sobre “estar certo” que não só joga fora a validade do teste legal de sanidade, mas também explica porque algumas pessoas fazem coisas muito erradas e insistem que estão certas.

A resposta assenta num impulso, inato em toda a gente, para tentar *estar certo*. Esta é uma insistência que rapidamente se divorcia da ação certa. E é acompanhada por um esforço para considerar

os outros errados, como vemos em casos hipercríticos. Um ser que está aparentemente inconsciente ainda está certo e a considerar os outros errados. É a crítica última.

Nós vimos uma “pessoa defensiva” explicar o mais flagrante erro. Isto também é “justificação”. A maioria das explicações de conduta, não importa quão forçadas, parecem perfeitamente certas à pessoa que as faz, uma vez que ela está só a afirmar-se a si própria certa e aos outros errados.

Há muito tempo que dissemos que o que não é admirado tende a persistir. Se ninguém admirar uma pessoa por estar certa, então “a marca de certeza” dessa pessoa persistirá, não importa quão louco isso possa soar. Os cientistas aberrados parecem não poder obter muitas teorias. Eles não o fazem porque estão mais interessados em insistir na sua própria estranha *certeza* do que em encontrar a verdade. Por isso é que nós temos estranhas “verdades científicas” de homens que deveriam saber mais, incluindo o recente Einstein. *A verdade é construída pelos que têm a visão e equilíbrio para também verem onde estão errados.*

Você já ouviu algumas discussões muito absurdas entre a multidão. Repare que o “locutor” estaria mais interessado em *afirmar* a sua própria certeza do que em *estar certo*.

Um *thetan* tenta estar certo e luta contra estar errado. Isto sem levar em conta estar certo *acerca de* algo ou fazer algo verdadeiramente certo. É uma insistência que não tem nada a ver com uma conduta certa.

A pessoa tenta estar certa *sempre*, até à última.

Como é que então a pessoa pode alguma vez estar errada?

É deste modo:

A pessoa faz uma ação errada, acidentalmente ou por descuido. O erro da ação ou inação está então em conflito com a sua necessidade de estar certa. Ela pode então continuar e repetir a ação errada para provar que estava certa.

Este é um fundamento de aberração. Todas as ações erradas são o resultado de um erro seguido por uma insistência em terem sido certas. Em vez de corrigir o erro (o que envolveria estar errada) a pessoa insiste em que o erro foi uma ação certa, logo repete-a.

À medida que um ser baixa na escala é mais difícil e mais duro admitir que esteve errado. Mais, tal admissão poderia ser bem desastrosa para qualquer capacidade ou sanidade restante.

É que a certeza é o material do qual a sobrevivência é feita. E à medida que se aproxima da sobrevivência última, a pessoa só pode teimar em ter estado certa, pois acreditar por um momento que esteve errada é convidar ao esquecimento.

A última defesa de qualquer ser é “eu estive certo”. Isso aplica-se a toda a gente. Quando essa defesa se desfaz, as luzes apagam-se.

Logo nós somos confrontados com a imagem desagradável de uma certeza afirmada face a um erro flagrante. E qualquer sucesso em fazer o ser perceber o seu erro resulta em degradação imediata, inconsciência, ou, na melhor das hipóteses, numa perda de personalidade. Tanto Pavlov como Freud e a psiquiatria nunca perceberam a delicadeza destes factos, logo avaliaram e puniram o criminoso e o louco induzindo-lhes mais criminalidade e insanidade.

Toda a justiça hoje contém este erro escondido, em que a última defesa é uma convicção de uma certeza pessoal sem olhar nem a custos nem a evidências, e cujo esforço para considerar o outro errado só resulta em degradação.

Mas tudo isso seria um impasse desesperado conducente a condições sociais altamente caóticas se não fosse um facto salvador:

Todo o erro repetido e “incurável” tem origem no exercício de uma última defesa: “tentar estar certo”. Por isso o erro compulsivo não pode ser curado não importa quão louco possa parecer ou quão completamente inconsistente na sua certeza.

Levar o ofensor a admitir o seu erro é convidar mais degradação e até inconsciência ou a destruição de um ser. Por isso o propósito da punição é a derrota, e o castigo tem uma funcionalidade mínima.

Mas tirando o ofensor da repetição compulsiva do erro, é então curado.

Mas como?

Reabilitando a capacidade de estar certo!

Isto tem uma aplicação ilimitada: no treino, nas perícias sociais, no casamento, na lei, na vida.

Exemplo: uma esposa está sempre a queimar o jantar. Apesar de ralhas, de ameaças de divórcio, de qualquer coisa, a compulsão continua. Pode-se varrer este erro levando-a a explicar o que está *certo* sobre a sua cozinha. Isto pode muito bem invocar uma tirada furiosa em alguns casos extremos, mas se a pessoa esgotar a pergunta, tudo isso morre e ela deixa de queimar os jantares alegremente. Levado isto para proposições clássicas, mas não inteiramente necessário, para terminar a compulsão, seria recuperado um momento no passado em que ela queimou um jantar accidentalmente e não pôde enfrentar o facto de ter feito uma ação errada. Para estar certa ela teve de queimar os jantares depois disso.

Entre numa prisão e encontre um prisioneiro são que diga que cometeu um erro. Não encontrará nem um. Só os destroçados o dirão com medo de serem feridos. Mas nem eles acreditam que fizeram mal.

A um Juiz num banco, condenando criminosos, seria dada uma pausa para perceber que nenhum malfeitor condenado realmente pensou ter feito mal, e jamais acreditará de facto nisso, podendo, entretanto, procurar evitar a ira dizendo que sim.

O bondoso cai nisto continuamente e tem as suas perdas por isso.

Mas casamento, lei e crime não constituem todas as esferas da vida a que isto se aplica. Estes factos abraçam toda a vida. O estudante que não pode aprender, o trabalhador que não pode trabalhar, o chefe que não pode mandar são todos apanhados num lado da questão certo-errado. Eles estão a ser completamente facciosos. Eles estão a ser “certos até à última”. E os opositores, os que os ensinariam, estão fixos no outro lado “admite-que-estás-errado”. E disto nós não só não obtemos nenhuma mudança, mas uma verdadeira degradação, quando “ganha”. Mas ninguém ganha neste desequilíbrio, só perdem ambos.

Os Thetans, na sua descida, não acreditam que estão errados porque não ousam acreditar. Logo não mudam.

Muitos preclaros, em processamento, só estão a tentar provar a si próprios que estão certos e o auditor errado, particularmente os níveis mais baixos de caso, por isso nós temos, às vezes, sessões de sem-mudança.

E esses que não serão auditados em absoluto estão totalmente fixos em *afirmar-se certos* e estão tão perto do desespero, que qualquer pergunta sobre a sua certeza do passado iria, pensam eles, destruí-los.

Eu tenho a minha quota-parte nisto quando um ser, perto da extinção e mantendo visões contrárias, apanha por um momento a certeza da Cientologia e então, em defesa súbita, afirma a sua própria “certeza”, às vezes quase em terror.

Seria um erro sério continuar a deixar um abusador abusar da Cientologia. A rota é conseguir que ele explique como está *certo* sem explicar como a Cientologia está errada, pois fazer o último é deixar cometer um overt sério. “O que é que está certo sobre tua mente” produziria mais mudança de caso e ganharia mais amigos do que qualquer quantidade de avaliação ou punição para os considerar errados.

Você pode estar certo. Como? Mandando outro explicar como ele está certo até ficar menos defensivo e poder assumir um ponto de vista menos compulsivo. Você não tem de concordar com o que eles pensam. Você só tem de acusar a receção ao que eles dizem. E de repente eles *podem* estar certos.

Muitas coisas podem ser feitas compreendendo e usando este mecanismo. Contudo, será preciso estudar este artigo antes de poder ser aplicado airosamente, pois todos nós somos reativos neste assunto, até certo ponto. E esses que buscaram escravizar-nos não negligenciaram instalar um par de itens certo-errado bem lá atrás na banda. Mas estes realmente não estarão no caminho.

Como Cientologistas nós somos confrontados por uma sociedade assustada que pensa que estaria errada se nós estivéssemos certos. Nós precisamos de uma arma para retificar isto. Temos aqui uma.

E você pode estar certo, você sabe. Eu provavelmente fui o primeiro a acreditar que sim, com mecanismo ou sem mecanismo. O caminho para a certeza é o caminho para a sobrevivência. E cada pessoa está algures naquela escala.

Você pode considerar-se certo, entre outras formas, fazendo outros certos o bastante para os dispor a mudar as suas mentes. Então muito mais se chegarão.

L. RON HUBBARD

LRH:gl,jh.cden

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD

Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex

BOLETIM DO HCO DE 5 SETEMBRO 1978

Remimeo

Checklists Nível IV

Auditores Classe IV

Supervisores

C/Ses

ANATOMIA DE UM FAC-SÍMILE de SERVIÇO

Ref:

HCOB 22 Jul. 63	VOCÊ PODE ESTAR CERTO.
HCOB 1 Set. 63	CIENTOLOGIA TRÊS CLARIFICAÇÃO, CLARIFICAR, CLARIFICAR, ROTINA TRÊS SC
HCOB 23 Ago. 66	FAC-SÍMILE de SERVIÇO
HCOB 30 Nov. 66	VERIFICAÇÃO PARA FAC-SÍMILES de SERVIÇO
FITA: 6308C27 SH SPEC 299	CERTO E ERRADO
FITA: 6309C04 SH SPEC 302	COMO ENCONTRAR UM FAC-SÍMILE de SERVIÇO
FITA: 6309C03 SH SPEC 302A	R3SC
FITA: 6309C05 SH SPEC 303	VERIFICAÇÃO de FAC-SÍMILES de SERVIÇO
FITA: 6309C18 SH SPEC308	MANEJO de FAC de SERVIÇO de ST HILL

FAC-SIMILE: Uma Imagem Mental criada inconscientemente, uma cópia do ambiente do universo físico, completa com todas as percepções, de algum momento no passado.

SERVIÇO: Um método de prover uma pessoa com o uso de alguma coisa, a ação ou o resultado de ajudar ou dar vantagem; trabalho feito; tarefa realizada.

COMPUTAÇÃO: Aquela avaliação aberrada e postulado que dita que se deve estar num certo estado para ter sucesso.

FAC-SÍMILE DE SERVIÇO: O FAC-SÍMILE de SERVIÇO É AQUELA COMPUTAÇÃO GERADA PELO PRECLARO (NÃO PELO BANCO) PARA QUE O PRÓPRIO ESTEJA CERTO E OS OUTROS ERRADOS, PARA DOMINAR OU ESCAPAR À DOMINAÇÃO E PARA AUMENTAR A PRÓPRIA SOBREVIVÊNCIA E FERIR A DE OUTROS.

Note que é uma computação, não uma doingness (estado de agir), beingness (estado de ser) ou havingness (estado de ter). Poderíamos chamar-lhe uma "computação de serviço," mas manteremos o termo usado para descrever este fenômeno ao longo da tecnologia: "fac-símile de serviço".

É uma computação que o pc adotou quando, numa situação extrema, se sentiu em risco por algo, mas não conseguiu fazer itsa disso.

É chamado um fac-símile de serviço porque ele o usa; é "de serviço" a ele.

Uma aberração, qualquer aberração de qualquer pessoa em qualquer assunto, foi em algum momento de algum uso para ela. Pode seguir-lhe o rastro à origem. Foi de algum uso, caso contrário ela não continuaria a recriá-la. Mas agora, se a analisar em função de padrões de sobrevivência, achá-la-ia muito não-sobrevivente.

O pc adotou isto porque não conseguia aguentar a confusão numa situação. Assim ele adotou uma solução segura. Uma solução segura é sempre adotada como uma fuga à restimulação ambiental. Ele adotou uma solução segura naquela instância e sobreviveu. A solução segura tornou-se o seu dado

estável. Agarrou-se a ela desde então. É a computação, a ideia fixa que ele usa para orientar a vida, o seu fac-símile de serviço.

COMO O FAC-SÍMILE de SERVIÇO SE TORNA FIXO

Uma ideia é aquilo que mais facilmente substitui um theta. Uma ideia não tem basicamente massa conectada com ela. E parece ter um pouco de sabedoria nela. Assim, constitui muito facilmente um substituído de um theta. Assim a ideia, o dado estável que ele adotou, substituiu o theta.

Como é que este dado estável fica tão fixo? É fixado, e cada vez mais firmemente com o passar do tempo, através da confusão que é suposto resolver, mas que não resolve.

O dado estável foi adotado para substituir a inspeção. A pessoa deixou de inspecionar, retirou-se de inspecionar, retirou-se de viver. Ela pôs lá o dado para substituir a sua própria observação e a sua própria resolução da vida e, naquele momento, ela começou uma acumulação de confusão.

Aquilo que não é confrontado e inspecionado tende a persistir. Assim, na ausência do próprio confronto da pessoa, a massa acumula-se. O dado estável proíbe a inspeção. É uma solução automática. É "segura". Resolve tudo. A pessoa já não tem de inspecionar para resolver e assim nunca faz as-is da massa. Ela fica fixa no meio da massa. E coleciona confusão e a sua habilidade para inspecionar cada vez se torna menor. Quanto menos confronta, menos consegue confrontar. Isto torna-se uma espiral decrescente.

Assim aquilo que ele adotou para lidar com o seu ambiente em sua substituição, é aquilo que reduz a sua habilidade para lidar com o seu ambiente.

As coisas que não respondem à audição de rotina, que a audição de rotina não mudará, estão arraigadas neste mecanismo.

É, então, importante achar a ideia na qual ele está tão fixo. Puxe a ideia fixa e libertará o indivíduo para um perímetro mais amplo de inspeção.

No manejamento de fac-símiles de serviço, a razão pela qual obtém ação de braço de tom quando a ideia fixa é puxada, é que a confusão que foi acumulada, e acumulada há tanto tempo, está agora a escapar-se.

CERTO/ERRADO, DOMINAR E SOBREVIVER

Certo e errado são as ferramentas da sobrevivência. Para sobreviver tem de estar certo. Há um nível no qual uma verdadeira retidão é analítica, e há um nível no qual a retidão e a incorreção deixam de ser analíticas ou compreensíveis. Quando cai abaixo desse ponto é aberração.

O ponto de degeneração de sobrevivência para sucumbir é o ponto em que se reconhece que se está errado. Isso é o começo de sucumbir. O momento em que a pessoa está preocupada com a sua própria sobrevivência é aquele em que ela entra na necessidade de dominar para sobreviver.

É assim: a insistência na sobrevivência, seguida pela necessidade de dominar, seguida então pela necessidade de estar certa. Estes postulados vão em declive.

Assim obtém-se uma correção ou incorreção aberradas. O jogo do domínio consiste em pôr o outro errado de modo a que nós fiquemos corretos.

Isso é a essência do fac-símile de serviço.

A razão pela qual o fac-símile de serviço não é racional é porque tem A=A=As ao longo de toda a linha do tempo. Descendo a linha isto mostra-se de um lado para outro como um A=A=A aberrado. Se o indivíduo está sobrevivendo ele deve estar correto. E as pessoas defenderão as incorreções mais fantásticas na base de que elas têm razão.

Em tempo presente e em qualquer ponto ao longo da pista, o tipo está tentando estar certo, tentando estar certo, tentando estar certo. O que quer que seja que faz, está tentando estar certo. Para sobreviver

tem de estar certo mais do que está errado, assim adquire a obsessão para estar certo a fim de sobreviver. A mentira é que ele não pode fazer qualquer outra coisa a não ser sobreviver.

Não é que tentar estar certo seja errado- é obsessivamente tentar estar certo sobre alguma coisa que está obviamente errado. É aí que o indivíduo já não é capaz de selecionar o seu próprio curso de comportamento. Quando ele está obsessivamente a seguir cursos de comportamento não inspecionados a fim de estar certo.

Não há nada só sobre um fac-símile de serviço, não há nenhuma racionalidade nele. A computação não se ajusta ao incidente ou evento que aconteceu.

Simplesmente obriga, exagera e destrói a liberdade de escolha passando por cima do exercício da capacidade de ser feliz, poderoso, normal ou ativo. Destrói poder, destrói liberdade de escolha.

Qualquer que seja a zona ou área você verá o indivíduo a piorar. Ele está numa espiral decrescente. Mas é ele que a está a gerar.

A intenção de estar certo é a intenção mais forte no universo. Acima disto tem o esforço para dominar e acima disso tem o esforço para sobreviver. Estas coisas são fortes. Mas estamos falando aqui sobre uma atividade mental. Uma catividade de pensamento. Uma atividade intencional.

A Sobrevivência, ela simplesmente acontece. Dominação, ela simplesmente acontece.

Essas não são coisas intencionais. Mas se descer ao longo do nível da intencionalidade encontrará o certo e o errado: a intenção mais forte no universo.

É sempre uma solução aberrada. Existe sempre em tempo presente e é parte do ambiente do pc.

Ele está a gerá-la. É a solução dele. Subjugado como está por isto, ele mesmo assim a está a gerar. É aberrada porque é uma solução não inspecionada. E é algo que todo o mundo está a dizer ao pc, sem querer ou não, que está errado, o que provoca que ele afirme, ainda mais, que tem razão. Era a solução perfeita na primeira ocasião em que ele a agarrou.

Mas agora monitora a vida dele; está vivendo a vida dele por ele. E nem vagamente o ajuda a tomar conta da sua vida.

Isto é a anatomia do fac-símile de serviço.

Você vai achá-los em qualquer pc que auditar. Um fac-símile de serviço é a pista, a chave para o caso de um pc. É a rota para sucumbir que ele afirma cegamente ser a rota para a sobrevivência. E todo o pc tem mais que um destes.

Afortunadamente, nós temos a tecnologia para o salvar. Nós somos os únicos a tê-la.

L. RON HUBBARD
Fundador

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD

Solar de St. Hill, Grinstead Oriental, Sussex,

HCOB de 1 de SETEMBRO de 1963

Orgs centrais

Franquia

CIENTOLOGIA TRÊS

CLEARING—CLEARING—CLEARING

ROTINA TRÊS SC

Houve uma pressa tal na técnica que pode ter parecido que estávamos num rápido estado de mudança. Isto foi ocasionado por uma aceleração provocada por vários eventos. Você está a obter aproximadamente um século de pesquisa (ou mais) em muito poucos meses. Assim, seja paciente comigo. O fim não está só à vista. Ele está aqui. O meu trabalho é principalmente agora refinar e fazê-lo chegar os dados a si.

A ordem trazida ao nosso trabalho, fazendo CINCO NÍVEIS DE CIENTOLOGIA, está a compensar rapidamente. O Nível Um está em desenvolvimento. O Nível Dois está a sair. O Nível Quatro está completo. E, de repente, o Nível Três saltou para a fase final.

Nós podemos CLARIFICAR, CLARIFICAR, CLARIFICAR.

Isto foi durante meses, até anos, um enteado. Foi maltratado, baralhado, invalidado, reabilitado e sovado. Mas um CLEAR de LIVRO UM era o que a maioria das pessoas vinha obter na Cientologia. E agora eu fui. Eu descobri porque não e como.

E este HCOB é um esboço apressado dos passos, para que você possa fazê-lo. Haverá muitos HCOBs sobre isto. As fitas de 27, 28 e 29 de Agosto, AD13, dão a maior parte da sua teoria.

CLEAR DEFINIDO — a definição do Livro Um mantém-se exatamente verdadeira. Um Clear é alguém sem “Cincos Presos” nesta vida (veja *Dianética, Evolução de uma Ciência*).

TESTE DE CLEAR — O Clear situa-se na leitura de Clear do TA com uma *agulha livre*. Sem perturbações. Sem transtornos. Sem key-in da banda inteira. Sem FAC-SÍMILES de SERVIÇO.

ESTABILIDADE DO CLEAR — Nós não estamos preocupados com estabilidade. Mas podemos agora fazer key-out tão completamente que não precisamos de realçar “clear key-out”. Encontrei os meios, estou certo, de estabilizar muito mais este estado e de o recrear facilmente se resvalar.

Assim, desculpe-me por ter estado indeciso muitos meses sobre os estados de Clear.

A descoberta é enunciada como segue: SE VOCÊ NÃO PODE FAZER UM CLEAR NUM PREPCHECK DE 25-HORAS, O PC TEM UM OU MAIS FAC-SÍMILES de SERVIÇO.

A barreira à clarificação e a razão de uma recaída rápida quando o estado de Clear foi atingido, é o FAC-SÍMILE de SERVIÇO.

FAC-SÍMILE DE SERVIÇO definido: *Procedimento Avançado e Axiomas*, definição precisa. Adicionado a isto é: O FAC-SÍMILE DE SERVIÇO É AQUELA COMPUTAÇÃO GERADA PELO PRECLARO (NÃO PELO BANCO) PARA FAZÊ-LO A ELE PRÓPRIO CERTO E AOS OUTROS ERRADOS, DOMINAR OU ESCAPAR A DOMINAÇÃO E AUMENTAR SUA PRÓPRIA SOBREVIVÊNCIA E LESAR A DOS OUTROS.

Note que ele é gerado pelo *Pc* e não pelo banco. Assim, o *Pc* restimula o banco com a computação; o banco não o atrasa nesta instância, diferentemente de quando o *Pc* está a ir para OT.

O Fac-símile de Serviço é normalmente um esforço só desta vida. Poderia ser melhor chamado uma COMPUTAÇÃO de SERVIÇO, mas manteremos os velhos termos. O *Pc* está a fazê-lo. Na aberração habitual o *banco* está a fazê-lo (os engramas dos *Pc*, etc.). Quando você não pode clarificar o *Pc* auditando

só *banco*, tem de tirar do caminho o que o *Pc* está a fazer para ficar aberrado. Se você clarifica só o que o *banco* está a fazer, o estado de *Clear* tem uma rápida recaída. Se você clarifica o que o *Pc* está a fazer, o *banco* tende a ficar mais quieto e desestimulado. É principalmente o *Pc* que faz de novo key-in do seu *banco*. Por isso o *Pc* que não chega a *Clear* de agulha livre, está ele próprio a impedi-lo inconscientemente. E eliminando este esforço podemos então fazer key-out do *banco* e temos um *Clear* rápido que fica muito bem *Clear* (até ser enviado para OT).

É desejável atingir o estado, pois acelera a ida para OT.

Tudo isso veio de estudos que eu tenho feito sobre o Braço de Tom. O TA deve mover-se durante a audição, ou o *Pc* fica pior. Todos esses *Pcs* cujos TAs não entram facilmente em ação e estacam, são *Pcs* com FAC-SÍMILES de SERVIÇO.

Note que o FAC-SÍMILE de SERVIÇO é usado para:

PRIMEIRO: Fazer o próprio certo.

Fazer outros errados.

SEGUNDO: Evitar Dominação.

Dominar Outros.

TERCEIRO: Aumentar própria sobrevivência.

Dificultar a sobrevivência de outros.

O Fac-símile de Serviço é todo ele lógica fraudulenta. Não faz sentido. Isto porque os *Pcs* o adotaram onde, em casos extremos, se sentiram ameaçados por algo, mas não conseguiram fazer *Itsa* disso. Daí que é ilógico. Porque realmente é insensata, a computação escapa à inspeção casual e provoca um comportamento aberrado.

PARA FAZER UM CLEAR

Em resumo, os passos são:

1. ESTABELEÇA O FAC DE SERVIÇO. Isto é feito por Assessment da Lista Um de Cientologia da 2-12 usando-a para iniciantes, usando depois o Passo Preliminar da R3R conforme publicado (HCOB de 1 Julho de 63). Usamos só coisas encontradas por Assessment, nunca suposições selvagens ou uma inaptidão óbvia do *Pc*. Estes Assessments já existem em muitos casos e devem ser usados conforme encontrados anteriormente.
2. AUDITE COM CERTO/ERRADO. Pergunte ao *Pc*, com a Linha de *Itsa* cuidadosamente dentro, PRIMEIRA, PERGUNTA: “Nesta vida, como é que (o que foi encontrado) te poria certo?” Ajuste a pergunta até que o que *Pc* a possa responder, se não puder. Não a *force* no *Pc*. Se estiver correta, correrá bem. Não repita a pergunta a menos que o *Pc* precise. Deixe só o *Pc* responder, responder e responder. Deixe o *Pc* chegar a uma cognição, ou ficar sem respostas ou tentar responder prematuramente à próxima pergunta, e mude de pergunta para: SEGUNDA PERGUNTA: “Nesta vida, como é que (o que foi encontrado) poria outros errados?” Trate esta do mesmo modo.

Deixe o *Pc* chegar a uma cog, ou ficar sem respostas ou accidentalmente começar a responder à primeira pergunta. Volte à primeira pergunta. Faça o mesmo. Depois para a segunda. Depois novamente para a primeira, depois para a segunda.

Se o seu Assessment foi correto, o *Pc* ficará cada vez melhor e com melhor ação de TA. Mas a Ação de TA diminuirá finalmente. Em qualquer grande cognição, termine o processo. Isto tudo pode levar de 2 a 5 horas, não mais, penso eu. A ideia é não martelar demais o processo ou afundar o *Pc* no banco de GPMs. O *Pc* terá automações (respostas rápidas demais para serem ditas facilmente) no início do percurso. Elas devem ter-acabado, com o *Pc* brilhante, quando terminar.

Você só está a tentar acabar com o carácter compulsivo do Fac-símile de Serviço assim encontrado, e a tirá-lo do automático e a levar o Pc a vê-lo melhor, e não a remover toda a ação de TA do processo.

3. AUDITE O SEGUNDO PROCESSO. Usando o mesmo método de audição como em 2 acima, faça a TERCEIRA PERGUNTA: “Nesta vida como é que (o mesmo do Passo 2) te ajudaria a escapar a dominação?” Quando isto parece resfriar use a QUARTA PERGUNTA: “Nesta vida como é que (o mesmo) te ajuda a dominar outros?” Faça a TERCEIRA e a QUARTA PERGUNTAS novamente até o Pc ter tudo resfriado ou uma grande cognição.
4. AUDITE O TERCEIRO PROCESSO. Usando o mesmo método como em 2. acima faça a QUINTA PERGUNTA: “Nesta vida, como é que (o mesmo) ajudaria a tua sobrevivência?” e então a SEXTA PERGUNTA: “Nesta vida como é que (o mesmo) dificultaria a sobrevivência de outros?” Use a CINCO e a SEIS enquanto for necessário para esfriar tudo ou produzir uma grande cognição.
5. PREPCHECK COM GRANDES RUDS MÉDIOS, usando a pergunta, “Nesta vida, em (o mesmo) alguma coisa foi...?” e introduz Suprimido, Cuidadoso, não Revelado, Invalidado, Sugerido, Cometido um erro, Protestado, Ansioso, Decidido.

Se o Pc tiver uma cog. realmente demolidora, pare simplesmente o Prepcheck e termine-o.

Este Prepcheck é feito, é claro, fora do e-metro até o Pc dizer não, conferindo-o então no e-metro e limpando-o. Uma vez que foi para o e-metro num botão, fique no e-metro para questões adicionais. Mas não *limpe limpos* e não deixe subidas lentas ou rápidas. E não corte a Linha de Itsa do Pc.

Isso deve ser o fim de um Fac-símile de Serviço. Mas um Pc pode ter *vários*, assim, faça tudo de novo, todos os passos, tão frequentemente quanto for preciso.

Aos Pcs que fizeram a Lista Um de R2-12 de Cientologia, deve ser-lhes dado isto como primeira coisa a usar. Os Pcs que tiveram Assessments de cadeias R3R devem usar esses resultados de Assessment (ou o que disso se aplicar) para os próximos percursos. Mesmo que a cadeia de Assessment tenha sido corrida em R3R, use-a para a R3SC.

COMPLETAR A CLARIFICAÇÃO

Para completar a clarificação é então só necessário dar um permissivo Prepcheck de 18 botões Nesta Vida, obrigando o Pc a procurar respostas sem lhe Quebrar o ARC.

E você deve ter uma bonita agulha livre, TA em Clear e o Pc a brilhar.

Se a clarificação não ocorreu, estavam presentes na audição os seguintes erros:

1. O Pc não concordou com o Assessment, que só leu porque o Pc não entendeu ou protestou.
2. O Assessment estava errado.
3. A atmosfera de audição era crítica para o Pc.
4. A Linha de Itsa não estava dentro.
5. O auditor deixou a Linha de Itsa divagar para a pista anterior.
6. O auditor fez Q&A, saiu do processo e entrou em engramas, que o Pc lhe “vendeu”.
7. O processo não foi feito.
8. O Assessment foi feito através de inspeção de inaptidões físicas, ou escolhendo os hábitos do Pc, e não através de verdadeiro Assessment.
9. A audição não produziu ação de TA (Assessment errado e/ou Linha de Itsa fora seria tudo aquilo que poderia não produzir ação de TA).
10. O Pc já em cima de pesada Quebra de ARC por causa de carga ultrapassada da pista total.

11. Este processo foi usado em vez de um Assessment de Quebra de ARC bem feito, tornando por isso este processo um castigo.
12. Perguntas mal fraseadas.
13. Perguntas sobre corridas (O/R).
14. Perguntas sub-corridas.
15. Auditor muito irregular no Prepcheck.
16. Quebras de ARC por limpar nestas sessões.
17. O Pc a tentar mergulhar na pista anterior ficando restimulado.
18. O Pc a tentar obter GPMs ou correr engramas do início da pista para evitar largar o Fac-símile de Serviço.
19. O Auditor perdeu withholdes acumulados durante a clarificação.
20. O produto final do processo, “Clear”, sobreestimado pelo auditor, Pc ou supervisores.

A chave da clarificação de um Fac-símile de Serviço é INTERESSE. Se o Pc não está interessado nele, o Assessment está errado.

A tom chave da audição é permissividade, feliz, fácil, não militante. Deixe o Pc correr e correr.

Ao frasear a pergunta, não importa *o que* saiu do assessment, é sempre ESSA COISA ESTÁ A FAZER O Pc CERTO E OUTROS ERRADOS. O Pc não está a tentar fazê-lo errado.

Um Prepcheck ordinário, com um de Fac-símile de Serviço presente, ligará massa no Pc. Porquê? O Pc está a asseverar o Fac-símile de Serviço.

Bem, este é o RD rápido em R3SC (Rotina Três, Fac-símile de Serviço, Clear). E isto é clarificação. Muita teoria está a faltar neste HCOB, mas nenhum passo essencial.

Você pode fazê-lo.

Se uma pessoa é clarificada antes de prosseguir para OT, ela fá-lo-á centenas de horas mais rapidamente! (NOTA: Todos os processos de OT serão divulgados brevemente com designações R4, mas com poucas outras mudanças.)

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD
Solar de St. Hill, Grinstead Oriental, Sussex,
HCOB DE 23 DE AGOSTO DE 1966

Todos os Chapéus de Exec

Chapéus de Qual

Chapéus de tech

Chapéus de HCO

FAC-SÍMILE DE SERVIÇO

Um Fac-símile de Serviço é uma computação gerada pelo ser e não pelo banco. Um exemplo disto é:

“Todos os cavalos dormem em camas”.

Tal computação presa na mente precipitará obviamente muita doingness, beingness e havingness compulsivas.

Um exemplo de uma doingness precipitada pela computação acima seria:

“Fazer camas para cavalos”.

Se no assessment para um Fac-símile de Serviço obtiver “Fazer camas para cavalos” como fac-símile de serviço, por favor note que é uma doingness e não uma computação, logo se você ajustar a doingness no parêntese de Comandos do Fac de Serviço, i.e.:

Como é que “Fazer camas para cavalos” te faz certo?

Como é que “Fazer camas para cavalos” faz outros errados?

etc.,

Observe então o que o preclaro diz muito cuidadosa e exatamente, porque ele poderá dar as PALAVRAS EXATAS DO VERDADEIRO FAC-SIMILE de SERVIÇO: “TODOS OS CAVALOS DORMEM EM CAMAS”. E observe muito cuidadosamente e note todas as reações do e-metro ao que ele diz.

Note tudo isto e lembre-se que você *NÃO* estava *a correr* um Fac-símile de Serviço real em primeiro lugar, e que, para realmente aplaínar toda a doingness, beingness e havingness compulsivas precipitadas pela computação básica, terá de percorrer a computação exata no parêntese do Fac de Serviço.

Se a doingness que você corre é a básica, então é possível que o preclaro estoire toda a carga do Fac de Serviço, e isto você avaliará através dos indicadores do Pc e fenómenos do e-metro (i.e., agulha livre).

É obviamente melhor obter um Fac de Serviço real (computação), e apanhar beingnesses, doingnesses e havingness como Fac-símiles de Serviço, se feito por auditores, deve ser completamente compreendido.

A audição de Fac-símile de Serviço pode dar grandes ganhos, por isso compreenda o que está a fazer com a tecnologia e tenha muitos ganhos.

L. RON HUBBARD

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD

Solar de St. Hill, Grinstead Oriental, Sussex,

HCOB DE 30 DE NOVEMBRO DE 1966

Funções de tech

Auditores

Nível IV

Estudantes

ASSESSMENT PARA FAC-SÍMILES de SERVIÇO

A localização de fac-símiles de serviço exige uma pergunta de listagem apropriada cuja ausência pode conduzir a perder o verdadeiro Fac de serviço ou fazer overrun de um grau inferior de libertação.

Dos métodos de assessment, os seguintes deveriam provavelmente ser excluídos como O/R de graus anteriores, ou com base na obtenção de uma agulha livre num grau anterior:

1. Assessment lento com ITSA (O/R Grau 0)
2. Assessment por problemas (O/R Grau 1)
3. Assessment por partes da existência (O/R Grau 0)

Isto deixa como métodos aceitáveis:

1. “Nesta vida, o que é que usas para fazer os outros errados?”
2. “Nesta vida, o que é que pensas ser o teu fac-símile de serviço?”
(para um Cientólogo treinado no Nível IV)
3. “Nesta vida, o que seria uma solução segura para...?” (sendo o espaço em branco preenchido por perguntas dadas nas fitas para achar, ou um padrão escondido ou um problema escondido).
4. Assessment de uma lista preparada, usando o nível encontrado na pergunta:
“Nesta vida, o que é que tu..... (nível de pré havingness)?”

Sendo a ideia não começar de princípio a listar uma pergunta que OBVIAMENTE não RESULTE EM ENCONTRAR UM FAC DE SERVIÇO, instância em que a regra de declarar o grau numa agulha flutuante obtida na lista não pode possivelmente aplicar-se.

L. RON HUBBARD

Fundador

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD

Solar de St. Hill, Grinstead Oriental, Sussex,

HCOB DE 6 DE SETEMBRO DE 1978

Emissão II

Remimeo

Nível IV

Checklists

Auditores Classe IV

Supervisores

C/Ses

FAC-SÍMILES DE SERVIÇO E R/Ss

Refs:

HCOB 5 Set 78	Anatomia De UM Fac-símile de Serviço
HCOB 1 Set 63	Cientologia Três Clarificar, Clarificar, Clarificar, Rotina Três SC
HCOB 6 Set 78	Urg, Import, R3 SC-A, Manejo total do Fac de Serv Atualizado Com NED
FITA: 6308C27	SH SPEC 299 Retidão & Incorreção
FITA: 6309C04	SH SPEC 302 Como Encontrar um Fac-símile de Serviço
FITA: 6309C03	SH SPEC 302A R3SC
FITA: 6309C05	SH SPEC 303 Assessment para Fac-símiles de Serviço
FITA: 6309C18	SH SPEC 308 Manejo de Fac de Serviço de St. Hill
HCOB 3 Set 78	Definição De Uma Rock Slam
HCOB 10 Ago 76R	R/Ses, o que significam

Um fac-símile de serviço é um irmão das R/Ses e das intenções malévolas.

Isto é visto facilmente quando a pessoa comprehende a anatomia do Fac de Serviço e das computações certo/errado, domínio, sobrevivência que entram nele, e que uma R/S significa sempre uma intenção contida, malévola, e que a única razão de ser de uma R/S é fazer outros errados. Para fazer alguém sucumbir, esses têm de estar errados.

Lá atrás no tempo, a ideia que precede o Fac de Serviço estava certa, realmente certa. Então desceu um pouco e foi um método de sobrevivência, depois um método de dominação e depois um método de estar certo para fazer outros errados.

E nessa controvérsia a pessoa cometeu bastantes overts, de forma que a linha de comunicação sofreu uma reviravolta. O que estava certo está agora errado e o que antes estava errado está agora certo. A=A=A entra na situação onde o certo se torna errado. Todos os seus overts são empilhados sobre uma destas ideias fixas, ou aquilo a que nós chamamos um Fac-símile de Serviço.

Não é de facto nada um fac-símile. É o próprio sujeito que mantém fac-símiles em restimulação porque ele “sabe” o que é melhor. A própria pessoa está a gerar a ideia fixa; não o banco.

Não é qual a aberração que o indivíduo está a dramatizar, mas qual aberração o indivíduo *desenterrou* para fazer alguém errado. Não é a coisa accidental que você pensa que é, mas *intencional*.

A intenção é estar certo e tornar outros errados, dominar outros e escapar a dominação, ajudar a própria sobrevivência e estorvar a sobrevivência de outros. Isto é o Fac de Serviço irmão de sangue da intenção malévola escondida que está por trás da R/S.

Isto não necessariamente significa que você veja R/Ss em todos os Facs de Serviço que percorrer. Significa é que ONDE UM PC TEM R/Ss, VOCÊ TEM A ÁREA PESADA E SEVERA DE UM FAC DE SERVIÇO.

Saiba que quando observar uma R/S o indivíduo está nas garras de uma intenção malévolas que ele próprio está a gerar. Naquela área ou assunto da R/S ele não pretende senão lesar. Calculada e encobertamente, ele levará longe as suas intenções, escondendo sempre cuidadosamente o facto.

A intenção malévolas não é limitada a terminais. Ele não está a ter a R/S num terminal; ele está a ter a R/S na intenção malévolas. A intenção malévolas pode estar associada a muitos terminais.

A R/S domina o indivíduo; é a pessoa. Ele foi avassalado por ela. Naquela área não tem qualquer capacidade de raciocínio; ele não tem qualquer liberdade de escolha. A intenção malévolas substitui a vivência. É a sua solução segura para a vida, o seu fac-símile de serviço.

O Fac de Serviço não responde à audição ordinária porque no curso da audição ordinária isso não é inspecionado. Por natureza ele proíbe a inspeção. Mas quando abordado ao nível certo/errado, o Pc larga-o facilmente porque naquela área ele não tem nenhum poder de escolha.

MAIS DE UM FAC DE SERVIÇO POR PC

Nós tivemos durante muitos anos processamento de Facs de Serviço com que manejar estas obsessões, e, por isso, manejar a pessoa com R/Ss.

Mas não basta encontrar um fac-símile de serviço. Você encontra muitos Facs de Serviço que então se adicionam ao grande. Em St Hill, em meados dos anos 60 isto era comumente associado a R/Ss.

Era o que o Pc tinha feito com o Fac de Serviço para fazer outros errados que interessava, e não apenas encontrá-lo. Nos primeiros tempos a tech incluía audição de Dianética. E foram encontrados muitos mais do que um em cada Pc. Com isto nós obtivemos mudanças completas de personalidade.

Toda a tech deste assunto foi submersa durante os últimos anos. Provavelmente foi a omissão de exigir alguns Facs de Serviço para serem corridos e então auditados com Dianética que resultou em tantos R/Sdres que permaneceram indetectáveis.

A partir deste momento toda a tech foi exumada e nós temos agora a tech de NED para ajudar a desmontar estes pacotes e os reduzir aos seus fundamentos.

Logo, nós não só temos os meios mais completos de sempre de manejar Facs de Serviço, mas também uma rota mais fiável para o manejo de um R/Sdor.

MAS HÁ MAIS DE UM FAC DE SERVIÇO POR PC.

Você pode auditar um, dois ou três fac-símiles de serviço aparentes que respondam, todos eles, à descrição completa de um Fac de Serviço. E eles correrão. Mas de facto todos estão a apoiar-se no FAC DE SERVIÇO central que está em restimulação em PT. À medida que você tira fora estes Facs de Serviço menores, fica o central visível.

Nos primeiros que encontra, o mais que pode esperar é encontrar algo que deite o TA abaixo e o move para mais próximo de encontrar o Fac de Serviço principal. Depois tratamos desse algo.

Se você encontrar um Fac de Serviço, a agulha ficará mais solta e o TA numa zona razoável. E correrá no parêntese certo/errado, etc., e os Pcs tirarão as automações. Quando finalmente você encontrou vários e levou tudo através de o Fac de Serviço, é como se todos os outros Facs de Serviço que você esteve a descascar fossem cascas de árvores e a relva que cobre o cume de um monte. Logo, você tira os fac-símiles de serviço e corre-os à medida que os encontra. Você aligeira os precipícios antes de arrancar a montanha pelas raízes.

À medida que corre os primeiros Facs de Serviço você inverte a espiral descendente, restabelece a capacidade do indivíduo para manejar o seu ambiente, porque ele está a vê-lo agora, ele está agora a começar a confrontá-lo.

E quando arrancar o principal, a montanha, pela raiz, você devolve-o à sanidade. Ele pode agora inspecionar; já não precisa de uma “solução segura”.

Ter uma solução segura é a coisa mais perigosa do mundo, porque esse é o buraco por onde a sanidade se escapa.

L. RON HUBBARD

Fundador

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD

Solar de St. Hill, Grinstead Oriental, Sussex,

HCOB DE 6 DE SETEMBRO DE 1978

Emissão III

URGENTE-IMPORTANTE

**ROTINA TRÊS SC-A
MANEJO COMPLETO DO FAC DE SERVIÇO
ATUALIZADO COM NOVA ERA DIANÉTICA**

Refs:

HCOB 22 jul. 63	PODEMOS ESTAR CERTOS
HCOB 1 set. 63	ROTINA 3 Cientologia
HCOB 23 ago. 66	FAC DE SERVIÇO
HCOB 30 nov. 66	VERIFICAÇÕES PARA FACS DE SERV
Fita 6309C04, SHSBC Spec 302	COMO ENCONTRAR UM FAC DE SERV.
Fita 6309C05, SHSBC Spec 303	VERIFICAÇÕES PARA FACS DE SERV
Fita 6308C28, SHSBC Spec 300	O TA E OS FACS DE SERV
Fita 6309C12, SHSBC Spec 305	FACS DE SERV
HCOB 26 jun. 78 II	PERCURSO DE ENGRS POR CADEIAS, R3RA NED Série 6
HCOB 18 jun. 78 Série 4	VERIFICAÇÃO E COMO OBTER O ITEM, NED
HCOB 6 set. 78	ANATOMIA DUM FAC DE SERV.
HCOB 6 set. 78 II	FACS DE SERV E ROCKSLAMS

NOTA: Clears de Dianética podem se corridos em FACS DE SERV, mas apenas eliminando todos os passos de Dianética, pois eles não deverão ser corridos em Dianética.

Estamos num novo escalão do percurso do FAC DE SERV

Em Saint Hill, nos meados dos anos 60, foram encontrados muitos FACS DE SERV em cada Pc e o mais antigo percurso de FACS DE SERV incluía o uso da Dianética.

Isto foi mais tarde omitido do procedimento de FAC DE SERV e os FACS DE SERV eram manejados apenas com tech de Cientologia esvaziando os automatismos de compulsão, até Cog, F/N e VGIs no Pc.

Foram conseguidos ganhos e mudanças de caso fenomenais em Pcs só com essa tech, todos válidos. Essa tech foi conservada como ação vital no manejo de FACS DE SERV

Agora, com o evento da Nova Era Dianética, o manejo do FACS DE SERV foi restaurado com a toda a sua tecnologia.

A Nova Era Dianética abriu a porta a um completo e definitivo manejo de um FAC DE SERV mais exato do que tínhamos antes. Já não encontramos só o FAC DE SERV, auditamos-lhe os automatismos, fazemos key-out e esquecemos. Nós auditamo-lo total e terminantemente usando Nova Era Dianética a fim de o levar aos seus básicos e apagá-los.

Isto de nenhuma forma contraria o facto de ter havido muitos Pcs que, encontrado um FAC DE SERV e tirados os automatismos, foram na verdade capazes de estoirar a computação por inspeção.

O que torna isso possível é o verdadeiro apagamento do FAC DE SERV e seus resíduos em cada Pc, um por um, e não apenas um FAC DE SERV por Pc, mas muitos.

Um auditor treinado a correr FACS DE SERV antes deste boletim, precisará da tech que já possui, mais um excelente domínio da tech de Nova Era Dianética. Se ele não fez o Curso de Nova Era Dianética, ser-lhe-á exigido antes de tentar correr a Rotina 3 SC-A. Um Auditor Classe IV que já fez o curso de Nova Era Dianética precisa apenas de revê-lo a fim de poder manejá todos os passos do novo procedimento completo de FACS DE SERV

MANEJO DE FACS DE SERV REVISTO POR PASSOS

Antes de poder correr fluxos num FAC DE SERV temos primeiro de encontrá-lo. Nós queremos o FAC DE SERV do *Pc*. Não encontramos o FAC DE SERV listando nos fluxos. Encontramos o FAC DE SERV do *Pc* e corremo-lo nos fluxos.

A sequência é listar para os FACS DE SERV do *Pc*, encontrá-lo, remover os automatismos; então correr o próprio FAC DE SERV na R3RA, percurso de engramas por cadeias. É corrido até ao básico e total EP de Dianética.

Não abandonamos um FAC DE SERV sem agarrar nele e o rebentar bem na raiz.

Listamos então outro FAC DE SERV usando uma pergunta de listagem diferente e manejamo-lo *por completo*. E outro, e ainda outro. Um *Pc* pode ter muitos, muitos FACS DE SERV Debulhamo-los até encontrar o FAC DE SERV principal no âmago do caso, e manejamos esse a fundo como os outros, segundo os passos acima.

Escusado será dizer que iremos ver alguns resultados notáveis.

PROCEDIMENTO COMPLETO DE FACS DE SERV

PASSOS PRELIMINARES:

- 0a. Introduzir o fator R com o *Pc* a dizer brevemente o que vai ser feito em sessão.
- 0b. Clarificar “computação” exaustivamente com o *Pc*. Usar o Dicionário Técnico, HCOB 23 ago. 66, FAC DE SERV, e qualquer outra referência que sintamos que o *Pc* possa necessitar. Mandamo-lo demonstrá-lo até ter a certeza que ele o comprehende a fundo.
- 0c. Clarificamos *primeiramente* a bateria de comandos (certo/errado, dominar, sobrevivência) usando “os Pássaros Voam” como amostra de FAC DE SERV. Clarificamos a bateria de comandos neste ponto para que possamos usar estas

perguntas logo que o FAC DE SERV é encontrado sem pôr entraves ao primeiro fluxo de saída dos automatismos.

0d. Então clarificamos a pergunta de listagem.

PASSOS DO PROCEDIMENTO:

A. L&N para o FAC DE SERV do Pc usando a pergunta:

“Nesta vida o é que tu usas para pôr os outros errados?”

Queremos um item BD F/N o qual é uma *computação* (não um fazer ou um ter).

Quando obtemos o item, indicamos o item. Depois indicamos a F/N. Depois, apesar do BD F/N, continuamos para o próximo passo do manejo.

B. Corremos os FACS DE SERV encontrados em A.

1. Nesta vida como é que (FAC DE SERV) te faria estar certo?
2. Nesta vida como é que (FAC DE SERV) faria outros estarem errados?
3. Nesta vida como é que (FAC DE SERV) te ajudaria a escapar a dominação?
4. Nesta vida como é que (FAC DE SERV) te ajudaria a dominar outros?
5. Nesta vida como é que (FAC DE SERV) ajudaria a tua sobrevivência?
6. Nesta vida como é que (FAC DE SERV) impediria a sobrevivência de outros?

Estes são corridos de seguinte forma:

Dar ao Pc a primeira pergunta “Nesta vida como é que (FAC DE SERV) te faria estar certo?” e deixá-lo corrê-la. Ele terá um afluxo de respostas, respostas que vêm depressa demais para serem expressas facilmente, nesta fase. Não repetimos a pergunta a menos que o Pc precise. Deixamo-lo simplesmente responder. 1-1-1-1-1-1-1 (ele pode dar tanto como 50 respostas) até chegar a uma cognição ou ficar sem respostas, ou inadvertidamente responder à pergunta 2.

Mudamos então para a pergunta 2. “Nesta vida como é que (FAC DE SERV) faria outros estarem errados?” Tratar da mesma maneira, isto é, deixá-lo 2-2-2-2-2-2-2 até cognitar ou ficar sem respostas, ou começar a responder à pergunta 1. Mudamos então para a pergunta 1, mesmo manejo, de volta à pergunta 2, mesmo manejo, enquanto as respostas do Pc saírem facilmente. Mediante cognição e F/N, acusamos a receção, indicamos a F/N e continuamos para a próxima bateria.

Fazemos agora a pergunta 3: “Nesta vida como é que (FAC DE SERV) te ajudaria a escapar a dominação?” e deixamo-la correr pelo mesmo método acima. Quando isto parece arrefecer, usamos a pergunta 4 “Nesta vida como é que (FAC DE SERV) te ajudaria a dominar outros?” Usamos as perguntas 3 e 4 como acima enquanto as respostas do Pc saírem facilmente. Mediante cognição acusamos a receção, indicamos a F/N e continuamos para a próxima bateria.

Usando o mesmo método acima, fazemos a pergunta 5: “Nesta vida como é que (FAC DE SERV) ajudaria a tua sobrevivência?” Quando esgotar em 5-5-5-5-5-5, mudamos para a pergunta 6: “Nesta vida como é que (FAC DE SERV) impediria a sobrevivência de outros?” Usar a pergunta 5 e 6 como acima enquanto as respostas do Pc saírem facilmente. Deixamo-lo sair de todos os automatismos e chegar a uma cognição e F/N. Acusamos a receção e indicamos a F/N.

Neste ponto é seguro terminar as baterias. A ideia não é levar o processo à exaustão. O Pc largará automatismos em quantidade e logo no início do percurso.

Eles têm de ter ido embora com o Pc brilhante, F/N VGIs, quando terminamos. Estamos apenas a tentar pôr fim ao carácter compulsivo do FAC DE SERV encontrado, tirá-lo do automático e levar o Pc a vê-lo melhor nesta fase e não esvaziar o processo de cada minúscula ação de TA.

Correr os FACS DE SERV nas baterias resultará numa Cog maior, o que poderá ocorrer em qualquer ponto deste percurso. Quando isto ocorre é o EP deste passo do manejo do FAC DE SERV. Terminamos e prosseguimos para o passo da R3RA.

NOTA: Ao correr um Clear de Dianética em FACS DE SERV, terminaríamos o percurso de FACS DE SERV *neste* ponto, quando o Pc chega a uma boa Cog, F/N e VGIs. NÃO CORREMOS as ações de Dianética do manejo de FACS DE SERV num claro de Dianética, pois estes Pcs não devem se corridos em Dianética. Depois de completado um FAC DE SERV nos passos A e B podemos então listar para o próximo FAC DE SERV e repetir o procedimento.

NOTA: Se o FAC DE SERV encontrado num Pc não corresse na bateria, precisaria de Prepcheck. Ver secções abaixo: “Quando escoar Automatismos” e “Quando fazer Prepcheck”

C. Correr o FAC DE SERV R3Ra Quad, cada fluxo para EP. Não é narrativa, e não é preverificado; afora isso, é usada a tech completa de Nova Era Dianética, segundo o HCOB 26 jun. 78R II, NED Série 6, ROTINA 3 RA, PERCURSO DE ENGRAMAS POR CADEIAS.

A própria frase do FAC DE SERV é usada como *item de percurso*.

Os comandos para percorrer um FAC DE SERV na R3RA são:

FLUXO 1: “Localiza uma ocasião em que tu usaste (FAC DE SERV)

(Exemplo: “Localiza uma ocasião em que usaste *todos os cavalos dormem em camas*”)

FLUXO 2: “Localiza um incidente em que tu fizeste outro usar (FAC DE SERV)”

FLUXO 3: “Localiza um incidente em que outros fizeram outros usar (FAC DE SERV)”

FLUXO 0: “Localiza um incidente em que tu fizeste a ti próprio usar (FAC DE SERV)”

Levamos cada um dos fluxos pela cadeia abaixo até ao básico e completo EP de Dianética F/N, postulado (postulado fora = apagamento) e VGIs.

Isso será o fim de todos os vestígios desse FAC DE SERV

D. Listar para outro FAC DE SERV no Pc usando a pergunta de listagem:

“Nesta vida o que é que usas para dominar outros?”

Quando tivermos o FAC DE SERV repetimos os passos B e C acima.

E. Encontramos outro FAC DE SERV no Pc com a pergunta de listagem: “Nesta vida o que é que usas para ajudar a tua própria sobrevivência?”

Manejamos o FAC DE SERV conforme os passos B e C acima.

F. Continuamos a encontrar e manejear FACS DE SERV no Pc usando, por ordem, as seguintes perguntas de listagem:

1. “Nesta vida o que é que usas para estar certo?”

2. "Nesta vida o que é que usas para escapar a dominação?"
3. "Nesta vida o que é que usas para impedir a sobrevivência dos outros?"

Podem ser usadas mais perguntas de listagem dadas no HCOB 30 nov. 66, VERIFICAÇÃO PARA FACS DE SERV

Teremos de encontrar e manejar vários FACS DE SERV no Pc os quais então se juntarão ao grande.

QUANDO LISTAR PARA O FAC DE SERV

Estamos a listar para um item BD F/N. Tomamos nota de cada computação que o Pc nos dá, exatamente conforme ele a disse, À LETRA, com a respetiva leitura, não importa quão improvável, inconsequente ou vazia possa parecer.

O FAC DE SERV opera como um magnete à medida que listamos. Fizemos a pergunta ao Pc, e, como a pergunta está na vizinhança do FAC DE SERV, já o tocámos. Ela chama a atenção do Pc para ele. Ele está a listar por aí fora e, de repente, porá na lista um item inconsequente. Essa coisa não faz sentido. Nem sequer responde à pergunta, mas lá está ele. É que a sua atenção está inevitavelmente a ser puxada para isso. Estamos a pedir-lhe respostas e ele dá-nos a resposta mais correta que tem: "as pessoas saltam sempre do Empire State Building". Essa é a solução. Isso resolve tudo. Isso manda o TA abaixo. Eis o FAC DE SERV

Indicamos i item ao Pc, depois indicamos a F/N.

Estamos agora prontos a corrê-lo na bateria.

QUANDO ESGOTAR O AUTOMATISMO

Se encontrámos um FAC DE SERV, o Pc não será capaz de ficar de fora dele. Garanto.

A primeira pergunta é sempre "como é que isso o faria ficar certo". (Nunca: "como é que isso o faria ficar errado". Nunca, nunca, nunca). Os automatismos devem começar com a primeira pergunta. Se não, perguntamos com é que isso faria outros ficarem errados. Entramos sempre pelo nível certo/errado. Mas não caia na patetice de pensar que não é um FAC DE SERV se não entrar por esse nível. Tente outros níveis. Ele pode entrar no nível do domínio, poderia entrar no nível da sobrevivência.

Mas se num desses o Pc não salta imediatamente lá para dentro e nada para o remoinho, não é esse. Se ele diz "Bom, vamos ver... fazer-me estar certo, não, hummm..." ou "... escapar à dominação... não, não faz sentido", é porque não é esse.

Se ele diz que não é, então não é. Não o pendure com um FAC DE SERV Errado, porque hoje é fácil encontrar o correto. Eles abundam.

Se ele não saltou e nadou como louco para o centro do remoinho e se envolveu nesta coisa, não é esse. Porque a primeira coisa que querem fazer com um FAC DE SERV é mergulhar.

Quando temos o correto, teremos automatismos a sair em grande e rapidamente. Não pare a avalanche acusando a receção. Não a pare com uma nova pergunta. Deixe-a correr.

Não é: uma pergunta de audição uma resposta. É: uma pergunta de audição uma cascata.

QUANDO FAZER PREPCHECK

Quando o item encontrado como FAC DE SERV não corre em nenhuma das baterias, fazemos-lhe Prepcheck até EP (F/N, Cog, VGIs) Ref. HCOB 14 Mar.71R, FLUTUAR TUDO.

Uma computação certo/errado, não cede à audição normal porque é um FAC DE SERV O Pc tem um interesse velado em se agarrar a ele. Ele não seria capaz de fazer itsa num Prepcheck. Por isso, um FAC DE SERV, se presente, ligará massa num Prepcheck.

O Prepcheck é uma série de decisões que os thetais tomam sobre as coisas. Assim que, se o Prepcheck não funciona, o Prepcheck tem de estar em conflito com certo/errado.

Inversamente, se não é um FAC DE SERV, o Prepcheck *funcionará* e acabamos logo com ele por esse método até EP.

Voltamos então à lista e encontramos um FAC DE SERV que corra.

COMPLETAR O MANEJO DE FAC DE SERV COM R3RA

Mesmo quando o Pc tirou fora os automatismos, cognitou e está comparativamente livre do carácter compulsivo do FAC DE SERV, há mais a ser manejado.

Correr o FAC DE SERV usando a R3RA habilita o Pc a esgotar o que fez com ele para fazer outros errados, etc. Estes serão os incidentes reais mais carregados nos quais ele o usou, que ele terá acumulado atrás de si à medida que prosseguiu, substituindo o FAC DE SERV por si próprio, sem jamais avaliar as consequências. Ele próprio como tal, ficará agora livre para inspecionar essas partes da banda, e para inspecionar também os efeitos do FAC DE SERV nos outros fluxos.

Finalmente, o uso da R3RA, percurso de engramas por cadeias, habilita-o a apagar a fundo os somáticos e cadeias de engramas que têm as suas raízes no FAC DE SERV, ou vice-versa, assim como os postulados subjacentes.

TERMINAR O PERCURSO DO FAC DE SERV

O percurso dos FACS DE SERV pode ser terminado quando tivermos corrido muitos FACS DE SERV (que conduzirão ao FAC DE SERV principal). Uma vez corrido o FAC DE SERV principal para total EP, o manejo de FACS DE SERV está completo.

NOTA: Poderá acontecer (raramente) que obtenha o FAC DE SERV principal do Pc na primeira ação de L&N. Será raro porque o principal não vem usualmente à tona antes dos outros serem tirados. Claro que o corre. Qualquer FAC DE SERV corrido produz mudança, mas, com este, verá o Pc mudar de carácter ante os seus olhos. Os resultados são completamente assombrosos.

Mas repare que ele tem outros FACS DE SERV menores que não se dissolvem só porque o FAC DE SERV principal do âmago já se foi, embora tivessem estado apoiados neste. Precisará de fazer L&N para estes e limpar completamente o Pc de FACS DE SERV.

O FAC DE SERV Principal, do âmago, será aquele que o Pc usou como solução para *toda* a sua vida. Quando encontrado e corrido será inconfundível para ambos, Pc e auditor. Uma vez este completado com todos os passos acima, assim como os FACS DE SERV menores à sua volta, terá atingido o EP do percurso de FACS DE SERV

Terá feito surgir uma mudança de carácter completa no indivíduo, voltar a sua liberdade de escolha e à sua liberdade para inspecionar, e habilitá-lo a estar verdadeiramente certo.

E é desta massa que a sanidade é feita.

Este nível é na verdade o nível da sanidade.

L RON HUBBARD

Fundador

2 - A TEORIA DO NÍVEL

Para: OTs no Fac-símiles de Serviço para Estáticos

21 agosto 2018

AS CRIAÇÕES DE UM ESTÁTICO

O caso que estamos a manejar nestes níveis já não é o caso do “jogador” e do seu ponto de vista, mas sim o caso do estático que, em teoria, estará exterior aos jogos.

Assim, tudo o que se nos apresenta nestes níveis não tem a “solidez” do que surge nos níveis de OT abaixo de OT 16. Tudo é mais “diáfano” e, por vezes, confundível com os próprios pensamentos do OT.

Após a resolução do caso determinado por outros em jogos a um nível de estático (Excalibur para Estáticos), limpámos o que o próprio OT fez ou não fez nos jogos no Fénix para Estáticos.

Uma barreira se apresenta agora à evolução do OT no caminho de ser um Mestre de Jogos Pan-determinado. Essa barreira é constituída pelas “criações” que ele fez para não ter de analisar nada e ter soluções pré-estabelecidas para todas as situações. Essas “criações” são constituídas, neste nível, pelos postulados que ele fez e que são soluções fixas para tudo o que se lhe apresentar.

Isto são chamados, é claro, “Fac-símiles de serviço”, soluções estabelecidas no passado e que se podem ou não aplicar ao presente. Nos graus de Cientologia muitos deles foram limpos, pelo menos os que se aplicavam ou que foram criados nesta vida. Mas nestes níveis estamos a limpar toda a pista de Jogos do Estático e os que temos de limpar são assim muito mais abrangentes e são, por vezes, soluções aplicadas vida após vida sem cuidar da sua funcionalidade.

Eles são como pequenos programas de computador que, automaticamente, entram em funcionamento para resolver determinados assuntos. Deste modo o ser não tem de analisar nada, não tem de fazer as-is nem de confrontar o assunto. A solução é automática. Com estes acumulados à sua volta um jogo não pode correr bem, é claro. Cada jogo ou atividade em que o ser se mete à único ou, pelo menos, está a ser jogado numa nova unidade de tempo, mas a solução acaba por ser sempre a mesma.

Vai ser, assim, necessário encontrar estas soluções fixas que não estão a deixar o estático ser verdadeiramente livre de decidir de acordo com a especificidade de cada situação.

Mas, por outro lado, vivemos num universo em que obedecemos cegamente às leis do MEST ou, pelo menos, às leis que nos disseram que o MEST tinha. Mas serão elas verdade? Será que os dados estáveis com que funcionamos neste universo são verdadeiros? Alguma vez foram analisados? É claro que não e essa é outra barreira imensa que o OT encontra quando quer verdadeiramente funcionar como OT.

Os seus postulados e considerações são superiores às mecânicas do MEST, mas ele pensa o contrário. Mas são os seus próprios postulados e considerações sobre o MEST que o obrigam a obedecer às mecânicas do MEST!!

Estes são os fac-símiles de serviço mais difíceis de detetar e limpar pois são os seus DADOS ESTÁVEIS! Sem eles o ser pensa que entrará numa total confusão, e é verdade. Ele tem assim de aumentar a sua capacidade de confronto de tal modo que esteja à vontade a analisar cada situação que surja e a resolva da forma mais ÉTICA, isto é, de acordo com o maior bem para o maior número de dinâmicas.

Mas um outro problema se apresenta ao Estático nestes níveis: quando ele faz um postulado, quando tem uma consideração ou constrói um pensamento, tudo isso se assume como um ponto de vista, uma condição de ser. É theta. É theta criado por ele próprio sob a forma de uma computação que vai fazer a confrontação em vez dele próprio. Vai solucionar o problema por ele de forma automática. É uma espécie de inteligência artificial criada para lhe “facilitar a vida”, mas, mesmo assim, assume a forma de

uma beingness. É essa a diferença nestes níveis: o OT tem de limpar essas beingnesses que são as soluções, considerações e postulados fixos que ele criou.

Por vezes encontra também essas beingnesses criadas por outros. Embora estejamos num nível de caso autodeterminado, podem surgir fac-símiles de serviço que não são seus mas que lhe foram “cedidos” por outros com boas ou más intenções. Mas o manejamento é o mesmo. Eles têm de voltar ao seu momento de criação e dissiparem-se.

Espero que estas notas esclareçam um pouco o que vai fazer neste nível. Terá de saber a teoria e a tecnologia de LRH sobre os fac-símiles de serviço, bem como a tecnologia de manejamento de thetais postulado ou conceito, que é o que verdadeiramente estes seres são.

Al Gal

“O POSTULADO MAIS ABERRATIVO”

O postulado mais aberrativo que pode haver (ou que um θn pode ser ou acreditar) é: "EU NÃO SEI."

- Este postulado destroça a lógica negando dados com os quais avaliar.
- Consegue deitar abaixo o triângulo KRC e introduz o de SCM¹ dos implantadores.
- Pode encher de tanto mistério e incerteza um θn que ele acredita que tem de "SOBREVIVER" contra o "desconhecido" em vez de MELHORAR através de jogar o jogo.
- Introduz uma "doingness" (EU NÃO SEI) que continuamente impõe o próprio postulado. Ele persiste e não é o mesmo que o postulado "NÃO SABER", pois um θn que "NÃO SABE" pode então decidir FAZER ALGO para obter mais dados. Este postulado "EU NÃO SEI" cria uma DOINGNESS DE NÃO SABER!

Através dos DADOS do NÍVEL de SOL sabemos que um ser pode ser “auditado” para se transformar num postulado afetando assim todo o padrão do jogo. Se Xenu quisesse prender todos os jogadores nos jogos e tornar-se na “única fonte” (o que realmente fez), ele estaria muito interessado em produzir θns postulado “EU NÃO SEI” para bloquear todos os direitos de os outros chegarem a OT e voltarem a FONTE.

Existem provas disto em muitas pastas de pc onde ele fica “preso” e simplesmente responde de modo robótico “Eu não sei”.

Procurei este mecanismo num implante principal visto que também ocorre no Excal, mas não o encontrei – como implante. Mas quando se procura um "θn sendo um postulado", tudo pode começar a resolver-se.

RESOLUÇÃO

O que é observado: pc ou OT encalhados a dizer “Eu não sei”.

- 1) Fator-R: "Os θns podem ser qualquer coisa, até mesmo um postulado, quase sem massa, mas parecendo estar em todo o lado e todo o tempo, permeando o espaço do jogo." (Adapte ao nível de realidade do caso que estiver a auditar)
- 2) Apanhe o conceito de um theta que foi “auditado” ou “processado repetitivamente” até se tornar num tal postulado. TR0 nele.
- 3) PrPr1:
 1. Que overt cometeste sendo um postulado “Eu não sei”?
 2. Que problema estavas a tentar resolver?
 3. O que ocultaste sendo um postulado “Eu não sei”?
 4. Que problema estavas a tentar resolver?

¹ STATUS, MANUTENÇÃO DO CONTROLE, CONFORMIDADE

(Até FTA GIs/ sem mais respostas)

4) V/I R/W:

1. Qual o VALOR de TENTARES ALCANÇAR “Eu não sei”?
 2. Qual o VALOR de TE AFASTARES de “Eu não sei”?
 3. Qual a IMPORTÂNCIA de TENTARES ALCANÇAR “Eu não sei”?
 4. Qual a IMPORTÂNCIA de TE AFASTARES de “Eu não sei”?
- (Até FTA VGIs/ sem mais respostas.)

5) PrPr3: (Audição – qualquer processo do tipo repetitivo ou semelhante)

1. Que condição encontraste em “audição” para te tornares um postulado “Eu não sei”?
 2. Diz-me como lidaste com isso.
- (Até FTA/Cog. /VGIs).

6) Passos Blow/Can't Blow com os 4 Direitos de um θn tanto quanto necessário.

Pode haver (riso – é claro que há!) montes destes thetans postulado à nossa volta. Deve ser mais fácil disseminar e auditar quando eles saíram de um caso ou de uma área.

Vamos a eles OTs!

BR
SNR C/S Ron's
Obrigado, Ron!

P.S. Este C/S também deve funcionar para quaisquer outros “thetans postulado” se souberem exatamente qual é o postulado que eles estão a ser.

BR

PERCORRENDO POSTULADOS

θNS POSTULADO – São percorridos de acordo com a publicação de 13 abril e estão normalmente a parar o OT ou a impedirem-no de operar.

Exemplo:

- "Não sei"
- "Tenho de falhar "
- "Tenho de cair "
- "Tenho de morrer," etc.

São meramente θns jogadores ou clones que foram "processados" para serem um postulado. A razão para incomodarem o OT é por emanarem continuamente o postulado que não consegue ser mudado. Tem de os auditar como θns para os libertar.

CÓPIAS POSTULADO – Trata-se de MOCOs agarrados a um antigo postulado, quer de um θn postulado, quer de um Jogador nos jogos.

São limpos com um simples V/I no postulado, mais B/CB. (Muito menos aberrativos do que os θns postulado, mas podem influenciar o Body Org.)

Exemplo:

- "Sou importante"
- "Estou a ficar velho "
- "Sou forte "
- "Sou sexualmente atraente"
- "Sou lindo (a) "

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

BR
SNR C/S Ron's

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

**FAC-SÍMILES DE SERVIÇO PARA ESTÁTICOS
C/S GERAL DO NÍVEL**

I. JOGOS MAIS IMPORTANTES (MELHORIA DA QUALIDADE DOS JOGOS)

Estabeleça os Jogos mais importantes a serem auditados. Por declaração, interesse, leituras, VGIs e F/N. O OT pode saber o que é para ser percorrido em primeiro lugar. Se não o souber ou se estiver inseguro sobre o que percorrer, use as seguintes perguntas de listing (são dadas as perguntas para o caso de audição solo):

“Que Jogos quero melhorar?”

(até um item com B/D F/N - use L&N para corrigir)

“Que Jogos me sinto incapaz de jogar?”

(até um item com B/D F/N - use L&N para corrigir)

“Em que Jogos acabo sempre por me meter?”

(até um item com B/D F/N - use L&N para corrigir)

“Que Jogos acabo perdendo tento feito tudo bem?”

(até um item com B/D F/N - use L&N para corrigir)

Quando encontra o **jogo que deve ser resolvido em primeiro lugar**, passa-se ao segundo passo.

II- COMPUTAÇÃO.

(COMPUTAÇÃO: Aquela avaliação aberrada e postulado que dita que se deve estar num certo estado para ter sucesso.)

Note que é uma computação, não uma doingness (estado de agir), beingness (estado de ser) ou havingness (estado de ter). Poderíamos chamar-lhe uma " computação de serviço," mas manteremos o termo usado para descrever este fenómeno ao longo da tecnologia: "fac-símile de serviço ".

É uma computação que o pc adotou quando, numa situação extrema, se sentiu em risco por algo, mas não conseguiu fazer itsa disso.

É chamado um fac-símile de serviço porque ele o usa; é "de serviço" a ele.)

Responda às seguintes perguntas até encontrar um item com B/D F/N - use L&N para corrigir se necessário.:

- 1. “O que é que uso para ganhar o Jogo (o encontrado em I)?”**
- 2. “Qual é o Fac-símile de Serviço nesse Jogo?”**
- 3. “O que uso para explicar porque é que não sou totalmente responsável nesse Jogo?”**

4. ***“Que postulado uso para reafirmar que ainda assim tenho razão nesse jogo?”***
5. ***“Que dados INDISCUTÍVEIS uso nesse Jogo?”***
6. ***“Que soluções fixas uso nesse Jogo?”***

Quando encontra **o que deve ser resolvido em primeiro lugar**, passa-se ao terceiro passo.

III- RESOLUÇÃO DO FAC-SÍMILE DE SERVIÇO

Neste passo o OT audita as perguntas com o TR1 ocupando todo o seu espaço e tempo. Em qualquer altura em que o Fac-Símile assuma a forma ou o OT o veja já como uma entidade exterior a ele, as perguntas devem ser dirigidas à entidade, substituindo a 1^a pessoa singular pela 2^a pessoa. Pode tratar-se de um thetan-postulado, um thetan-conceito, etc. Daqui em diante o OT deve auditá-lo como uma entidade exterior.

Se em qualquer altura o conceito desaparecer e o OT o vir como não fazendo sentido e desinteressado dele, **salte para o PASSO C**.

1) AUDITE COM CERTO-ERRADO. Pergunte cuidadosamente com a linha Itsa em ação:

a. PRIMEIRA PERGUNTA:

“Como é que (o que foi achado) me (o) faria estar certo?”

ou

“Como é que (o que foi achado) me (lhe) daria razão?”

Ajuste a pergunta até o pc poder responder, se o pc não conseguir logo. Não a force no pc. Se está correta correrá bem. Não continue repetindo a pergunta a menos que o pc precise dela. Deixe unicamente o pc responder e responder e responder. Deixe o pc chegar a uma cognição ou esgotar as respostas ou tentar responder à pergunta seguinte prematuramente e, então, mude a pergunta para:

b. SEGUNDA PERGUNTA:

“Como é que (o que foi achado) faria outros estarem errados? “

ou

“Como é que (o que foi achado) faria outros não terem razão? “

Trate esta do mesmo modo. Deixe o pc chegar a uma cognição, esgotar as respostas ou accidentalmente começar a responder à primeira pergunta. Volte à primeira pergunta. Faça o mesmo com ela. Depois volte à segunda pergunta. Depois questione a primeira novamente, depois a segunda.

Se o seu assessment estiver certo, o pc estará a melhorar e a ter ação de TA. Mas a ação de TA diminuirá eventualmente. Em qualquer cognição grande, termine o processo. Os pc terão automações (respostas que surgem tão rapidamente que não é fácil dizê-las) muito cedo no percurso. Estas devem ter-se ido embora e o pc estar brilhante quando você termina.

Você só está tentando terminar o carácter compulsivo do Fac-símile de Serviço assim achado, fazê-lo deixar de ser automático e fazer com que o pc o veja melhor, não remover toda a ação de TA do processo.

2) AUDITE O SEGUNDO PROCESSO. Usando o mesmo método de auditar como em 2 acima, use:

- a. TERCEIRA PERGUNTA:
“Como é que (o mesmo usado no Passo 1) **iria ajudar-me (ajudá-lo) a escapar à dominação?”**
Quando isto parece esfriado use:
 - b. QUARTA PERGUNTA:
“Como é que (o mesmo usado no Passo 1) **iria ajudar-me (ajudá-lo) a dominar outros?”**
 Use a TERCEIRA PERGUNTA e a QUARTA PERGUNTA novamente até o pc ter tudo esfriado ou ter uma cognição grande.

3) AUDITE O TERCEIRO PROCESSO. Usando o mesmo método como em 2 acima use:

- a. QUINTA PERGUNTA:
“Como é que (o mesmo usado no Passo 1) **me (o) iria ajudar a ganhar o jogo?”**
 e então:
- b. SEXTA PERGUNTA:
“Como é que (o mesmo usado no Passo 1) **faria outros perderem o jogo?”**
 Use CINCO e SEIS enquanto seja necessário até esfriar tudo ou produzir uma cognição grande.

Audite até cognição, F/N, VGIs.

IV - AUDIÇÃO DE INCIDENTES

Enquanto tiver a percepção da existência da “beingness” que é o Fac-Símile de serviço, continue com os passos de manejamento:

- 4) **“Recorda um Jogo em que te safaste com** (fac-símile de serviço)”
 ITSA sobre o jogo e D/L:
 ”**Quando foi?**”
 ”**Onde foi?**”
- 5) **“Há uma altura anterior / semelhante em que te safaste com ele?”**.
 ITSA sobre a ocasião e D/L como acima
- 6) Vá atrás até à **primeira vez** em que o fac-símile de serviço foi usado.
 Faça ITSA sobre a ocasião e D/L como acima.

Audite até cognição, F/N, VGIs.

V – DESENTERRAR A LÓGICA DO FAC-SÍMILE

No jogo encontrado no passo anterior, faça VIP sobre o fac-símile:

- V) **“Qual o valor de** (Fac. Serv.) **no Jogo** (primeira vez que foi usado)?”
- I) **“Qual a importância de** (Fac. Serv) **no Jogo** (primeira vez que foi usado)?”
- P) **“Qual o produto de** (Fac. Serv) **no Jogo** (primeira vez que foi usado)?”

Audite até cognição, F/N, VGIs.

VI – LIMPAR FAC-SÍMILES TOTALMENTE IRRACIONAIS

1) Se em V as respostas forem totalmente irracionais, use o PrPr1a:

- a. “**O que fizeste como** (Fac. Serv)?”
- b. “**Que problema tentavas resolver?**”
- c. “**O que ocultaste como** (Fac. Serv)?”
- d. “**Que problema tentavas resolver?**”

Audite até cognição, F/N, VGIs.

2) Volte agora a usar os passos anteriores até Blow, Cog, F/N VGIs.

VII - AUDIÇÃO DE POLÍTICAS GERAIS

O Fac-símile pode fazer parte de normas de conduta, costumes ou ideias fixas mais amplas. Enquanto estas estiverem no lugar é sempre possível a criação de mais fac-símiles de serviço dentro da mesma “onda”.

1) Faça o assessment: “Este fac-símile de serviço fazia parte de:

- uma política**
- um conceito**
- uma norma**
- uma aprendizagem**
- uma teoria**
- uma fonte de dados?**

2) Encontre o fac-símile mais amplo:

- a. “**De que** (item encontrado) **fazia este fac-símile de serviço parte?**”
- b. Obtenha um **fraseado** com BD, F/N e que obedeça aos requisitos de um verdadeiro fac-símile de serviço (não uma beingness, não uma doingness, não uma havingness, mas sim uma computação).
- c. Utilize-o nos passos III a VI até Blow, Cog, F/N VGIs

3) Quando a pergunta de assessment em 1) der F/N, **salte para o passo VIII.**

VIII – PASSOS FINAIS

Após ter limpo tudo e antes do final da sessão, faça os seguintes passos:

1) - Processos de Blow (Libertação) - Passo 9 de SS:

- a. QUEM? (“**Quem és?**”) para thetais até Blow.
- b. MOCVP? (“**Volta ao momento de criação do teu ponto de vista ou LIBERTATE.**”) ou “**Volta à tua Fonte**”, para MOCOs até Blow.
- c. DIREITOS DO θn
 - i. “**Tens o direito à tua própria sanidade** = autodeterminação.”
 - ii. “**Tens o direito de abandonar um jogo** = poder de escolha.”

(Estes passos podem ser auxiliados por: “**Não vos estou a reter. Ninguém pode**” e **também: “Podem voltar ao Estado Estático e esperarem aí até se decidirem”**)

2) -Processos de Can't Blow (Não consegue libertar-se) - Passo 10 de SS:

- a. Valência:
 - “**Procura outros colados a ti!**”
 - “**Deteta outros na tua valência!**”
 - “**Algum na minha Valência?**”
 - “**Fora de Valência?**”
- b. Se houvera.
 - i. “**Que valência seria segura?**” L&N até um item com BD F/N.
 - ii. “**Que poderias confrontar?**” até BD F/N, Blow.
- c. Incidentes:
 - 1) Inc. II & I se necessário ou M/I se é um cluster. Depois E/I até E/U.
 - 2) Pré-I? (Percorra a cadeia de Pré-I de experiências, centrifugador, electro esfera, Hoover, captura de E/U e E/U.)
 - 3) TWs (Percorra-os até ao momento de despejo no U. MEST Resolva Q. ARC, Leis dos Perdedores, etc., se necessário.)
- d. Orientação:
 - Necessita Orientação?
 - Necessita de um Jogo?
 - Necessita de um Objetivo?

3) Agora podem ser necessários alguns processos do passo 9 de SS, Passo de Blow.

IX – FENÓMENO FINAL

A limpeza destes dados estáveis ou fixos pode originar breves períodos de confusão pois era essa confusão que eles estavam a aguentar. O OT pode sentir-se por vezes desorientado com a ausência de ideias assentes e fixas que o ajudem a enfrentar as situações (eram eles que enfrentavam as situações em vez dele).

Há, porém, uma altura em que ele se sentirá confiante em si próprio e na sua capacidade de julgamento, prescindindo cada vez mais de “dados estáveis”.

O EP é, obviamente, “**Posso jogar qualquer jogo sem precisar de quaisquer dados estáveis sobre ele**” ou dito em linguagem mais *caseira*: “Posso tomar conta da minha vida sem precisar de *receitas*”. A confiança em si próprio surgirá mais tarde quando vê que consegue avaliar situações sem ideias preconcebidas, mas unicamente em termos de sobrevivência do maior bem para o maior número de Dinâmicas.

Deste modo o EP para o nível é, surpreendentemente:

UM SER NATURALMENTE ÉTICO

NT 990420 DE 20 de Abril de 1999

Revisto 22 agosto 2018

por Al Gal

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

ANEXOS

RELATÓRIO SESSÃO

RELATÓRIO DO AUDITOR SOLO

Confidencial – Só acima de OT 3
(Movimente-se nos campos com 'Tab')

Nome: _____ **Local** _____ **Data** _____

Últ. Nível Atestado _____ **Nível / Progr. Em curso:** _____

Algo entre Sessões? _____

C/S Usado: _____

Pré Sessões: Fome? _____ Sono? _____ Drgs/Med.? _____ Álcool? _____ Sessionável? _____

INÍCIO da Sessão: Metab. _____ Sensib. _____ Agulha _____ Indicad. _____ TA _____ Hora: _____

SESSÃO

Assunto (Itens, Fraseados)	Seres Auditados, Localização, Aspecto	Processos Usados	Resultados /Cognições.	HORA Início Processo	TA no Fim	Blows F/Ns

FIM da Sessão: Agulha _____ Indicad. _____ TA _____ TA Total _____ Hora: _____

EXAME: Agulha _____ Indicad. _____ TA _____

Cognições (descobertas, Conclusões, Etc.) Gerais _____

C/S Proposto: _____

Outras Notas: _____

ATESTAÇÃO

(Impresso para o OT)

NOME:

NÍVEL:

FENÓMENOS FINAIS PARA ESTE NÍVEL:

ATESTAÇÃO

DECLARO NÃO TER QUAISQUER DÚVIDAS NEM RESERVAS EM AFIRMAR TER
ALCANÇADO AS CAPACIDADES OU ESTADO DEFINIDAS ACIMA.

DATA:

Assinatura

Testemunha

HISTÓRIA DE SUCESSO

DEFINIÇÕES PARA OS NÍVEIS DE OT

(Confidencial: Acima de OT 3)

A

A +/-: Admiração Positiva/Negativa

AL: Níveis das Capacidade: (Ability Levels). OT 12, 13

ANDROMEDA: 1. A área dos Pré-1 foi, e é, em Andromeda. (TB8) 2. Foi onde começou o jogo, o jogo para organizar e trazer estética ao universo MEST, nessa galáxia inteira. Essa foi a galáxia de início e a nossa foi a segunda galáxia para onde se expandiram após os thetaans terem decidido entrar e fazerem algo sobre o universo MEST. (TB8)

ANEL: Consiste de 24 CCCs = 576 GUMs. Existem 10.000 anéis nos jogos de arquivos de anéis. Estamos atualmente no anel de 10.000.

B

BH: Veja Buraco negro (Black Hole).

B/CB: Ver Blow / Can't Blow.

BofD: Ver Conselho de administração.

B8: Veja OITO NEGRO (BLACK 8)

BLOW / CAN'T BLOW: Etapas para limpar de seres o espaço da pessoa.

B MOCO: Veja MOCOs do CORPO (BODY MOCOS)

BODY THETAN: 1. Para efeitos de clareza, um BODY THETAN significa um thetaan que está preso a outro thetaan ou corpo, mas não está no controle. (HCOB 05 de fevereiro de 1970 problema II) 2. Os Body thetaans são simplesmente thetaans. Quando se veem livres de um, ele vai-se embora e possivelmente ganha juízo e apanha um corpo ou admira as margaridas. De facto, é uma espécie de ser clarificado. Não pode deixar de acabar por recuperar, se não imediatamente, muitas capacidades. Muitos estiveram a dormir durante os últimos 75 milhões de anos. Um body thetaan responde a qualquer processo a que um thetaan responde. Alguns body thetaans são supressivos. Um supressivo está Fora de Valência em R6. Ele está quase sempre na sua Própria Valência no Inc I. (HCOB 04 de Maio de 1968) 3 Um body thetaan supressivo, por vezes, não se consegue auditar. Estes BTs SPs são muito menos vulgares do que se pensa. Auditores solo com falhas atiram as culpas de cada problema para os BTs SP. No entanto, eles existem. (HCOB 26AUG1969R) 4. Isolei a forma como uma thetaan se cola a outro thetaan. Isto é a base dos clusters e de ter BTs. O ciclo é a seguinte: Um thetaan colide com outro. Este faz uma imagem de ser colidido. Outros BTs ficam presos à imagem. O momento de contato real dos thetaans foi breve, mas a imagem (contendo uma paragem ou retirada) tende a ser permanente. Os thetaans, em seguida, começam a ideia de que podem estar permanentemente presos pois vêm imagens de isso a acontecer. Temos assim o conceito de um "corpo negro theta". Isto seriam BTs reais presos a um thetaan mais as imagens de BTs presos a um thetaan. (HCOB 05 de fevereiro de 1970) 5. Os BTs por vezes não são muito espertos e as suas percepções não são muito boas. (HCOB 18 setembro 1969) 6. Em primeiro lugar, sabemos que o seu banco é construído por ele mesmo e ninguém mais, mas também sabemos que há um monte de body thetaans que também estão construindo seus próprios bancos. E estes BTs estão copiando os bancos uns dos outros e construindo bancos de bancos, e ele está a construir bancos que são cópias dos bancos dos BTs, e os BTs estão copiando o banco dele. E temos então a mais maravilhosa e mal apropriada série de super cópias de que já ouviram falar. (6809C25) 7. E

então têm o fenómeno de auditarem este pequeno BT que, afinal, era um grande e amplo body theta. (6809C30) **8.** As pessoas muito grosseiramente subestimam o número de body theta que existem para serem auditados. Uma subestimação tremenda. Muitas pessoas têm demasiado medo de body theta. Dizerem-me que há um corpo que não tem qualquer BTs é como tentarem dizer-me que existem vacas no planeta que não têm cabeça. (6810C03) **9.** Os BTs colam-se a imagens, a outros BTs e a clusters. Um BT pode estar na valência do que quer que seja. (HCOB 26.9.78)

BOLA DOURADA: Ver “Aspirador” (Hoover).

B. ORG.: Veja ORGANIZAÇÃO DO CORPO (BODY ORG)

B/S RD: Veja RD do Ladrão de Corpos

B/SW: Ver Via Direta do Corpo. Tratamento dos MOCOs do corpo restimulados pela audição.

BS: Ver Estático negro.

BST: Ver Thetan Estático Negro.

BT: Ver BODY THETAN.

BT ADORMECIDO: Está realmente morto, num estado de existência abaixo de inconsciência. Está fora do Tempo Presente (preso na pista) e está colado numa localização passada. Está numa condição de reviver perpetuamente esse momento e esse local. Podem ser ativados ou acordados pelo Pré-OT.

BT CONCHA: Um BT ou cluster que rodeia o corpo do Pré-OT como uma concha. O Pré-OT pode ficar na valência dele e confundir as imagens deste BT ou cluster com as suas, visto que parece ser ele próprio nas imagens.

BURACO NEGRO: **1.** O buraco negro é um cluster que finge ser uma energia negativa. Ele está fazendo uma "implosão" o tempo todo. Está puxando, puxando, puxando. Ele está puxando todas as coisas, energias, theta e assim por diante. Age como uma "estrela de buraco negro" gigante que suga todos os tipos de massa, energia, Theta. (TB7) **2.** A outra coisa que vos quero dizer é que, se encontrarem um "buraco negro", percorrem o buraco negro no CENTRO do centrifugador. Está construído no CENTRO DE CENTRIFUGADOR para puxar TODOS OS OUTROS THETANS. Então percorrem-no no centrifugador no CENTRO. Percorrem os tipos nos buracos negros pois eles estão a CHUPAR par dentro, vêm? Eles divertiam-se no centro tentando puxar todos os outros tipos nas bordas, e foram colocados nisso no centro. Esse é o seu incidente. (TB8)

C

CARRUAGEM: **1.** A carruagem (chariot) e o "querubim" e todas as outras coisas vieram do show de Xenu no "jogo dos deuses". (TB4)

CC: Curso de Clearing (Implantes). Há 1 a 1,5 Quatriliões de anos. Percurso de GPMs com as planilhas do CC.

CCC: Ciclo da Cascata à Coleta. Consiste de 24 GUMs. 24 CCCs formam um anel,

CDU: Conectados-Desconectados-Não Conectados. Sequência do manejamento dos seres relativos a um assunto ou área.

CENT.: Centilião. 10×10^{303} . Um 1 seguido de 303 zeros.

100 CENTILIÕES DE ANOS: O universo MEST remonta há 100 Centiliões de anos. É 100 vezes 10 elevado à potência 303, que é 303 zeros após os 10. Isso é muito tempo. E nós sabemos que é essa data porque é a que liberta todos os que estão COLADOS ou foram DESPEJADOS para o universo MEST. (TB 8)

CHACRA COROA: **1.** Há uma interessante que torna possível compreendermos todas as religiões orientais. Na verdade, é uma plug que é composta de vários BTs ou MUITOS BTs e Clusters sob a forma das Chakras das religiões orientais. São ÁREAS DE SUPOSTA VIDA PELA ESPINHA

ABAIXO. São seis ou sete Clusters postos diretamente em cima uns dos outros parecendo a espinha humana. E no topo disso há um CLUSTER DOURADO PARECENDO UM CRÂNIO, um Totenkopf (*é a palavra alemã para crânio e ossos cruzados e símbolos de cabeça de morte. O símbolo Totenkopf é um antigo símbolo internacional para morte, o desafio da morte, perigo, ou os mortos, assim como a pirataria*), um crânio dourado. É o Chakra Coroa ou o Chakra Dourado. Aquilo onde no Oriente se pensa que o tipo (ou thetan) ESTÁ. Mas é APENAS OUTRO CLUSTER, e está geralmente ENCOBERTO À VISÃO DOS THETANS DO LADO DE FORA DA PLUG, e pode ser PRESO AO CORPO. (TB7)

CI: Contraintentão

CL: Ver Clone

CLEAR: Agora, quando têm um Clear, têm alguém - este é o segundo dado estável - têm alguém que está separado do caso composto. Ele tem algum espaço limpo em torno dele. Antes de Clear estão lidando com um caso composto. Estão lidando com alguém que é o seu caso. Ele está a ser, é tudo ele. Ele é tudo o mesmo. Ele está emaranhado nele como em uma teia de aranha. Quando ele está Clear, no entanto, ele está separado disso. Está como no centro de uma esfera com o espaço limpo, e, então, o caso está um pouco para além dela. Portanto, ele é Clear. Agora, o que têm de perceber, é que devem tratar qualquer coisa que poderia potencialmente ligá-lo novamente a esse caso composto num modo "determinado por outros" ou "causador de efeito". (TB12)

CLONE (Abreviatura: CL): É uma cópia limitada do próprio Ponto de Vista ou CVP que o thetan usa, para uma tarefa específica. Enquanto um CVP é uma identidade completa com personalidade e características pessoais, um Clone tem unicamente o mínimo de características pessoais necessárias ao cumprimento de uma tarefa. Em situações em que o thetan não quer estar "ali", ele usa muitas vezes um clone para "fingir" que está lá. O caso mais comum é quando estamos a ouvir uma pessoa cuja conversa não nos interessa. Mantemos ali um Clone enquanto o nosso CVP se passeia por outros lados. É claro que, não tendo todas as capacidades do thetan nem conhecendo a sua pista (só tem memória a partir do momento de criação), o Clone falha muitas vezes na altura em que se exigem respostas ou ações mais inteligentes. Esta é a carga que ele tem muitas vezes: acha que fracassou na sua missão. Para ser limpo tem de detetar o momento da sua criação, qual a missão que tinha e alguns rudimentos. Como a qualquer thetan aplicam-se-lhe os respetivos direitos.

CLONE de RESSURREIÇÃO (Resurrection Clone) R/Clone: Um thetan implantado na Volta Anterior para assumir o corpo do Pré-OT nesta Volta. O implante foi feito durante o LAD (Life after death RD – Rundown da Vida após Morte) após 1980 LTA, onde foi prometida a ressurreição num corpo melhor. Podem "sugerir" suicídio e sensação de que alguém nos quer mandar embora para ocupar o nosso lugar.

CLUSTER (CI): 1. Um cluster é um grupo de BTs empacotados ou mantidos juntos por uma má experiência. (HCOB 5.2.70, II.) 2. O Incidente Mútuo (Abrev. MI) é um engrama grave e é o ponto exato no tempo e no espaço em que se "tornaram um". (HCOB 26.9.78). 3. No MI, a imagem (que todos têm em comum) mantém-nos colados nesse incidente. Contém uma data exata ao segundo e fração de segundo bem como uma localização no espaço. (HCOB 26.9.78)

CLUSTER ACUMULATIVO: Um cluster acumulativo é constituído por outros clusters anteriores. Trata-se de um cluster ao qual outros BTs e clusters foram adicionados através de MI posteriores. (HCOB 26.9.78)

CLUSTER CORDEL: 1. Podem achar difícil tratar destes tipos porque podem achar que estão firmemente ATADOS no topo, tal como um saco de lixo em que se ata o topo para evitar que o conteúdo se derrame. E tal atilho, vão ver que se trata de uma coisinha muito bonita como um cordel ou uma corrente. É por isso que lhe chamamos o Cluster Cordel. São thetans ligados uns aos outros como um bocado de corrente ou agarrados uns aos outros tal como quando as pessoas formam uma corrente humana, um segura a perna do outro que segura a perna do seguinte e assim por diante numa CORRENTE. Todos esses thetans foram forçados a fazer isto numa experiência de fabricar um Cluster

como uma corrente. Chamamos a isto o Cluster-Cordel ou o Cluster-Corrente. Estão AMARRADOS À VOLTA DA BOCA DO SACO. (TB7)

CLUSTER EM CAMADAS: Vários clusters e/ou BTs em camadas. Quando uma camada desaparece, surge outra.

C/O CRD: Ciclo do comandante (C/O cycle RD). Tratamento da organização do corpo e colocando o Pré-OT a comandá-la.

COLTUS: 1. Planeta utilizado para fins experimentais e implantação por Xenu. 2. A estação central de implante, digamos em Coltus, um planeta de Polaris, ou outra mais perto da Terra. (TB 7). 3. Algumas plugs foram FEITAS perto do Incidente II, porque, LOGO ANTES DO INCIDENTE II, EM COLTUS, O PLANETA QUE LRH MENCIONA NA FITA DO CURSO CLASSE VIII, EM COLTUS, ERA O PONTO DE MONTAGEM. Um dos planetas da Estrela do Note na área Marcabiana. ERA O PONTO DE MONTAGEM e LÁ eles TAMBÉM FIZERAM ALGUMAS EXPERIÊNCIAS COM PLUGS e fizeram algumas das mais RECENTES PLUGS. (TB7) 4. Agora é de Coltus que estamos a falar. Os que foram feitos em Coltus. Um planeta da Estrela do Norte na Confederação Marcabiana. Os Implantes de Coltus eram muito severos e com muitas terceiras partes entre Oficiais Leais e Elron Elray ou Rawl, como era conhecido naquele tempo, durante o Inc II. Esta Estação de Implantes de Coltus permaneceu até ao tempo presente, e é o centro de implantes de terceiras partes. Havia umas bastante interessantes feitas em Oficiais Leais. Eles foram assassinados. Eles foram levados para Coltus. Eles foram colocados em postes, em manequins, já sabem, a velha “armadilha” do poste, e então foram-lhe dados todos os tipos de falsas informações e terceiras partes. Ainda se encontram pessoas hoje em dia no planeta a criticar LRH, dizendo as mesmas coisas que lhes foram implantadas... dadas como implantes no implante de Coltus. Estes eram, está claro, feitos por Xenu, e essa era a IDEIA dele, tentar atribuir aos Oficiais Leais, que eram leais ao povo, a culpa de todo o caos da Confederação. (TB8) 5. Coltus era usado como estação monitora para todo Marcab. Marcab era como um lugar de teste para restimular os incidentes Pré-I etc., no Sector. Por isso, os Marcabianos são os mais “atingidos” das várias populações planetárias, fora a terra. (TB 8)

COMPOSTO (Caso Composto): 1. Uma massa acumulada de BTs e clusters que compartilham as mesmas imagens e, portanto, que está sendo auditada em conjunto. 2. Vou simplesmente assumir que sabem que, no início da Ponte lidamos com um caso composto. Isso significa que é uma massa completa de BTs e Clusters, o tipo está aí preso num ponto qualquer e dramatiza o que aconteceu na sua PRÓPRIA pista ou na de OUTRA pessoa qualquer, ele é um efeito total de todas estas cargas, de BPCs, de itens errados, de coisas, acontecimentos, engramas, secundários, Locks, tudo o que se possam lembrar e que está contido na Dianética ou na carga normal dos Graus e ainda qualquer coisa que possam encontrar numa Lista. Tudo isso pode estar errado com o tipo.

CONE: Uma criação especial de antes dos jogos de anel.

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO: Os Thetans Fi estão organizados como uma social democracia com um Conselho de Administração.

CÓPIA: Os theta no corpo (BTs) podem copiar obsessivamente as imagens de outros theta. Pode assim parecer que um theta que acabou de se ir embora ainda ali está pois existe uma imagem que permanece. Detetando o facto de que alguém a copiou é normalmente suficiente para a resolver.

CORPO ASTRAL (ASTRAL BODY): Uma ilusão. Os Corpos astrais são normalmente mock-ups que depois o místico tenta acreditar serem reais. Ele vê o corpo astral como uma coisa diferente e procura habitá-lo nas práticas mais comuns do "passeio astral". Qualquer pessoa que confunda corpos astrais com theta está apto a ter dificuldades com o clearing de theta pois as duas coisas não são da mesma ordem de semelhança. (Scn 8-8008, Gloss)

CORPO DE BONECO 1. Alguns deles NUNCA VIRAM UM CORPO DE CARNE. Apenas viram CORPOS DE BONECOS. O Incidente I foi feito com corpos de bonecos. De facto, havia muitos seres exteriores nessa altura, pelo menos até serem capturados ou convencidos: “Olha, experimenta o ponto de vista daquele corpo de boneco” “São muito giros, são fantásticos, são engraçados.” “Cá está a

coisa, entra lá para dentro - pshsst!". (TB4) **2.** Mas se ao acordar ele vem com uma coisa tipo “ficção espacial” com robots e corpos de bonecos e chispar por aí em naves muito rápidas por entre os vários planetas e coisas do género, pode ser que a sua BPC esteja na área onde ele foi apanhado com um raio laser ou lá o que for. Ele pode ter andado todo este caminho inconsciente e agora pode ter de voltar atrás algures na trilha para encontrar a sua verdadeira identidade. Por outras palavras, especialmente com corpos de bonecos, levamo-lo lá atrás até cerca do Incidente I, recuando a partir do Curso de Clearing para trás, 1 quatrilião, 2, 3, 4, qualquer coisa do género. (TB4) **3.** Embora HOUVESSE corpos de carne nessa altura, NÃO era, NÃO ERA LÁ GRANDE COISA. Qualquer um sabe que dá mais estatuto ter o seu “corpo de boneco”. (TB4)

CORPO GIGANTE DE CRISTAL: **1.** Por exemplo, um gigante, que descobrem ter sido feito nas Experiências do Pré-Inc. 1, tipo CORPO GIGANTE DE CRISTAL feito de MILHARES de pequenos favos. Tem cerca de TRÊS METROS de altura, um GRANDE MOCK-UP DE UM CORPO DE CRISTAL. É um corpo de boneco ou corpo de carne. Os thetans foram introduzidos dentro destas celulazinhas que estão por todo ele. O cristal era como uma colmeia. Isto é uma plug, toda a estrutura. Foi usada para conectar a outros thetans noutras plugs no caso, para as ligar A ESTA. Esta aqui é como uma tomada gigante. Esses são os que asseguram que os thetans plugs estão sob controle. Cada plug seria ligada à tomada e afetaria essa parte do corpo se restimulada. (TB7)

CORPO PERFEITO: **1.** Também há a plug do corpo perfeito. É uma série de Clusters e BTs feitos para supostamente serem corpos perfeitos. Todos têm um MONITOR que os governa. Se o thetan deseja habitar um desses corpos perfeitos, e o introduz no seu corpo de carne ou corpo criado ou a transporta consigo, ELE TAMBÉM FICA A SER MONITORADO. (TB 7)

CORPO THETA (THETA BODY): Muitas vezes um thetan leva com ele um corpo theta de que fez o mock-up na pista passada e o qual é um número de Fac-símiles de velhos corpos que ele despediu, levando-os com ele como um mecanismo de controlo que utiliza para controlar o corpo que está a usar. (PAB 130)

c: Criação

CRÂNIO DOURADO: Ver Chakra. (TB 7)

CRIAÇÃO DETERMINADA POR OUTROS: Uma criação que foi infiltrada. Pode surgir em Excalibur e parecer um plug, mas não a vai resolver a não ser que seja tratada como uma criação.

CROCS: Um croc (calão para crocodilo) é um ser espiritual cujo contacto transmite uma sensação algo repugnante, reptiliana, e muito 1,1. Alimentam-se das emoções negativas dos thetans e fazem tudo para as produzirem: terceira parte, imagens tenebrosas, restimulação de efeitos de tristeza, etc. Os seus alvos preferidos são thetans de grande potência pois as emoções destes dão muito mais “alimento”. Assumem muitas vezes identidades humanas (sobrepondo-se ao thetan) sendo facilmente identificáveis (para um OT) através do seu contacto hipócrita, oleoso, com muita 3^a parte e gosto pelo sofrimento dos outros. Gostam de posições de poder e é lá que se encontra a maioria. O Croc não está realmente ali, mas sim nalgum local distante ou mesmo noutro universo. Por vezes fazem Blow através de um “Buraco de Verme” (Worm Hole) ou vórtice característico da ligação entre universos ou RAGS diferentes. O tratamento dos Crocs (reptilianos) depende de vários fatores: a) O Croc está num corpo? b) O Croc está a funcionar sozinho ou como parte de um grupo? c) O Croc tem um Holder/chefe? Um croc de 7^a dinâmica é tratado como se se tratasse de uma Plug, i.e., encontra-se o Holder (normalmente um croc de patente superior) e depois por aí acima até algum metálico ou mestre de jogos negro. Descobrimos que os Crocs não são realmente tratáveis como se trataria um thetan “normal”, não existe a bondade básica, etc. Os Crocs provocam prazer em ferir os outros. Também são detetados quando acontecimentos infelizes sucedem ao Pré-OT e este sente, muito longe e lá muito no fundo, uma calma e fim de ansiedade.

CUBO DE BSTs: Uma formação de Thetans Estáticos Negros, normalmente $10 \times 10 \times 10 = 1000$.

CVP: Ponto de vista central.

D

DCM: Dado de magnitude comparável.

DCSI: Intensivo Especial para Clears em Dianética. (Dianetics Clear special intensive)

DEMENTOR: Os Dementors são como os renegados que Xenu usou no Inc. 2. As suas ordens são para recolherem todos os Clones de GMs que são indesejados pelo “lado negro”. Estes seres então implantados e aparecem-nos como um tipo de luz muito intensa rodeada por uma espécie de concha que é um cluster de Dementors. Um GM pode ter uma sensação de estar enclausurado e isso ser provocado por ter um clone seu capturado num Dementor.

DMSMH: Dianética, A ciência moderna da saúde mental (Livro)

DRD: Rundown das drogas

D10: 10^a Dinâmica. Ética

D11: 11^a Dinâmica. Tech

D12: 12^a Dinâmica. Admin

D13: 13^a Dinâmica. Jogos

D 14: Operações de Fonte (Absolutos)

D 15: Lógica

D 16: Aplicação

E

E/1: Incidente um anterior.

ELETROSFERA: 1. Os tipos eram aspirados para fora do seu próprio Universo e eram geralmente guardados numa coisa chamada Eletrosfera. Uma Eletrosfera é uma grande esfera que tem uma carga magnética no seu interior, uma carga eletromagnética no interior, então o theta não pode tocar na parede, porque é repelido. Mas também não se junta com outros thetans lá dentro. Então por vezes têm uma coisa essencialmente parecida com aquelas máquinas de pastilhas elásticas, conseguem ver o que digo? Só uma data de thetans lá dentro de uma esfera gigante sem poderem sair e também sem se poderem mexer porque estão apertados uns contra os outros. Ficam presos nisto, que é mantido a uma BAIXA TEMPERATURA (frio). Isto é a Eletrosfera. Depois são levados a passar por vários processos para os tornar macios para serem Clusters e BTs em PLUGS. (TB 7)

ENTIDADE GENÉTICA (GENETIC ENTITY): 1. Aquela beingness, semelhante ao theta, que tem mantido e desenvolvido o corpo ao longo da linha evolutiva na terra desde os seus primeiros tempos e que, através da experiência, da necessidade e da seleção natural, utilizou os contra esforços do ambiente para modelar um organismo do tipo que melhor se adapta à sobrevivência, adaptação só limitada pelas capacidades da entidade genética. A meta da entidade genética é sobrevivência num plano muito mais grosso de materialidade. (Scn 8-8008, pág.8) 2. Era anteriormente chamada banda somática. Não tem uma verdadeira personalidade, não é o "eu" do corpo. É a "mente" de um animal, um cão, um gato ou uma vaca. (HOM, págs.13 e 14) 3. A entidade que está a fazer o corpo através da corrente do tempo, pela ação do sexo, etc. (5410C10D) Abr. GE.

ESFERA MONITORA: 1. Nós encontrámos de facto monitores no caso conectados a monitores em organizações implantadoras ou apenas à Torre de Basileia ou mesmo a uma velha estação de implantação que ainda está lá! E isto eram às vezes as esferas monitoras, muito semelhantes à bola de cristal dos velhos astrólogos, das bruxas e dos videntes. Dentro da bola de cristal havia realmente THETANS PRESOS, CLUSTERS e THETANS INDIVIDUAIS. E aquele era uma grande esfera monitora. Monitorizava diversos outros monitores ou muitos deles naquele tempo, ou em tempos separados, segundo o programa. Isto NÃO está REALMENTE no universo do Pré OT, mas encontra-o, porque o monitor diz: “Sim, eu estava relatando para a esfera, e isso foi reenviado aos implantadores”. (TB7)

ESTADO NATIVO: 1. A potencialidade de saber tudo. (SH Spec 35, 6108C08) 2. A lista de condições de não jogo é um resumo do estado nativo de um theta. (HCOB 03 de setembro 56) 3. O theta não está em contacto com o espaço, energia, massa. Ele não tem qualquer dimensão. (PAB 64) 4. O theta em estado nativo é sabedoria total. (Op Bul. 1)

ESTÁTICO: 1. Uma existência sem massa, sem comprimento de onda, sem posição no espaço ou relação com o tempo, mas com a qualidade de criar ou destruir massa ou energia, de se localizar a si mesma ou de criar espaço e de restabelecer tempo. (Dn 55! p. 29) 2. Nenhuma parte do MEST pode ser estática, mas Theta é estático. Theta não tem movimento. Mesmo quando o MEST que controla está em movimento no espaço e no tempo, Theta não está em movimento, visto que Theta não está nem no espaço nem no tempo. (Ability 114A). 3. O Estático está acima de Fonte visto não ter de ser Fonte de nada. O Estático cria (assume) Fontes a fim de ter Causas e Efeitos.

A coisa mais simples que existe é um estático, mas um estático não é um nada. Eles não são sinônimos. Falamos descuidadamente dele como um nada. Isso é porque dizemos nada em relação ao espaço e aos objetos do universo material. A vida tem uma qualidade. Tem uma capacidade. Quando dizemos nada, simplesmente queremos dizer que não tem quantidade. Não existe qualquer elemento quantitativo. (5411CM05)

ESTÁTICO, FASE 1: Exterior a um GUM

ESTÁTICO, FASE 2: Exterior a um CCC

ESTÁTICO, FASE 3: Exterior a um ANEL

ESTÁTICO, FASE 4: Exterior aos RAGs, mas ainda no U0.

ESTÁTICO, FASE 5 OU SUPER ESTÁTICO: Exterior aos RAGs e as-isou a sua própria parte do U0. Não tem nenhum caso.

ESTÁTICO NEGRO: Tecnologia produtora de Estático Negro. Ver Theta Estático Negro.

EXTERIORIZAÇÃO: 1. O estado do theta, do próprio indivíduo, estando fora do corpo. Quando isto é feito a pessoa atinge a certeza de que ela é ela própria e não o seu corpo. (PXL, Gloss) 2. O fenómeno de estar numa posição do espaço dependente apenas da sua própria consideração, capaz de ver o corpo e a sala como são, a partir desse espaço. (PAB 125) 3. A exteriorização é definida como o ato de se deslocar para fora do corpo com ou sem percepção total. (HCOB 22 Out 71)

EXT S/W: Fio Direto de Exteriorização (Exteriorization Straightwire). Resolução de preocupações sobre a capacidade de exteriorizar.

E/U: Universo anterior

F

Φθ: Theta Fi. Theta MEST. MOCOs despejados de universos anteriores, TTA e LTA.

FÉNIX: OT 9, 10, 11. Thetans conectados, desconectados, não-conectados, organizadas de acordo com a atenção e intenção do pré OT.

FIADA DE PÉROLAS: 1. Isso é um grupo de thetans que foram compostos para serem pequenas esferas. Há um truque a prender estes tipos juntos. São como uma corrente, eles não se estão a segurar. São feitos para ter um FURO neles, como uma fiada de pérolas, e têm um theta corrente enfiado ATRAVÉS deles. Assim.... são como uma fiada das pérolas. Mas ‘a corrente ‘passa ATRAVÉS deles, no meio. Vocês não a veem no início. ISSO É O QUE ESTÁ A SEGURAR. É por isso que não se podem separar, tal como uma fiada das pérolas. (TB7)

FONTE (SOURCE): Origem de qualquer coisa. Numa comunicação existe a Fonte (Origem, Causa) e o Efeito. O estado de Super Estático é o estado de “Fonte sem Comparação”. No caso de um Theta chama-se **Fonte** ao seu estado antes de se imbuir em Jogos e assumir pontos de vista. Uma Fonte não tem CVP pois se assim fosse já teria parte de si a ser Efeito. É a parte do indivíduo que se manteve num

estado que corresponde à definição de Estático: sem localização no Espaço nem no Tempo. É o thetan antes de fazer o seu próprio mock-up. Quando um thetan volta ao estado de Fonte, todo o tipo de entidades que ele criou voltam a ele, e a maior parte delas não estão muito limpas. As Fontes tentaram diferentes soluções para o problema da eternidade em diferentes Jogos e RAGs. Daí todo o tipo de entidades encontradas. As Fontes decidem sobre os Jogos e criam (assumem) funções de Mestres de Jogos que gerem os jogos.

FONTE EM PENHOR (SOURCE IN PAWN. Abrev. SIP): Um thetan normal que foi levado até um “local agradável” - Coltus - e processado ou auditado em LTA. O processo tinha como objetivo torná-lo exatamente igual a outro “Jogador”, para ser depois usado como uma espécie de “Corpo em Penhor” para esse Jogador. É como que uma Fonte, mas deram-lhe um corpo na estação de implantes e agora utilizam-no. Pretendem que, o que quer que lhe façam, afete “o seu” jogador. Aparentemente os SIPs foram feitos por volta do Inc. 2 LTA. Contém uma data (“para sempre”) e um local (“no teu ponto de vista central”) implantados. O thetan era implantado para se esquecer totalmente ou fazer not-is de quem realmente era e tornar-se numa “Fonte” totalmente limpa. Depois era implantado para copiar fielmente ou duplicar a beingness do Jogador que Xenu queria controlar. Ao thetan era também dado um “Postulado de Fonte” ou “certeza” de que “SOMOS TODOS UM”. Provoca situações de ações totalmente ilógicas, mas cuja origem é muito difícil de detetar como exterior ao OT.

FORA DE VALÊNCIA EM R6: 1. Agora vou dizer-vos uma coisa muito importante (para terminar e permitir que façam perguntas) que é aquilo em que a maioria das pessoas tem dificuldade no NOTs (para além das Org e das Pilhas). São os tipos, dos quais tive experiência, no C/S de LRH. Eu sei, e isso não muito quem saiba, que estes tipos são os que ele chamou “fora de valência no R6”, que estão por aí “nas valências dos implantadores”. LRH chamou-lhes “fora de valência em R6”. Ele chama ao que foi feito no Curso de Clearing (Implante) e aos enredos, chamou-lhes R6, apenas outro nome para os itens do banco, R6. Rotina 6 foi uma das maneiras de os encontrar. Chamam-se R6. Portanto o que significa “fora de valência em R6? Significa “Os outros tipos APANHARAM. Ele foi quem DEU.” Ele é um dos maus. Aqui têm todos os fenómenos PTS/SP, os fenómenos dos “maus propósitos” – como se chama – os "Withholds Louváveis" e coisas assim – isto é “implantação” como um withhold: Os tipos pensam ser certo (ou louvável) omitir (withhold) QUANTOS Thetans, ele implantou, PORQUE TRABALHAVA PARA O LADO MAU. Portanto, para ELE, withhold foi por exemplo, “deixou um Cluster escapar” SEM O IMPLANTAR e ele omite ISSO. Para o outro lado ISSO seria uma “coisa boa”, mas como ele omite do seu chefe, “Xenu não pode descobrir que os deixei ir?” Percebem o que quero dizer? (TB4)

FORMULÁRIO BRANCO: Uma entrevista prévia, semelhante à folha de avaliação original.

FTA: Braço de Tom Flutuante (Floating Tone Arm)

G

GL: Níveis de jogos (Games Levels). OT-17 a 33

GofG: Jogo dos deuses (Game of Gods). Um jogo no início do GUM atual, há 100. Centiliões de anos.

GBC: Curso de Fundamentos dos jogos (Games Basics Course)

GC: Conselho Supremo (Grand Council).

GMC: Curso de Mestre de jogos (Games Master Course)

GP: Patrulha Galáctica (Galactic Patrol)

GPM: Massa de Problemas com Objetivos (Goal Problem Mass)

GRANDE THETAN (BIG THETAN Abrev. ΘΘ): Jogador. A pessoa à qual nos dirigimos. Uma entidade com um CVP.

GRAAL: OT 14, 15, 16. Conectado, desconectado e pessoas alheias, locais e assuntos que quer ajudar.

GSC: Curso das séries de jogos (Games Series Course)

GUM: Modelo de universo de jogos (Games Universe Model). Contém vários jogos e universos.

GUM 0: O GUM atual é GUM zero.

H

HASTE DE CRISTAL: 1. Uma haste de cristal ou transparente que se eleva até ao céu. Dentro dessa haste está outro punhado de thetans que são um organograma, um órgão funcional. Servem para ser as diversas partes do SISTEMA DE COMANDO DO ORGANIGRAMA IMPLANTADOR. Está enrolada. É um Cluster CHATO enrolado e enfiado na haste de cristal. A haste está segura no topo por uma mão. E a mão é, claro, a “Mão de Deus”. (TB 7)

HGCs: No Loop 3 (o atual) o Híper Ciclo de Jogos 1 desceu até ao nível inferior de “Ausência de Jogos”. Mas foi recuperado a partir desse nível com o HGC 2 com a junção (“*Vetor de Melhoria*”) de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) a fim de o trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte. Mas foi recuperado a partir desse nível com o HGC 2 com a junção (“*Vetor de Melhoria*”) de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) a fim de o trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte.

HOMEM-SACO: 1. Já vos falei nos Jelly Beans. É assim que estes Thetans estão quando aparecem, simplesmente dentro de um saco. O que é este saco? É o Homem-saco. Estes foram Thetans que foram PRENSADOS MUITO FININHO E POSTOS A ASSUMIR A FORMA DE UM SACO OU UM SEGURADOR DESTES JELLY BEANS. Vão ver que os Homens-saco estão em CAMADAS. São tal qual os sacos para lixo transparentes ou pretos, dependendo de como foram feitos; podem ser transparentes, invisíveis ou escuros. Mas parecem tal qual um grande saco de plástico e contêm Jelly Beans. E porque é que os Jelly Beans não fogem? Antes do mais, há CAMADAS deles. Cada Homem-saco é um indivíduo separado, mas está acamado como um Cluster. Cada camada é separada, mas há cerca de 6, 7 ou 8 sacos à volta dos Jelly Beans. Há 6, 7, ou 8 sacos à volta e cada camada daquele saco É UM INDIVÍDUO. Estão num cluster juntos como um saco. Têm de separar as camadas e só depois os podem auditar. (TB 7)

HOOVER (Aspirador): 1. O instrumento usado era em si mesmo composto de BTs e Clusters e tem um aspeto muito semelhante aos megafones que se veem presos a postes no meio da multidão nos concertos ou em récitas públicas. É o grande sino, o sino quadrado com uma bola redonda lá atrás que contém o amplificador. Não é muito diferente disso, é semelhante. É composto de BTs e Clusters com um belo Cluster buraco negro no meio do interior do sino. Tem dentro uma pequena bola dourada que era muito atraente e ia lançando a mensagem: “Ajudem-me a jogar este grande jogo, não o entendo bem”, ou fluxos deste género para ATRAIR OS THETANS. Muito estético. O buraco negro é um Cluster com a intenção de ser uma energia negativa. Vai fazendo sempre uma implosão. Vai sugando, sugando, sugando. Suga tudo, energias, thetans, etc. É como uma estrela gigante buraco negro que suga toda o tipo de massa, energia, Thetans. Mas na verdade é um Cluster que foi PROGRAMADO para fazer isto. Tudo fica negro à sua volta e é sugado lá para dentro. Fica negro porque passa a ser o negativo do que ESTAVA a fazer, e vão ver que é o “ponto de atracão” da ÁREA TRATORA que junta muitas destas plugs. Vão encontrar aqui um buraco negro. Pode surgir à vista primeiro como um pontinho, mas se estiver lá em baixo da plug pode estas a prender todo a coisa junta como uma espécie de área de força de manutenção. NÃO é o SEGURADOR DA PLUG. NÃO É O TOPO DO ORGANIGRAMA. Não parece que seja o topo do organograma. Pode ter sido posto lá só para dar coesão ao organograma. Não têm muito a ver com a SUPRESSÃO da plug. Estão mais encarregados de automaticamente “puxar as coisas para dentro”, como cola, mas numa base de SUCÇÃO. O buraco negro estava no meio deste Hoover e puxava os thetans para dentro deste pequeno ponto dourado que era a unidade de atenção que lançava a linda mensagem estética. Uma vez capturados, eram então levados para a “área experimental”. E isto é anterior semelhante ao Incidente II, há 4 a 7 quatriliões de anos. (TB 7)

I

III: Interesse (Interest)-melhoria (Improvement)-Inteligência (Intelligence): triângulo do envolvimento (Involvement) em Jogos.

IMPLANTE DO CC: Há 1 a 1,5 Quatriliões de anos. Os GPMs são percorridos com as planilhas do CC.

INCIDENTE 1: 1. O Incidente 1 é aproximadamente há 4 quatriliões de anos. Todos os thetans no universo têm um Inc. 1. Somente os desta antiga Confederação têm o Inc. 2 e R6. (HCOB 02 de out. de 1968) 2. Uma pessoa pode ter mais do que um incidente um. Uma pessoa pode ter administrado alguns incidentes um. Pode haver um incidente 1 overt. É um implante relativamente simples. Mas é bastante eficaz a estragar as pessoas. Porque interrompeu a criação do que quer que seja que estavam a criar. E tirou-lhes quaisquer criações que tivessem, parou os seus ciclos e colocou aí alguma coisa indesejada para que, quando eles tentassem criar, criassem isso. Isto porque fixou a atenção deles através de protesto. (6810C03) 3. A diferença aqui é que o tipo NÃO está "fora de valência", OS OUTROS É QUE ESTÃO NA SUA VALÊNCIA e ele é o patrão. Ele está em confusão, não sabe muito bem o que aconteceu durante as chicotadas do Inc 1. Nós sabemos que foi nelas que OUTROS SERES FORAM COLADOS A ELE. (TB 4) 4. No incidente 1 é a PRIMEIRA VEZ em que ele pode realmente sair de valência como ser, porque não se apercebeu que tinha outras pessoas na sua valência. (TB4) 5. O incidente 1 é um incidente produtor de Clusters. Não produziu Clusters tão grandes como o incidente 2, onde tinham talvez milhões de thetans postos no topo de uma montanha. (TB 4) 6. Portanto, o incidente 1 também fez Clusters pois era isso que se pretendia. Eram apenas "chicotadas", mas era nas chicotadas que os seres eram postos no tipo. Na parte das chicotadas é quando entram os BTs. Eles pegam-se ao ser durante as chicotadas e é por isso que o tipo não os vê. Ele fica imediatamente oprimido por todas essas imagens da carroça e das cores e das ondas de luz, etc. Acontece que isto foi feito muitas vezes. É como a coleta de impostos que é feita todos os anos e todos vão lá porque têm de o fazer. Portanto se o tipo tivesse um incidente mútuo, tal como pagar os seus impostos e toda a sua família a pagar os seus impostos, digamos que isso era o incidente mútuo. Ele fez isso no ano passado, e fez outra vez este ano e pode ter feito mais de uma vez durante o ano e pode ter sido posto a fazer isso junto com outros tipos que tinham isso anterior de outros sítios diferentes. Por isso existem todas essas complexidades e é por isso que pedimos "incidente 1 anterior?" (TB 4)

INCIDENTE 1 ANTERIOR: A dificuldade mais comum que têm com um BT que não voa, é que havia um Incidente 1 anterior. Alguns têm vários Incidentes 1s anteriores. A pergunta "Um Incidente 1 anterior?" terá reação se o houver. Quando chegarem ao primeiro Incidente I, podem saltar de um BT para outro se continuarem a pedir anteriores. (HCOB 10 de Dezembro de 1978)

INCIDENTE 2: 1. O Inc. 2 é o R6 há 75 milhões de anos. O Inc. 1 é aproximadamente há 4 quatriliões de anos. Todos os materiais do CC e OT II estão no R6 há 75 milhões de anos atrás. Estes são seguidos por 36 dias de imagens em movimento - Deus diabo, ficção científica, trens, carros, helicópteros, desastres, palco, etc. Este R6 é há 75 milhões de anos e diz respeito a este planeta e esta Confederação. Se a parte do vulcão é percorrida segundo as orientações do III, mas o Inc 1 não é percorrido no mesmo thetan, o R6 começa a correr automaticamente, a pessoa não consegue dormir durante dias e o corpo morre. Esta é a maneira como ele foi projetado. (HCOB 02 de out. de 1968) 2. O incidente 2 não é necessariamente verdadeiro para todos os thetans porque esse incidente não está no banco dos thetans que estavam em outro lugar. Os que estavam noutro sítio qualquer há 75 milhões de anos. E há alguns desses. Também há alguns que estavam aqui e que não o apanharam. Assim, o incidente 2 não é tão geral. Mas é suficientemente geral. (6809C25)

INCIDENTE III: A tomada de assalto da Igreja

J

JB: Gomas (Jelly Bean). O nome também dado aos Lambda thetans dos Pré-Is.

JELLY BEANS: 1. Há diferentes GRAUS DE PESO para estes thetanzinhos Jelly Beans. Isso é o que chamo àqueles que estão na plug só para fazerem mock-up de massa e para manterem o Thetan em baixo e para impedi-lo de ter capacidades OT. Estes Jelly Beans na plug estão geralmente agrupados juntos numa MALA ou CONTENTOR e só têm MASSA. Têm a FUNÇÃO de ser massa. E é a isso

que chamo thetans Jelly Beans porque parecem as gomas que se vêm em frascos nas lojas de doces. Lá estão eles. Separados. Só estão numa espécie de contentor a serem maciços. (TB 7)

JOGO DOS DEUSES: 1. De qualquer maneira, Xenu foi eleito para isto, uma espécie de “deus de autoria errada”, e assim as pessoas poderiam ir e jogar “jogos de universos anteriores”. E muito deles iriam jogar todo um montão de jogos! Jogos de universos anteriores que foram jogados, jogados, jogados, jogados, jogados, jogados, jogados! E eles apenas deitaram fora as suas criações. Não perderam tempo a fazer as-is. Não perderam tempo a desfazê-las (unmock). Apenas as deitaram fora. E todo aquele “despejo” tornou-se o universo MEST. Era suposto, já sabem, só despejar, despejar, despejar, e...” Deus tomará conta disto!” Bem, Deus tomou realmente conta daquilo e também tomou conta dos sujeitos quando voltaram para tomar conta disto. Mas Xenu... era só um jogo, e poderia ter sido qualquer pessoa, não importa, mas ele foi eleito naquela base. Portanto ele coxeia sempre, ele coxeia para que as pessoas O RECONHEÇAM. É a razão por que coxeia, e agora sabemos isso. Ele coxeia para que as pessoas o reconheçam como “o deus eleito no Jogo dos Deuses” imediatamente antes de há 100 centíliões de anos, imediatamente antes o início do universo MEST. (TB8) 2. Também é uma coisa interessante, o “Jogo dos Deuses” no início deste GUM, para eleger um “Deus” a quem atribuir “outra autoria”, simplesmente para ver o que aconteceria quando os thetans criassem e depois despejassem as suas criações - vejam o que de facto aconteceu. Seja como for, aquilo deve ser uma lição para todos nós. No entanto havia 13 competidores naquele jogo e Xenu era o último. Na verdade, politicamente, recebeu mais votos. Ele pode ter feito algo a respeito das suas A's (admirações) positivas e A's negativas. Sabem, um pouco de “maquinção política” aqui e ali. Entretanto foi reconhecido como vencedor e era suposto ser o tipo a quem todos deveriam dizer: “O.K., ele fez aquilo”. De qualquer modo, houve outros competidores naquele jogo, mas a coisa principal foi que o seu ato naquele jogo - ele usou um pedacinho daquele espetáculo no Inc I - só para prender o tipo de volta ao Jogo dos Deuses, de modo a reconhecer Xenu, (o mestre), a fim de obedecer às suas “fichas” e para que pudesse receber ordens de Xenu e também como que apagar a diferença entre o Inc I e a área do seu Jogo dos Deuses, que foi há 100 centíliões de anos atrás. Assim sendo, ele como que tenderia a esquecer a banda do seu “universo anterior” e como que seria violentamente atingido com o Inc I, entrando num engrama que o colasse ao início mais antigo, o Espetáculo do “Jogo dos Deuses” que Xenu fez. Portanto, aquele é um interessante anterior semelhante do Inc I. Aquela pequena “carruagem” (biga) e o “querubim” e toda aquela coisa veio do espetáculo de Xenu no Jogo dos Deuses. Ele também criou maçãs - como se as maçãs, bananas, papel e tudo lhe estivesse a ser atirado a ele no palco, como se faz a um mau Actor e, então usou aquelas coisas e construiu uma tenda de promoção ou propaganda e enviou promoção com os mesmos pedaços de lixo que lhe foram atirados e enviou promoção a dizer “Votem em mim. Olhem para isto - eu posso transformar coisas más em coisas boas”, e tudo isso. Era tudo muito engraçado para os thetans, estão a ver? Mas eles não deram conta das sérias consequências de quando de facto despejaram o seu MEST - ele não iria pegar nesse MEST e transformá-lo em coisas boas para eles, mas pelo contrário, iria até capturar alguns seres dos seus jogos do universo anterior para depois os usar mais tarde em implantes. Desse modo era tudo muito engraçado há, há, há... lá atrás dos Jogos dos Deuses quando toda a gente era livre, limpa e não tinha quaisquer criações em particular colocadas à sua volta. Porém há 4 quatrilhões de anos atrás, a coisa ficou *muito* séria e *muito sem graça*, quando descobriram que estavam numa armadilha. Agora isto pode ser novamente divertido. E foi assim. (TB 10)

K

Kibitz: 1. Estes Thetans estáticos geralmente vagueiam ao redor ou nas bordas do jogo. Eles não estão com Xenu, não estiverem com LRH e não estiverem com qualquer outro grupo e assim por diante. Mas, eles metem o “nariz” agora de vez em quando e dizem “OK, quando é que você vai concluir isso para irmos para outro jogo?” E assim eles intrometem-se e têm “grandes ideias” sobre tudo. Às vezes as pessoas confundem-nos com “deuses” e assim por diante. Não os “deuses” que encontram nas plugs, não estou falando disso, mas estou falando sobre as “vozes” que surgem com alguma verdade. Alguém obtém uma verdade e uma revelação. Mas não de uma plug, não de uma plug, não uma implantada por Xenu, que era o “Deus coxo do jogo dos deuses” e que decidiu mostrar a todos que era um Deus. NÃO ele, mas outros seres, que permaneceram fora de tudo.

E há lendas sobre eles também nas histórias. Basicamente, têm de auditar um theta estático no OT 9, 10 e 11. Eles são fáceis de auditar, têm geralmente só ruds fora. Porquê ruds fora? Porque não têm qualquer tecnologia e estavam a mexer num jogo e davam uma revelação a algum theta e diziam: "Ei, olha homem, você não é realmente um corpo, você é um theta e etc." E este fulano iria iniciar uma religião ou talvez fosse morto o que não era muito bom. "Sabem, eu não tinha a intenção de que ele fizesse isso." Então, estas Thetans estáticos ficam com os ruds fora, têm retenções falhadas, têm quebras de ARC. Existem mesmo grupos deles que, às vezes, estão apostando no jogo. Eles apostam num lado ou no outro e assim por diante. Encontram-nos a apostarem sobre a guerra de Troia ou algo parecido. E, é claro, eles apostam com MOCOs. Apostam com unidades de atenção, apostam com pontos de vista CRIADOS. Então alguma coisa destas interferiu com o jogo, mas não é implantação. Não é de Xenu. São apenas esses Thetans estáticos sentados lá fora. Eles são grandes thetans. Eles têm um confronto "maior que o universo", maior do que, sabem, eles têm O MESMO CONFRONTO QUE O OT VAI TER QUANDO ESTIVER PRONTO PARA O OT 9. Estão a ver? Portanto, é onde os começam a encontrar. Mas eles não decidiram entrar no jogo, entendem? Não assumiram um corpo, não escolheram um lado, ou qualquer outra coisa. Eles apenas ficam de fora, apostam e brincam. Como um Kibitz. OK, então é um theta estático. (TB 8)

L

λθ: Theta Lambda. Theta Corpo. Sendo partes de corpos, ou controlando partes deles.

LAD: RD da Vida após morte. Tecnologia de Estático Negro usada em LTA depois de 1980. Era prometida a Ressurreição em um corpo mais ideal.

LD: Longa duração

LÂMPADA SOLAR: 1 Alguns foram escolhidos para serem partes mais excitantes da plug. Alguns emitem feixes de luz ou disparam algum tipo de mensagem ao theta, ou para dentro das células, ou algo assim. Esses foram postos numa Lâmpada-Solar. É apenas um filamento, de facto um FILAMENTO BRILHANTE. Parecido com o que se vê numa lâmpada ou num arco voltaico. FORAM FORÇADOS A ISTO ELETRONICAMENTE. Uma vez que tinham um pouco de massa podiam ser enviados através de um fio ou ao longo de um fio ou canal. Foram postos no filamento e disseram-lhes para duplicar isso. "Sê isso. Sê uma luz". Encontrámos muitos destes que foram postos na Lâmpada-Solar a ser estrelas e coisas do género. Então, aparentemente o theta iria pensar que estava exterior, mas estava apenas a olhar para a área composta de BTs a serem estrelinhas. Pensava que estava exterior ao universo, mas não estava. Estava apenas numa das áreas da plug, onde os tipos passaram pela Lâmpada-Solar e espalharam-se, libertaram um pouco de luz e luziram como estrelas, mas são apenas BTs. (TB7)

LÍRIOS DO CAMPO: Ver Chakra coroa. (TB 7)

LOOP (Laço): Houve vários estados pré-lógicos de Operação de Fonte. O primeiro ciclo foi um *CICLO DE JOGO DE IDENTIFICAÇÃO* (chamado *Loop 1*). Desceu muito rapidamente mesmo abaixo do nível de Ausência de Jogo, permaneceu aí alguma duração e depois foi manejado técnica e administrativamente de novo até fonte. Teve um resultado não ótimo. Faz lembrar os clusters do OT III e os postulados e implantes "Somos Todos Um". Teve 4 "Dinâmicas". O segundo foi um *CICLO DE JOGO DE ASSOCIAÇÃO* (chamado *Loop 2*). Também desceu a espiral, mas a um ritmo menos acentuado. No fim também mergulhou abaixo do nível de Ausência de Jogo e deixou de ser "*divertido*". Foi reabilitado outra vez para o Nível de Operação de Fonte com a Técnica e Administração apropriadas. Tinha 8 Dinâmicas e faz lembrar as Plugs de Excalibur e as ligações entre "famílias" de θns pelas criações mútuas dos CVPs. O terceiro (chamado *Loop 3*) é aquele com que estamos familiarizados através da Ponte, do Curso das Séries de Jogos, dos Níveis do Curso de Fundamentos dos Jogos com os HGCs 1 &2 e o ponto inferior de "*Ausência de Jogos*". Mas foi recuperado a partir desse nível com o HGC 2 com a junção ("*Vetor de Melhoria*") de mais 4 dinâmicas (9, 10, 11, 12) a fim de o trazer de novo ao Nível de Operação de Fonte. Estamos agora a concluir esse ciclo nas Ron's Orgs e aplicando os resultados a todas as dinâmicas. Aqueles que estão neste nível (VAST) sabem que precisamos agora de mais 4 dinâmicas (13 - Jogos, 14 – Operações de Fonte (Absolutos), 15 - Lógica, 16 - Aplicação) para

otimizarmos ainda mais e melhorarmos os Jogos (que são meramente aplicações da lógica a fim de criar ilógica para sua própria avaliação e análise, resolução e revisão. (Por outras palavras, como é que se poderia ter qualquer aplicação de lógica total (doingness, divertimento) a não ser que haja ilógica? LRH disse: "Todos os jogos são aberrativos (i.e. ilógicos), mas alguns são divertidos." (o Jogador desfruta sua aplicação da lógica ao resolvê-los.) Também podemos ver que, descer a espiral até "*Ausência de Jogos*" é meter-se demasiado em ilógica para que possa haver divertimento. Tanto a havingness como a exteriorização estão "*no fundo*" nesse ponto.

L's: Os L's. Os Rundowns L: L10, L11, L12

LTA: A Volta Anterior (Last Time Around). O anel antes deste nos Jogos dos Arquivos de Anéis. O Anel 9.999. Quase idêntico ao atual (Anel 10.000), porém a mesma posição é 564 GUMs atrás.

LTA FUTURO: O período em LTA que nós "ainda não vivemos". Vai até cerca de 10.000 AD.

M

MESTRE DE JOGOS (GAMES MASTER. Abreviatura: GM): Um GM é um theta capaz de monitorizar e controlar jogos de uma forma pan-determinada. Se é autodeterminado então é um Jogador. Se é determinado por outros é uma peça do jogo. Um GM ainda não se envolveu, ou já se libertou de jogos individuais em que é autodeterminado. É a parte do indivíduo que se mantém a ver os vários lados dos jogos e, se possível, a controlá-los. Um GM cria (ou assume) CVPs a fim de ter jogadores. Por definição não está a assumir um Ponto de Vista só num dos lados do jogo. Se tal sucede, trata-se de um jogador. Quando chega a GM convém saber que tem (quase automaticamente) VPs nos vários lados do jogo ou vai entrar numa situação em que está a jogar contra si próprio, enquanto julga que está a ser efecto.

METÁLICO: O nome é derivado da sensação metálica, desprovida de vida, que transmitem quando se toca neles. São totalmente opostos à vida! Parecem pertencer a uma civilização "monopolar", pois não há comunicação, não há intercâmbio, não há troca. Eles consideram os nossos jogos rápidos, barulhentos, enevoados. Não conseguem realmente perceber o que se passa. Consideram-nos simplesmente uma irritação. Parece que não conseguem percecionar os jogos como jogos. Quando uma fonte tenta descobrir, penetrar ou fazer algo sobre um jogo onde eles existem, sente pressão pois os metálicos odeiam a vida! Parece que os metálicos não conseguem sequer criar para o exterior. Portanto, quando a fonte esbarra com uma zona onde não existe aparentemente qualquer vida, ou onde a vida está a ser impedida por algo, há aí provavelmente um ou mais clusters destes seres. Quando se deteta um ser que não responde e se tem uma sensação no paladar de algo metálico, está-se na presença de um metálico. Aparentemente numa entidade metálica existia uma meta de se tornar energia embora haja implantes para "tornar-se metal". É um ser de energia desenvolvendo corpos de energia. Uma entidade metálica é composta de partículas. Trata-se na verdade de matéria que se tornou consciente. É o EP do objetivo da matéria.

M/I: Incidente mútuo

MLZ: Millazo. Percurso de Engramas para lidar com incidentes mútuos.

MOCOs: 1. Chamamos-lhes MOCOs (Moment Of Creation Of Viewpoint – Momento de Criação de Ponto de Vista) - e eles são muito importantes nos níveis superiores porque são realmente coisas criadas pelo Pré-OT ou outro theta. São criados por um theta que era capaz de criar. Mas são um género de theta menos capaz, um ponto de vista de menor capacidade. Têm todas as qualidades de Theta propriamente dito, mas todos têm uma finalidade específica para fazer algo, por exemplo ser uma partícula de admiração ou um soldadinho de chumbo ou algo parecido. (TB 8) 2. Há outra coisa estranha sobre estes MOCOs, eles não têm qualquer pista atrás do ponto em que foram criados. Eles ou faziam parte da pessoa que os criou ou não existiam de todo. (TB 8) 3. É por isso que eu lhes chamo MOCO. MOCO significa MOMENTO DA CRIAÇÃO DO PONTO DE VISTA. A coisa toda soa como - momento de criação do Ponto de Vista - soa como "MOCOPV" - MOCOPV - uma palavra "Russa", estão a ver? Mas nós chamamos-lhes apenas MOCOs, ok? Portanto, é um MOCO. É um ponto de vista criado. (TB 8) 4. Diferentemente do que se passa com o PV, o theta nunca se assumiu

estar localizado neste tipo de ponto de vista. Embora se chamem assim, têm mais a ver com os chamados pontos de dimensão: “*A segunda ação do ponto de vista é expandir pontos para ver que são pontos de dimensão* (Os Fatores)”

MOCO A: MOCO de Admiração.

MOCOs de ADMIRAÇÃO (Admiration MOCOs): MOCOs usados para admiração positiva ou negativa (A +/-) ou para votar no Jogo dos Deuses.

MOCOs do CORPO (BODY MOCOS): Thetans Fis a organizarem e a controlarem o corpo.

MOCOs PRIMOS: MOCOs criados no início dos jogos para ajudar o jogador.

MODELO DE UNIVERSO DE JOGOS: 1. É chamado um “Modelo de Jogo de Universos” ou GUM (**G**ames **U**niverse **M**odel). GUM que contém MUITOS universos anteriores, e isso inclui o universo MEST que também construiu, e tudo o que nele acontece. E houve ali OUTRO jogo, o Jogo dos Deuses, e todos os jogos do Universo Anterior e muitos jogos que sucederam NO universo MEST. Logo é um Modelo de Jogo de Universos, que contém JOGOS, que contém UNIVERSOS e que é um modelo GRANDE, OK? E o seu propósito, que é o propósito global de TODOS estes Modelos de Jogos de Universos de que há mais do que um, é “melhorar a qualidade de theta”. E isso também está de acordo com a nossa linha de propósito. Agora essa É a ideia de LRH. Agora essa É a ideia de Elron Elray. Logo nós ESTAMOS no topo dessa escala administrativa. Agora há Modelos de Jogos de Universos ANTERIORES, e há Modelos de Jogos de Universos FUTUROS. Entre cada Modelo de Jogo de Universos, que é uma série inteira de jogos e universos, fica um PONTO ESTÁTICO. Já sabem, é um como que um ajuntamento para descobrir telepaticamente: “Ok, o que é que aprendemos desta vez?” e “vamos fazer outra coisa qualquer desta vez”, sabem? E “qual é agora o jogo?” (TB 8) 2. Agora esta ordem em que estão organizados, é uma coisa que é chamada Modelo Universal de Jogos (GUM). Uma coisa que pode conter Jogos e Universos e é um Modelo Universal de Jogos como este aqui contendo o Universo Mest e universos anteriores de Jogos. Tudo isso. (TB 13)

MONITOR: 1. O MONITOR é uma besta importante. O monitor de thetans é um dos tipos usuais de plugs. Têm toda uma plug que foi armada para MONITORAR AS ATIVIDADES DO THETAN, para fazer que ele SE COMPORTE de uma DETERMINADA MANEIRA ou ACREDITE de uma DETERMINADA MANEIRA e está ligado ao topo da plug, geralmente perto do topo. No topo do organograma está esta coisa chamada o MONITOR. O monitor, muito frequentemente, pode ser um cluster e pode ser um BT que tenha mais uns quantos colados a ele na sua valência, mas é geralmente um tipo bastante poderoso. Geralmente está monitorizando uma via ou duas vias e, às vezes, três vias. Quando dizemos monitor de uma via queremos dizer que ele pega no que quer que ocorra no vosso universo e encaminha para outro lugar, geralmente para os implantadores originais que compuseram as plugs do Pré-I. Dizem vocês, Que estranho! Bem! Têm de perceber que TODOS OS IMPLANTADORES ESTÃO AINDA POR AÍ! PODEM AINDA OBTER DADOS DESTES TIPOS! Já começaram a ver o jogo! Ora nós podemos obter dados deles e TAL COMO ELES PODEM. O monitor poderia ser um monitor de duas vias. Quando vocês o encontram vão descobrir que está emitindo informações sobre vocês para algum terminal na organização dos implantadores. Também vão descobrir que quando auditam o tipo um pouco ele move-se suavemente para o lado ou dá-vos a imagem ou desaparece ou seja o que for, e vão descobrir que agora têm uma linha de visão telepática direta à org dos implantadores. Podem apanhar o que quer que eles estejam a fazer do outro lado!

Se for um monitor de duas vias em uso, então descobrirão que estão agora conectados diretamente aos tipos que estavam a tentar fazer-vos PTS ativando as vossas plugs. PODEM AGORA AUDITÁ-LOS se quiserem ou podem dizer: vão-se lixar! Aquilo é um MONITOR DE DUAS VIAS. Está aberto em ambas as extremidades. Vocês podem descobrir o que está acontecendo no extremo oposto e eles podem descobrir o que está acontecendo na vossa extremidade. Uma vez que tratem o monitor VOCÊS ficam com o CONTROLE DA LINHA. Façam o que quiserem com ela! Muitos destes monitores, quando percebem que o jogo acabou e que todos os planos dos implantadores do Pré 1 ficam expostos, cooperarão inteiramente convosco.

MONITOR DE 3 VIAS: 1. Nos monitores de 3-vias, onde vocês e um camarada vossa que estava na ponte são monitorados conectando um monitor entre vocês e ele com uma terceira parte na linha da org dos implantadores. O implantador está emitindo para evitar que os dois tipos se juntem de novo porque vocês eram, em tempos, MUITO destrutivos para os implantadores. Assim mantêm-se separados tendo o MONITOR entre vocês e ele e emitindo sinais de 3^a parte pela linha do monitor abaixo. É como um Y. É TRÊS vias: Entre si, seu velho amigo, que agora provavelmente você odeia, e a org do implantador. Belo arranjo de 3^a parte! (TB7)

MUDADOR DE VALÊNCIA: "L&N": "Que valência (identidade) seria segura?"

MULA 1. Por outras palavras, eles criaram um ponto de vista e Xenu criou outro e colocou-o sobre o dele e assim agora tem-se ali este tipo de "MULA ". É um ponto de vista-MULA. Ele é parte do Xenu e parte do PRÉ-OT e o tipo sente "afinidade" por Xenu e pode dizer: "Bem, ele é realmente um tipo legal!" E assim por diante. E só têm que descobrir que ele tem um incidente onde o seu ponto de vista criado foi esmagado juntamente com o do Xenu. Estão a ver, um dos seus pontos de vista criados foi esmagada juntamente com o do Xenu. Separem-nos e, em seguida, façam retornar cada um ao seu "momento da criação " e isso resolve-o. (TB 8) **2.** Se Xenu compactou o seu COM O DO PRÉ-OT, então chamamos-lhe um THETAN MULA (ou MOCO MULA). Uma MULA é um cruzamento entre um burro e uma égua - e adivinhem quem é o burro - sim, é o nosso velho X-burro (Xenu-burro). Enfim é apenas um bom termo. Podem compreendê-lo como uma MULA, certo? Como dois MOCOs juntos, ok? (TB 8) **3.** Também podemos encontrar antigos VPs que se juntaram a VPs de Xenu formando um cluster. Trata-se aqui de verdadeiras identidades que o theta assumiu e que foram amalgamadas com um PV de Xenu. Em outras palavras, trata-se de um PV GPM (que age sempre sem certeza, que balança entre o bem e o mal, etc.). O manejamento é idêntico: detecção do momento de junção e limpeza do PV.

N

NÍVEIS DE AJUDA: OT 14, 15, 16

NÍVEIS DE PENSAMENTO: OT 8, OT LR

NONA DINÂMICA: 1. E, em seguida, eles vieram para o universo com um plano para limpá-los, há cerca de 4 quatrilhão anos. Para trazerem estética e assim por diante. É por isso que a estética é a 9^a dinâmica. É porque ela é a primeira dinâmica que está operando num processo para lidar com todas as outras dinâmicas. Está funcionando como um processo para tentar obter algum as-isness e alguma liberdade no universo MEST. É por isso que os artistas estão aqui. No início eram os artistas que levavam em frente a civilização. (TB8)

NOTs: Dianética da Nova Era para OTs.

NOTs NEGRO (Black NOTs): 1. Eles fazem "bypass e tentam restimular" as vossas plugs e pilhas. Já tive dados de sessões em que fizeram isso e depois... recebi uma cópia de um C/S da Austrália, que parece ter sido alterado. Da Igreja. Era um C/S de Black NOTs. Estava alterado porque estava feito para ajudar Thetans. Era do tipo: "Podemos ajudar outras pessoas, ou ajudar os SPs a melhorar ou livrar-se de parte do caso SP" - ou "Ajdar líderes a tomar melhores decisões tratando alguns dos seus Engramas, que têm BTs do NOTs presos." "E podemos auditá-los neles contactando-os e descobrindo lá os BTs que forem supressivos e tratar deles." Isto era o C/S, percebem? Não é um C/S VERDADEIRO. Era o C/S alterado. O VERDADEIRO C/S era "pegar nos "esquilos" e foras de ética e pôr-lhes o fenómeno NOTs EM CIMA, restimular o fenómeno NOTs nas pessoas tentando tomar o controle dos seus BTs e Cachos, e fazê-los restimular." Ora, isso é bypass. Era um Grande Thetan, vindo de lá, a fazê-lo e não o tipo dentro do corpo. O tipo que dirige o corpo é o verdadeiro C/O. (TB4) **2.** Só uma "pequena picada" ou algo assim, "uma pequenina pontada". Eles tentam fazer isto no NOTs Negro. As "súbitas enxaquecas" ocasionais do NOTs Negro, ou de uma destas linhas monitoras, podem ser totalmente manejadas por uma assistência de Pré 1. (TB 8)

O

OCA: Análise de capacidade de Oxford: teste de personalidade.

OITO NEGRO (BLACK 8): Um Pré-OT da Igreja posto no OT 8 após o NOTS nesta volta. O próximo passo do programa é fazer “manejamento ético” nos *esquilos* da Zona Livre. Aparecem no caso provocando sensações de “fora de ética” falsas, condições éticas inferiores, etc.

OMNI: OMNI significa "em todo o lado" ou "global". Então, um "Ponto de vista OMNI" daria uma consciência infinita - querendo isto dizer que, não só estariam conscientes de quais seria a infinidade de possibilidades, mas também teriam consciência de todas as criações que os outros seres e outros jogadores têm consciência. Isto é uma “Atitude de Responsabilidade Total” e é a de um estado final de operação OT. Requer responsabilidade total. Portanto, requer conhecimento total sobre o que se passou, se passa e o que poderia acontecer em todos os jogos. Requer responsabilidade total, capacidade de controlar totalmente as coisas e uma avaliação completa da situação. (TB 14 CBR)

ORGANIZAÇÃO DO CORPO (BODY ORG): Uma organização de thetans Lambda a manterem o corpo a funcionar.

OT LR: Reparação de Vida do OT. Etapas adicionais para certificar-se quando se concluiu o Excalibur, se pode ir para o Phoenix.

OT1: Nível 1 de Pré OT. Orientação. (LRH)

OT 2: Nível 2 de Pré OT. Quebrando o composto. (LRH)

OT 3: Nível 3 de Pré OT. Limpando clusters, percorrendo incidentes 1 e 2 em BTs e clusters. (LRH)

OT 4: Nível 4 de Pré OT. Antigo OT nível 4. Valências. (LRH)

OT 3 X: Antigo OT III X. Mais OTIII, geralmente após OT4. BTs sendo coisas etc. (LRH)

OT 5: Nível 5 de Pré OT. Novo OT nível 5. Clusters de impactados no corpo. Os acidentes e lesões. (LRH)

OT 6: Nível 6 de Pré OT. Novo OT nível 4. BTs de drogas, clusters sendo drogas etc. (LRH)

OT 7: Nível 1 de Pré OT. Antigo OT nível 7. Impulsionador da intenção. (LRH)

OT 8: Nível 1 de Pré OT. Excalibur. Monitores e Plugs organizadas de acordo com os pensamentos do pré OT. (CBR)

OT 9, 10 e 11: Níveis 9, 10 e 11 de OT. O Fénix. Thetans ligados, desligados e não ligados a áreas de atenção/intenção. (CBR)

OT 12: Nível 12 de OT. Resolução das criações relativas à lista de capacidades. (CBR)

OT 13: Nível 13 de OT. As criações despejadas no universo físico. (CBR)

OT 14, 15 e 16: O GRAL. Níveis 14, 15 e 16 de OT. Pessoas, lugares e assuntos ligados, desligados e não ligados que se quer ajudar. (CBR)

OT 17 a 33: Níveis de Jogos

P

PARTÍCULAS DE ADMIRAÇÃO: 1. Assim, neste "jogo dos deuses" as pessoas votariam em quem gostassem mais e votariam com PONTOS DE VISTA CRIADOS. Com um específico, chamado PARTÍCULA DE ADMIRAÇÃO. Uma partícula de admiração é um ponto de vista que é criado com a qualidade de admiração nele e a função de admirar uma pessoa específica ou um outro ser específico. Assim pode-se chamar a uma partícula de admiração um ponto de vista criado. (TB8)

PILHA (STACK): 1. A PILHA é a forma como isto está empilhado no caso do Pré OT e isso quer dizer que tem a ver com o Pré OT. Ele tem tido problemas nesta área ou tem pensado nisso. Portanto,

para ele parece uma pilha de carga. Mas pode consistir de VÁRIAS PLUGS, tal como podem ter vários pesos, como aquelas peçazinhas de metal das balanças de pratos. Há 5 pesos de grama numa balança de pratos. Esses seriam cinco PLUG e a PILHA seria aquilo que o Pré OT pensa que o está a reter. À medida que for removendo cada uma dessas plugs, o prato da balança sobe. Sobe! Ele sente-se melhor. (TB7)

PLUG: 1. Ora o que é uma plug Pré-incidente I? É uma plug que foi FEITA, ORGANIZADA, FEITA EM ORGANIGRAMA composto de BTs e Clusters. É FEITA ESPECIALMENTE PARA FAZER CERTAS FUNÇÕES (CHAPÉUS) NAQUELE PEQUENO ORGANIGRAMA E CONGELADA NO TEMPO E DEPOIS PRESA A UM THETAN NUM PONTO QUALQUER DA SUA TRILHA, talvez no Incidente I, mais tarde, ou mesmo durante o Incidente II. MAS É COMPOSTA INTEIRAMENTE DE THETANS CONGELADOS. TÊM VINDO A FAZER A MESMA COISA, POIS ESTÃO PRESOS, DESDE ANTES DO INCIDENTE 1. (TB7) 2. Uma Plug é um grupo organizado de BTs e Clusters que foram postos juntos, quer por impacto, ferimento, etc., OU intenção de um implantador em operar como uma espécie de unidade combinada ou organograma. Tem seguradores no topo e como que thetais juniores em baixo que estão só a ser algo que tem a ver com a sua função, são até massa ou peso numa mala, ou são uma célula, coisas assim. (TB7)

PONTO DE VISTA (Viewpoint. Abreviatura: PV): 1. Um ponto de consciência a partir do qual se consegue percecionar. (PAB 2) 2 Pode ser um ponto a partir do qual se consegue estar consciente. (COHA, pp. 208-209) 3. “No início há a decisão e a decisão é ser. A primeira ação de estar a ser é assumir um ponto de vista. (Os Fatores)”. 4. Ao longo da (s) sua (s) vida (s) um theta assume muitos Pontos de Vista. Basicamente assume um ponto de vista de cada vez que toma uma decisão e decide ser alguém ou alguma coisa. Os VPs antigos constituem identidades completas que não foram as-isadas (não terminaram o seu ciclo nem lhes foi acusada a receção) podem ser libertados através da análise da decisão e beingness assumida que lhes deu lugar. Podem depois voltar à sua Fonte ou ser independentes (Direitos do theta). Foram, nalgum ponto da pista, CVPs, isto é, a Fonte assumiu-se como estando localizada aí.

PONTO DE VISTA CENTRAL (Central Viewpoint. Abreviatura: CVP): 1. Estás a operar através de um ponto de vista central quando estiveres operando um corpo (TB8). 2. Um CVP é uma entidade com uma personalidade conceptual baseada na Ética (o bem, o mal, avaliar a melhor solução, etc.) usada no nosso RAG. Um CVP usado no nosso RAG tem normalmente um postulado de "ser uma boa pessoa" o que quer dizer "atuar com inteligência". 3. Um CVP é o ponto a partir do qual o theta considera que observa e postula em Tempo Presente.

PONTO DE VISTA CRIADO: Ver MOCO.

POTÊNCIA MAIS PARA OTs: OT 14, 15, 16

POWER CUBE: $100 \times 100 \times 100 = 1$ milhão de Thetais estáticos Negros em um cubo.

PRIMEIRO MOCO U 0: Criando o campo de jogo.

PRIMEIRO MOCO U 1: MOCO de Segurança. Mantem os segredos do jogador. Base para a mente reativa.

PRIMEIRO MOCO U 2: Mantem o controlo sobre os outros jogadores. Base para a mente social.

PRIMEIRO MOCO U 0: Mantém o controle dos planos do jogador etc. Base para a mente analítica.

PrPr: Processos de Power

PS L/R: Reparação de vida do pré-Estático. 2WC e jogo dos deuses.

PSPA: Avaliação prévia do pré-Estático. MOCOs em diferentes áreas.

PV: Por vezes abreviatura de Ponto de Vista ou VP (viewpoint)

Q

QUERUBIM: 1. A Carruagem(chariot) e o "querubim" e todas as outras coisas vieram do show de Xenu no "jogo dos deuses". (TB 4)

R

RAGs: Jogos dos Arquivos de Anéis. A série de jogos concordadas por 10×10^{40} grandes thetaans. Consiste de 10.000 anéis com 576 GUMs em cada um.

R/C: Montanha Russa (Roller Coasteering)

R/D: Rundown

RD DO CICLO DO CLONE: Clones criados pelo Pré-OT em diferentes níveis.

RD DO LADRÃO DE CORPOS: Usado se o pré OT está preocupado com o seu corpo ser "roubado".

RD LÓGICO: Usado se pré OT está determinado a seguir a pista de LTA após reatividade tem sido tratada.

RD DA RESSURREIÇÃO: O mesmo que LAD (RD de Vida Após Morte).

R/D SUPER ESTÁTICO: Lidar com os dois primeiros postulados nos jogos dos anéis.

REPARAÇÃO DE VIDA DO OT: 1. A reparação de vida do OT é a área possivelmente necessária entre super NOTs e Super Cientologia ou, como podemos chamá-los, entre Excalibur e Fénix. (TB8)

RODA SECADORA (Spin-Drier): 1 A Roda de secar foi para IMPACTAR OS THETANS COM OUTROS THETANS, TORNÁ-LO MAIS DO QUE UM e rodá-lo com pequenas quantidades de massa que foi sendo apenso a outro, ou fingindo (mocking up) uma coisa, ou o outro a ser qualquer coisa. Uma pequenina quantidade de massa, mas se rodarem a uma grande velocidade nessa roda de secar isso faz com que se senta MUITO PESADO. Depois foi-lhe dada a ideia de massa e que então podia SER MASSA. Foi-lhe ORDENADO Ser pesado, ser massa. Alguns deles pensam que são pesados como chumbo e alguns são só pesados como água e alguns são apenas pesados como um gás leve. Há diferentes GRAUS DE PESO para estes thetaans Jelly Beans. (TB7)

RODA LIVRE: 1. Realmente, o único sarilho no percurso do OT III, é percorrer o Inc. I num thetaan e o Inc. II noutro, pensando tratar-se do primeiro. Um pré OT pode entrar em roda livre no R6 se percorrer unicamente o Inc. II. Pode-se parar imediatamente a roda livre auditando o Inc. I no mesmo thetaan ao qual se auditou o Inc. II e que iniciou a roda livre. Roda Livre significa que o PC entrou num percurso automático contínuo. O Inc. II é o R6, há 75 milhões de anos. O Inc. I foi há cerca de 4 quatriliões de anos. Todos os thetaans neste planeta e nas 21 estrelas mais próximas têm os dois em comum. Todos os thetaans no Universo têm o Inc. I. Só os desta antiga Confederação têm o Inc. II e o R6. Todos os materiais do CC e do OT II estão contidos no R6, há 75 milhões de anos. A isto segue-se o equivalente a 36 dias de filmes – Deus, diabo, ficção científica, comboios, carros, helicópteros, desastres aéreos, palcos, etc. Este R6 foi há 75 milhões de anos neste planeta e nesta confederação. Se a parte do vulcão for percorrida de acordo com as instruções do III, mas o Inc. I não for percorrido no mesmo thetaan, o R6 começa a descarregar-se automaticamente, a pessoa não consegue dormir durante dias e o corpo morre. Foi projetado para ser deste modo. (HCOB 02 de out. de 68) 2. Os BTs do banco vão entrar num rodopio gritante. Tudo o que têm de fazer é auditarem o incidente errado e o BT vai entrar numa roda livre que poderia matar o PC. Não é nada com que se brinque. (6809C25)

R6: 1. O implante do incidente II há 75 Milhões de anos. Audição dos GPMs com as planilhas do OT2. 2. Inc 2 é o R6 há 75 milhões de anos. (HCOB 02 de out de 1968) 3. Vou confidenciar-vos uma coisa: Eu não tive o R6. Não sou deste planeta. (6810C01)

R6EW: Rotina seis de palavras finais.

R6EW para Clears: Uma versão do R6EW para Clears com dramatizações acontecendo e que ainda não percorreram o OT2 e 3.

RTC: CENTRO DE TECNOLOGIA RELIGIOSA (Religious Technology Centre) é uma corporação americana sem fins lucrativos que foi fundada em 1982 pela Igreja da Cientologia para controlar e supervisionar o uso de todas as marcas, símbolos e textos da Cientologia e Dianética. Embora o RTC controle o seu uso, essas obras são propriedade de outra corporação, a Igreja da Tecnologia Espiritual (CST) que negoceia como Biblioteca de L. Ron Hubbard, registada no Condado de Los Angeles, Califórnia.

Embora exercendo autoridade sobre o uso de todos os materiais de Dianética e Cientologia, o RTC afirma que não está envolvido na gestão do dia-a-dia da Igreja da Cientologia; esse papel é atribuído a uma empresa separada, a Igreja Internacional da Cientologia(CSI). De acordo com o site do RTC, "*o RTC está separado como um corpo externo que protege a religião da Cientologia e age como o árbitro final da ortodoxia*" e seu propósito declarado é "*proteger o público da má aplicação da tecnologia e verificar que as tecnologias religiosas de Dianética e Cientologia permanecem em boas mãos e são devidamente ministradas.*"

Desde 1986, David Miscavige tem servido como presidente da Direção da organização.

RTS: Revolta nas Estrelas – Guião de Filme de LRH que descreve os eventos em torno de 2 Inc. (Revolt in the Stars)

RUDS, ESTILO OT: De outros? De BT? De Cluster? Meu?

S

6 RUDS: 6 Rudimentos. ARCX, problema, overt, withhold, Invalidação, Avaliação

SCM: Triângulo de Monitorização-Conformidade-Status.

SER PERFEITO - Um Ser Perfeito, usado no RAG de Espinol, é aquele que age de acordo com um programa, um conceito ou um postulado.

SIP: Fonte em Penhor (Source in Pawn)

SOL: Níveis de operações de Fonte

SSRD: RD do Super Estático. (Super static RD)

SUPER ESTÁTICO: OT 16. Exterior aos jogos.

SUPER NOTs: Excalibur, OT 8

SUPER 7: Excalibur, OT 8

SUPRESSIVO: O Supressivo é um caso particular de estar fora do tempo presente. Está tão fixo numa época passada que não existe realmente ponto de vista no presente. Além disso, o seu “presente” é uma situação tão ameaçadora que toda a sua atenção tem de estar nela. Não há assim qualquer hipótese de audição pois não existe nenhum terminal aqui. Se se tentar audição a única coisa que se apanha são os mecanismos automáticos, incidentes do corpo, das entidades, etc., mas não do próprio theta. O problema da audição do SP é que não se trata de auditar um engrama ou qualquer incidente da pista! Trata-se de auditar um ser enquanto o incidente está a ter lugar! E tem de ser auditado nesse mesmo momento e local.

T

TEENIE-WEENIE: Um theta MEST (PHI)

TERRENO DE DESPEJOS: 1. O universo MEST é a “lixeira”. É uma lixeira anterior/semelhante a Teegeeack, a lixeira do Sector 9. Logo, estão a ver, tudo tem uma harmónica num nível mais alto. Mas o universo MEST era e é composto de seres e criações despejadas. É por isso que é tão sólido. Biliões de seres a jogarem milhares de jogos a despejarem todos os seus resíduos, torna-se numa pilha de lixo muito grande. E quando tudo isso é organizado e acumulado em “estrelas”, o espaço continuando a ficar cada vez maior à medida que mais material é despejado, mais espaço a ser despejado, e, finalmente, tudo a arder em pilhas de lixo e... então há estas pequenas estações à volta destas pilhas de lixo a arder a que chamamos planetas e de onde as pessoas como que monitoram as coisas. E há ainda muito MEST por

manejar o qual anda a pairar à volta, mas que está todo a ser gravitacionalmente atraído para estas pilhas de lixo, como se queimasse as folhas no seu pátio, certo? Logo, o belo universo MEST É ISSO. (TB 8)

THETAN ESTÁTICO: Um theta que está fora do universo ou dos jogos.

THETANS ESTÁTICOS: Ver Kibitz.

THETAN ESTÁTICO NEGRO (BLACK STATIC THETAN. Abrev. BST) – Um theta que atingiu o estado de “Estático” através da implantação na Igreja em LTA. A sua condição de Estático é meramente uma exteriorização para dentro do Universo Físico, identificando-se com este. Por vezes os BSTs organizaram-se em Cubos (Power Cubes) com $100 \times 100 \times 100 = 1$ milhão de BSTs num cubo. Provocam entorpecimento, somáticos e oclusão no caso. Quando em restimulação provocam TA muito alto.

THETAN FI (Abreviatura: $\phi\theta$): 1. Mas o PHI theta são os únicos que tinham que viver no universo MEST, e eles eram os tipos que decidiram o que fazer com o material despejado. Eles têm uma "social-democracia" muito forte e há montes deles, um monte deles. Quer dizer, eles estão por todo o lado e NÃO GOSTAM dos grandes theta. Até chegarem a comunicar com eles no OT 9, 10 e 11, nem sequer os encontravam. Eles nem sequer falavam com vocês, exceto ocasionalmente com os artistas. (TB8) 2. Mas estes theta PHI são interessantes - aqueles que foram despejados. Eles foram despejados para o universo MEST. Mas, porque é que foram despejados? Porque faziam parte dos jogos anteriores, jogos de universos anteriores, paralelos ao universo MEST, e os theta tinham-nos criado como soldados, exércitos, tropas ou como maquetas ou castelos e fadas e feiticeiros e dragões ou o que quer que eles tinham no seu próprio universo ou com outras pessoas. E quando terminaram esses jogos simplesmente despejaram tudo. A maior parte disso. Algumas coisas carregaram-nas juntamente COM ELES, mas isso vem num nível mais elevado. Mas as coisas que eles despejaram tornaram-se no universo MEST e havia lá SERES - alguns seres criados e outros que eram apenas seres normais. (TB8)

THETAN DADO (DATA THETAN) – É um θ_n Fonte que está a ser um Dado. Está Associado (ligado ou seguro) e é normalmente um "resto" de um grupo do Loop 2. Mantém ativos dados para o Pré-OT. Fonte de Dados Fixos ou Ideias Fixas.

THETAN DADO OU POLICY SUPPRESSIVO (SUPPRESSIVE DATA OR POLICY THETAN) - Se o processo_V/I chega a F/N nestes Dados e Policy Supressivos, então o θ_n Jogador (Loop θ_n) com que se está a lidar é um SP ou foi treinado para o ser. Se se trata do item errado para ele, pode ser unicamente um PTS. (Normalmente o "Holder" é um SP, ou cópia de um, do Loop 1.). Detetam-se da mesma forma que os Theta Policy ou Dado, mas as policies ou dados são altamente supressivos.

THETAN DE GRUPO (GROUP THETAN) - LRH define um theta do grupo como uma entidade responsável por um grupo de seres individuais. Dá o exemplo de um formigueiro ou de um cardume em que aparentemente parece haver um só theta a conduzir todo o conjunto. Não se define se é um verdadeiro theta ou um ponto de vista criado. Na verdade, é Theta com a aparência de uma entidade, constituída por todos os postulados, objetivos, códigos, etc., do grupo e que responde, em audição, como uma entidade. O theta de um grupo é sujeito aos mesmos incidentes que um indivíduo e é aberrado por engramas, etc. Normalmente o seu abandono resulta na separação do grupo ou, por vezes é substituído por outro. Em empresas é aquilo que se perceciona como a “cultura da empresa” ou “espírito de grupo”. Pode estar associado (incorporado) num dos elementos do grupo e isso é visível pois esse será o elemento que mantém o grupo junto.

THETAN DE JOGO (GAMES THETAN. Abreviatura: GT): Por vezes são confundidos com os theta do grupo, mas a maior diferença é que um theta do jogo tem alguma indiferença pelos jogadores enquanto o theta do grupo tem como prioridade o ARC entre os membros. Os elementos essenciais do theta do jogo são as liberdades, as barreiras e as metas. O theta do jogo impregna todo o campo de jogos, os jogadores, os instrumentos do jogo, etc. A sua meta é a meta do jogo (criada pelo Mestre de Jogos) e, é claro, segue sempre as condições de jogo. Quando um jogo antigo ainda prende a atenção de um jogador ou Mestre de Jogos é porque o theta do jogo não se foi embora nem foi assado. Inúmeros problemas podem surgir destas situações que prendem para sempre a atenção dos seres:

jogos abandonados, jogos que nunca terminaram, jogos que foram decididos e nunca se iniciaram, etc. O seu tratamento é feito com a limpeza dos thetans do jogo respetivos, principalmente com a limpeza de quebras em jogos.

THETAN LAMBDA (Abreviatura: $\lambda\theta$): Descobrimos, pelos Axiomas da Dianética, que quando os thetans quiseram manejar este Universo (de qualquer modo são quem o criou), quando, de algum modo, chegaram ao fim do jogo e o quiseram resolver, quando quiseram resolver as criações, tiveram a ideia de pôr ordem nos ϕ s. E porque é que era necessário pôr ordem nos ϕ s? É tudo lixo atirado fora e já não é usado e eles não fizeram o seu AS-IS depois de terem terminado de o usar. Assim, pelo menos, podiam pô-lo em ordem, torná-lo de novo útil ao jogo de modo a ter ARC. Os jogadores necessitavam de uma forma de o fazer, de maneira a que cada partícula do Universo MEST pudesse voltar ao jogo sem que cada thetan tivesse de lá ir auditar cada partícula de MEST (existem biliões e biliões). Fizeram outra coisa, outra criação que podia fazê-lo de dentro do jogo. Esses eram os thetans Lambda. Têm como principal tarefa controlar o corpo fazendo subpartículas de si próprios de modo a operarem como um computador. O mais pequeno que encontrei é que, pelo menos para cada célula do corpo, existe uma partícula lambda monitorizadora. Esse é o nível mais baixo que encontrei, a célula. Também surgem com o nome de Jelly Bean (geleias) quando se encontram nos implantes pré-um.

THETAN LOOP (LOOP THETAN): Ver Loop. Existem thetans que surgem no Loop 3 (este agora) mas que estão presos nos Loops anteriores. No caso de funcionarem numa “lógica” de identificação, pertencem ao Loop 1 e chamamos-lhes *Thetans Loop 1*. No caso de funcionarem numa “lógica” de associação chamamos-lhes *Thetans Loop 2*. São detetados por uma sensação de “intenção malévola” permanente.

THETAN POLICY (POLICY THETAN) - É um θn Fonte que está a ser uma Policy (norma ou regra). Tem normalmente tendência à Identificação característica do Loop1. Pode até ser uma cópia de um Jogador (um SP ou pessoa Mal-Intencionada na história da pista do OT, ou em PT), ou um “*bom rapaz*” que foi atraído. Note que o Pré-OT não criou o θn Fonte que está a ser o Dado ou Policy, mas criou sim o Dado ou Policy nos Loops 1 & 2 nos quais esse Thetan se tornou. Quando se percorre V/I num dado ou Policy, se chegar a F/N VGIs, trata-se de um dado ou Policy CRIADO PELO PRÓPRIO JOGADOR. Mas se baixar de tom ou criar uma agulha de quebra de ARC durante o processo V/I, então ele obteve-a de outro Jogador. Quando isto sucede ou assim que se nota que os indicadores se estão a tornar “*BIs*” em vez de “*GIs*”, a Policy ou o dado TÊM DE SER INDICADOS como um “ITEM ERRADO” ou “NÃO TEU” ou ambos. A F/N VGIs vai então aparecer. Mantém ativas certas normas ou regras não analisadas nem avaliadas pelo OT. Fonte de Fac-símiles de Serviço.

THETAN POSTULADO: Thetan 'auditados' / implantado em LTA para serem um postulado. Mantém esse postulado permanentemente ativo junto do OT.

$\theta\theta$: Grande thetan. Um Jogador. A pessoa que estamos a tratar.

TLT: Esta vida (this lifetime).

TP: Telepatia ou Telepático.

TRINTA E SEIS DIAS: 1. Eles tinham as imagens dos 36 dias, tudo isto estava em stock. A maior parte do material do incidente 2 estava em stock, nos stocks normais, arquivos do negócio dos Implantadores, porque não era a sua primeira tentativa. (TB4) 2. Os 36 dias em si e o CC não são produtores de Clusters. Foram apenas as mesmas imagens postas em alturas diferentes. Acidentalmente um tipo pode ter sido posto a atravessar isso com outro tipo, mas essa não era a intenção. (TB4) 3. Conhecendo os 36 dias, imagens de diabos e todo o tipo de coisas que hoje em dia se vê dramatizado na televisão, é uma dessas coisas. O tipo tem carga aí, por isso não se liberta enquanto não sacar essa BPC do Incidente II. (TB4)

TRUQUE DA MOEDA: MOCOs do Corpo de LTA direcionados para se lançarem sobre o corpo TTA.

TTA: Esta Volta – Anel 10.000 (This Time Around)

U

U0: Universo zero O campo de jogo.

U1: Universo Um. O universo do próprio.

U2: Universo dois. O universo de outro.

U3: Universo três. O universo físico com o qual se concordou. É no anel 10.000 (& 9.999), CCC 24, GUM 0.

UNIVERSO ANTERIOR: **1** Houve vários universos anteriores a este. Se “Incidente 1 anterior?” não funcionar, então peçam “Universo anterior?”. O BT reconhece que houve um universo anterior, detetá-lo e voa. Não é necessário percorrer o incidente que ocorreu no universo anterior, pois ele vai voar sem isso. (atenção: Existe um implante que contabiliza erradamente o número de universos, fazendo parecer que houve muitos mais do que na realidade existiram) **2**. Ora, estes sujeitos são outra vez diferentes na medida em que vieram de toda essa série de jogos de universos anteriores em que se encontra o Preclaro (nós estamos em paralelo com a criação do universo MEST porque estes jogos de universos anteriores são as áreas das quais as coisas foram despejadas, o que SE TORNOU o universo MEST, compreendem?). Logo eles estiveram fora dele. Logo poderiam dizer que todos os U2s ou os Universos 2s estiveram originalmente fora do universo MEST, incluindo o vosso Pré-OT. (TB 8)

V

VAST: Níveis de Aplicações viáveis de tecnologia de fonte.

VIA DIRETA DO CORPO: Tratamento dos MOCOs do corpo restimulados pela audição.

V/I R&W: Processo de valor/importância, Alcançar/Retirar.

VP: Abreviatura de Ponto de Vista (Viewpoint em inglês)

X

X: Xenu

XENU: Antes do início Xenu era um estático „estropiado“ – por si próprio. Enquanto todos os outros Jogadores criavam “para fora”, Xenu criava para dentro de si próprio, not-isando assim a fonte que estava no seu centro. Assim, quando foi proposto o jogo de “*melhorar a qualidade do Estático*”, ele decidiu que não poderia ser melhorado e decidiu ficar igual: SEM GANHO DE CASO. Além disso decidiu “*mostrar a todos os outros*” que estava “*certo*” e, portanto, quando se concordou com o U0 & RAGS e se lhes deu EXISTÊNCIA, ele colocou-os no seu “*centro*” ou “*núcleo*” e planeou solidificar todos os outros Jogadores e as suas Criações no seu “*centro*”, provando assim que EE estava errado e que o objetivo do jogo de “*melhoramento*” ou “*expansão*” do estático era inatingível.

Z

ZERO: a definição correta e apropriada de zero seria: “algo sem massa, sem comprimento de onda, sem localização no espaço e sem posição relativamente ao tempo. Algo sem massa, sem significado e sem mobilidade. (Dn 55! p. 28).