



[Nt990620](#)

OT 17 OT 3 PARA ESTÁTICOS

20 Junho 1999
Revisto em 2 Set. 2005
Revisto em 25 Abr. 2010

Para: Aud. de Excal para Fontes

Ref.: OT III
Técnica de Escal p/ Estáticos
Thetans Postulado, thetans conceito
GPMs

Acabo de descobrir o que falta manejar a fim de eliminar definitivamente o R6!

Estes são os dados que realmente faltam no OTIII!

Mas a sua resolução só é possível após se ter alguma realidade sobre Espinol, sobre a sua tecnologia de implantação e a sua relação com o nosso RAG.

Um manuseamento descuidado destes materiais pode causar fortes somáticos e uma sensação de calor no corpo.

Fundamentos dos Implantes

Atrás de cada implante há, é claro, um overt que o Implantador tenta encobrir.

Um thetan não consegue confrontar que o seu semelhante saiba o que ele fez. Tem de tentar encobri-lo. Mas isto é complicado quando se tenta esconder algo de um ser todo sabedor.

Só existem duas soluções: fazer o outro pensar que também já cometeu o mesmo overt (ou outro semelhante) ganhando assim um cúmplice, ou implantar a pessoa de tal modo que o seu nível de consciência seja tão baixo que não consiga aperceber-se do que ele fez.

Existe outra razão para certos seres não admitirem outra solução para além dos implantes: estes seres só se "sentem" a controlar algo quando tudo se passa exactamente como eles querem. Basicamente, eles passaram da criação de mock-ups para o estabelecimento de jogos que envolvem outros thetans, aplicando as mesmas regras e passando por cima dos direitos de um thetan.

Esta última razão é a fonte de implantes muito elaborados onde se encontram presentes todos os elementos do jogo que vai ser jogado.

O implante mais conhecido deste tipo, o R6, contem todo o padrão de uma civilização, de modo a que os thetans a construam exactamente desse modo à medida que progridem (e a isto se chama progresso...)

Construção dos Implantes

Mas a grande descoberta é que estes implantes foram "manufacturados" com "actores" verdadeiros, usados para encenar todo um espectáculo que, mais tarde, se tornou no implante. O realizador (normalmente visto como "o piloto"), dirigia o espectáculo.

O mesmo espectáculo era ensaiado vezes sem conta até estar perfeito. O envolvimento dos actores era tal, assumiam de tal modo a "valênci" dos caracteres, que o piloto teve de começar a dizer no final: "Vocês (só) estão a fazer um mock up".

Isto (pensavam eles) funcionaria como uma indicação e faria que os actores caíssem imediatamente em si verificando que se tratava somente de uma peça e parasse o espectáculo.

Na verdade, a sua verdadeira intenção só é vista mais tarde, quando esta cena foi implantada em outros seres, servindo como uma indicação de que se trata somente de um mock up do ser em quem foi implantado (a sua própria imaginação).



De um ou de outro modo, quer os actores quer o realizador foram transformados num grupo de thetans sem corpo, com a única função de continuarem a dramatizar (representar) o mesmo espectáculo.

Este tipo de implantes ("line plot implants" ou implantes com enredo) é constituído por grupos de thetans que estão continuamente a dramatizar a mesma cena (por exemplo: R6, implante do céu, implante do comboio, etc.)

Este mesmo grupo é então implantado num grande thetan permanecendo daí em diante com ele, ou é copiado por outro grupo que fica junto ao thetan dramatizando a cena (por vezes com muito dub in)

No que diz respeito aos implantes sem enredo (line plot) os conceitos também são seres que estão a dramatizar um conceito para sempre. Por exemplo, num GPM implantado, uma entidade ESTÁ A SER o terminal (term) e outra ESTÁ A SER o terminal de oposição (opterm).

A Guerra entre os Thetans e os Corpos MEST

O problema que existe entre o corpo e um thetan é, basicamente, que existem duas identidades em acção com dois tipos de intenções e duas filosofias de vida.

O corpo humano é basicamente um animal (semelhante em tudo a qualquer outra forma de vida) que os thetans apanham para jogarem os seus jogos.

Em cada ecossistema existente num planeta, os thetans escolhem a espécie que melhor se adapta aos seus propósitos e começam a apanhar esse tipo de corpos. É claro que esta interacção também provoca uma evolução nesse tipo de corpo mas, na maioria dos casos, os thetan fazem com que a vida evolua para as formas de que mais gostam.

Temos agora duas entidades: uma preocupada principalmente com a sobrevivência a um nível mais básico (comer, dormir, sexo e necessidades básicas) e outra com objectivos e metas mais elevadas.

Isto causa uma quebra de ARC do corpo com o thetan e do thetan com o corpo.

Podemos dizer que até Clear isto é negligenciável (estão na valência um do outro). Só depois de quebrado o "composto" se manifesta com maior força.

Mas mesmo depois de Clear isto não seria difícil de manejrar (embora nalguns casos seja um verdadeiro GPM), pondo as duas entidades a trabalharem em CCC (Cooperação, Coordenação e Compromisso).

Mas existe por trás uma quebra de ARC muito maior: o "Pacote de Ordens"!

O "Pacote de Ordens" foi implantado, não tem nada a ver com o thetan que usa o corpo mas define, com muita exactidão (sem permitir qualquer discussão) o que é aceitável e o que não é, para a vida dessa espécie.

Com este pacote activo, os corpos têm de seguir jogos que não são de nenhum modo impostos pelo thetan mas sim por estes cenários implantados. Estes cenários foram "oferecidos" durante os implantes que o thetan teve.

Por outro lado, a quebras de ARC que os thetan têm com o corpo, não são tanto provocadas pelos problemas que estes usualmente têm, mas sim pelos "padrões implantados" que os corpos não têm outro remédio senão seguir.

Mas como é que estes cenários de modo de vida e padrões do corpo surgiram?

Análise do Incidente II

Aquilo a que nos referimos quando falamos de "Inc. II", é constituído por 4 partes distintas:

1. O incidente propriamente dito, com as explosões atómicas, supressão de toda a vida na terra, atração e captura dos thetans e sua reunião em subterrâneos;



2. O implante conhecido como R6 com todas as suas imagens, concebido para fornecer um modo de vida aceitável e terminando com o piloto;
3. Simultaneamente com 2, uma transmissão de um padrão físico para o corpo, tempo de vida aceitável e diversos problemas físicos (aceitáveis...), etc.
4. Todos os outros GPMs do OT II feitos a thetans já "amaciados".

O objectivo destas diferentes partes é diverso:

- a) A primeira parte é projectada para produzir um engrama que "defenda" o conteúdo de todo o incidente (para além de ter produzido thetans sem corpo e de ter eliminado todos os indesejáveis). Na verdade, no caso (raro) de a pessoa não obedecer ao conteúdo mental do incidente, ele vai impor-se por si mesmo provocando efeitos do tipo de exposição à radiação, calor, vertigens e, possivelmente mas não confirmado, combustão espontânea.
- b) A segunda parte pretende criar um modelo de civilização (ou época) impedindo os thetans de ascender (ou evoluir) acima de um certo nível de consciência.
- c) A terceira fornece um modelo aceitável para os corpos, impedindo os thetans de planearem qualquer acção a longo prazo e fixarem a sua atenção no corpo.
- d) A quarta parte pretende muito simplesmente fazer os thetans permanecerem num eterno talvez.

Análise do R6

Este tipo de implante já existia na verdade há muito tempo!

Por trás de cada um existe o "piloto", um realizador ou director (holder) que faz parte do próprio implante.

Este personagem é muito interessante:

Encontram-se "pacotes de ordens" ainda não abertos, cheios de entidades que só reconhecem o "piloto". O piloto é uma identidade implantada, um thetan implantado para ser o piloto. É introduzido na cena para sugerir ajuda e amizade bem como orientação. Na realidade, ele é o holder do grupo de entidades que constituem o implante.

Por sua vez, estas entidades são thetans **"conceito"** que representam uma cena tipo peça de teatro.

A constituição destes implantes foi feita na parte deste universo ocupada pelos Espinolianos onde a encenação era feita com actores reais.

O R6 foi chamado de "O Espectáculo da Vida". A representação mais antiga encontrada teve lugar há 297,8 triliões (americanos) de anos.

Como a personagem do piloto foi sempre um pouco mal entendida, não há qualquer dificuldade em encontrá-la de novo. Todo o implante deste tipo (com um enredo) tinha o seu piloto.

A história dos pilotos faz parte daquilo a que "eles" chamam "a formação de uma civilização", à qual nós chamamos o "jogo da implantação".

Os primeiros "pilotos" foram implantados no início da pista de Espinol (do RAG "Espinol") para se dar início a civilizações. Como bons Espinolianos, a única forma que viam de poderem começar uma civilização, era através de implantes. O piloto era então implantado para postular "Vamos Construí-la! (Let's Mock it up!)" O padrão era-lhe depois dado e ele só tinha que fazer o seu mock up, desta vez já com outros thetans.

Há 297,8 triliões de anos, isto começou a ser repetido na parte deste universo controlado por Espinol e há 74,8 milhões de anos foi repetido de novo na Terra a fim de impedir o brotar de qualquer outro tipo de civilização.



O R6 é simplesmente uma repetição da peça inicial à qual os Implantadores chamavam "Jogo Civilizacional". Uma civilização era implantada exactamente como se queria que ela fosse. A sua matriz era-lhes dada e eles só tinham que a repetir.

A civilização terrestre é unicamente uma dramatização do R6 nos seus mais pequenos detalhes. E mesmo quem tenha feito o OT III continua a dramatizá-la. Porquê?

Os BTs e Clusters libertados são só a ponta do iceberg! Eles são os seres e cachos de seres que se colaram uns aos outros e a outros thetans ou corpos e que tinham o R6 implantado neles.

Mas para além deles, em cada ser existia um pacote implantado com o objectivo de ser dramatizado pelo thetan para sempre. Os BTs libertaram-se mas os "pacotes" ficaram. Eles são constituídos por seres implantados que copiaram ou que representaram a peça (implante) há triliões de anos. Trata-se de seres "conceito", seres "postulado" que estão a viver esse cenário AGORA! Só respondem a "Incidente 2 anterior?", "Espectáculo da Vida anterior?", "Incidente 1?" e ao básico-básico, o postulado civilizacional "Vamos Construí-la!" ("Let's mock it up!") E, é claro, a sua utilização original em LTA.

O Incidente 1 faz, é claro, parte desta cadeia visto ter-se tratado de uma forma de angariar thetans para o "Jogo Civilizacional", dar-lhes algumas bases para que os implantes funcionassem nele posteriormente.

Este pacote ou "pacote de ordens" (como é chamado na fase de criação do implante) corresponde à segunda parte do Incidente 2 (R6).

Após ter sido manejado, surge outra parte que corresponde à terceira, outro "pacote" que pode ser encontrado já aberto (em restimulação) e distribuído por todo o corpo.

Ele é constituído basicamente por cópias dos sofrimentos do lambda. Pode ser bastante difícil de confrontar visto que muita gente teve de sofrer para que ele pudesse ser constituído.

O seu objectivo é o controlo total e absoluto do jogo.

O seu funcionamento é puramente conceptual. Não busquem engramas ou incidentes. Trata-se de postulados, de conceitos. Numa palavra, trata-se de uma realidade seguida a par e passo pelo corpo e que se sobrepõe à programação genética humana. Todos os mecanismos naturais do corpo são invalidados.

É todo um conceito de corpo que entra em funcionamento assim que o ambiente se assemelha àquele que é estabelecido no implante. Isto sucede normalmente assim que a pessoa inicia uma vida "adulta". Este mock up substitui e sobrepõe-se à realidade e à programação básica do ADN do corpo. Ainda mais, a "realidade" de LTA reforça-o e dá-lhe razão: "As coisas são assim".

Também se encontram estes dados implantados: "Esta é a única realidade do corpo", "Tudo o que é diferente é alucinação", "Só vives uma vez", etc. Isto tudo se encontra espalhado pelo corpo, uma vez que o pacote seja aberto. Um dos mecanismos que se encontram suprimidos é o da auto-regeneração.

Para que tudo isto possa ser limpo sem perigo e sem o corpo o "recear", tem de estar limpo o engrama das explosões atómicas. Existem muitas cópias de partículas radioactivas. Se forem restimuladas produzem uma sensação de calor.

A maior parte destes seres conceptuais estão na valência do corpo, mas não se deixem enganar: não é o corpo que estão a auditar. Mas isso explica porque não foram detectados antes.

Por final do R6 a vida é mostrada como terminando num fogo atómico e daí a tendência da humanidade para caminhar nesse sentido.

A Cientologia não existe no R6 mas existem padres, médicos, etc. O que existe no R6 define o que é aceitável numa sociedade (por isso a Cientologia não é aceitável e os Cientologistas estão sujeitos a uma restimulação muito maior do que as outras pessoas que vivem vidas "aceitáveis")

As viagens espaciais não têm um grande papel excepto quanto a alguns aparelhos ingénuos e não funcionais. Provavelmente a ideia era que a sociedade não tivesse grande tecnologia espacial.

Mas o que explica a forte restimulação do R6 na sociedade da primeira metade do século XX? É porque o padrão de sociedade mostrado no R6 se parece muito com a vida nos anos 30!



Para além disso, desde 1926 que um enorme "Conceito R6" foi lançado sobre a Terra. O seu objectivo foi não dar tempo à Cientologia para limpar o engrama civilizacional. Pretende-se que a civilização seja destruída se não seguir o padrão estabelecido pelo R6.

Audição

O OT III é feito principalmente dirigido à primeira dinâmica. Mas este Rundown tem a ver principalmente com a terceira e a quarta.

A teoria dada serve unicamente para dar alguma realidade sobre o que procurar durante a audição. O importante é:

- a) A parte conceptual (a significância) do Incidente 2 e 1 continuam mesmo depois do Excalibur;
- b) Toda a teoria e prática que se usou no Excalibur para Estáticos (OT 17) são aqui utilizadas para manejar os seres envolvidos;
- c) Estes conceitos formam "Plugs" com "Holders" que normalmente podem ser investigados até Espinol e os seus técnicos de implantação ou "construtores de cenários".

A sequência de audição é a seguinte:

1. TR 0 sobre o espaço do corpo.
2. Faz o assessment das quatro partes do incidente. Este passo é importante pois, embora se tenham de manejar todas as partes, algumas podem já estar em actividade e têm de ser manejadas em primeiro lugar.
As partes a terem o assessment são:
 - a) Explosões e o incidente MEST.
 - b) O espectáculo da vida (R6)
 - c) Os Padrões do Corpo.
 - d) As Dicotomias (GPMs do OT II).
3. Apanha a parte que melhor ler em primeiro lugar.
4. Detecta as entidades envolvidas.

Não estamos aqui a lidar com os BTs ou Clusters do OT III ou do Excalibur mas sim com seres cuja única carga é "serem" um conceito, pensamento ou postulado, isto é, uma significância. A sua localização é assim muitas vezes "geral" ou difícil de atribuir. Mas o OT nesta altura tem de ser capaz de auditar conceitos, sabendo que o "conceito" é um thetan.

Mas também existem no corpo muitos monitores quer de TTA quer de LTA, cujo objectivo é restimularem o incidente. Também têm de ser limpos nos passos de Blow/Can't Blow.

5. Encontra um **Fraseado** que melhor defina o conceito presente naquilo que encontraste.

Este passo é muito importante em toda a audição a partir de OT 8. Ele corresponde ao Pré-OT ou OT fazerem as-is de uma boa parte do assunto. É, na verdade, um key-out dele e deve produzir uma LFBD e por vezes F/N. O tempo gasto a encontrar o fraseado exacto é tempo pougado na audição subsequente.

6. Analisa o fraseado com V/I:
 - a) "Qual o Valor de (fraseado)?"
 - b) "Qual a importância de (fraseado)?"
 - c) "Qual o produto de (fraseado)?"



Se as respostas a este processo forem lógicas, então estamos no meio de uma estrutura organizada e podemos prosseguir com o Rundown. Se as respostas forem ilógicas, então estamos a lidar com outro tipo de thetans aos quais temos de aplicar o PrPr1a:

- a) "O que é que fizeram em (ou "como") (fraseado)?"
- b) "Que problema tentavam resolver?"
- c) "O que é que ocultaram em (ou "como") (fraseado)?"
- d) "Que problema tentavam resolver?"

Quando as respostas se tornam lógicas continuamos com o passo 7.

7. Aplica PrPr2 ao fraseado:

- a) "Que condição encontraram em (ou como) (fraseado)?"
- b) "Como é que lidaram com ela?"

Este passo é feito até F/N, Cog.

Se a resposta se tornar repetitiva, aplica-se o PrPr2 a ela, isto é, usando a resposta repetida como fraseado.

No caso de haver dificuldade pede-se um holder. Se não se encontrar indica-se o "piloto".

8. Quando se encontra um holder, procura-se em primeiro lugar a sua valência ou o que é que ele está a ser com "O que és?" e "Quem és?". De seguida aplica-se a isso os passos 6 e 7.

Tudo isto está arranjado como um plug que tem de ser limpa até ao topo, ou irá reconstruir-se de novo. Lembra-te que o "piloto" funciona como um holder para todas as entidades no implante. Mas existem holders acima dele.

9. No caso de o fraseado ou holder não terem mudança, aplica PrPr4, 5 e 6 do seguinte modo:

PrPr4

- a) "Digam-me uma fonte em (fraseado) "
- b) "Falem-me disso"
- c) "Digam-me uma não-fonte em (fraseado) "
- d) "Falem-me disso"

PrPr5

- a) "O que é em (fraseado)?"
- b) "O que não é em (fraseado)?"

PrPr6

- a) "Digam-me uma condição existente em (fraseado) "
- b) "Como e que lidaram com ela?"

10. Se houver resistência aplique o PrPr10 e/ou o PrPr11:

PrPr10

- a) "Digam-me uma condição persistente"
- b) "Digam-me como a produziram"

PrPr11

- a) "Digam-me uma condição permanente"
- b) "Digam-me como a estabeleceram"

11. No caso de haver no final ainda alguma persistência aplique à entidade ou conceito:

- a) "Qual o valor de persistires nesse jogo?"



- b) "Qual a importância de persistires nesse jogo?"
 - c) "Qual o produto de persistires nesse jogo?"
12. O objectivo é libertar toda a área encontrada em 2 até F/N, Cog VGIs. Isto pode suceder em qualquer dos passos 6 a 12.
13. Quando atinges o EP faz os passos Blow / Can't Blow e termina a sessão.
14. Nas sessões seguintes, faz de novo, em cada uma, o assessment do passo 2 e repete os passos 3 a 13. Faz isto até todas as áreas terem F/N.
- No caso da parte 1 do incidente, a reactivação das explosões causa amnésia. Neste caso tem de se adicionar o passo de detecção do incidente mútuo das entidades que se mantêm a fazer o mock up das imagens. É possível que tenham de detectar incidentes mútuos anteriores para se poderem libertar (Milazo do OT III).
- No caso da parte 4, as entidades estão a dramatizar os itens dos GPMs e, por vezes, os fraseados são dos *terms* e *opptermes* (ver teoria dos GPMs). Nesse caso terá de manejar os dois pólos até encontrar o holder comum aos dois.
15. Quando todas as partes deixaram de ler faz de novo o assessment mas com a atenção em "há aproximadamente 74 milhões de anos atrás" e maneja o que surgir.
16. O EP desta parte é FTA VGIs.
17. Como passo final, faz TR0 sobre todo o espaço à volta da Terra e detecta o "Restimulador" ou "Conceito R6" que a rodeia, e aplica-lhe os passo 5 a 13.

O Rundown está terminado quando o OT atinge os Fenómenos Finais de:

- 1) Compreensão de que as pessoas da Terra estão a dramatizar permanentemente algo (distanciando-se dessa dramatização colectiva sendo assim capaz de a ver "de fora");
- 2) Uma sensação de que o corpo está agora a seguir mais de perto a sua programação original.

Isto leva a:

- 1) Capaz de decidir sobre as situações do presente sem soluções fixas ou implantadas.
- 2) Uma maior resistência à radiação e livre do medo dela.

FR

C/S Lis

Passage Point.



OT 3 FOR STATICS

Excal for Statics

20 June 1999 - Nt990620

I have just discovered what is left to be handle in order to eliminate definitely R6!

This data is really what is missing in OTIII!

But its cleaning is only possible after some reality about Espinol, its implant tech and its relationship with our RAG.

A careless handling of these materials can cause severe somatics and a general sensation of heat in the body.

Implant Basics

Behind any implant there is, of course, an overt the implanter is trying to hide.

A thetan cannot confront that his fellows know what he has done. He has to try to hide it. But it is very complicated for a thetan to hide something from other thetans.

There are only two solutions: to make the other thetan think that he also has the same (or similar) overt (gaining an accomplice) or to implant the thetan in such a way that his level of awareness is so low that he cannot perceive what the other has done.

There is another reason that make some beings admit no other solution than implanting. These type of beings only "feel" they control something when everything is exactly as they want it. Basically, these types went from creation of mock-ups to the set-up of games involving other thetans, applying the same rules and bypassing the rights of a thetan.

This last reason is the source of very laborious implants where there are presents all the elements of the game to be played.

The best-known implant of such a type, R6, contains the whole pattern of a civilization in such a way as to make thetans build it up exactly as they progress.

The big discovery is that these implants where "manufactured" using real "actors" that were used to put up a whole show which later became the implant. The director (usually seen as "the pilot") was directing the show.

The same show was rehearsed time after time until it was perfect. The involvement of the actors was such, their "in" valence with the characters so big, that the pilot had to start telling in the end: "You are (only) mocking it up". This (they thought) acted as an indication and would make immediately the actors come to their sense, see that it was only a play and stop the show. Actually it's true intention is only seen latter when this is implanted into a being. It's true intention is to indicate to the being that this is only a mockup (his own imagination).

One way or another actors and director were transformed into a group of thetans with no body, with the only function of continuing dramatizing the same show.

This type of implants then, are constituted by groups of thetans that are continuously dramatizing the same scene (R6, heaven implant, the train implant, etc.).

This same group is then implanted into a thetan staying with him thereafter or it is copied by another group of thetans that stay close to the thetan keeping the dramatization (sometimes with a lot of dub in)

In what concerns implants without Line Plots or parts of an implant without a Line Plot, the concepts are also beings that are dramatizing a concept for ever. For instances on an Implanted GPM, normally one being is BEING the term and another the OPPTERM!



The War between Thetans and MEST bodies

Now, the problem existing between body and thetan is that basically there are two identities in action, two types of intentions, and two philosophies of life.

The human body is basically an animal, no different from any other life form, that thetans catch in order to play their own games. In each ecosystem existing in a planet, thetans choose the species that better fits their purposes and start to catch these type of bodies. If one species would prove not to be viable, it would be dropped and another would be picked up. Of course this interaction also causes an evolution of the type of body, but the majority of times the thetans would make life forms evolve to a form that they like best.

Now you have two entities, one concerned mainly with survival on a much grosser level (eat, sleep, sex and fulfillment of basic needs) and another with higher purposes and goals.

This creates an ARC Break of the body with the thetan and of the thetan with the body.

But this would be nothing (although sometimes it is a real GPM) if there wasn't a real and much bigger ARC Break behind this: the "Package of Orders"!

This "**Package of Orders**" was implanted and has nothing to do with the thetan using that body but it defines (without allowing any discussion) what is acceptable or not for the life of that species.

With it active, bodies have to follow games that are not dictated by the thetan at all, but by those implanted scenarios. These scenarios were "offered" during the implants the thetan had.

On the other hand, the ARC Break thetans usually have with the body is not so much caused by the problems bodies usually have, but by its "**implanted pattern**" that they have no other choice than to follow.

And how did these life scenarios and body patterns come into action?

Analysis of Incident II

What we normally refer to as "inc II" is made of 4 distinct parts:

5. The actual incident with the explosions, suppression of all life on earth, attraction and capture of thetans and their reunion in underground places;
6. The implant known as R6 with all its images conceived to give an acceptable way of life, ending off with the pilot;
7. Simultaneously with 2, a transmission of a physical pattern for the body, acceptable life span, illnesses and common problems (acceptable), etc.;
8. All the other OT II GPMs done to already softened thetans.

The purpose of these different parts is different.

- e) The first part is aimed at producing an engram that would "defend" the content of the whole incident (aside from producing disembodied thetans and killing all undesirables). Actually, in the rare case the person would not obey to the mental content of the incident, this is going to impose itself through radiation, heat, vertigo and, possibly but not confirmed) with spontaneous combustion.
- f) The second part is to create a model for a civilization (or era) that would impede thetans from rising (or evolving) above a certain awareness level.
- g) The third provides an acceptable model for bodies that would impede thetans from planning any long-term actions and to fix their attention into the body.
- h) The fourth is very simply to make thetans wonder in an eternal maybe.

Analysis of R6

As we saw before, these implants actually existed long, long time ago!



At the bottom there is the “pilot”, a director or manager (holder) that is part of the implant itself.

This character is very interesting:

I found a “package of orders” not yet opened and plenty of entities that would only recognize “the pilot”. The “pilot” is an implanted identity, a thetan implanted to be the pilot. He is introduced to suggest help and friendship. Actually he is the holder of the group of entities that constitute the implant.

These entities are each one a **concept** thetan forming a scenario like a play.

The build up of these implants was done in the Espinolian part of this universe where these plays were played by real actors.

There, as we have seen, the pilot tells the actors: “You’re mocking it up!”. This indication finishes the acting.

R6 was known as “The Show of Life”. The most ancient performance was found at 297,8 trillion years ago.

I’m sure the character of the pilot was always a bit misunderstood so I don’t think you will have any difficulty finding it again.

Each implant of this kind (with a line plot) had it’s pilot.

The history of “pilots” is part of what “they” call “The forming of a civilization” and to which we call “The game of implantation”.

The first pilots were implanted in the beginning of the track (Espinol RAG track) in order to start a civilization. As good Espinolians, the only form to start a civilization would be through implanting. So the pilot is made to postulate: “Let’s Mock it up!” The pattern would be given to him and he just had to mock it up.

R6 is only a repetition of the initial act to which implanters called “Civilization Game”. They implanted exactly how the civilization had to be. The matrix was given to them, they just had to build it up.

297,8 trillion years ago it started to be repeated in the part of this universe controlled by Espinol and 74,8 million years ago was again repeated in order to prevent the springing in this sector of any other kind of civilization.

Earth civilization is just a dramatization of R6 in its smallest details.

Even if you did OTIII this dramatization continues. Why?

Freed BTs and CIs are simply the surface part of the iceberg.!

These are beings and clusters of beings more or less free that just glued themselves to each other or to other thetans or bodies. They are awake and it’s easy to make them go through R6 and blow.

But in each being there is also an implanted package whose purpose is to be dramatized by the thetan forever. This package is made of beings implanted or that played the implant (play) trillions of years ago. They are just concept beings, postulate beings, they are living that scenario NOW!. They only respond to “Earlier Inc.2?”, “Inc.1” and to the basic-basic, the civilizational postulate “Let’s mock it up!” And, of course, to their counterparts from LTA.

This first package or "Package of Orders" (as it is referred to in the inception of the implant) corresponds to part 2 of the implant (R6).

After it is handled, another comes out that corresponds to the third part of the implant.

It is another “package” that might be found already opened and distributed through out the body.

Basically it is made of copies of the sufferings of lambda. It can be pretty hard to confront as many people had to suffer to build them up.

Its purpose was total and utter control of the game.



The way it acts is purely conceptual. Don't look for engrams or incidents. It's postulates, concepts. In a word, a reality followed step by step by the body. All the natural mechanics of the body are totally invalidated by it.

There is a whole concept of a body that is triggered as soon as the environment approaches the one established in the implant. This happens normally as soon as the person starts to live an "adult life". All this mock up substitutes and supersedes reality and the basic AND programming of the body. Furthermore, LTA "reality" reinforces it and makes it right: "That's how things are".

"This is the only reality for the body" is also implanted. "Everything else is hallucination", "You only live once", etc. All this is spread all over the body. One of the suppressed mechanisms is self-regeneration.

For all this to be cleaned without danger and without the body being afraid, one has to clean first the atomic explosions engram. There are lots of copies of the radioactive particles. When they are restimulated they produce heat sensation.

The majority of these conceptual beings are in the valence of the body but don't let you be fooled: it's not the body you are auditing. That explains why they were not found before.

Finally, in R6 life is shown ending in an atomic fire, hence the tendency of humanity to walk that way.

Scientology doesn't exist in R6 but there are priests, doctors, etc. What exists in R6 defines what is acceptable in a society (so Scientology is not acceptable and Scientologists are subject to a much stronger restimulation than other people living "acceptable" lives...).

Space opera doesn't have any big role in it except for some naïf un-functional artifacts. Probably the idea was a civilization with a poor space technology.

But why such a strong restimulation of R6 in the XX century society?

Because the pattern of the society shown in R6 resembles very much the one of the 30's.

Also, since 1926 an enormous R6 "concept" was launched over Earth. Its purpose was not to give Scn time to clean the Civilizational engram. It was supposed to destroy the current civilization if it did not follow the pattern established by R6.

Auditing

The sequence followed to clean all this was:

- d) Get the concept that all the parts of Inc.II are still with you under the form of entities or groups of entities. TR0 on body and space of body.
- e) Assess the four parts of the incident (since some may be already in restim):
 - a) Explosions and the MEST incident.
 - b) The show of Life (R6)
 - c) Patterns for the Body
 - d) Dichotomies (indecision) (OT II platens)
- f) Pick up the best reading one:
- g) Find the location of the entities;

One has to know cool how to handle postulate and concept beings, for this is what one is handling here. There are a lot of monitors in the body to reactivate R6 (from TTA and LTA). One has to clean those also. Activation of Inc. II explosions causes amnesia. One has to make the beings maintaining the images spot it as a mutual incident. Even if the OT 2 part of it reads, remember that it only means there are still concept beings being those items.
- h) Find the **wording, identity or description** that best defines the concept of what you found.
- i) Apply PrPr2 to it.



- j) Apply PrPr4, 5 e 6 to the wording as follows:

PrPr4

- a) *Tell me a source in (or as) (wording found in 5).*
- b) *Tell me about it.*
- c) *Tell me a no source in (or as) (wording found in 5)*
- d) *Tell me about it.*

PrPr5

- a) *What is in (or as) (wording found in 5)?*
- b) *What isn't in (or as) (wording found in 5)?*

PrPr6

- a) *Tell me an existing condition in (or as) (wording found in 5).*
- b) *How have you handled it?*

Use "in" on things and situations and "as" on valences.

In the case there isn't an identity apply PrPrs alone.

- k) Apply Excal for Sources rules to it, ie, if there are repetitive answers apply PrPr2 to it, etc. All this is also arranged as a plug that has to be cleaned up to the top. Remember the pilot works as a holder for all the entities in the implant. But there are still holders above that.
- l) Handle the area to F/N VGIs and no more attention on it.
 - m) Pick up the other areas in step 2 by order of reads and apply steps 4 to 9 to each until **all** are handled.
 - n) If there is still any resistance, apply PrPr10:
 - a) *Tell me a persistent condition.*
 - b) *Tell me how you've produced it.*
 - o) As there might be several "packages", repeat this C/S, 1 to 11 to FTA VGIs.
 - p) As a final step, find the "Restimulator" or "R6 Concept Being" that encapsulates Earth and clean it up (if there is still one).

End off when you reach the End Phenomena of:

- 3) Realization that people on Earth are dramatizing something (distancing yourself from that collective dramatization being able to see it from outside);
- 4) Capable of deciding about present situations without any fixed or implanted solutions.
- 5) A feeling that the body is now following its original programming without any latter implanted data.
- 6) Wider resistance to radiation and free from fear of it.

FR

C/S Lis

Passage Point.