

## BRIEFING ADMINISTRATIVO NÚMERO 4 PONTES OMITIDAS

pelo Capt. W.B. Robertson

7 de Outubro, AD 39

Olá a todos! Bem-vindos a Davos, Suíça - cá em cima nos belos e nevados Alpes - e a esta maravilhosa Convenção OT de 1989, organizada por Walchwil, Zúrique, Berna e diversos outros sítios de entrega na Suíça. Este é o Relatório da Administração #4 e chama-se

### "PONTES OMITIDAS"

Provavelmente todos já leram ou ouviram os Rel. da Admin. #1,2 e 3 - sobre "A Ponte", "Pontes Falsas" e "A Tua Ponte". Recentemente dei por uma coisa muito interessante, e que se encaixa na convenção e nos assuntos das palestras da convenção, e é uma vista global de algumas coisas que estão omitidas neste jogo, omitidas neste universo e têm sido omitidas ou nunca foram colocadas. Tenho a prova disso - estou a apoiar-me nela aqui mesmo (o atil) - de que estas áreas nunca foram tratadas e nunca tiveram uma Ponte - certo?

Ora o que quero eu dizer quando digo "Pontes Omitidas"? Quero dizer que é uma ponte diferente, um pouco diferente, daquela sobre a qual vocês estão, aquela que estão a fazer ou a que foram treinados para usar. Mas, contudo existe e é preciso terminar o jogo devidamente ou pelo menos mudá-lo num jogo melhor um jogo mais viável. Portanto aquilo a que aqui me refiro é uma Ponte relacionada com as quinta e sexta dinâmicas. Agora, quando eu digo "Pontes Omitidas", cada uma dessas duas dinâmicas podem ser compostas de certas coisas, que precisam de uma ponte diferente, logo pode haver mais do que uma. Ora, nós só pudemos chegar a este ponto completando realmente a ponte para o thetan - o jogador do jogo, vocês - que estão a jogar um jogo, que o saibam ou não - em pelo menos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, ou 12 dinâmicas. E, se estiverem na missão, talvez ainda mais, mas estão a jogar um jogo em várias dinâmicas.

Todos sabem isto. Estudam isto desde o primeiro em que ouviram a primeira palestra prática pública, "oito dinâmicas". E depois estética, ética, tec, e Admin. Sim, temos todas essas dinâmicas, e o vosso processamento é dedicado a expandir as vossas capacidades nestas dinâmicas, e aumentar a vossa consciência destas várias dinâmicas e dos jogos praticados nelas. Mas essa é a vossa Ponte. E quanto às partículas criadas, pedaços criados de postulados de theta, e matéria, energia, espaço e tempo, que existe nestas dinâmicas? A Ponte delas é a mesma que a vossa? Não. Mas, elas também têm de terminar o jogo, ou então não será um ciclo completo. Não podem começar um novo ciclo com, bem, isso podem, mas não será lá muito divertido e não será tão bom, e será menos viável do que aquele em que estão, se não terminarem, asisarem, concluírem o ciclo do velho jogo. Ou então ele arrasta-se para dentro do novo jogo, certo? Tal como aquela conta que não pagaste no mês passado, ela vai andar a chatear-te este mês, não é? Ou os papeis que não arquivaste bem no ano passado e que este ano não consegues encontrar, ou como qualquer ciclo incompleto na vossa vida. Se olharem para isso, porque é que podem olhar, podem olhar para isso porque não está terminado! Ainda lá está, a tocar a vossa atenção. Ha! Ha! Se o tivessem terminado mesmo, então diria, olhem os ciclo completos e sintam o êxito, "Sim, eu fiz isto." "Está acabado." Mas o ciclo incompleto vai segurar a vossa atenção.

Voltemos agora às quinta e sexta dinâmicas; quinta dinâmica – formas de vida, sexta

dinâmica – matéria, energia, espaço e tempo. Então onde está a Ponte para isto? E qual é a Ponte para isto?

Agora a quinta dinâmica, ela mesma é uma combinação da sétima dinâmica theta e da sexta dinâmica matéria, energia, espaço e tempo. Portanto pode haver a combinação de duas pontes aqui,

ou talvez de três, que tem de resolver. Estão a ver? Alguma vez fizeram alguma terapia ou escola de conhecimento, uma coisa dessas, onde vos disseram: “Bem, é assim que vamos retirar este bocado de matéria, energia, espaço e tempo deste jogo e acabá-lo para vocês.”? Não. As pessoas estão muito preocupadas com os seus próprios casos em todas as suas dinâmicas. Normalmente não se incomodam com isso, exceto numa coisa específica, e que é os seus corpos e contra aquilo que estão sempre a embater no Universo Físico. E aí produziu-se uma coisa chamada incidente ou engrama ou secundário, ou outras coisas, que acontecem nos vários acasos de colisão com o MEST ou do MEST ou formas de vida. Claro que também pode ser DIVERTIDO em certa medida, mas todos os jogos deviam ser divertidos. Se são viáveis também devia ser divertidos.

Então o que foi? Que aconteceu a esta matéria, energia, espaço e tempo? Que aconteceu às partículas theta do corpo? Que aconteceu a estes pequeninos indivíduos? Podemos também chamá-los de bocadinhos de theta, porque quando voltamos aos Axiomas 1 e 2, descobrimos que a própria matéria, energia, espaço e tempo foi criada e/ou combinada pelo estático ou pelos thetans, os jogadores do jogo. Assim, quando se chega aqui, temos lá pequenas partículas de theta criado, ou que o theta criou, como quiserem. Agora, qual é a Ponte para estes tipos? Lembrem-se que eles não estão a jogar o jogo em todas as Dinâmicas como vós. De facto, eles estão só em uma dinâmica, uma das vossas dinâmicas. Portanto, do ponto de vista técnico é muito óbvio que eles têm de ter um Ponte totalmente diferente. Nós agora estamos em posição de poder desenvolver os processos para essas pontes. Já limpámos todo o outro lixo, todos os implantadores, implantes, todos os incidentes, engramas, elos, secundários, todos aquilo que estava a afetar o vosso jogo assim com o deles.

E agora que já limparam tudo dizem: “Ah, tenho vontade de ter um jogo melhor agora!” e, “O que são todas estas pessoas coladas? Vamos retirá-las daqui!” Esses são os jogadores. Mas e quanto às partículas postuladas? Bem, sabemos pela Ponte que se metermos uma pessoa no jogo a subir a Ponte, ela então vai tomar responsabilidade por, e terminar o ciclo em todas as partículas que criou. Sabemos isso. Isso acontece no OT12 e 13. Mas há tantos jogadores, vai demorar algum tempo. E entretanto tem de se operar com este material. E então por puro egoísmo, se o quiserem pôr dessa forma, querem operar melhor, se puderem trazer algum MEST e alguns dos lambda, que são a parte da forma de vida – o MEST é a parte Fi, que é a letra Grega Fi dos Axiomas de Dianética – se querem operar melhor, podem ajudar a trazê-los pela Ponte acima, pelo menos no que vos rodeia mais perto. Agora, será que isto parece interessante para ajudar a vossa operação OT? Porque todos sabem, “Sim, sou capaz de o fazer, mas demora tanto tempo. Mais do que os meus normais postulados nos jogos de universos anteriores. Nesse tempo se queria um hambúrguer, eu dizia ‘hambueguer’ e lá estava ele.” Bem, esse foi o vosso hambúrguer criado – talvez numa via, se queriam que ficasse ali para o comerem.

Tê-lo-iam criado numa via, senão ele desapareceria no momento em que olhassem para ele e dissessem: “Hum!” Mas de facto era vosso ou talvez de um amigo vosso, mas todos sabiam de quem eram tais e tais partículas. Mas num jogo grande e complicado como este, com oito dinâmicas e milhões e biliões de jogadores, tem de se operar dentro de uma estrutura de: “Temos de pôr estes tipos na Ponte um ou dois de cada vez.” E vamos andando. E depois damos de caras com os cenários, e os implantadores esforçam-se para se assegurarem que as pessoas não vos reconhecem e assim, como disse o Arnold.

Portanto nós, como Jogadores, tratamos tudo na base de todas as Dinâmicas. Mas olhem também para as possibilidades de encurtar alguns destes longos ciclos de ‘postular para terminar’ auditando mesmo alguma da matéria, energia, espaço, tempo e formas-de-vida que estão no ciclo de ação. Se conseguirmos auditá-los com êxito, pfff! Podemos chegar ao fim, o ciclo de ação feito muito mais depressa. E pode até acontecer um fenómeno muito, muito invulgar.

Ora, a teoria de jogos e a teoria da Ponte, a tec – tecnologia de LRH – e a Cientologia, são o suporte teórico e lógico disto. Estou certo que todos vocês, de uma forma ou outra, já olharam para elas. Mas vamos agora ver pelo ponto de vista do C/S, o ponto de vista da supervisão do caso. Vamos olhar para algumas destas diferenças e acho que vão ficar espantados com algumas simplicidades que negligenciámos. Eu acho que foi muito estúpido da minha parte não ter apanhado, ou provavelmente ter interpretado mal, ou não ter compreendido completamente o significado daquilo que LRH disse ou houve alguma aí coisa que falhou, e percebi, “Pá, isto é simples. Porque é que nunca vimos isto antes!”

Eis aqui alguns exemplos. Estão a jogar alguns jogos em oito Dinâmicas – pelo menos – talvez doze, talvez mais. Mas uma partícula que é criada, é criada com um propósito. Não se criam coisas para nada. Não se gasta dinheiro em coisas desnecessárias. Não se planeia o dia para fazer coisas que não se quer fazer ou não se precisa fazer. Assim há que ter uma avaliação, um plano, um grau de importância, quanto ao que se está a fazer e o que se quer fazer com as coisas. Assim quando criam qualquer coisa normalmente criam-na com um propósito.

Essa é a primeira coisa lógica para onde se deve olhar. Um propósito não é o mesmo operando em oito ou em doze Dinâmicas. É uma coisa só. Talvez dita ou intencionada com um pouco de complexidade, mas não é a mesma coisa. Isto é, este bocadinho de MEST não vai casar-se com aquele bocadinho de MEST. E não vão ter filhos, percebem? Eles não operam nessa segunda dinâmica. E este outro bocadinho de MEST não vai andar por aí a dizer quantos Sub-mocozinhos, ou sub-átomozinhos, ou sub-particulazinhas ele possui, porque ele tem as coisas da sua primeira Dinâmica, nem da segunda Dinâmica ou coisas assim. Não, não é de todo a mesma Ponte. Portanto quando descobri que: “Espera, estes tipos estão nas Dinâmicas. Eles não jogam um jogo em todas as Dinâmicas, eles estão nas Dinâmicas. Eles apenas têm aí um propósito.”

O truque é descobrir qual é esse propósito. E o truque depois é ser capaz de fazer um C/S para auditar esse propósito e esclarecê-lo, tratar de quaisquer perdas ligadas a ele. Não é o Rundown para Propósito Falhado, porque ele não falhou. O propósito é seguido. Uma coisa sobre tais propósitos é serem muito fortes. Essas pequenas partículas vão continuar a segui-lo para sempre, isso é que vão. Podem até ter problemas com isso, podem até ter quebras de ARC, ou assim, mas vão continuar a segui-lo para sempre. Até que o criador dessa partícula chegue e faça a Ponte e vá até OT12 e 13. Mas, enquanto faz isso, pode fazê-lo alegremente, e pode também fazê-lo de forma funcional, assim como pode também ajudar as pessoas que estão a tentar limpar o jogo e acabar com ele como se deve e levar a um novo jogo.

Há aqui um fator ajuda. Portanto se estiverem de acordo em ajudar e devolver restaurado o propósito dos lambda e Fi, então estão qualificados a auditar e ser C/S os lambda e Fi. Nunca auditem ninguém que não querem ajudar. Portanto se andam para aí zangados com o MEST e não gostam do vosso corpo nem nada, bem, não queiram ser auditores disso. Entreguem-se a um auditor de Revisão. Não auditem com contraintenção. Não querem ajudar, mas ela precisa de ajuda. Não brinquem com isto. Mas se realmente querem ajudar a quita e sexta dinâmicas, e gostam da ideia de aumentar o potencial operacional e diminuir o tempo operacional, então isto é possível.

Ora uma das primeiras coisas que percebi, depois de perceber que há um propósito instalado em cada partícula criada, posto lá pelo seu criador, é que talvez algumas delas sejam semelhantes, talvez algumas delas sejam a mesma. Claro que muitas delas têm a ver com o jogo. Eles podem ter tido de tudo a acontecer a esses propósitos, como vocês podem ter tido a acontecer a qualquer uma das vossas dinâmicas. Mas eles ainda lá estão. Esse é o seu básico. Ou pelo menos o seu básico de existência.

Se quiserem ir a anterior a isso, têm de ir atrás, à individualidade do seu criador. Por outras palavras, tem de se chegar e fazer por si mesmo no OT12 e 13 e reconhecer um lado e o outro. “Sim, eu fiz-te. O jogo para ti acabou. Podes voltar ao momento da criação e ficar as-isado.” Mas, há também uma oportunidade num nível OT mais elevado de fazer muita limpeza dos seus propósitos num gradiente. Como podemos ajudar uma partícula de MEST ou uma partícula de lambda (forma-de-vida), como podemos ajudá-la a atingir o seu propósito? Temos de perceber, porque os thetans são basicamente bons, que eles só podem ter lá posto bons propósitos. Basicamente os seus propósitos são bons. Provavelmente sempre que um ‘moco’ (uma particulazinha criada) numa bala mata um corpo de um thetan, por exemplo em batalha, ela provavelmente tem aí uma pequena carga passada por cima, e um pouco de angústia, pena, e talvez uma Quebra de ARC com o tipo que disparou a arma. E a bala ela-mesma tem tudo isso, porque não está a juntar o resto do jogo muito bem.

Bem, vocês vão ficar surpreendidos ao descobrirem que há ta carga na matéria, energia, espaço e tempo. Eles são muito suscetíveis a, ou efeito de, digamos por esta ordem:

Um: negligência ou não-reconhecimento dos jogadores no jogo. Claro que foram criados para ajudar no jogo, e se não reconhecerem isso, vocês os negligenciam, e eles ficarão um pouco descontentes com isso, porque vai contra o seu propósito.

Dois: traição. Especialmente traição. Dizem que vão fazer algo por eles e depois não fazem. Ou, simplesmente os abandonam à sua sorte por muito tempo, nem sequer os usando, nem mesmo os pondo noutra jog, dizendo “Bom, acabou, estás livre,” ou coisa parecida. Dando-lhes os direitos de um thetan.

Três: eles também são suscetíveis de má tec., como qualquer um é. Inclusive alguém a pôr más intensões sobre eles, compreendem? Damos bem conta disso quando vamos comprar um carro usado. Olhando para alguns deles podemos dizer: “Eh pá, o dono de certeza que não gostava muito dele. Tratava-o tão mal. Não o quero para nada.” E o carro transmite essa intensão: “Não gosto de vocês, jogadores. Vocês sujaram-me! Brr!” E há intensões dessas por aí que são duplicadas pelo MEST, e refletidas para quem se dê ao trabalho de as examinar, e aí está também alguma carga.

Quatro: outra carga que apanham é: overrun. Por outras palavras, o jogo continuou por tempo demais. “Disseste que voltarias para nos libertar e não voltaste.”, “Abandonaste-nos lá por uma eternidade de tempo sem nada. Nem sequer fomos usados. Não nos usaram para jogar. Não tivemos qualquer tipo de reconhecimento, nenhum ARC, nada. Sentimo-nos muito overrun por causa disso.” Especialmente se os jogadores estão de saída para tentar começar um jogo novo sem sequer... bem, ignorando totalmente a matéria, energia, espaço e tempo que deixaram atrás deles. Eh pá! Do vosso lado pode parecer “irresponsabilidade”. Do lado deles parece overrun, traição, má ou nenhuma tec., nenhuma audição, nenhum reconhecimento.

Percebem a ideia. Pode haver carga aí. Ora é para esses fenómenos de caso que olhamos. E que tec. Podemos usar para tratar disto? Bem, está numas das políticas básicas do LRH, nas ‘escritas a verde’. E esta aplica-se especialmente ao lambda. Se a aplicarem a lambda funciona muito bem, porque o lambda é a interferência entre theta e MEST, e portanto o lambda anima a forma-de-vida. Esta é aquela coisa desconhecida que os cientistas andam sempre a ver se descobrem. O que faz mexer as células? O que comanda os nervos para fazerem zzzt? Ou o que faz recuar a mão quando se toca no fogão quente? Bem, esta é a vossa interferência lambda. São apenas bocadinhos de theta criados que têm em parte a mesma “esperteza” do thetan em algumas áreas. E têm essa esperteza para saberem que “quando vocês põem esse bocado de carne naquela superfície quente, e não a tiram de lá, ficam com a carne assada” e se usam esse dedo para impressões digitais, ou para pegar na caneta, ou assim, o melhor é tirá-lo de lá depressa! Pelo menos os pequenos lambdas sabem isso, e diz: “Ei, tira-o daí!” E toda a matéria, energia, espaço e tempo diz: “Ah, temos de o tirar de lá!”

Senão não se importam, deixam assar. Porque é que deixam assar? Porque eles, vistos como MEST, cada partícula quer regressar ao seu próprio criador. Quer juntar-se ao seu criador e voltar ao jogo com ele. Portanto não interessa realmente ficar junto a menos que seja para o benefício mútuo, para se ajudarem mutuamente a sair, quando todos os traíram. Essa é a primeira ideia que vão descobrir que eles têm, mas a ideia básica não é essa. A ideia básica é juntarem-se outra vez. Eles sabem que está algures, mesmo que o tipo que os criou tenha saído do universo. Pode estar no estado estático algures ou fora do jogo. Portanto, a maioria das vossas menores e mais leves partículas de MEST, depois de terem passado pela primeira tentativa socialista de se agruparem para bem comum, tentam exteriorizar do jogo e voltar ao princípio. Então vão achar radiação, vão achar luz solar, vão achar todas estas particular em movimento pelo universo, expandindo o universo, tentando sair! Os cientistas acham que o universo está a expandir-se, que está a tentar “sair fora de si mesmo” Se quiserem verificar, verão que tem muito poucos bocados de matéria sólida. À dimensão do universo físico, são realmente muito pequenas as partículas e muito espaço aberto.

E o próprio espaço nunca é reconhecido! Lembra-se? Matéria, energia, espaço e tempo. E quanto ao espaço? Pequenas partículas criadas de espaço. Essas raramente são reconhecidas. Mas digo-vos uma coisa, se forem perguntar a um astrónomo, “Que espaço existe daqui até à lua, ou daqui até às estrelas?” Ele diria: “Ah, oh! Há um espaço imenso. Muito, muito, muitíssimo!” Eles medem-no em anos-luz. Já repararam que há ainda outro básico simples: Essa mesma afirmação é a prova da individualismo de cada jogador no jogo. Porquê? Porque cada partícula de espaço não se comprime para dentro de si mesmo,

nem para dentro de qualquer outro espaço, fica separado de tudo. Mesmo que a matéria tenha a tendência de se juntar, o espaço à sua volta, com o qual foi criada, todo ele tende a ficar individualizado. Eis porque temos tanta quantidade de espaço à volta. A grande quantidade de jogadores. A grande quantidade de espaço. Não, não se vai comprimir.

Não falamos de área, falamos de espaço. O espaço do campo-de-jogos. Não se comprime. Vai expandir. Vai tentar afastar-me mais e mais. Mas cada partícula é como que “parceira” de outras partículas, principalmente porque nunca foram reconhecidas por ninguém. Isto nós sabemos ao fazer a Ponte. Podemos olhar para um bocado de matéria, energia, espaço e tempo seja onde for e simplesmente reconhecê-lo e dizer, “Compreendo que foste traído, que foste overrun, que não foste alisado nem de todo auditado de forma técnica para te porem fim ao jogo, compreendo tudo isso.” E de súbito, vum, vem um incrível fluxo de “Ah, finalmente alguém que me compreende!” que chega da matéria, energia, espaço e tempo. Seja o que for. Sim, tentem fazer isso. Mas lembrem-se que o alcance da pequena partícula criada é muito pequeno, portanto têm de pôr ambas as linhas de comunicação lá. Como o homem com a corneta auditiva. Têm de pôr lá também a intensão, mas também ponham a linha de comunicação de retorno através da qual ela possa falar. É como um telefone. Têm de instalar aí ambas as linhas: uma para ouvir e outra para enviar. Telepaticamente. Vão ver como podem ouvir o que diz e que emoção sente e etc. Podem avivar o MEST à vossa volta apenas indicando a sua carga ignorada. “Overrun, traída pelo criador, overrun aqui e por tempo demais neste jogo, sem qualquer tec ou com má tec. Sim, compreendo tudo isso. Estamos aqui para te ajudar.” Ah, que excitação que vai ser “Que bom, que queres que faça?” Bem, agora temos realmente com que as ajudar, que é com este processamento lambda e Fi. Ora, a política que mencionei antes é a “Organizações OT”. É nessa que LRH escreve sobre reabilitar um propósito falhado, ou reabilitar um propósito, e tal ação vai trazer uma nova vida à área, à organização ou ao indivíduo. Que interessante: vida nova. Isso encaixa-se com viabilidade. Capaz de viver. Nova vida. Portanto, tudo o que há a fazer é uma série de processos que vão limpar a linha do propósito, auditar a linha do propósito da matéria, energia, espaço e tempo ou das partículas lambda, para ficarem todas limpas de carga ignorada. E trazê-las para a ribalta do jogo em que vocês estão no tempo presente. E depois deixá-las continuar e ajudar, sentir os seus direitos de thetan, libertarem-se, ou até podem querer ficar com novo propósito e fazer operações OT convosco. Ou pelo menos cumprir tão bem o seu propósito que dificilmente possam ser derrubadas. Por exemplo, se tiverem um automóvel que tenha sido tratado com estes processos, é melhor que dar-lhe cera! Por outras palavras, ele anda, anda e anda. Repara-se a ele próprio. Nunca empana. Raramente é preciso fazer-lhe alguma coisa. É só talvez fazer a manutenção normal, porque ele anuncia quando tem algum defeito. Interessante. Portanto, para a durabilidade da matéria, energia, espaço e tempo tem vantagem.

Eu já testemunhei, assim como outros OT testemunharam, alguns destes resultados, especialmente na operação com matéria, energia, espaço e tempo. Assim também com algumas outras atividades estranhas em que a tendência é para fazerem o que se espera que façam e não serem atirados para fora das suas linhas-de-propósito. Por exemplo, coisas que vão a cair e que se vão partir, e de repente lambda e Fi trabalham juntos para garantir que tal não acontece. E vocês nem o postularam. Isto é, é apenas uma cooperação instantânea do corpo, do MEST na área, e o que for que ia cair e partir-se, de repente não cai. Já vi coisas assim nessa linha com o corpo a mexer-se tão depressa que é até impossível vê-lo. E consegue parar a coisa que ia a cair, ou melhor, volta a pô-la muito depressa e é mais rápido que a reação de qualquer atleta que já vi. Quase como um raio de luz. Ora estas coisas acontecem e acontecem com alguma frequência. Até aqui, encarámos isto como “Bem o tipo está a fazer OT e claro que estas coisas lhe acontecem.” Mas agora o que temos de ver é que também está a ter melhor cooperação das próprias dinâmicas, que também reconheceram que a pessoa, o jogador, está a subir na Ponte. Portanto, ser OT pode ser visto como um fluxo de dois sentidos: é estar em melhor controle das próprias dinâmicas, mas as dinâmicas reconhecem-no e cooperam melhor como ele.

Estamos agora empenhados na investigação, e nos processos técnicos aqui mencionados, para melhorar os “casos” de Fi e lambda, da matéria, energia, espaço e tempo e formas-de-vida, inteiramente independente. Isto vai trazer, tal como disse, uma Ponte omitida ou Pontes. Pontes omitidas que precisavam estar lá no passado mas que nunca lá estiveram, conseqüentemente o jogo ficou demasiado velho, durou tempo demais, tornou-se estável, quando a interferência chegou foi tudo por aí abaixo. Toda

a gente queria um jogo novo, mas não puderam tomar responsabilidade pelo que foi deixado do velho, portanto só queriam era escapular, raspar-se. Isso foi tratado em “Falsas Pontes”, a fita antes da última. Nas Pontes Falsas, o tipo diz, “Ora vejam bem, como posso chegar a OT num fim-de-semana.” E “Põe-me para fora deste universo. Não tenho nenhuma responsabilidade nisso, só quero ir embora.” “Ah sim é possível. Sim, sim, sim, é possível. Tomas agora estas drogas e, lá vais tu.” E lá vai o tipo, e lá fica outro corpo disponível para um qualquer implantador ou Marcabiano usar.

OK. Temos agora esta área e estes processos, Comecei a trabalhar em alguns deles e a testá-los, e vão estar à disposição das pessoas para auditarem e C/Sarem, e vamos aplicar alguns deles pela Ponte abaixo para problemas específicos de corpo. E, é claro, vendo o assunto na totalidade, os gradientes desde a Dianética ajudam esta ação em ambos os sentidos. Põe o thetan mais em causa sobre as dinâmicas, e os acidentes e os ferimentos que lhes acontecem, e também traz a comunicação do corpo de volta a níveis elevados.

A Dianética também faz subir a responsabilidade da pessoa pelo corpo e o corpo em si mesmo reconhecer que: “Eia, o tipo está de novo no jogo, ele está a falar connosco. Está a fazer-nos percorrer os nossos incidentes. Ena!” Esta é uma operação em dois sentidos. Vamos melhorar a condição OT, não só em vós mas também nas vossas dinâmicas. Agora eu não sei onde isto vai levar, porque neste jogo tão complexo, com tantos jogadores, nunca fizemos nada disto. Também nunca precisámos. Tivemos outros jogos complexos, mas as Pontes eram bem simples. Não houve interferência, não houve tanta, digamos, repressão, traição e assim. Neste houve disso em abundância. Portanto podemos ter resultados espantosos. Estas serão as exatas coisas técnicas que precisamos tratar e dar a alternativa às coisas que estão a ser criadas pelo “outro lado” (de que ouviram falar nas palestras do John e do Arnold, e nas conversas de algumas outras pessoas e nalgumas das minhas próprias conversas sobre alguns dos cenários planeados para este planeta ao nível MEST e ao nível da linha genética para o corpo). Se avançarmos com estes processos e esta investigação, podemos achar e reabilitar o propósito das partículas MEST e elas não darão ouvidos aos implantadores. Ficarão totalmente em Tempo Presente e dizem, “Vão para o diabo. Vamos acabar com este jogo bem!” E eles não vão poder contar com a sua obediência. Se eles estão prestes a “descobrir o propósito do átomo”, suponham que já temos um catálogo de todos os propósitos básicos de todas as partículas de MEST nas diferentes categorias? Isto podemos ter. Os lambda vão ter vários propósitos um pouco mais complicados, porque regem uma forma-de-vida, e estão lá para ajudar o theta a voltar a comunicar e a trabalhar com MEST. Portanto os seus propósitos podem ser um pouco mais complicados. Eu já organizei uma série de processos para eles, que parecem ter tido muito êxito, mas preciso de mais pessoas para os testarem, mal cheguem acima na Ponte. Mas e as do MEST? Já comecei a trabalhar no assunto e já descobri algumas coisas muito interessantes.

As combinações do MEST: estamos agora a falar na estrutura molecular básica, pode ser vista como uma combinação dos propósitos dos átomos e das partículas que as compõem. Vamos então pegar num exemplo, que já examinei: água. A água: se estudaram um pouco de Ciências e Biologia, saberão que a molécula da água é H<sub>2</sub>O. Dois de hidrogénio, um de oxigénio. É uma componente básica do corpo; é quase 90% do corpo. Está por toda a parte aqui à volta nas montanhas, como neve, está por todo o lado no planeta nos rios e oceanos. E também nas vossas casas ela corre nos canos. E também no gelo do congelador. Vejam como são ativos estas pequenas peças do jogo. Andam por todo o lado. Estão no ar, estão no oceano, estão no congelador, estão na banheira, estão no vosso corpo. Que raio são estes tipos? Eu chamo-lhes “mocos água”. O que faz com que sejam tão grandes jogadores?

Andam por aí, entram em todos os tipos de jogos. Se olharem por estas escarpas abaixo, lá vai água a descer a montanha, muito felizes. Estão todos contentes. Claro que se os virem na poluição, quando as pessoas despejam todo o tipo de químicas na água, aí não vão ter um ar muito feliz, pois não podem levar por diante o seu propósito. Ao analisar estes tipos, e ao recuar a uma fita do LRH no PDC, que foi de onde me surgiu esta ideia, e onde diz que o ouro, o elemento ouro, a molécula do ouro ou o átomo do ouro tem consigo um propósito “possui-me”. Toda a gente gosta de ouro. Isto é, as pessoas não o recusam. Se oferecerem uma peça de ouro dizem, “Sim, Fico com isso.” Tem um “possui-me!” Então pensei sobre isto e disse, “Bem, é possivelmente muito simples” e provavelmente há um postulado simples em cada partícula que compõe a combinação que faz esta “coisa” que é a água. Já percebi que temos de pegar na Tabela Periódica de Medelieve e escrever todos estes dados extra, que não constam

lá, em todas as partículas e átomos. Mas na molécula da água temos dois átomos de hidrogénio e um de oxigénio. Para já não entrei nos propósitos das subpartículas, o que pode acontecer mais tarde durante a investigação, mas apenas nos propósitos dos átomos básicos de hidrogénio e oxigénio.

O que encontrei? O propósito “ser livre” no hidrogénio, e “viver” no oxigénio. Assim temos dois “livre” e um “viver”. Portanto podemos ter a combinação “ser livre de viver livremente”, ou “viver livremente”. E quando se vê o que a água faz, ela faz isso mesmo. Isto é, se não tiverem cuidado, e as coisas aquecerem em pouco, abre as asas e evapora por aí fora. É livre. E quando vão ver já está numa nuvem, por cima da China, a dizer “Agora vou ficar a jogar por aqui.” E logo depois está no rio Amarelo, e quando vão ver está nem tufão, para depois se despenhar na forma de neve por cima do Alasca, e agora é um bocado de gelo a arrastar um rochedo gigantesco, um imenso rochedo, que os seres humanos não poderiam levantar, e na foram de gelo, viaja num glaciário, durante um período superior a uns milhares de anos, enquanto pensa no que vai fazer a seguir. Tem muito tempo para escolher. E tem esse “livre e viver”. Vive. É muito ativa, muito viável.

E o ouro com o “possui-me”. Já notaram que as pessoas realmente o possuem? Possuem um anel de ouro, e têm-no no dedo; ouro à volta do pescoço, possuem-no à volta do pescoço. A maioria das pessoas, quando têm ouro, guardam-no num cofre, e têm-no lá. E não há nenhum tipo de jogo em que as pessoas atiram com bocados de ouro para trás e para a frente. E mesmo quando vão a um casino, eles dão-vos fichas, não ouro. Se quiserem apostar uma moeda de ouro, eles dizem “Não, pegue aqui nestas fichas.”

Bem. Portanto esta é uma área de investigação. Eu só vos queria fornecer isto porque parece que a convenção deste ano está a avançar (e nós temos de avançar e ficar à frente e ainda mais à frente que nunca) adiante dos milhões e biliões de fundos para investigação que estão a ser colocados do lado dos implantadores. Temos de nos manter na dianteira. Eles podem ter 5 milhões de cientistas a trabalhar nisso, e nós, com apenas um ou dois C/S, ficamos na dianteira, com vinte dólares para um copo de água de vez em quando. Desde que seja água pura e boa. Eis porque quis trazer isto à vossa atenção, talvez reparem nalguma coisa que surja e talvez recebam algum C/S para a vossa audição, talvez para tratar de algum problema de corpo, ou para ficar em melhor comunicação com o corpo.

Se estiverem nos níveis OT, especialmente Fonte ou acima, serão vós mesmos a fazer a experiência com algum deste material. Queremos catalogar estas coisas, queremos finalmente tratar da quinta e sexta dinâmicas. Nunca antes foram tratadas. Ainda podem vê-las diante dos vossos olhos, e verificar com os comandos que vos dei, com aquelas indicações de “carga deixada para trás”, descobrirão que ainda lá estão porque nunca se tratou disso antes. Não vos estão a ajudar nada, estão apenas lá, mas podem fazer com que vos ajudem, e quanto mais e melhor conseguirem que vos ajudem, tanto mais depressa seremos capazes de terminar este jogo e fazer um mais viável. Podem sempre trazer para o novo jogo coisas que gostem, não faz mal, mas não deixem de as auditar, não as deixem com ciclos incompletos, não as deixem em estado aberrado.

Portanto, tudo isto é agora possível, e não esqueçam as partículas de espaço, porque há espaço preso no meio de todas as coisas. Seria muito difícil jogar um jogo numa grande redoma. Por isso não esqueçam os tipos do espaço. Têm de criar espaço todas as vezes que fazem uma sessão de audição. Então digam, “Ei rapaziada, ajudem-me a criar este espaço, vamos fazer aqui uma grande sessão de audição.” “Muito bem!” “OK!” “Sim!” Acusem um pouco a receção.

Aplicando os dados desta palestra, vão-se divertir muito mais no jogo, e em breve vão ter mais capacidades OT, e vão ser capazes de terminar mais rapidamente os ciclos de ação, e todos nós vamos realizar as nossas tarefas neste planeta mais facilmente, e com muito melhores resultados. Porque, lembrem-se, nós não estamos a tratar só dos nossos casos e dos de outros jogadores, nós estamos também a tratar dos casos das próprias dinâmicas. E estas, senhoras e senhores e todas as partículas criadas que estão a ouvir, são as “Pontes Omitidas”.

Muito obrigado.

(APLAUSO)

Agora quero agradecer a Ron - Elron Elray – o Mestre de Jogos, sem cuja ajuda e tecnologia não teria sido possível fazermos isto. E até talvez mesmo nos tivéssemos tornado “borbulhas” com BPC de não reconhecimento, propósitos falhados, traição e nenhuma tec.

(APLAUSO)

Obrigado. É o fim da Inst. Admin. #4.