No Boletim Sectorial de Operações N.º 8, menciona-se a utilização de análise vetorial.

O seguinte relatório de posto é fornecido a fim de ajudar à compreensão da análise vetorial.

Relatório de Posto por David Griffin

**– Só como ajuda – Não é emissão de LRH**

Um vetor é um movimento dirigido.

Uma análise correta da disposição dos vetores do seu oponente é crucial se quiser utilizar esses movimentos como uma vantagem contra ele.

Todo o movimento tem, atrás dele, energia e intenção e, por vezes, muita força. A oposição a estes vetores é idiota quando estes podem ser utilizados. A oposição aos vetores resulta numa grande utilização de energia e meios sem grandes ganhos e não deve nunca ser usada como uma atividade principal. A oposição a um movimento só deve ser usada com o objetivo de engodo quando se pode desperdiçar a energia que é necessária para o iniciar e manter.

A meta que se deve sempre almejar em relação ao vetor de um oponente é: reforçar o vetor do seu oponente de modo a dirigi-lo na direção da nossa própria meta. Use o movimento dele, não o impeça.

Existem quatro movimentos vetoriais principais que são utilizados: Vetor Reforçado, Vetor Paralelo, Vetor Redirecionado e Vetor Circular.

Vetor Reforçado

Se o seu oponente quer ocupar a posição A e quiser que ele ocupe a B, não o empurre para B. Em vez disso, ocupe a posição A e controle-a e, depois, “ajude-o” a alcançar a sua meta de ocupar a posição A (que você alterou de modo a que esta agora duplica a posição B).

Isto não requer praticamente nenhum dispêndio de energia e, se feito corretamente, o vosso adversário acreditará que alcançou a sua meta e não a vossa. Naturalmente, este tipo de ações tem de ser coordenado com um Controlo de Perceção e Relações Públicas para ser totalmente bem-sucedido.

Vetor Paralelo

Semelhante ao Vetor Reforçado é o Vetor Paralelo. É aqui que se configura um vetor paralelamente ao do seu oponente, que também imita o vetor do seu oponente, mas ele está indo em direção ao seu objetivo e não ao dele. Para ter sucesso, os dois objetivos devem parecer idênticos ao olho destreinado. Assim, o seu vetor e objetivo assumem a cor e a aparência dos do seu oponente, e capitalizam nos seus pontos fortes. Isso é mais útil quando o vetor e a posição do seu oponente são muito fortes e bem conhecidos. Use essa força e popularidade para fortalecer e reforçar seu próprio vetor. Os dois vetores e objetivos devem ser continuamente promovidos como sendo os mesmos, até que o fluxo requerido tenha sido desviado para o seu vetor, longe do objetivo do seu oponente.

Vetor redirecionado

Se nenhum dos acima for possível, a terceira ação em que se deve empenhar é um redireccionamento sutil do vetor do seu oponente. Em um quadro de análise vetorial, esta seria uma mudança mínima no vetor realizada por um pequeno ajuste em um ponto. Quanto menor o grau de mudança, mais eficaz ela é. Isso requer um consumo mínimo de energia, mas muitas vezes requer tempo adicional.

Há uma fórmula para determinar o consumo de energia esperado versus o grau de mudança e o tempo esperado para a conclusão, que será coberto mais tarde na seção sobre Redireccionamento de Vetores. Conhecendo um elemento da fórmula, podem-se resolver os desconhecidos, e chegar assim a um cenário de modelo base. Por exemplo, dado o mesmo tempo para conclusão, uma mudança no vetor de 30 graus requer muito mais gasto energético do que uma mudança no vetor de 10 graus. Da mesma forma, uma mudança no vetor de 20 graus realizada em 1 ano, requer muito mais consumo de energia do que uma mudança de 5 graus realizada ao longo de 10 anos, mas ambos chegam aproximadamente ao mesmo ponto.

Vetor Circular

Semelhante ao Vetor Redirecionado acima, isso também é realizado pela aplicação de um vetor de orientação, mas o vetor deve ser aplicado continuamente enquanto o arco está sendo formado. Esse tipo de gestão vetorial é mais aplicável a operações políticas que requerem manobras delicadas e sutis. Pelo uso intrincado de múltiplos vetores de direção em diferentes pontos, um caminho sinuoso complexo, rodeando vários obstáculos, pode ser obtido. Embora o consumo em energia bruta possa ser muitas vezes pequeno, a exigência de reavaliação contínua da informação e múltiplas fontes vetoriais é crucial. Embora o mais flexível e maleável dos três, este requer mais trabalho e atenção aos detalhes para completar com sucesso.

Vetor de oposição

A última manobra a que se recorreria seria o Vetor de Oposição, e se alguém chegou ao uso deste movimento, já falhou no jogo. Isso poderia ser usado como uma ação dilatória temporária, mas este é o único uso válido apenas em situações extremas. Deve-se imediatamente empregar uma das técnicas de gerenciamento de vetores acima, a fim de mover seu oponente para uma direção mais desejada.

Entendendo completamente o gerenciamento adequado de vetores e sua aplicação em cenários reais, o Gerente de Informação será capaz de utilizar adequadamente todos os movimentos e ações de seu oponente.

David Griffin

## OS QUADROS DE ANÁLISE VETORIAL PLANETÁRIA

Um Quadro de Análise Vetorial (QAV) é um quadro no qual as várias metas, barreiras, jogadores e peças estão representadas com ícones ou objetos, junto com os vários vetores empregados. Por exemplo, um pequeno modelo de edifício pode representar mesmo um edifício, um pequeno modelo de um cruzador representa um verdadeiro em movimento, etc. Setas de vários tamanhos são utilizadas para representarem vetores, sendo o seu tamanho representativo da sua força. Cores também são utilizadas para identificação e diferenciação das várias forças, objetos e vetores.

Um QAV é muitas vezes usado em jogos grandes e complexos, contendo vários níveis, ou no planeamento e monitorização de planos e cenários amplos e complexos.

As forças militares existentes neste planeta, utilizam correntemente uma rude forma disto.

Um QAV raramente tem um único nível. Os QAVs são feitos de maneira a que, à medida que as complexidades do jogo aumentam, novos níveis lhe possam ser adicionados. Os quadros, em si mesmos, são transparentes e, com a utilização de espaçadores, pode-lhes ser adicionada camada após camada. Deste modo, os jogadores podem ser representados num nível, os assistentes de jogador noutro, as peças noutro, etc. Já vi pilhas com oito níveis ou mais. Muitas vezes, os vetores de um nível podem estar a incentivar uma meta noutro nível.

Um bom manipulador do jogo é capaz de jogar em vários níveis simultaneamente. Contudo, um jogador realmente bom, não necessita de um QAV visto ser capaz de seguir todas estas coisas na sua mente sem necessidade de representações físicas.

No entanto, quando é feito corretamente, pode dar a visão simultânea de todas as forças que foram movimentadas, das metas que se tentam alcançar, dos vários vetores que estão a ser utilizados pelo próprio e pelos oponentes, etc. O QAV é assim um modelo do jogo real em curso e, quando corretamente executado, dá uma visão PAN determinada do jogo a decorrer.

- - - - -

Esta é a minha estimativa atual dos QAVs, como eles estão atualmente relacionados com a Terra. Note que eles não vão demorar muito tempo assim:

QAV 0

As Massas. No nível mais baixo, o QAV é a grande maioria das pessoas no planeta que não sabem nada do que estamos a falar, e são simplesmente peças e peças partidas num jogo do qual nem sequer sabem que fazem parte. Eles picam o ponto todos os dias, sentam-se no sofá bebendo uma cerveja e assistindo ao jogo como um espectador.

Neste planeta, há uma indústria tremenda construída em torno de manter as pessoas neste nível que inclui entretenimento e controlo dos meios de comunicação, recreação, modas atuais, "ganhar dinheiro", comprar os mais recentes brinquedos, "o sonho americano", etc., etc. Qualquer coisa para mantê-los focados e ativos neste nível.

QAV 1

Logo acima das "massas" encontramos vários grupos que, embora procurando iluminação e espiritualidade, foram infiltrados e corrompidos ao longo dos anos, tal como todas as religiões do planeta. Embora muitos dados verdadeiros e úteis possam ser encontrados nestas áreas, também estão intencionalmente repletos de dados falsos projetados para impedir que as pessoas se subam mais.

Grande parte do movimento da Nova Era está nesta categoria, bem como vários grupos de investigação de Óvnis.

Também a este nível estão críticos e desmascaradores. Estes são agentes ativos e enganadores que constantemente invalidam estes vários "movimentos" e seus dados, tentando fazer com que as pessoas voltem ao nível mais baixo e aceitem a "realidade" das massas. Vários projetos de desmascaração e desinformação são executados a este nível a partir de cima.

Para aqueles que permanecem neste nível, há também uma indústria em expansão construída em torno desta área, que inclui a alimentação de dados falsos na área e a convencer as pessoas de que estão num nível muito mais elevado do que estão. O produto final seria as pessoas "amor e luz", que acreditam que simplesmente pensando em pensamentos felizes, meditando com cristais e sentindo amor por todos, os problemas do mundo serão resolvidos.

QAV 2

Aqui temos o nível inferior dentro da igreja que descobriu a verdade na Cientologia, acreditam que subiram acima da armadilha, que tudo é maravilhoso, que a gestão está na fonte, e que todos eles vão alegremente subir na Ponte e limpar o planeta. Estão, naturalmente, a ser iludidos e são atualmente PTS de uma gestão supressiva.

Devido aos Escravizadores que controlam atualmente a igreja, muitos dentro dela que tentam chegar à OT, acabam por descer na escala de tom, e ninguém chega a OT.

QAV 3

Alguém que consegue ver o que se passa na igreja e subir acima disso, irá inevitavelmente encontrar este nível. Este é um ponto crítico do jogo em que os Escravizadores devem parar as pessoas e fazê-las voltar atrás. Esta é a "zona livre", e nesta área encontramos muitas operações todas concebidas para impedir que uma pessoa progrida mais. Encontramos "tecnologia" alterada e destrutiva sendo ativamente promovida como "melhorada" e "para além" da Cientologia, operações de desprogramação massivas, críticos raivosos, etc.

Neste nível também temos o nível inferior de gestão da igreja e pessoas como "Freddie T da RTC[[1]](#footnote-1)" que sabem que as coisas não são como parecem para o "povo comum", mas estão a tentar esconder esse facto e mantê-lo coberto defendendo a gestão atual, justificando os seus overts supressivos e branqueamento do que se tornou público. Estão a tentar manter o status quo dentro da igreja.

Também a este nível, mas aparentemente oposto, encontramos os agentes que estão alegremente a falar sobre todas as alterações da tecnologia e como a atual gestão corrompeu a tecnologia e a Ponte, pois se adequa ao seu propósito como parte da campanha geral de Propaganda Negra contra a Cientologia em geral. No entanto, a discussão sobre certos tópicos é proibida pelos seus manipuladores.

Neste QAV em particular, vemos muita atividade pública que se destina a manter a atenção das pessoas focada aqui ou abaixo.

QAV 4

Em seguida, temos a primeira camada governamental. A este nível, encontramos várias agências governamentais que realizam investigações e processos judiciais e dirigem as agências "públicas". Também neste nível estão os Maçons de nível inferior e membros de outras organizações fraternas.

QAV 5

O segundo QAV governamental contém várias agências de espionagem e espionagem militar. Este é o nível em que encontramos projetos de visualização remota e projetos "secretos" bastante conhecidos. Aqui estão também os Maçons Livres de nível superior e outros nas fileiras de nível baixo a nível médio dos Iluminati. Muitos a este nível estão cientes do envolvimento extraterrestre nos assuntos planetários da Terra. Tecnologia muito avançada e exótica existe a este nível. A utilização de aparelhos psicotrópicos limitados, implantação e projetos de controlo da mente são realizados a este nível. Curiosamente, este parece ser o nível em que o nível superior da Gestão Internacional também está.

QAV 6

O terceiro QAV governamental é o verdadeiro governo: o governo sombra. Aqui você encontra uma mistura estranha de vários tipos de sociedades secretas, militares altamente posicionados, pessoal de espionagem, e marcabianos de nível júnior. Este é também o nível superior dos Iluminati. A este nível encontramos certas famílias "reais" e famílias "iluminati" e linhagens sanguíneas. Isto seria o que é referido por muitos como a "Nova Ordem Mundial". Dados de espionagem e tecnologia extraterrestre são amplamente utilizados a este nível. A gestão superior do CST parece estar a este nível.

QAV 7

A hierarquia Marcabiana. Este é o órgão dominante do planeta que puxa os cordelinhos de todos os QAVs de nível inferior, e alguns dos "diretores especiais" do CST[[2]](#footnote-2) parecem existir a este nível. E sentado no topo de tudo isto está o Conselho dos Três, atualmente composto por Malehedrek (também conhecido como Malek), Sarduk, e Jordain, que preencheram o lugar vago deixado por Devaklor.

QAV 8

O Conselho Marcabiano. Este é o órgão dirigente em Marcab que controla todos os planetas, postos avançados e instalações que fazem parte da sua federação. Também supervisiona secretamente as estações de implante Marcabianas. Outros planetas controlados por Marcab têm estruturas administrativas e de controlo semelhantes à Terra.

QAV 9

Helatrobus [[3]](#footnote-3)

QAV 10

Os implantadores. Esta é realmente uma camada incrivelmente complexa. A este nível, temos todos os tipos de seres - seres em corpos; thetans negros fora dos corpos; e seres como aqueles que se encontram no caso OT 3 e OT 7. Esta é, na verdade, a verdadeira camada de controlo para grande parte da nossa sociedade e também sociedades Marcabianas. Os implantadores executam operações em todos os QAVs abaixo deles, e as suas operações são o que chamamos de guerra espiritual. Os implantadores estão atualmente a gerir o Conselho Marcabiano e a hierarquia Marcabiana na Terra, bem como a maioria dos que estão abaixo. Os implantadores de nível júnior atualmente na Terra, localizados no QAV 5, também são controlados a partir deste nível.

Há também uma hierarquia dentro das organizações de implantadores. Nos níveis mais baixos estão os seres como os encontrados no caso OT3 e OT 7. Acima disso temos seres como os encontrados na tecnologia do Excalibur. Acima disso encontramos monitores que estão, como o nome implica, a monitorizar. Fornecem informação aos implantadores monitorizando (num estado exterior) seres nos QAVs inferiores. Acima disso temos verdadeiros implantadores e aqueles que dirigem instalações de implante (não aquelas que operam as máquinas) como Xenu. Existem também instalações em que os corpos em penhor são mantidos para influenciar remotamente os seres localizados noutros corpos.

A razão pela qual a Cientologia é tão impiedosamente combatida, é porque coloca um ser como causa sobre esta camada do jogo. Nos níveis de OT, um ser começa a descarregar e desmontar a organização de seres no seu espaço e na sua valência que são usados para controlá-lo secretamente. À medida que um ser progride através da OT III e do Excalibur, começa a poder abordar e auditar os seres deste QAV.

QAV 11

Guardiões

QAV 12

Tabuleiro de jogo em outro universo

QAV 13

Conselhos

- - - - -

1. *Religious Technology Center*, detentor das marcas registadas de Dianética e Cientologia. [↑](#footnote-ref-1)
2. Oficialmente, a razão de ser corporativa da CST (Church of Spiritual Technology: Igreja de Tecnologia Espiritual) é atuar como detentor de direitos autorais da vasta coleção de obras publicadas e não publicadas de L. Ron Hubbard, descobertas, ruminações aleatórias e "pesquisa", conhecida na cientologia como "a Tecnologia". Para além deste mandato aparentemente simples há, no entanto, outra responsabilidade, mais misteriosa. É o CST que é encarregue de garantir a "sobrevivência da tecnologia", no milénio e além disso, através de um projeto de arquivamento meticuloso que verá todas as declarações escritas de Hubbard imortalizadas em placas de titânio, e armazenadas em cofres subterrâneos que... de acordo com a lenda da IdeC - vai resistir até mesmo a uma explosão nuclear. Este projeto de preservação, praticamente desconhecido para todos, menos para os altos escalões de funcionários da IdeC, opera em sigilo rigoroso, em locais remotos em todo o sudoeste dos Estados Unidos. Embora seja o RTC (Centro de Tecnologia Religiosa) que assume o trabalho do dia-a-dia de aplicação dos direitos de autor, e policiamento da utilização da tecnologia, quando se chega à prática, mesmo a RTC - amplamente considerada como a organização mais poderosa na hierarquia da IdeC – recebe a maior parte dos seus poderes a partir dos seus acordos com a CST. No papel, pelo menos, o CST pode ser a autoridade final - o poder por trás do trono a partir do qual o atual presidente do Conselho de Administração da RTC, David Miscavige, governa o poleiro corporativo, espiritual e fiscal. [↑](#footnote-ref-2)
3. Uma nação ou um pequeno governo- Helatrobus - não deve ser confundido com Helatrobe. Helatrobe é a Confederação Galáctica. Chame-lhes os Implantes de Helatrobus e isso diz-lhe que estes são os implantes que começam com as nuvens eletrónicas sobre planetas e a dicotomia, mais e menos, e assim por diante, e são feitos uma e outra vez através de uma série determinada. E as pessoas já passaram por eles uma, duas, três, quatro vezes e temos os modelos da primeira série com muita precisão. Em breve teremos os padrões da segunda série. [↑](#footnote-ref-3)