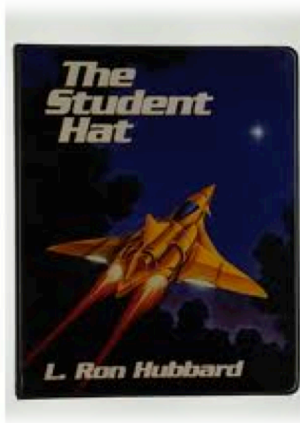


P

PAB: Professional Auditors Bulletin (Boletín del Auditor Profesional) (Una serie de emisiones de boletines técnicos). (BTB 20 ago 71 R II)



PAQUETE

PACK: (Paquete) Un paquete es una recopilación de materiales escritos los cuales corresponden a una guía de estudio. Está constituido de diferentes maneras: como una carpeta de argollas, un fólder de cartón o boletines engrapados en una cubierta. Un paquete no necesariamente incluye un folleto o un libro de pasta dura que puede ser considerado como parte de una guía de estudio. (HCOB 19 jun 71111)

PACKAGE: (Paquete) Consiste siempre de dos RIs que son terminales y dos RIs que son terminales de oposición. (HCOB 27 ene 63)

PACKAGE RUDIMENT QUESTION: (Pregunta de Paquete de Rudimentos) Cuatro rudimentos en una pregunta y por lo tanto cuatro pensamientos mayores en una oración. Es sólo una manera rápida de hacer cuatro rudimentos en una oración. (HCOB 25 may 62)

PACKED UP METER: (E-Metro Compactado) El E-Metro está "compactado" cuando el TA se va hacia arriba o demasiado abajo y la aguja se congela y no da lectura. (HCOB 23 sep 66)

PAIN: (Dolor) 1. Está compuesto de calor, frío, electricidad, y el efecto combinado de lesión aguda. Si uno se clava un tenedor en el brazo, experimenta dolor. Cuando uno usa DOLOR en conexión con el clearing uno quiere decir conciencia de calor, frío, eléctrico o dolor proveniente de la mente reactiva. De acuerdo a experimentos hechos en Harvard, si uno hiciera una rejilla con tubos calientes en sentido vertical y tubos fríos en sentido horizontal, e hiciera pasar una pequeña comente eléctrica a través de eso, el artefacto, en contacto con un cuerpo, produciría la sensación de DOLOR. No necesita estar compuesto de algo muy caliente ni muy frío ni tener un voltaje alto para producir una sensación muy intensa de dolor. Por lo tanto lo que llamamos DOLOR es en sí, calor, frío y eléctrico. Si un pc experimenta uno ó más de estos a partir de su mente reactiva, decimos que está experimentando DOLOR (HCOB 8 nov 62)

DOLOR



2. El impulso agudo y el impulso apagado de calor, frío o eléctrico. (SH Spec 202A, 6210C23) **3.** La sensación de dolor es en realidad una sensación de pérdida. Es una pérdida de beingness, pérdida de posición y conciencia. (COHA, pág. 210) **4.** Demasiado movimiento, demasiado rápido. (5203CMOSB) **5.** El dolor, técnicamente, es causado por un esfuerzo opuesto al esfuerzo del individuo como un todo. (Scn Jour 5-G) **6.** El dolor es un randomness producido por contra esfuerzos súbitos o fuertes. (AP&A, pág. 100) **7.** El impacto súbito de theta y mest juntos podría ser considerado una turbulencia que crea disonancia en theta. Esto es registrado y grabado como dolor. (SOS, pág. 40) **8.** Theta y mest al chocar muy fuertemente entran en una agitación a la que llamamos dolor. (SOS, pág. 5) **9.** El dolor es una advertencia de no supervivencia o muerte potencial (SA, pág. 27)
Símbolo: PN

PAIN ASSOCIATION: (Asociación de Dolor) Se hace que las personas asocien sus "ideas equivocadas" con dolor para que así "no tengan estas ideas", o "eviten hacer estas cosas". Un burdo ejemplo actual es darle shocks eléctricos a una persona cada vez que fuma un cigarro. Después de varios "tratamientos" se supone que asoció el dolor con la idea y así "dejo de fumar." (HCOB 16 jul 70)



ENGRAMA DE EMOCION
DOLOROSA

PAINFUL EMOTION ENGRAM: (Engrama de Emoción Dolorosa) 1. Similar a otros engramas. Es causado por el shock de pérdida repentina tal como la muerte de un ser amado. (DHSMH, pág. 62) **2.** La muerte, partida ó negativa de un aliado es ciertamente un engrama de emoción dolorosa. (DHSMH, pág. 353)

PAINFUL INCIDENT: (Incidente Doloroso) Cualquier Incidente que fue doloroso; una muerte, una operación, un gran fracaso, lo bastante grande para ponerte inconsciente tal como un accidente. (HFP, pág. 99)

PAN-DETERMINISM: (Pan-Determinismo) 1. Significaría la voluntad para empezar, cambiar o parar en cualquiera y todas las dinámicas. Ésta es su definición primaria. Una definición adicional, también una definición de precisión es: la voluntad de empezar, cambiar y parados o más fuerzas, ya sean o no opuestas, y esto podría interpretarse como dos o más individuos, dos o más grupos, dos o más planetas, dos o más especies semejantes, dos o más universos, dos o más espíritus ya sea que estén o no opuestos. Esto significa que uno no necesariamente pelearía, no necesariamente tomaría partido. (¡Dn 55! pág. 100) **2.** Se define como determinar las actividades de dos o más lados de un juego simultáneamente. (PAB 84) **3.** La habilidad para regular las consideraciones de dos o más identidades estén o no opuestas. (COHA, pág. 110) **4.** Responsabilidad total por ambos lados de un juego. (Scn 0-8, pág. 119)

PAN-KNOWINGNESS: En su estado nativo, un thetán sabe todo o cualquier cosa sin mirar, pero él no sabe las particularidades de la información. Todo esto es inventado. Así que realmente le llamarías a esto una potencialidad, o panknowingness. (PAB 64)

PAPER TRICK: (Truco del Papel) Hay casos por ahí que han sido "auditados" durante años que realmente nunca han hecho un proceso. Esto puede vencerse con un Proceso de Comunicación hecho con papel y lápiz. [El proceso de comunicación discutido en el HCOB de referencia es "¿Desde dónde podrías comunicarte con una víctima?"] Localizas la terminal con un E-metro y luego haces a un lado el instrumento, le das el pc una hoja de papel y un lápiz, y cada vez que él contesta tu pregunta de auditación, haces que escriba la respuesta en el papel. Como el Proceso de Comm excede al lenguaje puede ser fácilmente verificado. Aún si el pc parece estar teniendo algún éxito podrías impulsarlo a avanzar con más rapidez con el "truco del papel" como se le llama a esto. (HCOB 27 ago 59)

PARANOICO



PARANOID: (Paranoico) 1. Una persona con delirios como de grandeza o especialmente, de persecución. (HCOB 11 may 65) 2. Es alguien sobre quien todo se impacta. No hay realmente tal cosa como un paranoico. Hay tal cosa como un colapso de espacio. (PDC 26)

PARA-SCIENTOLOGY: (Para-Cienciología) 1. Incluye todas las incertidumbres y territorios desconocidos de la vida que no han sido completamente explorados y explicados. (PAB 85) 2. Ese gran arcón que incluye todas las incertidumbres mayores o menores. Aquí están las cosas cuestionables, las cosas de las cuales el observador normal común no puede estar seguro con un poco de estudio. Aquí están las teorías, aquí están los grupos de datos, hasta los grupos comúnmente

aceptados como "conocidos". (COHA, pág. 188) **3.** Aquellas cosas que son incertidumbres, tales como metafísica, espíritus, otros mundos, space opera, línea temporal completa, línea de la GE; todos están en el arcón llamado para-Cienciología. (PAB 2)

PARTICLE: (Partícula) La energía se subdivide en un movimiento grande, tal como un flujo, una dispersión, o un risco, y un movimiento pequeño que en sí comúnmente se le llama partícula en física nuclear. La agitación dentro de la agitación es la formación básica de partículas de energía, tales como electrones, protones y otros. (Scn 880, pág. 43)



PARTS OF MAN: (Partes del Hombre) 1. El hombre individual es divisible (separable) en tres partes (divisiones). La primera de éstas es el espíritu, llamada en Scn el Thetán. La segunda de estas partes es la Mente. La tercera de estas partes es el Cuerpo. (FOT, pág. 54) **2.** Thetán, maquinaria del thetán, cuerpo y mente reactiva somática. (8ACC 14, 541OC20)

PAST: (Pasado) En la línea temporal, todo lo que es anterior a tiempo presente. (SOS Gloss)

PASTORAL COUNSELING: (Consejo Pastoral) La Dianética se practica en una Organización de Cienciología como consejo pastoral, se dirige al

espíritu en relación a su propio cuerpo y con intención de incrementar el bienestar y la paz mental. (BPL 24 sep 73RA XIII)

PAST POSTULATES: (Postulados Pasados) Decisiones o conclusiones que el preclear ha hecho en el pasado y a los cuales está sujeto todavía en el presente. Los postulados pasados no son uniformemente válidos ya que no pueden resolver el medio ambiente del presente. (HFP Gloss)

PATHOLOGY, THREE STAGES: OF (Patología, Tres Etapas de) Predisposición, por lo cual se quiera decir los factores que prepararon el cuerpo para la enfermedad, precipitación, por lo que se quiere decir los factores que causan que la enfermedad se manifiesta y perpetuación, con lo que se quiere decir los factores que causan que la enfermedad continúe. (DHSMH, pp. 91-92)

PATIENT: (Paciente) Preclear. (PAB 87)

PATTY-CAKED: Modismo. El auditor dejó de hacerlo simplemente porque el preclear estaba teniendo dificultades al hacer el proceso. (COBA, pág. 113)

PC: Preclear. (HCOB 23 ago 65)

PC EXAMINER: (Examinador de PCs) Aquella persona en una Organización de Scn asignada a los deberes de anotar las declaraciones de los Pcs, la posición del TA y los indicadores después de una sesión o cuando el pc quiera voluntariamente dar información. (HCO PL 4 dic 71 V)

PRDC: Primary Rundown Correction. (Corrección del Recorrido Primario) Una acción de corrección. Propósito: lograr que la persona pase a través del PRD. (HCOB 20 jul 72 I)

PC TYPE A: (PC Tipo A) Tiene pocos problemas personales. Aún cuando ocurran, no está molesto por ellos. Maneja la vida fácilmente. Generalmente con energía y es capaz de trabajar eficientemente en las cosas. Toma las contrariedades con optimismo. Se siente bien la mayor parte del tiempo. (HCOB 29 jun 64)

PC TYPE B: (PC Tipo B) Está inundado con problemas personales No puede ver ningún camino de salida. Se trastorna fácilmente o simplemente está en apatía y nunca se trastorna porque las cosas no son reales de todas formas (como no se trastornaría una piedra). Lo pasa duro en la vida. Está generalmente cansado, no puede trabajar mucho tiempo en nada. Toma las contrariedades emocionalmente o simplemente sufre colapsos. Se siente enfermo la mayor parte, del tiempo. Un tipo B no puede ser causa. (HCOB 29 jun 64)

PDH: (Pain-Drugs-Hipnpsis) (Dolor - Droga -Hipnosis) 1. Simboliza hipnosis de dolor por droga. Es conocido por algunos psiquiatras como un medio de imponer la obediencia. Algunas veces lo usan en psicóticos. (LRH ED 2 US y 2WW solamente) **2.** Hipnosis de dolor por droga: una droga se le administra a una persona, la persona es puesta en trance y se le dicen cosas. (5203CM05D)

PE: Personal Efficiency Foundation (Fundación de Eficiencia Personal) (HCOB 23 ago 65)

PECULIAR CASES: (Casos Peculiares) Todos fueron casos que no fueron recorridos con técnicas estándar. (Clase VIII, N° 1)

PE FOUNDATION: (Fundación PE) Un ejercicio programado, calculado para introducir gente a Scn y subir sus casos a un nivel alto de realidad en ambos: en Scn y en la vida. (HCOB 29 sep 59)

PERCEPTS: (Percepciones) Ver PERCEPTICS (Percépticos), De£ 2

PERCEPTICS: (Percépticos) 1. Mensajes sensoriales. (SOS, pág. 9) **2.** Información especializada de los bancos de memoria estándar o reactivos la cual representa y reproduce los mensajes sensoriales de un momento del pasado. También los mensajes sensoriales de tiempo presente. (Anteriormente la palabra "percepts" se usaba para significar mensajes sensoriales de tiempo presente, pero la costumbre ha desechado esta distinción) (SOS Gloss)

PERCEPCIÓN

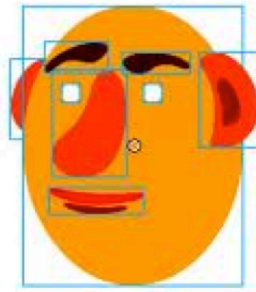


PERCEPTION: (Percepción) 1. Percepción es el proceso de registrar datos del universo físico y almacenarlos como un facsímil theta. (HFP, pág. 181) **2.** Canales a través de los cuales uno puede estar en contacto

con el universo físico. (SA, pág. 64) **3.** Cualquier medio de comunicación bajo el nivel de knowingness. Hay más de cincuenta percepciones usadas por el cuerpo físico, las mejor conocidas son: vista, oído, tacto, gusto y olfato. (COHA, Gloss)

PERCEPTION POINT: (Punto de Percepción) Habrá un punto de vista el cual es un punto de percepción que consiste de mirar, oler, hablar, oír. Podrían ponerse toda clase de cosas bajo esta categoría o punto de vista. Ordinariamente sólo queremos decir en ese nivel de la escala: mirar. Pero se pueden añadir todas las demás percepciones en ese nivel de la escala. (PXL, pág. 257)

PERFECT COMMUNICATION: (Comunicación Perfecta) Una comunicación perfecta es la que se duplica perfectamente en el punto de efecto, lo que sea que haya emanado del punto causa. (UPC 1, 5406CM05)



DUPLICADO

PERFECT DUPLICATE: (Duplicado Perfecto) 1. Un duplicado perfecto es una creación adicional del objeto, su energía y espacio, en su propio espacio, en su propio tiempo, usando su propia energía. Esto viola la condición de que dos objetos no pueden ocupar el mismo espacio, y causa una desaparición del objeto. (Scn 0-8, pág. 31) **2.** Quiere decir una copia en su mismo espacio con sus propias partículas en su propio tiempo. Desaparecerá si haces eso. (5410CM I OB) .

PERFECT DUPLICATION: (Duplicación Perfecta) Causa y efecto en el mismo punto en el espacio. (PXL, pág. 114)

PERMANENT CERTIFICATE: (Certificado Permanente) En el caso de un auditor, se requiere un internado o experiencia de auditación formal. Cuando se presenta a C&A evidencia honesta y real de que él ha demostrado que puede producir resultados sin fallas, su certificado es validado con un sello dorado y es un certificado permanente. Con

otros cursos la persona debe demostrar que puede aplicar los materiales estudiados produciendo una estadística real y honesta en los materiales estudiados. Él presenta esta evidencia a C&A y recibe una validación de sello dorado en su certificado. (HCO PL 31 ago 74)

PERMANENT RESTIMULATION: (Reestimulación Permanente) El mecanismo de reestimulación permanente consiste en fuerzas opuestas de magnitud comparable las cuales causan un equilibrio que no corresponde al tiempo normal y se mantiene "sin tiempo". (HCOB 13 abr 64, Scn VI Parte Uno, Acción del brazo de Tono)

PERPETUATION: (Perpetuación) Significa los factores que causan que una enfermedad continúe. (DHSMH, pág. 92)

PERSISTENCE: (Persistencia) La habilidad para ejercer continuidad de esfuerzo hacia metas de supervivencia. (Scn 0-8, pág. 73)

PERSISTENT FIN: (F/N Persistente) Una F/N que no se puede matar. Es persistente al menos por ese día. (HCOB 8 oct 70)

PERSONAL IDENTITY: (Identidad Personal) El compuesto de toda tu experiencia más una decisión inicial de ser y decisiones ocasionales de no ser. No mueres como identidad, como personalidad o como individuo. Tú y el cuerpo mest "se separan" y el cuerpo mest tiene un funeral. (HFP, pág. 76)

INTEGRIDAD PERSONAL

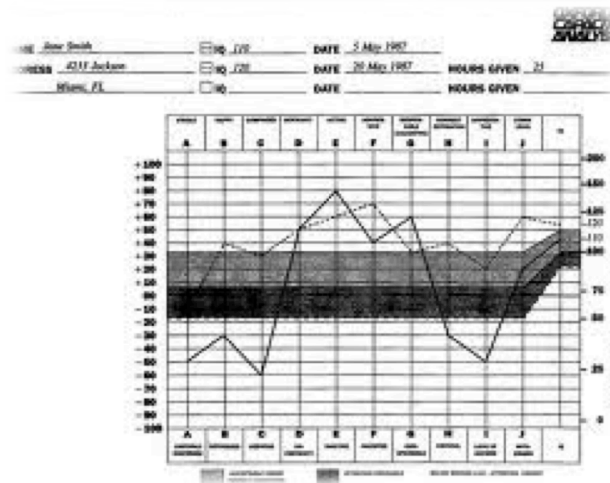


PERSONAL INTEGRITY: (Integridad Personal) Es saber lo que sabes. Lo que sabes es lo que sabes y tener el valor de saber y decir lo que has observado. Y eso es integridad y no hay otra integridad. (B&C, pág. 21)

PERSONALITY: (Personalidad) 1. El individuo, es la unidad con conciencia de conciencia, y la unidad con conciencia de conciencia es la persona. (¡Dn 55!, pág. 17) **2.** Un complejo de factores hereditarios

(mest, orgánico, theta) y ambientales (aberración, educación, medio ambiente de tiempo presente, nutrición, etc.) (SOS Gloss)

PERSONALITY ACCESSIBLE: (Personalidad Accesible) Quiere decir una persona que te hablará acerca de su condición sin ser antagónica. (NOTL, pág. 34)



GRÁFICA DE PERSONALIDAD

PERSONALITY GRAPH: (Gráfica de Personalidad) El cuadro de una valencia. En cualquier ser humano, él mismo no está lo suficientemente ahí como para tener una personalidad. (SH Spec 70, 6607C21). Ver también OCA.

GRAPH: (Gráfica OCA)

PERSONAL MOTION: (Movimiento Personal) Es conciencia del cambio de posición en el espacio. Esta percepción es ayudada por la vista, el sentir del viento, cambios en el peso del cuerpo y por la observación del medio ambiente externo. (SA, pág. 106)

PERSONAL PRESENCE ALTITUDE: (Altitud de Presencia Personal) El individuo que es líder o hace una impresión en otros simplemente por su presencia, por su ejemplo y el hecho de su existencia, tiene altitud de presencia personal. Gandhi tenía esto en un muy alto grado. (SOS Gloss)

PERSONAL ROLLER COASTER: (Montaña Rusa Personal) (Del HCOB 5 del 68). Igual que Montaña Rusa. (Notas de De& de LRH)

PERSONNEL PROGRAMMER: (Programador de Personal) Un Programador de Personal trabaja con miembros individuales de staff y escribe programas de personal funcionales, y ve que sean completamente ejecutados. El propósito de un Programador de Personal es ayudar a

LRH a programar expertamente a cada miembro de staff a un punto de éxito real en su propio puesto, para que opere bien como miembro del grupo y alcance niveles de destreza, conocimiento y habilidad, cada vez más altos, a través del uso completo de la tecnología de Dn y Scn. (HCO PL 22 ene 72 II)

PGM: Program (Programa) (FO 2192)

PHANTON SLAN: (Slam Fantasma) Siempre viene y se va, viene y se va. El slam fantasma tiene esta característica: nunca obedece al auditor. El slam fantasma puede prenderse y echarse a perder la lista en cuanto a cuál ítem te está dando rock slam. Tú nunca tienes un slam fantasma en una lista sin carga. La lista tiene que estar "más caliente que una pistola" para encender el slam. Completamente aparte del slam fantasma, este tipo de caso nunca hará lo que le digas. Dices, "¿Algo ha sido suprimido?" y no piensa en algo suprimido, piensa en otra cosa. (SH Spec 225, 621203)

PHC: First Phoenix Congress (Primer Congreso de Phoenix). (HCOB 29 sep 66)

PHD: Philadelphia Doctorate Course. (Curso de Doctorado de Filadelfia). (HCOB 29 sep 66)

PHI: (Θ) MEST. (NOTL, pág. 142)

PHILOSOPHY: (Filosofía) 1. La búsqueda del conocimiento. El conocimiento de las causas y las leyes de todas las cosas. (SPB, pág.1)
2. El amor o búsqueda de la sabiduría o la búsqueda de las causas y principios subyacentes a la realidad. (Ron's Jour 68)

PHRASE: (Frase) Puede ser una cosa de orden impuesta que un individuo entonces toma como una orden superior o hasta puede tomarla como su propio postulado. (PDC 7)

PHDS: Philadelphia Doctorate Course Supplementary Lectures (Conferencias Suplementarias del Curso del Doctorado de Filadelfia) (HCOB 29 sep 66)

PHYSICALLY ILL PC: (PC Físicamente Enfermo) Él está en dolor suprimido y cada vez que tiene un cambio, pone paros completos porque empezó a doler. No va a tener la misma ganancia otra vez, y mañana el mismo proceso o tipo de proceso no funcionará. Él para el dolor si empieza a doler, pone un nuevo paro en su caso. Ganancias lentas y resultados pobres significan un pc físicamente enfermo. (HCOB 12 mar 69)

PHYSICAL PAIN: (Dolor Físico) 1. La reacción de alarma a theta de que el organismo ha sido muy fuertemente impactado en mest. El dolor

físico es una advertencia abrupta y aguda de no supervivencia. (SOS Libro 2, pág. 22) **2.** Theta y mest se juntan muchas veces en colisión desordenada. Esto crea el fenómeno conocido como dolor físico. (SOS, Libro 2, pág. 4)

UNIVERSO FISICO



PHYSICAL UNIVERSE: (Universo Físico) 1. El universo de la materia, energía, espacio y tiempo. Sería el universo de los planetas, sus rocas, ríos y océanos, el universo de estrellas y galaxias, el universo de soles quemantes y tiempo. En este universo no incluiríamos a theta como porción integral, aunque obviamente theta hace impacto sobre eso como vida. (SOS, pág. 4) **2.** El universo físico es reducible a movimiento de energía operando en el espacio a través del tiempo. (Scn 0-8, pág. 71)



BIENESTAR FISICO

PHYSICAL WELL BEING: (Bienestar Físico) Ausencia de factores que lo predispongan a la enfermedad. (SOS, pág. 15)

PHYSIO-ANIMAL BRAIN: (Cerebro FísioAnimal) La sección fisio-animal del cerebro, contiene los controles motores, los sub-cerebros, y el sistema

nervioso en general, incluyendo el aspecto físico de la sección analítica del cerebro. El control de todos los músculos, voluntarios e involuntarios, está contenido en esta sección. Ésta dirige todos los fluidos del cuerpo, la corriente sanguínea, la respiración, la secreción glandular, la construcción celular y la actividad de varias partes del cuerpo. (DTOT, pág. 23)

PHYSIOGALVANOMETER: (Fisiogalvanómetro) Ver, O-METER (O-Metro)

PHYSIO-ANIMAL MIND: (Mente Físio Animal) La mente fisio-animal tiene métodos específicos de "pensar". Estos son enteramente reactivos; la experimentación animal (ratas, perros, etc.) precisamente es experimentación en y con esta mente y un poquito más. Es una mente totalmente consciente. No hay periodo en la vida del organismo desde la concepción hasta la muerte en el que esta mente no está despierta, observando y registrando percépticos. Ésta es la mente de un perro, gato o rata y es también la mente básica de un hombre en lo que a sus características de operación concierne (DTOT, pág. 24)

PIANOLA CASE: (Caso Pianola) **1.** Un caso que estuviera ampliamente abierto, tuviera recuerdo sónico, recuerdo visual no tuviera oclusiones al dolor ni a ninguna otra cosa; y al que sólo le dijeras: "Regresa al momento más lejano de dolor o inconsciencia" y se va, y le dices, "Ve al principio del engrama" y se va, y lo recorres y se borra. Bueno, empezaron a llamarle a esto caso pianola, porque se toca solo. (5009CM23B) **2.** En un caso pianola, el archivista trabaja contigo. La tira somática hace lo que le digas que haga. (NOTL, pág. 68) **3.** Un caso que recorre fácilmente en todos los percépticos. (NOTL, pág. 25)

PICTURE: (Cuadro) Facsímil. (PAB 136) Ver FACSIMILE. (Facsímil)

PICTURE AND MASSES REMEDY: (Remedio de Cuadros y Masas) **1.** Es usual hacer un REMEDIO DE CUADROS y MASAS para encontrar y manejar las cadenas de engramas reestimuladas que están causando que el TA esté alto. (HCOB 16 ago 70R) **2.** El pc anatóm entra en dope off en sesión; TA alto. El manejo de pc's o pre-OTs que caen en la categoría arriba mencionada, aún cuando estaban bien descansados antes de sesión consiste en: el supervisor de caso manda el pc o pre-OT con un auditor de Dn quien enlistaría: "Qué cuadros o masas has tocado en la vida o en auditoración que se dejaron sin agotar?" El auditor de Dn toma el ítem con mejor lectura de la lista, pide el somático, dolor, sensación, emoción indeseada o actitud que va con ese cuadro o masa, se asegura que tenga buena lectura, llega al básico y borra ese ítem que tuvo lectura con el cuadro o la masa, con R3R estándar. La lista se vuelve a determinar y se agota como se indica antes. (BTB 3 oct 69R). [Nota: el BTB de

referencia da dos remedios adicionales para manejar al pc anatóm, dope off en sesión; TA alto.]

PINCH TEST: (Prueba del Pellizco) Para hacer una demostración puedes hacer una "prueba del pellizco". Le explicas al pc que para mostrarle cómo el E-metro registra la masa mental, le darás un pellizco como parte de la demostración. Luego haz que piense en el pellizco (mientras está sosteniendo las latas) mostrando la la reacción del E-metro y explicándole como registra la masa mental. (BTB 8 ene 71R)

PINK SHEET: (Hoja Rosa) Las hojas rosas son emitidas por un supervisor de curso como una medida correctiva. Se le da una hoja rosa a un estudiante cuando omite algo que debió haber aprendido antes. El principio de la hoja rosa es que un estudiante es responsable por todos los materiales que ha estudiado antes. Si es incapaz de aplicar o usar cualquier cosa de este material entonces la hoja rosa se emite para remediar la situación. Le da el estudiante la asignación de reestudio y comprobación de los materiales específicos pertinentes. Es un remedio rápido y preciso. (HCOB 19 jun 71111)

PL: (Policy Letter) (Carta de Política). (BPL 5 nov 72 RA)

PLATEN: Una tarjeta perforada que se pone sobre otro papel y tiene escrita la mayor parte de la gráfica de líneas. (HCOB 8 dile 64)

JUEGO



PLAY: (Juego) 1. Alguien inventó la diferencia entre el trabajo y el juego. El juego se vio como algo interesante y el trabajo se vio como algo arduo y necesario. El juego casi no tiene propósito. El trabajo tiene un propósito. El juego debería llamarse trabajo sin un propósito. Actividad sin un propósito. (POW, pág. 32) **2.** Movimiento irreal ó ilusorio que se supone que no tiene seriedad. Se supone que no hay que hacerle as-is. (SH Spec 19, 6106C23)

PLEASURE: (Placer) 1. La definición de Dn de placer es que el organismo al tender hacia la supervivencia obtiene placer mediante acciones de supervivencia y la búsqueda de metas de supervivencia. (SOS, Libro 2, pág. 84) 2. La percepción del bienestar o un avance hacia la meta última. (DTOT, pág. 20) 3. Esfuerzo creativo y constructivo. (DASF)



PLACER

PLEASURE MOMENTS: (Momentos de Placer) Cuadros de imagen mental que contienen sensaciones de placer. Responden a R3R. Uno raramente se dirige a ellos a menos que el pc está fijo en algún tipo de "placer" al punto de haberse vuelto aberrante. (HCOB 23 abr 69)

PLOTTING: (Graficar) La acción de obtener metas o ítems del pc y ponerlas en posición en su secuencia correcta en sus respectivos gráficas. (HCOB 13 abr 64, Scn VI Parte Uno Glosario de Términos)

PLS: Public Lectures Series (American) (Serie de Conferencias Públicas (Americanas)). (HCOB 29 sep 66)

PLUS-POINTS LIST: (Lista de Puntos-Plus) Son los elementos de lógica y cordura. (HCOB 28 ago 70RA)

PLUS-RANDOMITY: (Randomity Mayor) Desde el punto de vista del individuo, randomity mayor es algo que tiene demasiado movimiento o imprevisibilidad para tolerarlo. (Abil 36)

P.M.: Pleasure Moment (Momento de placer) (Carta Hubbard de Evaluación Humana)

PN: Símbolo de dolor (pain) o eléctrico. (HCOB 19 ene 67)

POINT OF VIEW: (punto de Vista) Punto desde el cual él estaba viendo, no sus opiniones. (Dn 55!, pág. 69)

POINTS: (puntos) La asignación arbitraria de valor acreditable a las diferentes partes de los materiales de estudio. "Una página es igual a un punto". "Ese ejercicio vale 25 puntos". (HCOB 19 jun 71111)

POINTS SYSTEM: (Sistema de Puntos) El sistema de asignar y contar los puntos de estudio y ejercicios que hacen progresar a un estudiante en su estudio y miden su velocidad en él. Son llevados por el estudiante y el administrador de curso y se suman cada semana como la estadística del estudiante. La estadística del curso son todos los puntos de estudio de la clase. (HCOB 19 jun 71111)

POLE THETA TRAP: (Trampa de Poste para Theta) El ser es disparado dentro del área de implantes, puesto en un poste, sacudido y luego recorrido a través de este implante de metas, en un pequeño poste trampa de mono rueda que tenía la efigie de un cuerpo en ella. El ser no tenía cuerpo y era puesto en un poste trampa. El poste trampa tenía un cuerpo en él. (SH Spec 266, 6305C21)

POLITICAL DIANETICS: (Dianética Política) Abarca el campo de actividad y organización de grupos para establecer condiciones óptimas procesos de liderazgo y relaciones inter-grupales. (DHSMH, pág. 152)

POOR CASE CONDITION OR INCOMPLETE: (Condición de Caso Pobre o Incompleta) Un miembro del personal que está en un estado de reparación crónica o no está en buena condición física o buena condición de caso como están definidas. (HCO PL 21 oct 73R)



MALA MEMORIA

POOR MEMORY: (Mala Memoria) Una mala memoria quiere decir una memoria cubierta por una cortina, estando la memoria completa. Cada percepción observada en el tiempo de una vida se encuentra en los bancos. (EOS, pág. 54)

POSITIONAL ALTITUDE: (Altitud de Posición) Derivada de una posición arbitrariamente asignada. Los oficiales militares y los burócratas muy seguido dependen fuertemente de una altitud de posición. (SOS Gloss)

POSITIVE POSTULATE: (postulado positivo) No es sólo que no le de atención a lo negativo, sino que no asume que lo negativo sea posible. (ESTO 6, 7203C03 SO 11)

POSITIVE PROCESSING: (Procesamiento Positivo) Consiste en dirigirse a la theta del caso y traerla a la vista. (SOS, Libro 2, pág. 281)

POST INJURY: (Post-Herida) Después de la herida. (HCOB 12 mar 69)

POSTOPERATIVE: (Post Operatorio) Después de la operación. (HCOB 12 mar 69)

POSTPARTUM PSYCHOSIS: (Psicosis de Post Parto) Molestia mental debida al alumbramiento de un bebé. (HCOB 15 ene 70)

POST PURPOSE CLEARING: (Aclaramiento de Propósito del Puesto) Una parte esencial del hatting es que un auditor le aclare a la persona el propósito de su puesto. Esto requiere un auditor, un E-metro y se hace en sesión. Los miembros del staff deben traer su fólder de hat a la sesión de PPC porque si hay alguna confusión en los propósitos, se puede aclarar con el fólder del hat. (HCOB 4 ago 71 R) Abrev. PPC

POSTULATE: (Postulado) s. 1. Una verdad auto creada sería simplemente una consideración generada por uno mismo. Pedimos prestada una palabra que rara vez es usada en el idioma inglés, le llamamos a eso postulado. Por postulado queremos decir verdad auto-creada. Él pone algo. Él pone alguna cosa y eso es lo que es un postulado. (HPC A6-4, 5698C-) **2.** El Postulado es, por supuesto, eso que es deseo, orden, inhibición o imposición, dirigidas por el individuo en forma de ideas. (2ACC 23A, 5312CM14) **3.** Ese pensamiento autodeterminado el cual empieza, para o cambia esfuerzos pasados, presentes y futuros. (AP&A, pág. 33) **4.** Es realmente una predicción. (5112CM30B) **v. 1.** en Scn la palabra postular quiere decir causar thinkingness o consideración. Es una palabra especialmente aplicada y se define como thinkingness causativo. (FOT, pág. 71) **2.** Concluir, decidir o resolver un problema, poner un patrón para el futuro o nulificar un patrón del pasado. (HFP, pág. 155) **3.** Generar o pensar un concepto. Un postulado infiere condiciones y acciones más que simples pensamientos. Tiene una connotación dinámica. (SH Spec 84, 661203)

POSTULATE OFF: (Sacar el Postulado) 1. Sacar el postulado=borrar. (HCOB 24 sep 71 R) **2.** El EP de una cadena de Dn siempre, siempre, siempre es que salga el postulado. El postulado es lo que mantiene a

la cadena en su lugar. Al liberar el postulado, la cadena vuela. Eso es todo. (HCOB 16 sep 78) **3.** Sólo cuando sale el postulado con F/N y VGIs puede uno considerar haber alcanzado el EP completo de un incidente o cadena de Dn. (HCOB 26 jun 76RA 11)

POSTULATE PROCESSING: (Procesamiento de Postulados) **1.** Aquel procesamiento que se dirige a los postulados, evaluaciones y conclusiones del preclear al nivel de pensamiento auto-determinado, sin embargo el procesamiento de postulados tiene algún valor cuando está dirigido a ideas de estímulo respuesta. El procesamiento de postulados es el método primario y más elevado de procesar a un thetán. Junto con el procesamiento creativo constituye la Scn 8-8008. (Scn 8-8008, pág. 37) **2.** El proceso o cualquier proceso que permita que un individuo cambie sus postulados. (PDC 37)

POSTULATED REALITY: (Realidad Postulada) Un segundo tipo de realidad es la realidad postulada, que se trae a la existencia por medio de imaginación creativa o destructiva. (SOS, pág. 97)

FUENTE POTENCIAL DE
PROBLEMAS



POTENTIAL TROUBLE SOURCE: (Puente Potencial de Problemas) **1.** Una persona o preclear que está en "montaña rusa" v. g. mejora, luego empeora. Esto ocurre solamente cuando su conexión con una persona o grupo supresivo está sin manejar y él debe, para hacer permanentes sus ganancias en Scn, recibir procesamiento con el propósito de manejar eso. (ISE, pág. 48) **2.** Alguien que está conectado a un SP que lo está invalidando, a él, a su beingness, su procesamiento, su vida. (SH Spec 63, 6506C08) **3.** Quiere decir que el

caso va a ir hacia arriba y va a caer. Es una fuente de problemas porque se va a trastornar. Es una fuente de problemas porque va a causar problemas. Es un problema para el auditor, es un problema para nosotros y es un problema para sí mismo. (SH Spec 68, 651 OC 14) **4.** Quiere decir alguien conectado a una persona o grupo opuesto a Scn. Es una cosa técnica. Trae como consecuencia enfermedad y montaña rusa y es la causa de la enfermedad y montaña rusa. (HCOB 17 abr 72) Abrev. PTS.

POTENTIAL VALUE: (Valor Potencial) 1. El valor potencial de un individuo se deriva de su habilidad de pensar y su poder de la siguiente manera: PV es igual a valor potencial, A es igual a habilidad de pensar y D es igual a poder. $PV=ADx$ (DASF). **2.** Es igual a la inteligencia multiplicada por las dinámicas del individuo a una cierta potencia. Esto puede ser reiterado declarando que el valor potencial de cualquier hombre es igual a algún factor numérico, que denota su inteligencia estructural y capacidad, multiplicada por su theta libre a una potencia. Esto fue escrito en el manual en un esfuerzo para alentar a algún psicólogo a descubrir lo que la potencia de la dinámica pudiera ser y concluir algunos medios de establecer el valor potencial por psicometría. (SOS, pag. 126) **3.** El valor potencial de un individuo o grupo puede ser expresado por la ecuación $PV=IDx$ donde I es inteligencia y D es dinámica. El valor de un individuo se computa en términos del alineamiento, en cualquier dinámica, de su valor potencial con la supervivencia óptima en ese dinámica. (DHSMH. pág. 40)

POWER: (Poder) 1. La cantidad de trabajo que puede ser realizada en una unidad de tiempo, o la cantidad de fuerza que puede ser aplicada en una unidad de tiempo. El poder tiene la connotación de ser potencial. El poder no necesariamente quiere decir su aplicación. (SH Spec 83,. 6612CO6) **2.** La habilidad de mantener una posición en el espacio. (PAB 131)

POWER AUDITOR: (Auditor de Poder) Un graduado del Curso de Instrucción Especial de Saint Hill que también ha cursado el internado de Saint Hill. Sólo ellos están calificados para hacer los procesos de Poder de Grado V. Son auditores Clase VII. (ISE, pág. 45)

POWER PROCESSES: (Procesos de Poder) Los procesos auditados solamente, por auditores Clase VII los cuales hacen Liberados en Poder Grado V. (Scn AD)

PPC Post Purpose Clearing (Aclaramiento de Propósito del Puesto)
(HCOB 4 ago 71 R)

PR: Process. (Proceso) (BTB 20 ago 71R II)

PR: Public Relations (Relaciones Públicas) 1. Modismo, encubrir, poniendo muchos reportes falsos que operan como una cortina de humo para la pereza o malas acciones. (HCO PL 4 abr 72) 2. Relaciones públicas, alabanzas falsas. (HCOB 22sep 71) 3. Una técnica para comunicar ideas. (HCO PL 13 ago 70 I)



RELACIONES PUBLICAS

PRACTICAL: (Práctica) Los ejercicios que permiten al estudiante asociar y coordinar la teoría con los ítems reales y objetos a los cuales se aplica la teoría. Práctica es la aplicación de lo que uno sabe a lo que le están enseñando a entender, manejar o controlar. (HCOB 18 jun 71 III)

PRACTICAL INSTRUCTOR: (Instructor de Práctica) Ayuda al supervisor de práctica, maneja toda la administración de práctica y actúa como supervisor de auditoración. (HCO PL 18 dic 64)

PRACTICAL SUPERVISOR: (Supervisor de Práctica) Maneja todas las instrucciones prácticas, actúa como un supervisor de auditoración. (HCO PL 18 dic 64)

PR AUDITING REPORT: (Reporte de Auditoración con PR) Quiere decir promoverse en lugar de auditar. Un reporte de auditoración falso. (HCOB 16 ago 70)

PRD: Primary Rundown (Recorrido Primario). (HCOB 20 jul 721)

PREASSESSMENT: (Predeterminación) 1. Es un nuevo procedimiento en la Nueva Era de Dn. Se hace con una lista preparada de predeterminación y determina qué categorías de somáticos están conectados con el Ítem Original, y cuál de ellos es el que tiene más carga. (HCOB 18 jun 78R) 2. Es el nuevo procedimiento para el manejo

y recorrido de Dn. Asegura que salgan todos los somáticos conectados con lo que uno está manejando. (HCOB 22 jun 78R) **3.** La predeterminación se hace para sacar ítems que puedan recorrerse. (HCOB 18 jun 78R)

PREASSESSMENT ITEM: (ítem de Predeterminación) Comenzando con el ítem de mayor lectura en la lista de predeterminación. Después se toman los ítems con lecturas menores en esa misma lista. (HCOB 18 jun 78R)

PREASSESSMENT LIST: (Lista de Predeterminación) Se encuentra en el N° 4-1 de la Serie de Nueva Era Dn. Una lista preparada que contiene categorías de somáticos. Se determina junto con el ítem Original. (La lista incluye dolores, sensaciones, sentimientos, emociones, actitudes, emociones negativas, inconsciencias, partes doloridas, compulsiones, miedos, dolores persistentes, cansancios, presiones, incomodidades, cosas que disgustan, entumecimientos). (HCOB 18 jun 78R)

PRECIPITATION: (Precipitación) Los factores que causan que la enfermedad se manifieste. (DMSMH, pág. 92)

PRECLEAR: (Preclarado) **1.** Una persona que, a través del procesamiento de Scn, está descubriendo más acerca de sí mismo y de la vida. (PXL, pág. 20) **2.** Un ser espiritual que está ahora en el camino de llegar a ser Clear, por lo tanto, preclear. (HCOB S-abr 69) **3.** El que está descubriendo cosas acerca de sí mismo y se va convirtiendo en Clear. (HCO PL 21 ago 63)

PRECLEAR ASSESSMENT SHEET: (Hoja de Determinación del Preclear) El propósito de esta forma es establecer el control del auditor sobre el preclear, para que el auditor se familiarice más con su preclear, y para proporcionar la información esencial requerida. (BTB 24 abr 69R)

PRECURSOR: Engrama anterior. (DTOT, pág. 98)

PREDICTION: (Predicción) **1.** Cuando hablamos de predicción queremos decir que la persona debería estar en comunicación con su medio ambiente como existirá y también como existe. (¡Dn 55!, pág. 62) **2.** El proceso de saber el futuro. Vivir solamente para hoy es el proceso de no saber el futuro. (FOT, pág. 85)

PREDISPOSITION: (Predisposición) **1.** Antes del hecho, el tipo está dispuesto a enfermarse. (7204C07SO III) **2.** Los factores que preparan el cuerpo para la enfermedad. (DMSMH pág. 92)

PREFRONTAL LOBOTOMY: (Lobotomía Prefrontal) Utiliza un bisturí o pica hielo para realizar una operación en los lóbulos pre frontales del cerebro. (DHSMH, pág. 151)

PRE-HAVE: Antes de lograr Havingness, se recorre un proceso de "antes de Havingness" por lo tanto "pre (antes) - have". Cuando se logra la escala completa la persona puede tener. (Notas de def de LRH)

PREHAVINGNESS BUTTONS: (Botones de Prehavingness) Las cosas que impiden que la gente tenga. (SH Spec 18, 6106C22)

PREHAVINGNESS SCALE (Escala de Prehavingness) 1. Una escala de determinación que admite el mayor número posible de fórmulas y regímenes: Havingness es el punto crítico de un caso. Antes de que se pueda hacer la prueba de Havingness, todas las áreas cargadas de la parte baja de la escala deben estar agotadas. El uso más elemental de la escala es para determinar los puntos de la escala hacia arriba hasta que se observe una caída y luego recorrer esta caída. (HCOB 28 ene 61) **2.** Cualquier escala que da grados de Doingness ó no Doingness. (HCOB 7 nov 62 III)

PREMATURE ACKNOWLEDGMENT: (Acuse de Recibo Prematuro) Ocurre cuando "animas" a una persona a que hable después de que empezó, con un gesto de asentimiento o un "sí" en voz baja. Le acusas recibo, lo haces olvidar, luego la haces creer que no lo oíste y luego le haces hablarte largo y tendido. Él se siente mal y no cognita y puede tener Rupturas de ARC. Cualquier hábito de sonidos agradables y gestos de asentimiento pueden tomarse equivocadamente como acuses de recibo, cierran el ciclo para el que está hablando, hacen que se olvide, que se sienta embotado, que crea que el que lo escucha es un tonto, que se enoje, que se canse tratando de explicar y que tenga Rupturas de ARC. La ocultación a punto de ser descubierta pasa inadvertida. La persona no tuvo la oportunidad de decir lo que iba a decir porque fue detenida por un acuse de recibo prematuro. Resultado: un W/H a punto de ser descubierta en el que habla, con todas sus consecuencias. (HCOB 7 abr 65)

PRENATAL ESP: (Percepción Extra Sensorial Prenatal) Otra manifestación de carga y circuitos. Puede existir un circuito que diga, "Sé lo que estás pensando," y cuando el preclear regresa a su cercanía, parece captar los pensamientos de mamá y papá por ESP. De hecho estos "pensamientos" están compuestos de frases que ocurren en la mente reactiva y los bancos estándar del preclear. Bien podría haber percepción extrasensorial, pero la "ESP prenatal" es falsa. (SOS, Libro 2, pág. 209)

PRENATALS: (Prenatales) Un término de Dn usado para denotar engramas recibidos antes del nacimiento. (BTB 12 abr 72R)

PRENATAL VISIO: (Visión Prenatal) Hay realmente una visión prenatal, pero es negra. Cuando el individuo está atorado en un engrama

prenatal, la negrura del prenatal de hecho tapa su visión. No se conoce ningún mecanismo a no ser el de la imaginación que produzca los cuadros que vienen con la "visión prenatal". (SOS, pág. 209)

PRE-OT: Un thetán más allá del estado de Clear que, a través de los cursos avanzados, está avanzando al estado total de thetán operante (PRD Gloss)

PREPARED ASSESSMENT FORM: (Forma de Determinación Preparada) Esta lista de procesos de la Nueva Era de Dn desentierra las condiciones indeseadas que aparecerían en el futuro para que puedan ser manejadas antes de que golpeen al pc. (LRH ED 301 INT)

PREPARED LIST: (Lista Preparada) **1.** Preparada por el auditor, preparada por mi, preparada por alguien más. No es dada por el pc, está ya hecha. listada por alguien más no por el preclear. (Clase VIII N° 11) **2.** Listas diseñadas para encontrar carga pasada por alto y reparar una acción de auditoración errónea o una situación de la vida. (HCOB 28 may 70) **3.** Es emitida en un HCOB y se usa para corregir casos. Hay muchas de éstas. Notable entre ellas es la C/S 53 y sus correcciones. (HCOB 15 oct 73)

PREPCHECK: (Chequeo Preparatorio) Chequeo de sec---Chequeo de seguridad, así que no podía usarse totalmente como una acción de auditoración para el pc. Así que tuve que tener una nueva palabra. Prep para preparatorio a la auditoración. Es un precursor de los ruds. (Notas de De£ de LRH) **2.** Chequeo preparatorio. Un proceso. (HCOB 23 ago 65) **3.** En un chequeo preparatorio recorre cada ítem con lectura (SF, F, LF, BD) de la lista determinada de ítems con los botones del chequeo preparatorio. Cada botón se recorre a F/N, Cog. Toma cada uno de los botones con lectura en orden hasta obtener el EP total para el tema. (BTB 10 abr 72R)

PREPCHECK BUTTONS: (Botones de Chequeo Preparatorio) El orden y número de los botones de chequeo preparatorio que se indica a continuación debe usarse siempre que se recomiende un "chequeo preparatorio de 18 botones". No uses el orden antiguo de botones. Para todos los usos, los 18 botones de chequeo preparatorio son ahora: suprimido, cuidadoso de, no reveló, not-ised, sugerido, se hizo un error, protestado, ansioso por, decidido, alejado de, alcanzado, ignorado, declarado, ayudado, alterado, revelado, afirmado, acordado. (HCOB 14 ago 64)

PREPCHECKING: (Chequeo Preparatorio) **1.** Una manera de limpiar un caso para recorrer la Rutina 3D Cruzada. Desarrollé el chequeo preparatorio para vencer las dificultades del auditor para "variar la

pregunta" al sacar ocultaciones. Los auditores tienen dificultad al hacer esto, de ahí, el chequeo preparatorio. El chequeo preparatorio se volvió más importante que un "procedimiento mecánico para hacer sec checking". El objetivo de una pregunta de chequeo preparatorio es una cadena de ocultaciones. El propósito del chequeo preparatorio es preparar los rudimentos del pc para que estén dentro durante el clearing posterior del banco. (HCOB 1 mar 62) **2.** La razón por la que se llama chequeo preparatorio y la razón de que no se le llama sistema de ocultaciones y no se llama de otra manera sino chequeo preparatorio es que es preparatorio para el clearing. (SH Spec 114, 6202C21) **3.** Es el sistema de poner cada rudimento dentro con firmeza, para que estén más o menos dentro permanentemente durante la auditoración en 3DXX y eso es chequeo preparatorio (SH Spec 110, 620203)

PREPCLEARING: 1. Preparatorio al clearing. Prepclearing para abreviar. No tomes en cuenta ninguna referencia adicional a chequeos de seguridad. La tarea del auditor en el Prepclearing es preparar los rudimentos de un pc para que no puedan salirse durante el 3D Cruzado. Acabamos de elevarnos por encima del chequeo de seguridad en facilidad de auditoración y en ganancias de caso. (HCOB 12 feb 62) **2.** Prepchecking es actualmente su sinónimo. (SH Spec 114, 6202C21)

PRE-RELEASE: (Pre-Liberado) Cualquier paciente que ha ingresado en terapia para conseguir una liberación de sus dificultades principales, psicósomáticas o aberrantes. (DMSMH, Gloss)

TIEMPO PRESENTE



PRESENT TIME: (Tiempo Presente) 1. El tiempo que es ahora y que se vuelve el pasado casi tan rápidamente como es observado. Es un término aplicado ligeramente al medio ambiente existente en ahora, como en "El preclear vino a tiempo presente", queriendo decir que el preclear se volvió consciente de la materia, energía, espacio y tiempo existentes del ahora. El punto en la línea temporal de alguien

donde puede encontrarse su cuerpo físico (si está vivo). "Ahora". (HCOB 11 may 65) **2.** Cuando decimos que alguien debería estar en tiempo presente, queremos decir que debería estar en comunicación con su medio ambiente. Queremos decir además que debería estar en comunicación con su medio ambiente como existe, no como existió. (Abil MI 246) **3.** Una respuesta al ritmo continuo del universo físico, que resulta en el aquí y ahora. (HCOB 15 may 63) **4.** La tierra, el cielo, las paredes, los objetos y las personas del medio ambiente inmediato. En otras palabras la anatomía del tiempo presente es la anatomía del cuarto o área en que estás en el momento que lo ves. (PAB 35) **5.** Una serie continua de instantes en la que, momento a momento, theta cambia el mest. (SOS, pág. 36) **6.** Un momento que siempre se alarga; y la persona que está libre en su línea temporal generalmente está en tiempo presente, moviéndose hacia adelante a través de los momentos consecutivos del tiempo. (SOS, pág. 102) **7.** Un tiempo arbitrario, acordado que es el mismo a lo largo de todo el universo. Es el punto en que coinciden tres universos. (PAB 29) **8.** La gente se sale de tiempo presente porque no puede tener el mest de tiempo presente. Eso es todo. El tiempo presente es el único punto de referencia que existe. En su ausencia todo se vuelve "banco". (HCOB 29 sep 10) Abrev. PT.

PRESENT TIME ENVIRONMENT: (Ambiente de Tiempo Presente) Es el área completa que cubre la vida y livingness del pc en un periodo definido de tiempo. Puede ser ayer, la semana pasada, el año pasado, dependiendo del pc. (HCOB 16 oct 63)



PROBLEMA DE TIEMPO
PRESENTE

PRESENT TIME PROBLEM: (Problema de Tiempo Presente) **1.** Técnicamente, un problema especial que existe en el universo físico ahora, en el cual el pc tiene fija su atención. (HCOB 31 mar 60) **2.** Es uno que existe en tiempo presente, en un universo real. Es cualquier

conjunto de circunstancias que atrae tanto la atención del preclear que él siente que debería estar haciendo algo al respecto en lugar de ser auditado. (HCOB 3 jul 59) **3.** Un problema de tiempo presente es uno que tiene sus elementos en el universo material en tiempo presente, que está pasando ahora, y que exigiría la atención del preclear a tal grado que él sentiría que mejor debería estar haciendo algo acerca de ello en lugar de ser auditado. (HCOB 16 die 57) **4.** Cualquier preocupación que mantiene al pc fuera de sesión. Tal preocupación debe existir en tiempo presente en el universo real. (PAB 142) Abrev. PTP.

PRE-SESSION PROCCESS: (Proceso de Pre-Sesión) 1. Un proceso que se usa para meter a sesión a **(a)** un extraño que no está recibiendo bien; **(b)** una persona antagónica a Scn; **(c)** una persona que tiene Rupturas de ARC fácilmente en sesión; **(d)** una persona que obtiene pocas ganancias en auditación; **(e)** una persona que recae después de haber sido ayudada; **(f)** una persona que no obtiene ganancias en auditación; **(g)** una persona que, habiendo sido auditada, rehusó más auditación. **(h)** cualquier persona que está siendo auditada, como verificación antes de sesión, en voz alta al pc o en silencio por el auditor. (HCOB 21 abr 60) **2.** Diseñados como clases de procesos para manejar estos cuatro puntos: **(1)** factor ayuda; **(2)** factor control; **(3)** factor comunicación del pc; **(4)** factor interés. Estos cuatro son vitales para la auditación en sí y sin ellos no ocurre la auditación. (HCOB 21 abr 60)

RAYO PRESOR



PRESSOR BEAM: (Rayo Presor) 1. El presor es un rayo que puede ser lanzado por un thetán que actúa como una vara y con el cual uno puede empujarse a sí mismo hacia afuera ó empujar cosas lejos. El rayo presor puede ser alargado, y al alargarse, empuja. Los rayos presores se usan para dirigir la acción (Scn 8-8008, pp. 48-49) **2.** Un rayo presor que está ejerciendo presión se expande cuando tiene energía. (PDC 8)

PRESSOR RIDGE: (Risco Presor) Aquel risco formado por dos o más rayos presores operando uno contra otro en conflicto. (Scn 8-8008, pág. 49)

PRESSOR-TRACTOR RIDGE: (Risco Preso-Tractor) Una combinación de flujos preso-tractores en colisión suficiente como para formar una solidificación de energía. (Scn 8-8008, pág. 49)

PRESSURE: (Presión) Si uno tomara un tenedor y lo presionara contra el brazo, eso sería presión. Una solidez del banco es una forma de presión. (HCOB 19 ene 67)

PRESSURE SOMATIC: (Somático de Presión) En Dn se le considera como un síntoma de un candado, secundaria o engrama, es simplemente parte de su contenido. (HCOB 23 abr 69)



CASO DE MUERTE PRETENDIDA

PRETENDED DEATH CASE: (Caso de Muerte Pretendida) El caso de muerte pretendida ha llegado a un punto donde considera el medio ambiente tan lleno de amenazas que nada en él tiene ningún otro intento excepto matarlo y que la muerte es inminente. Ya no tiene suficiente energía o razón ni siquiera para pedir ayuda y, sin duda, considera que no hay persona u objeto al que pueda apelar, y así intenta demostrarle a cualquier cosa en el medio ambiente que ha ganado y que ya está muerto. (SOS, pág. 172)

PRETENDED KNOWINGNESS: (Knowingness Pretendido) Es realmente la negación del knowingness. (SH Spec 35, 6108C08)

PRETENSE: (Pretensión) Una razón o excusa falsa. Un simple teatro sin realidad. (HCO PL 3 may 72)

PREVENT: (Impedir) Es hasta cierto grado la anatomía de un problema. (SH Spec 29, 610704)

PREVENTIVE DIANETICS: (Dianética Preventiva) Un tema extenso, que incluye el campo de la industria, la agricultura y otras actividades especializadas del hombre. Su principio básico es el hecho científico de que los engramas pueden ser mantenidos a un contenido mínimo, o evitados enteramente con grandes ganancias en favor de la salud mental y bienestar físico, y también de la adaptación social. (DMSMH, 152-153)

PREVENTIVE SCIENTOLOGY: (Cienciología Preventiva) En este ramo de procesamiento, un individuo es liberado de asumir estados más bajos que aquellos de los que ya ha sufrido. En otras palabras, el progreso de tendencias, neurosis, hábitos y actividades deteriorantes puede ser detenido por Scn o se puede evitar que ocurra. Esto se hace procesando al individuo en procesos estándar de Scn sin una particular atención a la aberración involucrada. (FOT. pp. 87-88)

PRICE OF FREEDOM: (Precio de la Libertad) Alerta constante, voluntad constante para contraatacar. No hay otro precio. (AHMC-1, 601201)

PRIDE: (Orgullo) Orgullo es sensibilidad estética. (5208CM07D)

PRIMAL CAUSE: (Causa Primaria) Origen de la comunicación. (¡Dn 55!, pág. 85)

PRIMARY CORRECTION RUNDOWN: (Corrección del Recorrido Primario) 1. Consiste de acciones de corrección en auditación y estudio. La Corrección del Recorrido Primario toma bajo su cuidado a la gente que tiene problemas en el Recorrido Primario. (HCOB 4 abr 72R) **2.** El recorrido consiste de orientación de ética en la primera dinámica, manejo de fuente potencial de problemas por conexiones con elementos hostiles, manejo de drogas, manejo de caso, el porqué no usa la técnica de estudio o el estudio, la Lista de Corrección de Estudio y su manejo, Método 7, un repaso de gramática, y luego se le regresa al RD Primario. (HCOB 30 mar 72R) Abrev. PCRD.

PRIMARY ENGRAM: (Engrama Primario) Uno que contiene dolor físico e inconsciencia. (NOTL, pág. 46)

PRIMARY LOCK: (Candado Primario) El key-in de un engrama tiene lugar en alguna fecha futura a partir del tiempo en que el engrama realmente se recibió. El momento del key-in contiene reducción analítica debido a cansancio o enfermedad ligera. Una situación similar a la del engrama, que contiene "inconsciencia" sucede y hace key-in del engrama. Esto es un candado primario. (DMSMH, pág. 304)

PRIMARY MID-RUDS: (Rudimentos de En-medio Primarios) Suprimir e invalidar. Esos son los Ruds de en-medio primarios. (SH Spec 229, 6301C10)

PRIMARY RUNDOWN: (Recorrido Primario) 1. El Recorrido Primario consiste en aclaramiento de palabras y tech de estudio. Hace a un estudiante súper letrado (HCOB 4 abr 72R) **2.** Consiste en aclaramiento de palabras Método 1 y Método 8 en las cintas de estudio y Student Hat. (HCOB 30 mar 72R) Abrev. PRD

PRIMARY SCALE: (Escala Primaria) Una lista de SUSTANTIVOS o CONDICIONES las cuales son ítems clave en la reacción mental. Cuando estos se determinan uno determina el VERBO necesario para completar una orden de la ESCALA SECUNDARIA. (HCOB 23 may 61) ver HCOB 23 may 61, Escala de Prehav Revisada, para encontrar la escala real. (Notas de De£ de LRH)

PRIMARY UNIVERSE: (Universo Primario) El universo físico. (Abil 34)

PRIMARY UNMOTIVATED ACT: (Acto No Motivado Primario) Como cualquier condición de energía o espacio sobrevive solamente porque ha sido y está siendo alterada, el acto no motivado primario sería cambiar la condición de energía, espacio y objetos. (COHA, pág. 159)

PRIME CAUSE: (Causa Primaria) Primer postulado: "ser" . (DAB, Vol. 11, 1951-52, pág. 229)

PRIME POSTULATE: (Postulado Primario) 1. Un postulado puede emanar de esfuerzos pasados o pensamiento primario. Un postulado primario es la decisión de cambiar de un estado de no beingness; a un estado de beingness. (AP&A, pág. 34) **2.** Le llamamos al postulado primario el propósito básico del individuo en Dianética: La Ciencia Moderna de la Salud mental, o su meta. (SH Spec 168, 6207C10)

PRIME THOUGHT: (Pensamiento Primario) La decisión que mueve al ser potencial original de un estado de no beingness a un estado de beingness. El pensamiento primario puede ocurrir en cualquier momento durante cualquier vida, moviendo al individuo del estado de no beingness el estado de beingness. Un nombre común para este fenómeno es nivel de necesidad. (AP&A, pág. 22)

PRINCIPLE OF A-R-C: (Principio de A-R-C) El triángulo A-R-C es afinidad, realidad y comunicación. El principio básico aquí es que conforme uno sube o baja cualquiera de los tres, los otros suben o bajan y que el punto de entrada clave a ellos es la comunicación. (PXL, pág. 38)

PRIOR ASSESSMENT: (Determinación Previa) (ó Pre-Assessment) **1.** La persona vio en las drogas o el alcohol una cura para las sensaciones indeseadas. Uno tiene que determinar lo que estaba mal antes o previo a la cura. Todo lo que se necesita es una determinación especial llamada determinación previa. (HCOB 19 may 69,

Determinación Previa para Casos de Drogas y Alcohol,) **2.** AESPs previos a la primera droga o alcohol que se tomó, que se enlistan por separado y se recorren con R3R. (HCOB 31 ago 74)

PRIOR CAUSE: (Causa Previa) Es uno de los "hechos" de los objetos, que el espacio y la energía deben haber sido causados antes de que el objeto pudiera existir en el universo mest. Por tanto cualquier objeto tiene una causa previa. (Scn 8-8008, pág. 68)

CONFUSIÓN PREVIA



PRIOR CONFUSION: (Confusión Previa) 1. Todo lo que se atora en la línea temporal se atora a causa de una confusión previa. El punto más atorado en la línea es un problema. La confusión ocurrió minutos, días, semanas antes de este problema. (HCOB 19 nov 61) **2.** Todos los somáticos, circuitos, problemas y dificultades, incluyendo rupturas de ARC son todas precedidas por una confusión previa. Por lo tanto, es posible erradicar somáticos haciendo un chequeo de seguridad del área de la confusión la cual ocurrió justo antes de que el pc notara el somático por primera vez. (HCOB 2 nov 61)

PRIOR READS: (Lecturas Previas) 1. Lecturas que ocurren previas a la completación del pensamiento mayor. (EMD, pág. 38) **2.** Cualquier no instantaneidad antes del final de la frase. (SH Spec. 148, 6205C24)

PRO: Professional Course (Curso Profesional). (HCOB 29 sep 66)

PROB: Problem (Problema). (BTB 20 ago 71 R 11)

PROB INT: Problems Intensive (Intensivo de Problemas). (BTB 20 ago 71 R II)

PROBLEM: (Problema) 1. Un problema es postulado-contra-postulado, terminal-contra-terminal, fuerza-contra-fuerza. Es una cosa contra otra cosa. Tienes dos fuerzas o dos ideas de magnitud comparable las

cuales están entrelazadas y la cosa se para ahí mismo. Ahora, con estas dos cosas, una atorada contra la otra, tienes una especie de condición sin tiempo, flota en el tiempo. (SH Spec 82, 6111C21) **2.** Un problema es un postulado-contra-postulado, que resulta en indecisión. Ésta es la primera manifestación de los problemas, y la primera consecuencia de un problema es indecisión. (SH Spec 27, 6107C 11)



PROBLEMA

- 3.** Una confusión múltiple. (SH Spec 26X, 6107C03) **4.** Una intención-contra-intención que preocupa el preclear. (HCOB 23 feb 61) **5.** Un problema es el conflicto que surge de dos intenciones opuestas. Un problema de tiempo presente es uno que existe en tiempo presente, en un universo real. (HCOB 3 jul 59) **6.** Algo que está persistiendo, cuyo as-is-ness no puede ser obtenido fácilmente. (PRO 16, 5408CM20).

PROBLEMS INTENSIVOS: (Intesivos de Problemas) **1.** Pueden hacer key out a problemas de tiempo presente de larga duración, somáticos crónicos, circuitos y estándares ocultos. Para dar un intensivo de problemas el auditor primero llena la forma de Determinación del Preclear, con el preclear. El auditor luego pide al preclear todos los cambios auto-determinados que el preclear ha hecho en esta vida. (HCOB 9 nov 61) **2.** Cada cambio o momento decisivo, fue precedido por un periodo de confusión. Encuentra a las personas presentes en la confusión. Determina las personas para encontrar la de mayor reacción, tómalas y recorre un procesamiento de verificación en esa persona para conseguir las ocultaciones que el pc tenía con ella. (HCOB 17 oct 61) [Este recorrido fue revisado posteriormente como sigue] **3.** Obtén los cambios auto-determinados, maneja cada cambio con lectura comenzando por la lectura más grande. Localiza la confusión previa al cambio preguntándole al pc. Quieres el tiempo. Pre-fecha el tiempo y la confusión previa para un mes. Haz prepcheck "Desde (fecha) ¿algo ha sido (botón de prepcheck)?" Las referencias son HCOB 30 Julio 1962, Un Intensivo Fluido de 25 Horas en el HGC y HCOB 27 sep 62 Uso del Intensivo de Problemas (BTB 9 oct 71RA III) [Lo anterior es sólo un sumario muy breve. La serie completa de los pasos puede ser encontrada en los HCOBs y BTB de referencia).

PROBLEMS LONG DURATION: (Problemas de Larga Duración) Se detecta porque no hay ningún cambio real en las características, en el OCA o en el caso general. (Notas de Def. de LRH),

PROBLEMS RELEASE: (Liberado en Problemas) Liberado en Grado I Expandido. (CG&AC 75) Ver GRADE I RELEASE. (Liberado en Grado 1)

PROCEDURE CCH: (Procedimiento CCH) CCH es un título muy descuidado, ya que el procedimiento CCH es realmente C por control, D por duplicación, C por comunicación, Ct por control de pensamiento = Havingness; y éste es su verdadero nombre. Primero ponemos a la persona bajo control, lo ponemos en la capacidad de duplicar y luego lo subimos a la comunicación más o menos al nivel de una persona. Ahora tomamos la mente. La mente consiste de cuadros de imagen mental y si la duplicación se dirige a la mente tenemos comunicación. La tercera zona es el control del thetán, lo cual nos trae al control del thinkingness, Ct. (PAB 122)

PROCEDURE 30: (Procedimiento 30) El procedimiento especial de auditación del cual el Procedimiento de Apertura por Duplicación (R217 Creación de la Habilidad Humana) es el primer paso. (PXL, Gloss)

PROCESS: (Proceso) Una serie de preguntas hechas por un auditor para ayudar a la persona a encontrar cosas acerca de sí mismo o de la vida. Más ampliamente, un proceso es una acción de patrón, hecha por el auditor y el preclear bajo la dirección del auditor la cual es invariable y sin cambio. Se compone de ciertos pasos o acciones calculadas para aliviar o liberar a un thetán. Hay muchos procesos y estos están alineados con los niveles enseñados a los estudiantes y con los grados que se aplican a los preclears. Todos ellos llevan al estudiante o al preclear gradualmente a un mayor entendimiento y conciencia. Cualquier proceso individual se recorre solamente tanto como produzca cambio y no más. (Scn AD)

PROCESS BITING: (Mordida del Proceso) Modismo. Si el TA se está moviendo, el proceso está mordiendo y si no se está moviendo el proceso no está mordiendo. No hay movimiento del cuadrante del TA = no hay acción en el banco. (SH Spec 1, 6105C07)

PROCESS BY TONE ARM: (Procesar por Brazo de Tono) Teóricamente cuando digo procesar por brazo de tono quiero decir mantener la aguja cerca de set y eso te da movimiento de brazo de tono. (SH Spec 3, 6105C19)

PROCESS COMPLETION: (Completación del Proceso) Definido como el fenómeno final del proceso. (HCOB 26 may 71)

PROCESS CYCLE: (Ciclo del Proceso) Seleccionar un proceso para recorrerlo en el preclear, provocar acción de brazo de tono con él (si es necesario) y sacarle la acción del brazo de tono. (HCOB 7 abr 64)

PROCESSED: (Procesado) Ejercitado en Scn con ejercicios de Scn. (PAB 82)

PROCESSES OF SCIENTOLOGY: (Procesos de Cienciología) Métodos de "deshipnotizar" a los hombres hacia su propio libre albedrío y mejor vida. (COHA, pág. 251)

PROCESS FLAT: (Proceso Agotado) Ver FLAT PROCESS (Proceso Agotado)

PROCESAMIENTO



PROCESSING: (Procesamiento) **1.** Llamado "auditación" por medio del cual el auditor "Practicante" "escucha y ordena". El auditor y el preclear (paciente) están juntos al aire libre o en un lugar tranquilo donde no serán molestados o donde no están sujetos a influencias interruptoras. El propósito del auditor es dar al preclear ciertas órdenes exactas que el preclear pueda seguir y ejecutar. El propósito del auditor es incrementar la habilidad del preclear. El Código del Auditor es el conjunto de reglas directrices para la actividad general de auditación. (PAB 87) **2.** El principio de hacer que un individuo mire a su propia existencia y mejore su habilidad de confrontar lo que él es y donde está. (Aud 23 UK) **3.** Una serie de métodos puestos en una escala crecientemente profunda para traer al preclear a confrontar las fuentes no confrontables de su aberración y conducirlo a un ser simple, poderoso y efectivo (HCO PL 18 sep 67) **4.** La ejercitación verbal de un paciente (preclear) en procesos exactos de Scn. (PAB 87) **5.** El procesamiento no es obtener datos de un preclear; no es ensamblar su vida para él como un juego completo y consecutivo. Es incrementar su autodeterminismo y su derecho a la razón. (DAB, Vol II, pág. 70 1951-52) **6.** Un procedimiento por el cual un individuo recobra

su auto-determinismo. Ningún procedimiento que no cause un autodeterminismo creciente es procesamiento. (Abil 114A)

PROCESSING CHECKS: (Cheques de Procesamiento) Vas a encontrar chequeos de procesamiento en literatura que va a salir, no dejes que esto te des controle. Estoy hablando de chequeos de seguridad. (SH Spec 91, 611202)

PROCESS LAG: (Retardo del Proceso) **1.** El tiempo que toma el circuito completo en limpiarse, aclararse o liberarse; por supuesto esa duración de tiempo es lo que te toma recorrer esa pregunta y llamamos a eso retardo del proceso. Si estás recorriendo Procedimiento de Apertura 8-C y tienes que recorrerlo en un preclear catorce horas antes de que parezca estar bien el respecto, has hecho entonces un retardo de proceso y has limpiado el retardo de proceso. ¿Cuánto tomó para que el proceso fuera efectivo en el preclear?, catorce horas. (5411 CM05) **2.** Ésta es la cantidad de tiempo que se requiere para que el preclear obtenga un resultado de un proceso. (PAB 43) **3.** La cantidad de tiempo que toma para reducir todo retardo de comunicación de un tipo de pregunta o acción en auditación. (PAB 43) **4.** Otro retardo de comunicación es simplemente un retardo del procesamiento. Es la cantidad de tiempo que toma el proceso para ser efectivo en el preclear. (5410CM06)

PRODUCTION: (Producción) Una Org debe producir para sobrevivir. Por producción se quiere decir entrenar auditores que pueden auditar, auditar Pcs hasta un buen resultado y hacer dinero, o en un socialismo total obtener el apoyo adecuado en relación a la producción. (HCOB 21 nov 711)

PRODUCT PROGRAM: (Programa de Producto) Es un programa experimental. Permanece experimental y no ha sido publicado. (BTB 1 nov 72)

PROFESSION INTENSIVE: (Intensivo de Profesión) Capacita a la persona para vencer las dificultades con las que se pueda encontrar en su profesión o en cualquier área específica. (LRH ED 301 INT)

PROFESSIONAL AUDITING: (Auditación Profesional) Sesiones dadas por un auditor entrenado que está gobernado por códigos éticos y destreza técnica. Dirige la atención del pc hacia áreas que cuando son examinadas por el preclear causarán una liberación suficiente de carga para causar acción en el brazo de tono. En esta forma se alcanza a la larga el estado de Clear. (HCO PL 21 ago 63)

PROFESSIONAL SCIENTOLOGIST: (Cientólogo Profesional) Uno que usa expertamente Scn en cualquier área o nivel de la sociedad. (HCOB 10 jun 60)

PROFESSIONAL STUDENTS: (Estudiantes Profesionales) Se definen como (1) aquellos estudiantes que tienen un certificado válido y en vigor de Clase IV o superior; (2) aquellos estudiantes que tienen el antiguo certificado HCA/HPA, válido y en vigor o (3) aquellos estudiantes que tienen completamente pagado hasta HAA y están realmente en el curso. En una organización SH de las Organizaciones de Cienciología, para que un estudiante reciba el descuento profesional tendría que estar ya sea (a) en el SHSBC o (b) tener un certificado válido, y en vigor del SHSBC Clase VI. Un certificado válido y en vigor tiene una membresía completamente pagada. (HCO PL 6 ago 72R)

PROFILE: (Perfil) Un perfil APA u OCA era el cuadro de una valencia o de valencias, capas artificiales. (PAB 138)



PROGRAMA

PROGRAM: (Programa) 1. Se define como la secuencia de acciones emprendidas en un caso por el C/S sesión por sesión por medio de sus instrucciones al auditor o auditores que auditen el caso. (HCOB 12 Jun 70) **2.** Cualquier serie de acciones diseñadas por un C/S para causar resultados definidos en un pc. Un programa generalmente incluye varias sesiones (HCOB 23 ago 71) **3.** El plan consecutivo de lo que tiene que hacerse en las siguientes sesiones. (HCOB 14 jun 70)

PROGRAM COMPLETION: (Terminación del Programa) Un programa está completo cuando se logra el fenómeno final del programa. (HCOB 26 may 71)

PROGRAM CYCLE: (Ciclo de Programa) Seleccionar una acción para ser ejecutada, realizar esa acción y completarla. (HCOB 7 abr 64)

PROGRAMMING: (Programar) 1. El plan completo de cursos, auditoración y estudio que una persona debe seguir durante el siguiente periodo amplio de tiempo. HCOB 19 jun 71 111) **2.** Es simplemente cómo vamos a quitar la carga del caso. (SH Spec 271, 6305C30)

PROGRAM SHEET: (Hoja de Programa) Una hoja que delinea la secuencia de acciones, sesión por sesión, que serán recorridas en el pc para causar un resultado definido. (BTB 30 nov 72R)

PROGRESS PROGRAM: (Programa de Progreso) **1.** Cuando estás haciendo algo para volver a poner el caso donde debería estar en la carta de gradación (7204007 50 1) **2.** Un programa de auditación de Scn para limpiar molestias en la vida. (HCOB 6 sep 71) **3.** Un programa para erradicar malos manejos en el caso por la vida actual o por errores de auditación. (Aud 58 UK) **4.** Lo que es llamado "Programa de Reparación" en la primera emisión del HCOB de la Serie del C/S se renombra programa de progreso. (HCOB 25 jun 7011)

PROLONGATION: (Prolongación) Seguir continuamente.

PROMPTERS, THE: (Alentadores, Los) En el estilo de Auditación de Escuchar, si el auditor cree que el pc ha parado porque está turbado o alguna razón similar, el auditor tiene los alentadores, las únicas cosas que se le permite usar:

Alentador (a) "¿Has encontrado algo que crees que me va a hacer pensar menos de ti?"

Alentador (b) "¿Hay algo en lo que pensaste que piensas que yo no entendería?"

Alentador (c) "¿Has dicho algo que sentiste que no entendí? Sí es así, dímelo de nuevo"

Alentador (d) "¿Has encontrado algo que tú no entendiste? Sí es así, dímelo". (HCOB 10 dic 64)



Propitiation

PROPITIATION: (Propiciación) **1.** La extraña sensación del individuo que intenta contrarrestar el peligro imaginario mediante propiciación. Casos que están muy abajo en la escala tonal, cuando alcanzan 1.0 muy comúnmente ofrecen regalos al auditor e intentan hacer cosas

por él. (SOS, pág. 57) **2.** Propiciación es un esfuerzo apático para mantener lejos una "fuente" peligrosa de dolor. La esperanza de la propiciación es nulificar el posible enojo de una persona, a lo mejor muerta hace mucho, pero viviendo ahora nuevamente en un compañero. (DMSMH, pág. 309) **3.** Esta conciliación es un esfuerzo para alimentar u ofrecer sacrificios a una fuerza totalmente destructiva. (DMSMH, pág. 307)

PRO-SURVIVAL ENGRAM: (**Engrama Pro Supervivencia**) **1.** Un engrama que parece estar a favor de la supervivencia. (DMSMH, pág. 62) **2.** Los engramas pro-supervivencia que contienen la computación de aliado, pueden ser descritos como aquellos que contienen personas que defendieron la existencia del paciente en momentos en que el paciente concibió que su existencia estaba bajo ataque. (DMSMH, pág. 244) **3.** Cualquier engrama que, por contenido solamente, no por ninguna ayuda real al individuo que lo contiene, pretendió ayudar a la supervivencia. (DMSMH, pág. 264)

PROTEST READ: (**Lectura de Protesta**) Un ítem probablemente ya recorrido se ve que da lectura. El pc hace un gesto de enojo. Está protestando y el E-metro registra la protesta, no el ítem. Una protesta casi nunca tiene blowdown del TA. (HCOB 29 abr 69)

PROVISIONAL: Significa "no permanente". (HCO PL 9 may 65)

PROVISIONAL CERTIFICATE: (**Certificado Provisional**) Al estudiante graduado se le da un certificado provisional. Éste se ve como cualquier otro certificado pero no tiene sello dorado y tiene la palabra provisional claramente escrita en él. Los certificados provisionales expiran después de un año si no son validados. (HCO PL 31 ago 74 11) Ver también PERMANENT CERTIFICATE (Certificado Permanente)

PR PR: Power Processes (Procesos de Poder) (Clase VIII N° 17)

PSEA: Pain, Sensation, Emotion, Attitude (Dolor, Sensación, Emoción, Actitud) (720300S0) .

PSEUDO-ALLY: (Pseudo Aliado) **1.** Una persona de quien el preclear tiene una computación similar a la de un aliado no basado directamente en el registro de un engrama sino en una similitud con un aliado. (SOS, Libro 2 pág. 112) **2.** Una persona que la mente reactiva ha confundido con un aliado real. (DMSMH, pág. 251)

PSEUDO-CENTERS: (Pseudo Centros) Las personalidades de las personas que has tratado de ayudar y han fallado. Éstas son "valencias". (HFP, pág. 96)

PSYCHE: (Psique) 1. Un thetán, el espíritu, el ser mismo. (SH Spec 31 6407C29) 2. Alma. (5506C03) 3. Una palabra griega que significa espíritu. (PAB 82)

PSYCHIATRY: (Psiquiatría) La diferencia primaria entre Scn y psiquiatría es que la psiquiatría es autoritaria y le dice a la persona lo que tiene mal, introduciendo frecuentemente una nueva mentira. Scn descubre lo que la persona tiene mal con la persona a partir de la persona. (SH Spec 294, 630SC 14)

PSICO

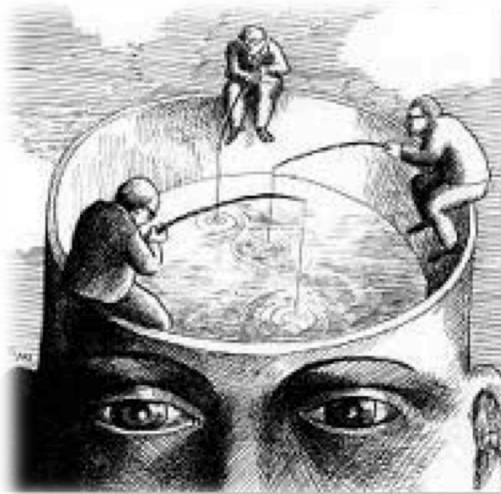


PSYCHO: (Psico) Modismo. El banco tiene efecto total sobre él y él no tiene efecto de ninguna clase sobre el banco. Un psico es realmente un banco de engramas en dramatización completa. (SH Spec 4, 610SC26)

PSYCHO-: (Psico-) Forma combinada: se refiere a la mente. (DMSMH, pág. 92)

PSYCHO-ANALYSIS: (Psicoanálisis) Es un sistema de terapia mental desarrollado por Sigmund Freud en Austria en 1894 y el cual depende de las siguientes prácticas para sus efectos: se hace al paciente hablar (asociación libre) y recordar su niñez durante años, mientras el practicante efectúa una transferencia de la personalidad del paciente a la suya propia y busca incidentes sexuales ocultos los cuales Freud creía ser la única causa de la aberración; el practicante lee la significancia sexual en todo lo que dice el paciente y lo evalúa para el paciente a lo largo de líneas sexuales; la totalidad de los casos de psico-análisis nunca han sido tabulados y se han hecho muy pocas pruebas (o ninguna) para establecer la validez del sistema. (PAB 92)

PSYCHOLOGY: (Psicología) 1. Definida de este forma: psyche-ologia; espíritu, el estudio de. (AHMC 1, 601201) 2. Aquel cuerpo de prácticas dedicadas a la creación de un efecto en formas vivas. No es una ciencia ya que no es un cuerpo organizado de conocimiento. En su uso real es una dramatización del axioma 10 completamente reactivo. En esta manera la palabra puede ser usada por los Científicos y esta definición puede ser usada para probar legalmente que Scn no es psicología. (HCOB 22 jul 59) 3. El estudio del espíritu (o mente) que llegó a la posición peculiar de ser un estudio del espíritu que niega el espíritu. (PAB 82) 4. Un estudio del cerebro, del sistema nervioso y sus patrones de reacción. (ASMC 3, 5506C03) 5. Una palabra anglicanizada, no fiel hoy en día a su significado original. Psicología está compuesta de psyche y ología y psyche es mente o alma pero textos psicológicos muy sobresalientes empiezan muy, muy cuidadosamente diciendo que hoy en día la palabra no se refiere a la mente o el espíritu. Para citar a uno, "tiene que ser estudiado por su propia historia" ya que no se refiere más al alma, o siquiera a la mente. Así que no sabemos a lo que se refiere la psicología hoy en día. (PXL, pág. 2) 6. El estudio del cerebro humano y los mecanismos de estímulo respuesta. Su palabra clave era: "el hombre para ser feliz, debe ajustarse a su medio ambiente". En otras palabras, el hombre para ser feliz debe ser efecto total. (2ACC 11 B,-5311 CM 17)



PSICOPOLITICA

PSYCHOPOLITICS: (Psicopolítica) El nombre técnico del lavado de cerebro. (Op Bull. N° 9)

PSYCHOSIS: (Psicosis) 1. La raíz de la palabra "Psyche" se refiere solamente a un ser o alma y la "osis" podría ser elásticamente definida

como "la condición de". (Cert Vol. 13, Nº 2) **2.** Psicosis podría ser técnicamente llamada la Inhabilidad de ser; así que naturalmente es una inhabilidad para comunicarse porque beingness es puntos de anclaje y ése es un problema de comunicación. (Spr Lect 9, 5303CM27) **3.** Una inhabilidad para hacer frente a los problemas rutinarios de la primera y segunda dinámica. (Spr Lect 9, 5303CM27)



- 4.** Psicosis es una completa inhabilidad para asignar tiempo y espacio. (Scn 8-80, pág 44) **5.** Cualquier forma mayor de aflicción o enfermedad mental. (SOS, pág. 25) **6.** Un conflicto de órdenes las cuales reducen seriamente la habilidad del individuo para resolver los problemas de su medio ambiente, a un punto donde no puede ajustar alguna fase vital de las necesidades de su medio ambiente. (DTOT, pág. 58) **7.** La diferencia entre la neurosis y la psicosis es que en la psicosis el tipo es generalmente sólo efecto de todo, y en la neurosis él es simplemente, más o menos el efecto de las cosas. Es un ser degradado en algún aspecto. (SH Spec 70, 6607C21) **8.** Es simplemente un propósito maligno. Significa un deseo definido y obsesivo de destruir. (ESTO Nº 3, 7203C02 SO 1)

PSYCHOSOMATIC: (Psicosomático) **1.** Psico por supuesto se refiere a la mente y somático se refiere el cuerpo; el término psicossomático significa que la mente enferma al cuerpo o las enfermedades que han sido creadas físicamente dentro del cuerpo por trastornos de la mente. (DHSMH, pág. 92) **2.** Un dolor crónico que llega a ser una enfermedad física con la cual el pc ha sido afligido por mucho tiempo. Se conectan y no se desconectan. (SH Spec 92, 611203)

PSYCHOSOMATICALLY ILL CASE: (Caso Psicosomáticamente Enfermo) Uno en el cual el lado enttheta del engrama está suprimido y el lado somático del engrama está en reestimulación. (SOS, pág. 62)

PSYCHOSOMATIC ILLNESS: (Enfermedad Psicossomática) **1.** Es el dolor contenido en una experiencia pasada o la disfunción física de una experiencia pasada. El facsímil de esa experiencia viene a tiempo presente y se queda con la persona hasta que un shock lo saca fuera de la vista de nuevo o hasta que se procesa. Un shock o una necesidad, sin embargo, le permite regresar. (NSOL, pp. 139-140) **2.** A esto le llamamos enfermedad física causada por la mente. En resumen tal enfermedad es causada por percepciones recibidas en la mente reactiva durante momentos de dolor e inconsciencia (PAB 85) **3.** Insanidad fisiológica. Está siendo expresada por el cuerpo más que por la mente. (8ACC 6, 5410CMOS) **4.** Enfermedades que tienen un origen mental, pero son orgánicas. (DMSHM, pág. 91)

SICOTERAPIA



PSYCHOTHERAPY: (Psicoterapia) **1.** Es un esfuerzo para quitar la neurosis y psicosis del hombre dirigiéndose directamente al individuo y al grupo. (LPLS 1. 5510COS) **2.** Una serie de procesos por los cuales se dirige la atención al pasado para remediar el presente o mediante la cual la materia física, tal como el cerebro humano, es re-arreglado (como en la lobotomía pre-frontal) para de esa manera inhibir la conducta odiosa de tiempo presente. (Scn Jour 14-G)

PSYCHOTIC: (Psicótico) **1.** No sabe lo que está pasando en su medio ambiente y no sabe lo que está pasando dentro de sí mismo. Todo es desconocido y por lo tanto no se puede observar: no se observa. No sabe lo que está pasando dentro de si mismo, no sabe qué es lo que está pasando consigo mismo, no sabe lo que está pasando donde él está y no sabe lo que está pasando enfrente de él o atrás de él en cualquier momento dado del día o la noche. Esto es un denominador común de toda psicosis (SH Spec 41, 610807) **2.** Aquella persona que no puede recibir órdenes de ninguna clase, que se siente inmóvil o se pone fuera de sí ante el pensamiento de hacer algo que se le diga

por hetero determinismo. (HCOB 25 ago 60 II) **3.** El tema completo de una o más causas desconocidas de las cuales él es el efecto involuntario, y cualquier esfuerzo de su parte por ser causa, es interferido por las cosas de las que él es efecto. (PAB 144) **4.** Cuando una persona ha perdido su habilidad de imponer tiempo y espacio sobre sus facsímiles y sus recuerdos, está psicótico, está perdido. (5209CM04B) **5.** Evitar tanto el futuro como el tiempo presente y moverse hacia el pasado. (PAS-17) **6.** El caso que no puede observar pero piensa obsesivamente, es conocido por nosotros como el psicótico. (PAB 8) **7.** De acuerdo a la definición de Dn, aquella persona cuya theta se ha convertido completamente en Entheta, ya sea que esté totalmente aprisionado en un engrama o cadena de engramas y no haga nada más que dramatizarlos, o que está bajo la orden de un circuito de control y haga alguna computación, aunque limitada e irracional. (SOS, Libro 2, pág. 190) **8.** Un individuo que no puede manejarse a sí mismo o a su medio ambiente lo suficientemente bien para sobrevivir y que tiene que ser cuidado para proteger a otros de él o para protegerlo de sí mismo. (SOS, pág. 25) **9.** Una persona que es física o mentalmente nociva para aquellos cercanos a él fuera de toda proporción a la cantidad de utilidad que él es para ellos. (SOS, pág. 26) **10.** Computación simplemente de situaciones pasadas. (Scn 0-8, pág. 89)

PSYCHOTIC BREAK: (Colapso Psicótico) **1.** Cuando una persona cae debajo del nivel de 2.0 tiene tanta Entheta comparada a su theta que un simple shock repentino puede simplemente Enturbular la theta restante y mandarlo a un colapso psicótico. Cuando toda la theta está enturbulada, su reacción es de separar theta y mest, en otras palabras, causar la muerte y quitar el organismo de la senda de otros organismos. (SOS, pág. 28) **2.** Alguien alguna vez desorienta a un ser humano demasiado, y es simplemente eso, desorientación. Le dice que está aquí cuando está allá, lo enreda de una manera u otra, le absorbe el espacio y le dice que ya no puede quedarse ahí, o le dice que no puede tener ese espacio o que no puede tener esa materia la cual también contiene espacio. Él pierde algo en otras palabras. Pero lo que pierde de manera más importante es espacio. Así que pierde este espacio, y un día siente un sonido estridente con varios facsímiles, y no se siente nada bien. (PDC 25) **3.** Una persona neurótica no ha renunciado al esfuerzo de mantener algo de su atención en tiempo presente y no lo hará hasta no ser forzada por reestimulación crónica, constante a hacerlo así. Cuando esto sucede el neurótico de repente se vuelve psicótico. Ha ocurrido un colapso psicótico. (DAB Vol. 1, N° 6, 1950)

P T : Present Time (Tiempo Presente). (SH Spec 72, 6607C28)

PT ENVIRONMENT LIST: (Lista de Ambiente de Tiempo Presente) 1. Un RD de Dianética Expandida. El auditor busca qué está cargado en el medio ambiente de tiempo presente del pc, luego obtiene los PSEAs conectados con eso y lo recorre con R3R estándar en los ítems. (7203C30S0) **2.** El medio ambiente de la vida y el vivir, el mundo del trabajo diario del pc es una fuente de reestimulación. (HCOB 1 oct 63)

PTP: Present Time Problem (Problema de Tiempo Presente). (BCR, pág. 21) Un PTP es básicamente la inhabilidad de confrontar la naturaleza de terminal dual del universo. Es una inhabilidad para extender la atención y denota que el pc que está teniendo muchos PTPs tiene su atención muy fija en algo. (HCOB 31 mar 60)



PTP DE LARGA DURACION

PTP OF LONG DURATION: (PTP de Larga Duración) 1. Por larga duración queremos decir un límite máximo absoluto de esta vida. Tan pronto como excedemos esta vida tenemos caso. (SH Spec 42, 610808) **2.** La atención está fija en algo en tiempo presente, muy bien, pero algo también ha estado fijo en esta cosa durante un largo tiempo y usualmente es subjetivo. (SH Spec 42, 6108C18) .

PTP OF SHORT DURATION: (PTP de Corta Duración) Atención fija en el medio ambiente inmediato. (SH Spec 42, 6108C 18)

PTS: 1. Significa Potencial Trouble Source (Puente Potencial de Problemas) que en si significa una persona conectada a una persona supresiva. Todas las personas enfermas son PTS. Todos los Pcs que están en Montaña Rusa (pierden ganancias regularmente) son PTS. Las personas supresivas son PTS a sí mismas. (HCOB 20 abr 72) **2.** Es la manifestación de un postulado-contra-postulado. (SH Spec 68, 6510C 14) **3.** El mecanismo de PTS es una amenaza mental que mantiene algo continuamente key In. Esto puede ser un somático recurrente y constante, una presión o masa continua recurrente. La amenaza en el

medio ambiente no es imaginaria en tales casos extremos. Pueden llevarse a cabo acciones para lograr un key out. Pero si la amenaza ambiental es real y persiste, puede volver a causar un key in. Esto da una presión recurrente si no se alivia por medio del procesamiento normal. (HCOB 5 dic 68) .

PTS RD CORRECTION LIST: (Lista de Corrección del RD PTS) Esta lista de corrección es determinada y manejada después de haber hecho un recorrido de PTS en un pc. También sirve como lista de verificación de acciones esperadas en el Recorrido. Siempre se determina M5. El EP es que el pc ya no está molesto, cada ítem con lectura se lleva a EP. (BTB 11 ago 72RA)

PTS TYPE A: (PTS Tipo A) Una persona íntimamente conectada con personas (tales como enlaces maritales o familiares) de conocido antagonismo al tratamiento mental o espiritual o a Scn. (HCO PL 5 abr 721)

PTS TYPE ONE: (PTS Tipo Uno) El SP en el caso está justo en tiempo presente, suprimiendo activamente a la persona. El Tipo Uno es manejado normalmente por un oficial de ética en el transcurso de una audiencia. (HCOB 24 nov 65)

PTS TYPE TWO: (PTS Tipo Dos) El Tipo Dos es más duro de manejar que el Tipo Uno, porque la persona supresiva aparente en tiempo presente es solamente un reestimulador del supresivo real. El pc que no está seguro, que no se desconecta, sigue en montaña rusa, que no se aviva, o que no puede nombrar a un SP en absoluto, es un Tipo Dos. (HCOB 24 nov. 65)

PTS TYPE THREE: (PTS Tipo Tres) El PTS Tipo Tres está o debería estar principalmente en instituciones. En este caso el SP aparente del Tipo Dos está extendido por todo el mundo, y con frecuencia es más que toda la gente, porque las personas algunas veces están rodeadas de fantasmas o demonios que sólo son más SPs aparentes, y que además son seres imaginarios. (HCOB 24 nov 65)

PURÉ RESEARCH: (Investigación Pura) Estudio sin pensar en una posible aplicación. (HCOB 30 ago 65)

PURPOSE: (Propósito) La ruta de supervivencia elegida por un individuo, una especie o una unidad de materia o energía en el logro de sus metas (Nota: El propósito es específico y puede ser definido aproximadamente siendo una división de una de las sub-dinámicas. Ha sido tentativamente establecido por la investigación, que un ser humano individual establece su propósito para la vida a la edad de dos años, y que el propósito real no se deriva en ningún grado de engramas sino solamente está desviado por ellos) (DTOT Gloss)

PV=ADX: Ver POTENTIAL VALUÉ (Valor Potencial)

PV: Potential Value (valor Potencial). (DMSMH, pág..40)

PV=IDX: ver POTENTIAL VALUÉ (Valor Potencial).

Q

Q: 1. Q, Viene de quod en Q. E. D. o "por lo tanto" en Geometría. "Es lógico". (Notas de Def. de LRH) **2.** Una designación matemática. Puede ser definida de este manera: es el nivel desde el cual estamos viendo ahora, que es el común denominador de toda la experiencia que podemos ver ahora. El nivel más alto desde el cual estamos operando. (PDC 6)

Q y A: No Completar un Ciclo



Q and A: (Q y A) 1. Significa "Question and Answer" ("Pregunta y Respuesta"). Cuando se usa el término Q y A significa que uno no obtuvo una respuesta a su pregunta. También quiere decir no tener cumplimiento a una orden sino aceptar alguna otra cosa. Ejemplo: Auditor: "¿Vuelan las aves?" Pc: "No me gustan las aves" Auditor: "¿Qué es lo que no te gusta acerca de las aves?" Falla. Es un Q y A y

la respuesta correcta sería la respuesta a la pregunta hecha y la acción correcta sería obtener la respuesta a la pregunta original. (HCOB 5 dic 73) **2.** El origen del término viene de "cambiar cuando el pc cambia". La respuesta básica a una pregunta es obviamente una pregunta, si uno sigue completamente la duplicación de la fórmula de comunicación. Otra definición posterior era "Cuestionar la respuesta del pc". Otro esfuerzo para sobreponerse a esto y explicar el Q y A fue el ejercicio anti Q y A pero no lo entendieron. Una nueva definición es: Q y A es una falla en completar un ciclo de acción en un preclear. Un auditor que empieza un proceso, lo sigue simplemente, tiene una nueva idea por una cognición del pc, toma la cognición y abandona el proceso original, está haciendo Q y A. (HCOB 7 abr 64)

Q and A'D: (Hizo Q y A) Hizo lo que el preclear hizo. Cada vez que el preclear cambiaba, el auditor cambiaba. (PAB 151)

QEO: el Qualification Establishment Officer (Oficial de Establecimiento de Calificaciones). (QEO) Establece y mantiene la división de Qual. (HCO PL 7 mar 72)

Qs, THE: (Qs, Las) Hay una serie, de aproximadamente cinco, arriba del nivel de la lógica y arriba del nivel del axioma. He estado llamando a estas cosas las Qs, sólo la letra "Q", el símbolo matemático. Las llamamos las Qs para diferenciarlas de otras cosas. Realmente Q puede ser definida de esta manera: es el nivel desde el cual estamos viendo ahora y que es el común denominador de toda la experiencia que podemos ver ahora. Éste es el nivel desde el cual estamos viendo toda la experiencia y que actúa como común denominador de toda esta experiencia; la Q es el nivel más alto desde el cual estamos operando. (PDC 6)



FARSANTE

QUACK: (Farsante) Es alguien que pretende ser algo que no es o uno que no es capaz de hacer lo que dice que hace, especialmente si recibe dinero por esta falsedad. (HCOB Info Ltr 22 sep 63)

QUAD: (Cuádruple). (HCOB 4 abr 71 R-1 R)

QUAD DIANETICS: (Dianética Cuádruple) Dianética Cuádruple es ítems de cuatro flujos, ítems de Dianética en cuatro flujos:



F-1



F-2



F-3



F-0

F-1 es flujo uno. Algo que la pasa a uno.

F-2 es flujo dos, hacerle algo a otro.

F-3. es flujo tres, otros haciéndoles cosas a otros.

F-0 es flujo cero, uno mismo haciéndose algo a sí mismo. Las órdenes de R3R estándar se usan en Dianética Cuádruple. (HCOB 4 abr 71-1R)

QUAD FLOW: (Flujos QUAD).

F-1 es flujo uno, algo que la pasa a uno.

F-2 es flujo dos, hacerle algo a otro.

F-3. es flujo tres, otros haciéndoles cosas a otros.

F-0 es flujo cero, uno mismo haciéndose algo a sí mismo. (HCOB 4 abr 71-1R)

QUAL: the Qualification Division (La división de Calificaciones) (La División 5 de una organización) donde se examina al estudiante, donde puede recibir cramming o ayuda especial, donde se le otorgan terminaciones y certificados y donde se registran permanentemente sus calificaciones según las va logrando en cursos o en auditoración. (HCOB 19 jun 71111)

QUAL CONF: Qualifications Division Conference tape (Cinta de la Conferencia de la División de Calificaciones). (HCOB 29 sep 66)

QUAL DIV: Qualifications Division (División de Calificaciones). (HCOB, 23 ago 65)

QUAL I&I: Qual Interview and Invoice (Entrevista y Factura de Qual)
(7109C05S0)

QUAL SEC: Qualifications Secretary (Secretario de Calificaciones).
(HCOB 23 ago 65)

QUESTION CLEAN: (Pregunta Limpia) No da lectura instantánea. (HCOB 24 jun 62)

QUICKIE: (Apresurado) En el diccionario encontrarás "quickie, también quicky: algo hecho de prisa. También: un programa planeado y ejecutado de prisa (como de estudios)". Cualquier cosa que no satisface plenamente los requerimientos es apresurada. Así que "apresurado" significa realmente "por cualquier razón omitir acciones que respondan a todas las demandas o requerimientos y hacer menos de lo que podría lograrse". En breve un apresurado es no hacer todos los pasos y acciones que podrían hacerse para efectuar un todo perfecto. (HCOB 19 abr 72)

QUICKIE GRADES: (Grados Apresurados) 1. Un término derogatorio que denota grados "recorridos" sin haber recorrido todos los procesos de los grados, cada uno hasta su fenómeno final completo, reduciendo así la efectividad de Scn, por fallar en aplicarla apropiadamente. (BTB 12 abr 72R) **2.** El pc en realidad no alcanzó las habilidades completas en su auditoración anterior de Scn. (HCOB 25 jun 70 II)

QUICKIE LOWER GRADES: (Grados inferiores Apresurados) (También llamados "Grados Triples"). Significa una F/N por cada tres flujos o tres F/Ns por grado. Simplemente no hay tres F/Ns por grado. Hay docenas de F/Ns. (HCOB 30 oct 71)

QUICKIE PROGRAMS: (Programas Apresurados) Aquellos que omiten pasos esenciales como listas vitales o TWCs para obtener datos. FESes por errores pasados son omitidos frecuentemente. (HCOB 19 abr 72)

QUICK STUDY: (Estudio Rápido) Un estudio rápido con lo que se quiere decir un estudiante que aprende rápidamente o una persona que capta un tema rápidamente, tiene una habilidad alta para confrontar ese tema. (HCOB 2 jun 711)

R

R: **1.** Rutina-Prefijo en designaciones de procesos. (HCOB 23 ago 65) Ver ROUTINE (Rutina) para la designación de procesos como R3R, R3N, R6EW, etc. **2.** Ejemplo R2-25, "Rutina" seguida del número de código de la investigación del proceso. Cuando los procesos se investigan y desarrollan se les asignan números y algunos llegan a ser conocidos por estos números mejor que por sus nombres. (BTB 20 ago 71 R) **3.** Realidad. (SH Spec 304, 6309C10) **4.** Cuando una emisión es cancelada el número es seguido por una R en la siguiente emisión que significa revisado. (HCO PL 2 may 72)

RABBIT: (Conejo) s. Persona que huye de todo incluyendo su banco. (HCOB 26 abr 71 II) v. Huir del banco. (HCOB 10 abr 72)

CONEJEANDO



RABBITING: (Conejeando) Asustado y huyendo. (HCOB 23 dic 71)



RADIACIÓN

RADIATION: (Radiación) Es una partícula o longitud de onda, nadie puede decirlo con seguridad. Definémosla como la capacidad para

influenciar materia y que esa capacidad puede ejercerse a través del espacio. (AAR, pág. 68)

RANDOMITY: **1.** La cantidad de movimiento predecible e impredecible que una persona tiene, proporcionalmente. A ella le gusta 50/50. (PAB 30) **2.** El grado de randomness se mide por el movimiento al azar de vectores de esfuerzo, dentro del organismo, entre organismos, entre las razas, entre las especies de organismos o entre organismos y el universo físico. (Scn 0-8, pág. 79) **3.** Un factor componente y parte necesaria del movimiento, si el movimiento ha de continuar. Los tres grados de randomness consisten en randomness menor, randomness óptimo y randomness mayor. (Scn 0-8, pág. 79) **4.** La mala alineación de las fuerzas de un organismo a través de esfuerzos internos y externos de otras formas de vida o del universo material, son impuestos al organismo físico por contra-esfuerzos en el medio ambiente. (Scn 0-8, pág. 78)

RANDOM RUDIMENT: (Rudimento al Azar) Un rudimento que se pone en la sesión en cualquier momento en que el pc parezca necesitarlo. Ejemplo: el pc parece tener una Ruptura de ARC así que uno le pregunta si la tiene y la maneja. O el pc está antagónico, así que uno pregunta por una ocultación. O el pc parece inquieto, uno le pregunta si hay un PTP. (Es mucho más seguro hacer la lista preparada LIC o una C/S 53 RJ pues así uno puede estar seguro de cuál rudimento se salió. (Notas de De£ de LRH)

RAPID TR-2: (TR-2 Rápido) Ver CR0000-2

ARMONÍA



RAPPORT: (Armonía) Armonía es capacidad de sentimiento mutuo. Tener armonía con algo es poder ser eso. (BTB 7 abr 72R)

RATIONAL CONFLICT: (Conflicto Racional) Mientras al hombre le concierne cualquiera de las ocho dinámicas, cualquiera de ellas se puede volver antagonica para su propia supervivencia. Esto es conflicto racional y es normal y comúnmente incidental a la supervivencia. No es aberrante en tanto que sea racional dentro de los límites educacionales. (DTOT pág. 32)



RACIONALIDAD

RATIONALITY: (Racionalidad) **1.** Es la habilidad para reconocer y enfrentarse a la magnitud del esfuerzo (contra-esfuerzo) que se aplica al individuo. (DAB Vol II, pág. 100, 1951, 52) **2.** La exactitud computacional del individuo modificada por la aberración, la educación y el punto de vista. (DASF)

RATIONALIZATION: (Racionalización) Es completamente un intento de desviar la responsabilidad. (AP&A, pág. 58)

RATIONAL THOUGHT: (Pensamiento Racional) El tipo óptimo de pensamiento. Lo usa un Clear. (DTOT, pág. 43)

RAVE SUCCESS STORY: (Historia de Exito Entusiasta) La que da el pc voluntariamente y sin coerción o amenaza, que exprese mejoramiento y beneficios reales debido a la auditoración recibida, en términos elogiosos que pueden incluir a la Cienciología, al Fundador, al C/S y/o al Auditor. (HCO PL 21 oct 73R)

RAW MEAT PRECLEAR: (Preclear Verde) **1.** El que nunca ha tenido procesamiento de Scn. (HCOB 16 ene 68) **2.** El tipo piensa que es un cerebro. No sabe que es un thetán, no está allá arriba y piensa que se ha deteriorado hasta ser un trozo de materia, piensa que es un cuerpo, etc. Por eso usamos este término jocoso "verde". (SH Spec 43 141 OC20) .

RD: Rundown (Recorrido) (HCOB 24 sep 71)

REACH AND WITHDRAW: (Alcanzarse y Retirarse) 1. Alcanzarse y Retirarse son los dos fundamentos de la acción de theta. (COHA, pág. 241) 2. Agarrar y soltar. (PAB 9) [Las órdenes del proceso "Alcanzarse y Retirarse" pueden encontrarse en el HCOB 1 abr 70, Programa de Ética, N° 1 Acciones de Caso]



ALCANZAR



RETIRARSE

REACTION TIME: (Tiempo de Reacción) Es la rapidez con la que el pensamiento puede reconocer una situación y actuar sobre ella. (UPC 3)

REACTIVATED: (Reactivado) Un engrama es reactivado cuando un individuo que tiene un engrama recibe del medio ambiente algo similar a las percepciones del engrama. El engrama pone todo lo que contiene en mayor o menor operación. (DHSMH, pág. 73) Ver RESTIMULATION (Reestimulación.)

REACTIVE: (Reactivo) 1. Irracional, que reacciona en lugar de actuar (Scn AD) 2. Significa respuesta instantánea. (SH Spec 292, 6308C07)

REACTIVE ACTION: (Acción Reactiva) Ésta es la esencia de la acción reactiva. Un thetán, sin quererlo o en realidad incapaz de duplicar algo trata de hacer nada de todo, puesto que depende del medio ambiente para fijar su atención y él mismo no la fija por elección; cuando está en muy mal estado, el thetán sólo mira aquellas cosa que tienen masa y están en acción y descuida aquellas que no tienen masa y que no están en acción. (Abil 23)

REACTIVE BANK: (Banco Reactivo) 1. Una máquina de estímulo respuesta de cierta magnitud. (PXL, pág. 217) 2. Mente inconsciente. (Cert, Vol 14, N° 7) Ver REACTIVE MIND (Mente Reactiva)

REACTIVE CONDUCT: (Conducta Reactiva) Cuando la mente reactiva es capaz de ejercer su influencia sobre una persona mucho mejor de lo que el thetán mismo puede, decimos que esta persona sufre de conducta reactiva. Tiene una mente reactiva. En otras palabras, su

asociación se ha vuelto demasiado evidentemente errónea y ya no concibe diferencias y tenemos, identificación A=A=A=A (15702C28)



REACTIVE MIND: (Mente Reactiva) Una porción de la mente de una persona que trabaja totalmente en una base de estímulo-respuesta, que no está bajo su control volitivo, y que ejerce fuerza y poder de mando sobre su conciencia, propósitos, pensamientos cuerpo y acciones. Almacenados en la mente reactiva están los engramas, y aquí encontramos la única fuente de las aberraciones y enfermedades psicosomáticas. (Scn 0-8 pág. 11) **2.** Incluye una serie de computaciones aberradas, desconocidas o indeseadas que tienen un efecto sobre el individuo y los que lo rodean. Es un nivel obsesivo de datos desconocidos, no vistos, no inspeccionados, que están forzando soluciones desconocidas e insospechadas en el individuo, lo que indica porqué permaneció oculta para el hombre durante tantos miles de años. (Scn 0-8, pág. 11) **3.** Es básicamente esa área de oclusión que el pc es incapaz de contactar y que contiene dentro una total identificación de todas las cosas con todas las cosas, y hasta que se libera el reino del conocimiento continúa reaccionando sobre la persona obligándola a acciones, dramatizaciones y computaciones que no son óptimas para su supervivencia o la de los demás. (SH Spec 35, 6108C08) **4.** La mente reactiva es un mecanismo de estímulo-respuesta, toscamente construida, operable en circunstancias penosas. La mente reactiva nunca deja de operar. Cuadros del medio ambiente, de orden muy bajo son tomados por esta mente, aún en algunos estados de inconsciencia. La mente reactiva actúa bajo el nivel de conciencia. Es la mente de estímulo-respuesta literal. Dándole un cierto estímulo da una cierta respuesta. (FOT, pág. 58) **5.** Una vez llamada la mente "inconsciente". Es una mente "burda", tosca, que está alerta, durante cualquier momento de la vida, a pesar de la presencia de dolor y que

graba todo con fidelidad idiota. Almacena la Entheta y Enmest de un accidente, con todos los percépticos (mensajes de los sentidos) presentes durante la "inconsciencia" resultante del accidente. (SOS Pág. 9) **6.** Una vez conocida como la "mente inconsciente" pero esta terminología es altamente desorientadora, porque la mente reactiva es la mente que está siempre consciente. (SOS Libro 2, pág. 182) **7.** También conocida como el banco R6. (HCOB 12 jul 65)

REACTIVE PLEASURE: (Placer Reactivo) En el organismo que está abajo de 2.0 (en la escala tonal) hay una tendencia hacia la muerte. Tiene un placer reactivo al llevar a cabo acciones que lo llevan a sucumbir en cualquiera de las dinámicas. En otras palabras, arriba de 2.0 el placer es supervivencia y abajo de 2.0 el placer se obtiene solamente al sucumbir y el traer muerte a otras entidades, o causándose a sí mismo o a otras entidades una supresión en la escala tonal. (SOS, Libro 2, pág. 84)

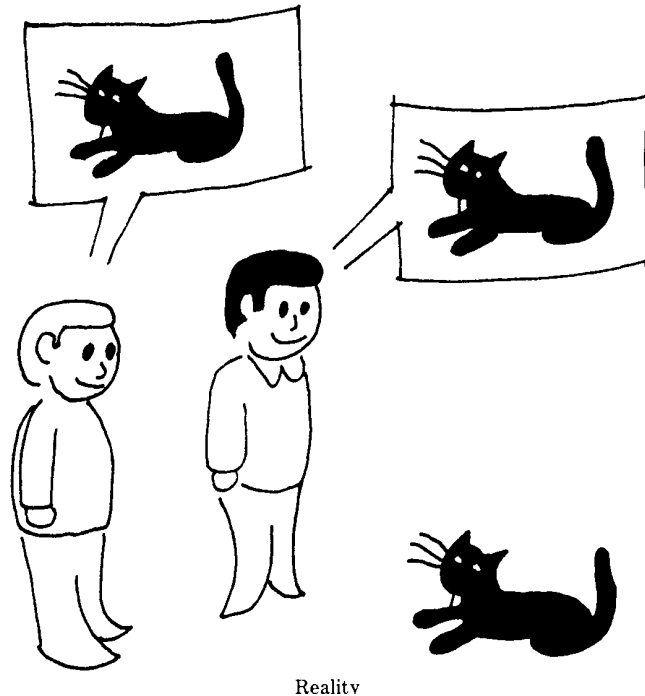
REACTIVE THOUGHT: (Pensamiento Reactivo) 1. Pensamiento establecido por contra-esfuerzo como en el Homo Sapiens y gobernado enteramente en una base de estímulo-respuesta. (Scn 8-8000, pág. 36) **2.** El pensamiento reactivo es completamente en términos de: todo lo que en un engrama es igual a todo lo que hay en un engrama e igual a todos los reestimuladores en el medio ambiente y a todas las cosas asociadas con esos reestimuladores. (DMSMH, pág. 79)

READ: (Lectura) 1. Un "tick" o un "paro" no es una lectura. Las lecturas son pequeñas caídas, caídas, caídas grandes o caídas grandes con blowdown del TA. (HCOB 27 may 70) **2.** La acción de la aguja cayendo en el cuadrante del E-metro (moviéndose hacia la derecha). Una "pregunta con lectura" es una que causa que la aguja del E-metro caiga a la derecha en mayor o menor medida cuando la pregunta se hace al preclear o al estudiante con la persona sosteniendo los electrodos. En aclaramiento de palabras, una palabra con lectura es una que causa que la aguja del E-metro caiga a la derecha cuando el estudiante la dice, la piense o la lee, o cuando el aclarador de palabras la dice con el estudiante sosteniendo los electrodos. (12 abr 72R)

READING ITEM: (ítem con Lectura) La lectura se toma cuando el pc lo dice por primera vez o cuando se aclara la pregunta. Éste es el tiempo válido de la lectura. Esta lectura define qué es un ítem o pregunta con lectura. Decirlo de nuevo para ver si dio lectura no es una prueba válida ya que la carga superficial puede haberse ido pero el ítem o pregunta de todas maneras se puede recorrer o enlistar. (HCOB 28 feb 71)

READING QUESTION: (Pregunta con Lectura) Ver READING ITEM (Itero con Lecture)

READING WORD: (Palabra con Lectura) Ver READ (Lectura)



REALITY: (Realidad) 1. Aquí en la tierra es acuerdo de lo que es. Esto no evita que las barreras o el tiempo sean formidablemente reales. Tampoco significa que el espacio, la energía o el tiempo sean ilusiones. Es como uno sabe que es. (COHA, pág. 249) **2.** Esa secuencia que comienza en postulados y termina en masa, que originalmente definimos como una cosa sobre la cual se está de acuerdo. La realidad es la apariencia de existencia sobre la cual se está de acuerdo. (CMSCS, pág. 11) **3.** La realidad de algo es la habilidad de situarlo en el tiempo y en el espacio. Eso es realidad. La realidad es un acuerdo. (5203CM05A) **4.** No es lo que el individuo piensa que es la realidad. Realidad es lo que la mayoría acuerda que es. (SH Spec 105, 6201C25) **5.** El grado de acuerdo alcanzado por dos extremos de una línea de comunicación. Es en esencia, el grado de duplicación alcanzado entre Causa y Efecto. Aquello que es real es real, simplemente porque hay un acuerdo sobre eso, por ninguna otra razón. (¡Dn 55!, pág. 35) **6.** La realidad es una realidad postulada. La realidad no tiene que persistir para ser una realidad. La condición de realidad es simplemente is-ness. Ésa es la condición total de realidad .

(PXL, pág. 62) **7.** El acuerdo sobre percepciones y datos en el universo físico. (Scn 0-8, pág. 83) **8.** Acuerdo en el plano mental, y sólidos en el plano físico. (POW, pág. 92) **9.** Los objetos sólidos, las cosas reales de la vida. (HCOB 21 jun 71 I) **10.** Aquello que se hace y que comúnmente se experimenta por acuerdo; aquello que se hace o que uno o muchos hacen y puede ser experimentado comúnmente. Eso lo definiremos como realidad. (PDC 5) **11.** Está compuesta por el grado de duplicación posible y esto también se puede describir bajo el encabezado de acuerdo. Realidad es una cualidad que depende de la duplicación y en la acción de duplicar experta o deficientemente encontramos acuerdo y desacuerdo. (PAB 44) **12.** R=Masa o acuerdo. (HCOB 27 sep 6811)

REALITY BREAK: (Ruptura de Realidad) Son de hecho desacuerdos de realidad, que resultan por lo general únicamente de un punto de vista diferente y no de diferencias reales en la realidad misma. (Scn 0-8, pag. 103)

REALITY SCALE: (Escala de Realidad) Ver SCALE OF REALITY (Escala de Realidad)

REAL UNIVERSE: (Universo Real) Uno que contiene espacio, energía y tiempo. (Cert, Vol. 10 N° 12)

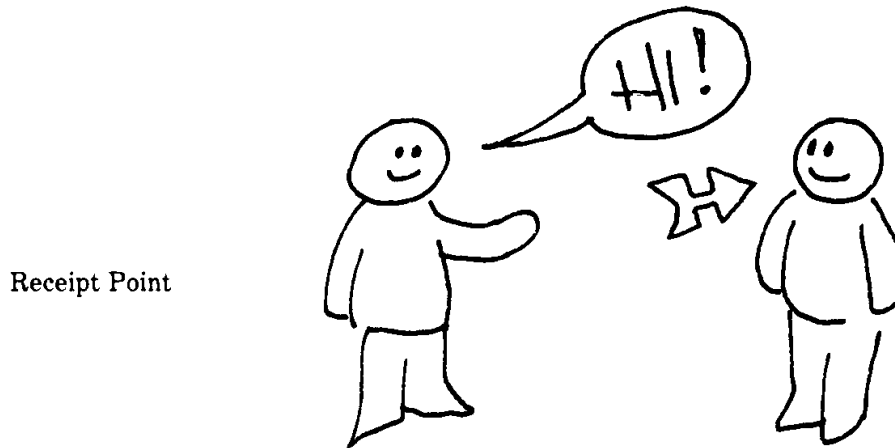
REASON: (Razón) **1.** Podría decirse que la razón es el manejo ordenado de mest por theta. Esto postula que toda la razón depende de una armonía de la conquista de mest. Podría decirse que theta es razón completa, podría decirse que mest es fuerza completa. (DAB, Vol 11, pág. 132) **2.** Esfuerzo más intención es razón. La razón tiene que incluir el pensamiento más el esfuerzo. Pensamiento más esfuerzo es razón. (5203CM06A) **3.** La habilidad de extrapolar datos nuevos de datos existentes. La razón va de la mano con el autodeterminismo. La rehabilitación del autodeterminismo de una persona es la rehabilitación de su habilidad para razonar. (DAB, Vol. II, pág. 70)

REBALANCING: (Re-Equilibrar) Dejar que un caso se asiente para volverlo a poner en un estado funcional. (DMSMH, pág. 294)

RECALL: (Recordar) **1.** Recordar en tiempo presente algo que sucedió en el pasado. No es re-experimentarlo, revivirlo o recorrerlo. Recordar no significa regresar a cuando pasó. Simplemente significa que estás en tiempo presente, pensando, recordando, poniendo tu atención en algo que sucedió en el pasado; todo desde tiempo presente. (HCOB 14 oct 68 II) **2.** El proceso de recuperar percepciones. (Scn 0-8, pág. 85) **3.** Implica que lo traes al presente y lo miras. (SH Spec 84, 6612C13)

RECALL PROCESSES: (Procesos de Recuerdo) Procesos que tienen que ver con que el pc recuerde cosas que sucedieron en su pasado. (HCOB 30 sep 71 V)

RECALL RELEASE: (Liberado en Recuerdo) Liberado en ARC línea directa expandida. (CG&AC 75) Ver ARC STRAIGHTWIRE RELEASE (Liberado en ARC Línea Directa)



RECEIPT POINT: (Punto Receptor) El efecto es el punto receptor de la comunicación. (¡Dn 55!, pág. 70)

RECESSION: (Recesión) 1. Puedes notar que entras en un engrama ligero y no se levanta, pasas por él y luego se desvanece. Esto es recesión. Puedes hacer esto y tres días después tener un caso atorado en tus manos. Este engrama que has abatido vuelve con toda su fuerza en tres días. (NOTL . pág. 108) **2.** Durante una recesión, el somático del engrama primero se reduce ligeramente y luego continúa constante. En la reducción, el somático se reduce poco a poco a cada recuento. En una recesión el somático es mantiene firme. Si tiene lugar una recesión, simplemente significa que hay en el caso un engrama similar anterior al que se está re-experimentando o que una cantidad tremenda de Entheta en secundarias o candados existe encima del engrama que está en recesión. Las recesiones ocurren solamente cuando el auditor no ha quitado suficiente Entheta del caso en forma de candados y secundarias para permitir que los engramas sean recorridos, se ha dirigido prematuramente a los engramas. También puede ser causada por auditoración que viola los datos del archivista. (SOS, Libro 2, pág. 173)

RECOUNTING: (Recontar) El principio de recontar es muy simple. Al preclear simplemente se le pide que regrese al principio del incidente

y que lo diga todo otra vez. Hace esto muchas veces. Al hacerse, el engrama deberá subir de tono en cada recuento. (DTOT, pág. 103)

RECURRING WITHHOLDS: (Ocultaciones Repetidas) El pc que da la misma ocultación una y otra vez al mismo o a diferentes auditores, tiene un incidente desconocido debajo de éste. No se ha revelado todo en esa cadena. (HCOB 21 mar 62)

RED HERRING: Modismo. Andar persiguiendo facsímiles. (SLP, Emisión 7R)

RED SHEET: (Hoja Roja) Los Programas de Reparación (ahora llamados Programas de Progreso) están en hojas rojas. (HCOB 25 jun 70)

RED TAG: (Tarjeta Roja) Una tarjeta grande roja que se pone fuera de la cubierta frontal del fólder del pc que indica que debe hacerse una sesión de reparación en las próximas 24 horas o sí se requiere un FES completo, en 72 horas. (BTB 20 ene 73RB)

REDUCE: (Reducir) 1. Sacar toda la carga o dolor de un incidente. Eso significa hacer que el preclear narre el incidente de principio a fin una y otra vez (mientras está en reverie), recogiendo todos los somáticos y percépticos presentes como si el incidente estuviera pasando en ese momento. Reducir significa, técnicamente liberar del material aberrante tanto como sea posible para hacer progresar el caso. (DHSMH, pág. 287) **2.** Liberar un engrama de somáticos o emociones refiriéndolo varias veces. (NOTL Gloss)

REDUCED FACSIMIL: (Facsímil Reducido) Es una facsímil que ya no tiene la capacidad de absorber tus unidades de atención hacía un "mock-up" de él. (5206CM24B)

REDUCTION: (Reducción) Una reducción se hace exactamente como un borrado, pero el engrama no se borrará completamente, quedando, después de unos recuentos, en una condición más o menos estática de bajo poder aberrante y sin que queden dolores físicos en él. (SOS, Libro 2, pág. 172)

RE-EXPERIENCE: (Re-Experimentar) Tú re-experimentas un facsímil viéndolo, oyéndolo, sintiendo todo en él incluyendo, especialmente tus propios pensamientos y conclusiones. Justo como si estuvieras ahí otra vez. (HFP, pág. 86)

REFLEXIVE EFFECT POINT: (Punto Efecto Reflexivo) Una acción causativa, calculada para tener como resultado un efecto en el punto causa. (NSOL, pág. 23)

REGIMEN: (Régimen) Un cierto horario establecido de cosas. (7204C07 SO III) **2.** La artillería pesada de procesos, que empuja el caso hacía clear después de que ha sido comenzado. (HCOB 1 dic 60)

REGISTER: (Registro) Una aguja que cae. (EME, pág. 14) Ver FALL (Caída)

REGRESSION: (Regresión) Era una técnica por medio de la cual parte del mismo individuo se mantenía en presente y parte regresaba el pasado. Se suponía que estas habilidades de la mente eran naturales solo en el hipnotismo, y sólo se usaban en técnica hipnótica. (DMSMH, pág. 12)



ARREPENTIMIENTO

REGRET: (Arrepentimiento) 1. Es lo que invierte la línea temporal, uno desea que no hubiera pasado, así que trata de derrumbar la línea en el punto. Realmente los actos hostiles derrumban la línea pero la emoción de arrepentimiento se experimenta en ese nivel. (5904C08) 2. La acción de tratar de que el tiempo corra hacia atrás. (5206CM24E) 3. Simplemente un esfuerzo para sacar algo de la tira del tiempo. "Lástima que pasó. Ojalá que no hubiera pasado". (5112CM29A) 4. Enteramente el estudio de postulados revertidos. Uno intentó hacer algo bien e hizo algo mal o intentó hacer algo malo y accidentalmente hizo algo bueno. Cualquiera de estos incidentes serían lamentados. (PAB 91)

REHAB: Rehabilitate (Rehabilitar) (HCOB 4 ene 71)

REHABBING DRUGS: (Rehabilitar Drogas) Usando los datos de la Forma de Determinación del Pc, rehabilita en orden cada droga, contando el número de veces que se ha liberado con cada tipo de droga a F/N. (BTB 25 oct 71R II) Ver también CHEMICAL RELEASE (Liberación Química)

REHABILITATION: (Rehabilitación) Cuando la persona fue liberada originalmente, no se dio cuenta de algo que causó que la mente reactiva se desestimulara en ese punto o se volviera débil. Y así que se liberó. Tienes que encontrar ese punto de conciencia repentina

nuevamente. Recuperar una liberación anterior (o thetán exterior o Keyout OT: OT liberado). (HCOB 30 jun 65) Abrev. Rehab.

NIVEL DE RECHAZO



REJECTION LEVEL: (Nivel de Rechazo) La condición en la cual una persona u objeto debe estar, para que el preclear sea capaz de rechazarlo libremente. (COHA Gloss)

RELEASE: (Liberado) s 1. Alguien que sabe que ha tenido ganancias que valen la pena debido a procesamiento de Scn y que sabe que ahora no empeorará. (HCOB 9 ago 63) **2.** Una persona cuyo caso "no empeorará". Él empieza a ganar en la vida en vez de perder. (HCOB 17 mar 59 II) **3.** Una persona que ha sido capaz de retirarse de su banco. El banco aún está ahí pero la persona no está sumergida en él con todos sus somáticos y depresiones. (HCOB 2 abr 65) **4.** Un liberado pura y simplemente es una persona que ha obtenido resultados en el procesamiento y tiene una realidad sobre el hecho de que ha obtenido esos resultados. Eso estrictamente es la definición de liberado. (SH Spec 159, 6206C19) **5.** Un liberado es un individuo del cual han sido liberadas las dificultades mentales y físicas actuales o crónicas y la emoción dolorosa. (DMSMH, pág. 170) **6.** Una serie de key-outs graduales. En alguna de esas keys-outs el individuo se separa del resto de su banco reactivo. (SH spec 65, 6507C27) **v.** El acto de sacar las percepciones esfuerzo o efectividad de un facsímil pesado o quitar el agarre del preclear al facsímil. (HFP Gloss)

RELEASED OT: (Liberado OT) 1. Si un ser es un liberado de primera, segunda o tercera etapa y también se ha vuelto exterior a su cuerpo en el proceso, simplemente añadimos "OT" al estado de liberado. Es secundario al hecho de ser un liberado. Tan pronto como el ser busca ejercer sus poderes "OT" tiende a reestimar su banco R6 y así regresa a su cuerpo: (HCOB 12 jul 65) **2.** Temporalmente arriba y sintiéndose en lo alto y grandioso pero se puede caer de cabeza (SH Spec 82, 6611C29)

RELEASE OF AFFECT: (Liberado en Afectar) **1.** Primero lograr que el paciente busque y diga qué shock ocurrió cuando la enfermedad empezó, al obtener el cuando y hacer que el paciente lo relate, la "enfermedad" disminuirá y el estado emocional se modificará. Esto se llama liberado en afectar. (HCOB 2 abr 69) **2.** Una descarga de emoción negativa. (SH Spec 65, 6507C271)

RELIABLE ITEM: (ítem Confiable) **1.** Cualquier ítem que da un buen rock slam al ser encontrado y al final de sesión, el cual fue el último ítem todavía dentro después de determinar la lista. Puede ser una terminal, una terminal de oposición, una terminal de combinación o una significancia, siempre y cuando sea solamente el ítem encontrado en una lista y que haya dado el rock slam. (HCOB 8 nov 62) **2.** Un ítem que el pc obtuvo después de que la lista fue anulada y es confiable. Puede usarse para obtener más ítems. Eso es un ítem confiable. (SH Spec 202A, 621 OC23) **3.** Puede ser una terminal de oposición o una terminal y significa que dio un slam al encontrarlo. (SH Spec 203A, 6210C23) **4.** Una masa negra con una significancia en ella que está dominada por una meta y es parte de una GPM. (HCOB 13 abr 64 Scn VI Parte 1 Glosario de Términos) Símbolo RI

RELIEF RELEASE: (Liberado en Alivio) Liberado Grado II expandido. (G&AC 75) Ver GRADE II RELEASE. (Liberado en Grado II)

RELIEF RUNDOWN: (Recorrido de Alivio) Cuando la Hoja de Determinación Original (OAS) muestra pérdidas por muerte u otros cambios severos en la vida de una persona, como pérdidas de posición, de mascotas o de objetos, se encontrará que la vida de la persona cambió para empeorar en ese punto. El auditor localiza estos puntos de cambio en la Hoja de Determinación Original o se los pregunta al preclear. Después, estos puntos se recorren como narrativos con R3RA Quad. Cuando todos estos cambios importantes en la vida de una persona se encuentran y se borran, la persona experimentará una considerable sensación de alivio respecto a su vida. (HCOB 3 jul 78R)

RELIGION: (Religión) **1.** El ritual de culto o el interés en asuntos espirituales. (4 LACC-18, 551OC13) **2.** Un estudio de la sabiduría. (HCO PL 6 mar 69) **3.** La palabra religión en sí puede abarcar la enseñanza sagrada, la sabiduría, el knowingness de los dioses, las almas y los espíritus y podría ser llamada en el más amplio sentido de la palabra, una filosofía. Podríamos decir que hay filosofía religiosa y práctica religiosa. (PXL, pág. 13)

RELIGIOUS PHILOSOPHY: (Filosofía Religiosa) Implica el estudio de manifestaciones espirituales; la investigación de la naturaleza del espíritu y el estudio de la relación del espíritu con el cuerpo, ejercicios

dedicados a la rehabilitación de las habilidades de un espíritu. (HCOB 18 abr 67)



RELIGIÓN

RELIGIOUS PRACTICE: (Práctica Religiosa) Implica ritual. Fe en algo, doctrina basada en un catecismo y un credo. (HCOB 16 abr 67)

RELIVING: (Revivir) Cuando un hombre está tan completamente en el pasado en determinado momento que si se le asusta mientras está recordando una experiencia infantil, reaccionará justamente como lo habría hecho cuando bebé. (DMSMH, pág. 197)

REM: Remedy (Remedio). (BTB 20 ago 71 R II) **1.** Por remedio uno quiere decir la corrección de cualquier condición aberrada. (PAB 50) **2.** Algo que haces para poner al pc en condición para auditación de rutina. (HCOB 27 sep 64) **3.** Un proceso de auditación que está diseñado para manejar una situación que no es de rutina. (HCOB 11 dic 64)

REMEDY A: (Remedio A) **1.** Localiza los malentendidos que una persona tiene en Scn. (HCOB 9 nov 67) **2.** Tiene que ver con definiciones en Scn o el tema presente. No debes fallar en eso, es el tema presente, tema inmediato. Es el tema inmediato que el tipo está tratando de estudiar. No es aplicable únicamente a Scn. Este tipo está tratando de aprender ingeniería y no ha comprendido un término de ingeniería. Podrías manejar eso con el Remedio A. (SH Spec 47, 641107)

REMEDY B: (Remedio B) **1.** Busca y maneja un tema anterior, que se concibe similar al tema inmediato, para aclarar malos entendidos en el tema o condición inmediata. (HCOB 12 nov 64) **2.** Remedio B es un tema anterior. El tiene el tema presente inmediato revuelto con algún tema anterior. Así que tienes que encontrar ese tema anterior y tienes que encontrar la palabra que no ha sido definida en él. (SH Spec 47, 641107)

REMEDY OF HAVINGNESS: (Remedio de Havingness) **1.** Remedio de Havingness no quiere decir rellenar al preclear de energía. Significa remediar su habilidad para tener o no energía. (¡Dn 55!, pág. 117) **2.** Por "remedio" uno quiere decir la corrección de cualquier condición aberrada. Por "Havingness" uno quiere decir masa u objetos. Significa el remedio de la habilidad natural del preclear para adquirir cosas a voluntad y rechazarlas a voluntad. (PAB 50) **3.** Quiere decir remedio de la condición de tener que tener. (9ACC-1, 5412CM06)

REMEDIO DE LA
RISA



REMEDY OF LAUGHTER: (Remedio de Risa) (R2-26) En el Remedio de Risa puede hacerse que el preclear simplemente se pare y empiece a reírse. La meta del proceso es recobrar la habilidad de reír sin razón. El proceso se hace hasta que el preclear pueda en realidad disfrutar el reírse. Sin ninguna razón, sin creer que reírse sin razón es demente, sin sentirse consciente de sí por reírse, y sin necesidad de ningún impulso por parte del auditor. (COHA, pág. 68-70)

REMEMBERING: (Recordar) **1.** Uno puede recordar el hecho de que ha visto un perro perseguir a un gato. Eso sería recordar. (HFP, pag, 26) **2.** El proceso de conocer el pasado. (PAB 86)

REMIMEO: Las organizaciones que lo reciben deben mimeografiarlo nuevamente y distribuirlo al staff. (HCOB 4 sep 71111)

REMOTE VIEWPOINT: (Punto de Vista Remoto) **1.** Un punto de vista sin la consideración del thetán de que él está localizado en ese punto. El thetán puede tener cualquier número de puntos de vista remotos. (COHA Gloss) **2.** Un término técnico que significa un thetán que tiene miedo de mirar desde donde está. Él pone puntos de vista allá y mira desde allá. (5410CM I OB)

REPAIR: (Reparar) **1.** Parchar auditoración pasada o errores recientes de la vida. Esto se hace por medio de listas preparadas, completando la cadena, corrigiendo listas, aún con comunicación de dos vías o por

medio de un chequeo preparatorio en auditores, sesiones, etc. (HCOB 23 ago 71) **2.** La reparación se emprende para erradicar errores cometidos en la auditoración o en el ambiente que impide el uso de procesos mayores. (HCOB 12 jun 70)

REPAIR CORRECTION LIST: (Lista de Corrección de Reparación) Esta lista se usa para limpiar carga pasada por alto en listas preparadas ó acciones de reparación mal hechas o innecesarias. Esta lista se hace cuando el pc protesta por una lista preparada o una acción de reparación, cuando se presentan BIs en el tema de reparación o de listas preparadas o cuando reparaciones pasadas mal hechas o uso de listas de corrección tienen lectura en una lista de corrección. (HCOB 16 oct 68)

REPAIR OF HAVINGNESS: (Reparación de Havingness) Acostumbrábamos llamar reparación de Havingness a "darle un poco de Havingness". (PAB 72)

REPAIR PROGRAM: (Programa de Reparación) 1. Toma el caso desde donde ha sido llevado falsamente en la carta de clasificación y quita el abrumamiento con procesos ligeros. (HCOB 14 jun 70) **2.** Programa para erradicar los malos manejos del caso por la vida actual o errores de auditoración (llamado un programa de preparación). (HCOB 12 jun 70) **3.** Programa de Progreso. (HCOB 30 jun 70R)

REPEATER TECHNIQUE: (Técnica de Repetición) 1. La repetición de una palabra o frase para producir movimiento en la línea temporal dentro de una área de Entheta que contenga esa palabra o frase. Repetir o "rodar" una frase en un engrama para des-intensificar la frase o reducir el engrama no es técnica de repetición. (SOS, Libro 2, pág. 68) **2.** Después de poner al paciente en reverie, si el auditor descubre que el paciente, por ejemplo, insiste que él "no puede ir a ningún lado" el auditor le hace repetir la frase. La Repetición de tal frase una y otra vez, atrae al paciente hacia atrás por la línea y lo pone en contacto con un engrama que la contenga. Puede suceder que tal engrama no se libere ya que hay muchos anteriores a él, no se liberará si la misma frase está en un engrama anterior. Así que la técnica de repetición se continúa con el auditor haciendo que el paciente vaya por ella más y más atrás. Si todo va con el plan, el paciente muy frecuentemente deja salir una risita o una risa de alivio. La frase ha brotado. (DMSMH, pág. 215) **3.** Se le piden al archivista datos sobre ciertos temas, particularmente aquellos que afectan el retorno y el viaje por la línea temporal y que ayudan a la habilidad del preclear a hacer contacto con engramas. (DMSMH, pág. 225)

REPETITIVE AUDITING CYCLE: (Ciclo de Auditoración Repetitivo) Es una actividad especializada. Hay un ciclo de auditoración de un ciclo.

Luego está el ciclo de auditoración del próximo ciclo, etc. Debes completar todos los ciclos de comunicación de un ciclo de auditoración. (SH Spec 290, 6307C25)

REPETITIVE COMMAND AUDITING: (Auditación de Orden Repetitiva)

Usando los TRs del 0 al 4 en nivel 1 se hace completamente amordazada. Esto podría llamarse estilo de auditoración repetitiva amordazada pero será llamado "estilo amordazado" para abreviar. En el Nivel 1 no esperamos que el auditor haga ninguna otra cosa salvo dar la orden (o hacer la pregunta) sin variación, acusar recibo a la respuesta del pc y manejar las originaciones del pc comprendiendo y acusando recibo a lo que el pc dijo. (HCOB 6 nov 64)

REPETITIVE PREPCHECKING: (Chequeo Preparatorio Repetitivo)

Hacer chequeo preparatorio por orden repetitiva. Este tipo de chequeo preparatorio se hace más fácil y completamente que el chequeo preparatorio por el sistema de ocultación y que su antepasado, el chequeo de seguridad. (HCOB 3 jul 62)

REPETITIVE PROCESS: (Proceso Repetitivo) 1.

Es simplemente un proceso que se recorre una y otra vez con la misma pregunta al pc. El pc responde y el auditor le da un acuse de recibo. Usa el TR-4 en sus originaciones y se recorre hasta que está agotado. (SH Spec 169, 6207C10) **2.** Un proceso que le permite al individuo examinar su mente y medio ambiente y de ahí seleccionar las no importancias y las importancias. (SH Spec 67, 6509C21)

REPETITIVE RUDIMENTS: (Rudimentos Repetitivos) (1)

Recorre el rudimento como un proceso repetitivo hasta que el pc ya no tenga respuesta; **(2)** consulta al E-metro para una respuesta oculta; **(3)** si el E-metro da lectura úsalo para dirigir al pc a la respuesta; ("eso" "eso" cada vez que E-metro dé un ligero tirón); **(4)** pon el E-metro a un lado y haz **(1)**, **(2)** y **(3)**. El proceso está agotado cuando ya no hay lectura instantánea a la pregunta. (HCOB 2 jul. 62)

REPETITIVE STRAIGHTWIRE: (Línea Directa repetitiva)

Se hace línea directa a un incidente una y otra vez hasta que el incidente está desensibilizado. (AP&A, pág. 22)

REPLAY: (Volver a Presentar)

El mal hábito que tienen algunos preclears de volver a presentar lo que recuerdan haber dicho la última vez en lugar de ir a través del engrama nuevamente en cada recuento y contactar lo que está contenido en el engrama en sí. (DMSMH, pág. 279)

REPRESENT LIST: (Lista de Representación) 1.

En rutina 2-12 una lista, de la línea de pregunta, ¿Quién o qué representa para ti.? (HCOB 23 Nov 62) **2.** La búsqueda y Descubrimiento, como proceso, se hace

exactamente por las reglas generales de enlistado. Uno enlista personas o grupos que están suprimiendo o han suprimido al Pc. La lista está completa cuando solamente un ítem da lectura al anular y éste es el ítem. Si el ítem resulta ser un grupo, uno hace una segunda lista de "¿Quién o qué representaría (al ítem)?" Se alarga la lista lo suficiente para dejar solamente un ítem con lectura al anular y éste es el SP. (HCOB 24 nov 65)



REPRESIONES

REPRESIONS: (Represiones) **1.** Cosas que el pc debe reprimirse a sí mismo de hacer. (BTB 24 abr 69R) **2.** Una orden de que el organismo no debe hacer algo. (DTOT, pág. 58)

REPUTATIONAL WITHHOLD: (Ocultación de Reputación) Él debe ocultarlo porque dañará su beingness, en otras palabras, su reputación. (SH Spec 63 611OC05)

RESERVATION: (Reserva) Es introducir en un flujo de salida un ímpetu para hacerlo fluir menos fuerte y golpear menos fuerte. (HCL-5, 5203CM05A)

RESISTIVE CASE: (Caso Resistivo) **1.** Los síntomas de un caso resistivo son fólder grueso de revisión, montañas rusas, quejas, blows de cursos u organizaciones, sesiones largas, es difícil lograr F/Ns, no quiere auditoración, les causa problemas a los auditores, y/o no responde a la auditoración. (HCOB 8 sep 71) **2.** TA en rango normal, pero sin responder bien a la auditoración. (BTB 11 ago 72 RA)

RESISTIVE CASE RUNDOWN: (Recorrido de Caso Resistivo) El recorrido del caso resistivo es un desarrollo de VIII para manejar a aquellos que no pueden hacer los grados. Fue puesto en la forma verde como GF 40 para preservarlo. (HCOB 30 jun 70 R)

RESISTIVE V: (Resistivo V) Caso severamente ocluido. (PAB 15) Ver también BLACK V (Cinco Negro)

RESISTOR: (Resistencia) Es un dispositivo colocado a lo largo de una línea eléctrica para limitar el flujo de corriente a un valor conocido. Se usa aquí para encontrar el valor real de las posiciones 2 y 3 del TA que pueden ser diferentes de aquellas dadas en las especificaciones del fabricante. (EMD, pág. 16A)

RESPON: Responsibility (Responsabilidad). (BTB 20 ago 71 R II)

RESPONSIBILITY: (Responsabilidad) **1.** La habilidad y el deseo de asumir el status de fuente y causa total para todos los esfuerzos y contra-esfuerzos en todas las dinámicas. (AP&A, pág. 57) **2.** Cuando uno habla de responsabilidad quiere decir "la determinación de la causa que produjo el efecto" (AP&A pág. 62) **3.** Responsabilidad total no es culpa; es el reconocimiento de ser causa. (AP&A, pág. 58) **4.** Voluntad para hacer y deshacer barreras. (PAB 30) **5.** La sensación de que uno puede operar algo. (PAB 31) **6.** El área o esfera de influencia que el individuo puede afectar racionalmente alrededor de otra gente, vida, MEST, y el medio ambiente en general. (SOS, pág. 142) **7.** La aceptación de control de espacio, energía y objetos. (PDC 4) **8.** Es la voluntad de poseer, actuar, usar o ser. (PDC 56) **9.** El concepto de ser capaz de sentir afecto por, alcanzar o ser. (HCO PL 17 ene 62) **10.** "Admitir el causar", "capaz de retener". (HCOB 21 ene 60, Responsabilidad)

RESPONSIBILITY: (A PROCESS) (Responsabilidad (Un Proceso)) **1.** Tiene tres órdenes: "Mira alrededor de aquí y encuentra algo por lo que podrías ser responsable", "Mira alrededor de aquí y encuentra algo de lo que no tienes que ser responsable". "Mira alrededor de aquí y encuentra algo de lo cual permitirías que alguien más fuera responsable" (SCP, pág. 22) **2.** "¿De qué parte de ese incidente podrías ser responsable?" (SMC-5, 6001 C02)

RESPONSIBILITY RUNDOWN: (Recorrido de Responsabilidad) Ver R/S HANDLING (Manejo R/S)

RESPONSIBILITY FOR CONDITION CASES: (Casos de Responsable por la Condición) Significa la persona que insiste que un libro o un auditor es "totalmente responsable de la terrible condición en que estoy." (HCO PL 27 oct 64)

RESTIMULATION: (Reestimulación) **1.** La reactivación de un contra-esfuerzo pasado, porque aparece en el medio ambiente del organismo algo similar al contenido de una área del pasado en la que hubo randomness. (Scn 0-8, pág. 85) **2.** Significa la reactivación de un incidente existente. (SH Spec 84, 6612C13) **3.** Cuando el medio ambiente reactiva un facsímil que entonces actúa en contra del cuerpo o de la unidad con conciencia de conciencia de la persona.

Este es un sistema muy simple de estímulo-respuesta. (¡Dn 55!, pág. 15)

4. Cuando los percépticos de un engrama se parecen a los del medio ambiente en tiempo presente. (SOS, Libro 2, pág. 118)

RESTIMULATION LOCK: (Candado de Reestimulación) Simplemente le trae a la persona percepciones que se aproximan a aquellas de un engrama. Si el individuo está cansado o fatigado, estas percepciones, vista, sonido, olor o lo que sea, reestimularán el engrama que tenga percépticos similares; y el incidente se convierte en un candado sobre el engrama y lo carga a un grado pequeño. (SOS pág. 113)

REESTIMULADOR



RESTIMULATOR: (Reestimulador) **1.** Reestimuladores son aquellas aproximaciones al contenido de un engrama en el medio ambiente de un individuo. (DTOT, pág. 42) **2.** Una aproximación al contenido de la mente reactiva o a alguna parte de ella, continuamente percibida en el medio ambiente del organismo. (DTOT, pág. 27) **3.** El individuo con un engrama recibe algo en su medio ambiente similar a las percepciones en el engrama. (DMSMH, pág. 73) **4.** Palabras, tonos de voz, música, lo que sea; cosas que están archivadas en el banco de la mente reactiva como partes de engramas. (DMSMH, pág. 74)

RESTIMULATOR LAG: (Retraso de Reestimulador) Cuando un engrama con key-in se reestimula frecuentemente, requerirá de dos o tres días para que la acción tenga lugar. (Ejemplo; digamos que un dolor de migraña tiene como reestimulador un sonido rítmico eructante, ese sonido es oído por el individuo que tiene el engrama; tres días después de repente tiene una migraña. (DMSMH, pág. 380)

REST POINT: (Punto de Reposo) Un individuo en una condición alta de juegos está en movimiento. El juego se vuelve muy alto y él se retira. Así que entra en una no-condición de juegos. Puedes llamarle a esto un punto de reposo en la línea temporal. (PAB 98)

RESULTS: (Resultados) Definición: el caso logra una realidad sobre el cambio de caso, comportamiento somático o apariencia, en su mejoría. (HCOB 28 feb 59)

RETRACTOR: (Retractor) A una onda le es posible actuar como retractor. Es decir, a ciertas ondas les es posible jalar en lugar de empujar. Los thetanes pueden lanzar dichas ondas retractoras. (HOM, pág. 54)

RETRACTOR BEAM: (Rayo Retractor) Un rayo retractor o un lazo retractor es un rayo que sale desde la fuente, da en el blanco y luego atrae el blanco hacia ella. Es sujetar algo, sostenerlo y atraerlo hacia dentro. Ése es uno de sus usos y el otro uso es para clavarte dentro de un cuerpo. (5207CM24A)

RETRAIN: (Reentrenar) Es el curso entero tal como cualquier estudiante lo tomaría de principio a fin. (ESTO 4, 7203C02 SO II)

RETRAINING: (Reentrenamiento) Ocurre cuando el estudiante ha fallado continuamente en sesiones o acciones técnicas o ha reprobado exámenes. Se asume que no tiene una captación de los datos. En él (Reentrenamiento) se le puede ordenar al estudiante rehacer todos los requerimientos de la guía de estudio. (HCO PL 22 jul. 70 III)

RETREAD: (Repaso) 1. Significa escoger los materiales en los que el auditor está débil. Es un curso de revisión. Significa ir a través del paquete y de los materiales del nivel en particular que se está repasando. Principalmente es una revisión de palabras mal entendidas, aclaramiento de palabras estilo Método 4, en las diferentes secciones de los materiales del curso; se pone énfasis en aquello en que el auditor está débil. (HCO PL 22 feb 72) **2.** El repaso es diferente del entrenamiento. El repaso es para pulir el estudio, el conocimiento y la aplicación de la tech de una persona en el curso que está haciendo de nuevo. Es una acción loable cuando se hace por propio determinismo (HCO PL 22 jul 70 III)

RETURN: (Retorno) La regresión en su forma más simple, desde ahora llamado retorno, se emplea en auditoración de Dn. El retorno es el método de retener el cuerpo y la conciencia de la persona en tiempo presente mientras se le dice que retorne a un cierto incidente. (DTOT, pág. 87)

RETURNING: (Retornar) 1. La palabra usada para regresar y re-experimentar un incidente. (HCOB 14 oct 68 II) **2.** La técnica en la cual el preclear es enviado tan atrás como sea posible en su línea temporal antes de ocuparse en la terapia en sí (DMSMH, pág. 225) **3.** La persona puede "enviar" una porción de su mente a un periodo pasado, ya sea en una base mental o en una combinación mental y física: y puede re-experimentar incidentes que han tenido lugar en su pasado en la misma forma y con las mismas sensaciones que antes. (DMSMH, pág. 11)

RETURN PROGRAM: (Programa de Regreso) 1. Programa de Avance. (HCOB 30 jun 70R) 2. Consiste simplemente en escribir en secuencia cada paso necesario y proceso de la carta de clasificación omitido en el caso y que ahora debe hacerse. (HCOB 14 jun 70) 3. Regresar al punto alcanzado falsamente en la Carta de Clasificación y Gradación haciendo honestamente todos los puntos omitidos. (HCOB 14 jun 70)

REV! "Este preclear está en problemas, por favor hagan una revisión intensa". (HCOB 23 ago 65)

REVELATION: (Revelación) Significa descubrir, un velo ha sido levantado, algo anteriormente oculto se ha revelado. (B&C, pág. 22)



REVERIE

REVERIE: 1. En el reverie el preclear es puesto en un leve estado de "concentración" que no debe confundirse con la hipnosis. Se encontrará que la mente del preclear está hasta cierto grado separada de su medio ambiente y dirigida interiormente. (DTOT, pag. 135) 2. El reverie de Dn deja al preclear completamente consciente de todo lo que está sucediendo y con recuerdo total de todo lo que ha sucedido. (DMSMH, pág. 165)

REVERSAL OF POSTULATE: (Reversión del Postulado) Uno intenta hacer algo por medio de un postulado de que eso sucederá, sin embargo algo distinto sucede. Esto es una reversión del postulado. (PAB 91)

REVERSE CURVE, THE: (Curva Reversiva, La) Es la curva emocional que sube desde abajo de 2.0 a arriba de 2.0. Sucede en un corto espacio de tiempo. Es importante porque localiza aliados. (AP&A, pág. 24)

REV FL?: (Review Flat?) (¿Revisión Agotada?) "¿Podrías por favor ver si este proceso está agotado?". (HCOB 23 ago 65)

REVIEW: (Revisión) 1. El Departamento de Revisión está en la División de Calificaciones. Todo el propósito del Departamento de Revisión es la

reparación y corrección de dificultades de auditación y entrenamiento. Revisión es una extensión de mi propio hat de resolver casos y mi propio hat de instrucción rápida. (HCO PL 24 abr 65) **2.** Esa área donde la técnica estándar es corregida de nuevo a técnica estándar. (Clase VIII N° 2)

REVIEW CODE: (Código de Revisión) El código tiene cuatro símbolos, REV!, REV FL?, DECLARE?, ETH?. REV! significa "¡Este pc está en dificultades! Por favor hagan una revisión intensa." REV FL? significa "Por favor podrías averiguar si este proceso está agotado?" DECLARE? significa "El pc ha alcanzado un grado o liberación. Por favor mira al pc y si está correcto, pásalo a Certificados y Premios." ETH? significa "Este pc puede ser un caso de ética, montaña rusa o sin ganancia de caso". (HCO PL 4 jul 65)

REVIV: revivification (Revivificación). (HCOB 23 ago 65)

REVIVIFICACIÓN



REVIVIFICATION: (Revivificación) 1. Revivificar es volver a traer a la vida un engrama en el que el preclear está atorado. El preclear está actuando el engrama, o alguna parte de él en tiempo presente. Esto se llama revivificación porque repentinamente el engrama es más real para el preclear de lo que el tiempo presente ha sido. Él revive brevemente este momento, no sólo lo recuerda. Esto no es lo mismo que "regresar" a un incidente o engrama como se hace en la auditación de Dianética. Regresar es el método de mantener el cuerpo y la conciencia de la persona en tiempo presente mientras se le dice que regrese a cierto incidente. Revivificar es volver a vivir un incidente o una porción de él como si estuviera sucediendo ahora (HCOB 6 dic 78) **2.** El sujeto hipnótico podía ser regresado "completamente" de manera que daba la impresión de tener la edad a la que había regresado con sólo las facultades y recuerdos aparentes que tenía en aquel momento: a esto se le llamó "revivificación" (revivir). (DMSMH, pág. 12) Abrev. reviv.

REVIVIFY: Relive (Revivificar) (Revivir). (HCOB 11 may 65) Abrev. reviv.

R-FACTOR: (Factor de R) 1. R o Realidad; Factor de Realidad. (HCOB 21 dic 61) **2.** Decirle el p c lo que vas a hacer en cada nuevo paso. (HCOB 23 jun 62)

RHYTHM: (Ritmo) Realmente una parte del sentido del tiempo, pero es también la habilidad de distinguir los espacios entre las ondas sonoras que están pulsando regularmente, como el golpear de un tambor. (SA, pág. 85)

RHYTHMIC, KINESTHETIC: (Rítmico, Quinético) Peso y movimiento. (Abil 149)

RI: Reliable Item (Item Confiable). (HCOB 4 ago 63)

RIDGE: (Risco) 1. Es algo aparentemente parado y sin movimiento de una clase u otra, una aparente solidez, un aparente no flujo de salida, no flujo de entrada, eso es un risco. Los flujos tienen dirección. Los riscos tienen localización. (5904C08) **2.** Un risco es causado por dos flujos de energía que coinciden y causan una enturbulación de energía, que, al examinarse se encuentra que toma una característica que en flujos de energía es muy similar a la materia, teniendo sus partículas en una mezcla caótica. (Scn 8-80, pág. 43) **3.** Un risco se forma a partir de dos flujos y estos dos flujos al golpearse apilarán cosas. (PDC 18) **4.** Un risco es esencialmente energía suspendida en el espacio, es causado por flujos, dispersiones o riscos impactándose uno contra otro con una suficiente solidez para causar un estado duradero de energía. (Scn 8-8008, pág. 18) **5.** Un cuerpo sólido de energía causado por varios flujos y disgregaciones que tiene una duración mayor que la duración del flujo. Cualquier pedazo de materia podría considerarse como un risco en su última etapa Los riscos, sin embargo, existen en suspensión alrededor de la persona y son la base sobre la que los facsímiles están contruidos. (Scn 8-8008, pág. 49) **6.** Facsímiles o cuadros de movimiento. (Scn 8-80, pág. 45) **7.** Áreas de ondas densas. (Scn 8-8008, Pág. 78) **8.** Densidades electrónicas. (Scn Jour 6-G)

RIDICULE: (Ridículo) 1. Es alguien que se agarra de uno de tus puntos de anclaje, reclamándolo y manteniéndolo alejado de ti. (5311CM17A). **2.** Empujar los puntos de anclaje hacia adentro y luego atraerlos hacia afuera y mantenerlos fuera. (Spr Lect 17, 5304M08)

RIGHT: (Correcto) Esto sería transmitir un propósito no destructivo a la mayoría de las dinámicas. (Abil Ha 229)

RIGHT HAND BUTTONS: (Botones de la Derecha) Equivocado, sugerido, decidido, protestado, todos estos hacen que las cosas den lectura.

No evitan que las cosas den lectura, **lado de la derecha** (SH Spec 229, 6301C10)



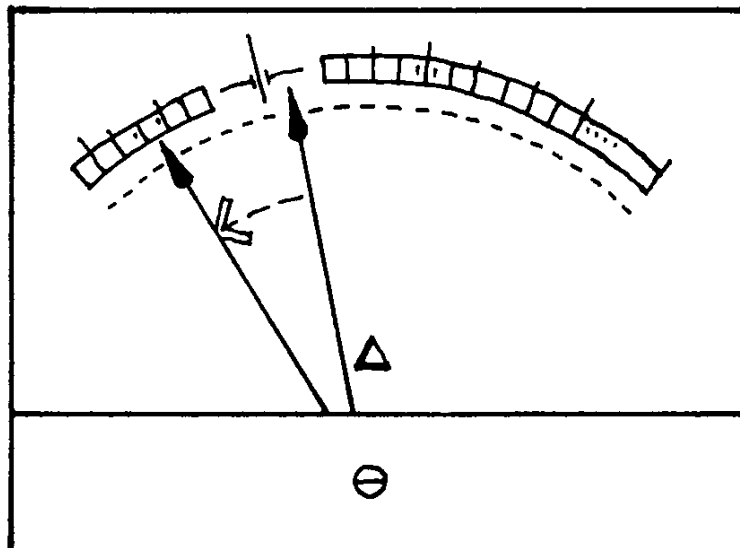
LO CORRECTO

RIGHTNESS: (Lo Correcto) Se concibe que es supervivencia. Cualquier acción que ayude a la supervivencia a la largo del máximo número de dinámicas se considera que es una acción correcta. Teóricamente, ¿Qué tan correcto puede uno estar? ¡Inmortal! (Scn 8-8008, pág. 58)

RIGHT THOUGHT: (Pensamiento Correcto) Un pensamiento que promoviera la supervivencia óptima del número óptimo de dinámicas. (5410CM20)

RIGIDITY: (Rigidez) Fijación en el espacio. (2ACC-26A, 5312CM17)

Rise



RISE: (Ascenso) Es exactamente opuesto a una "caída": la aguja se mueve a la izquierda, en lugar de a la derecha. (BIEM, pág. 42)

RISING NEEDLE: (Aguja en Ascenso) 1. Significa "no confrontar". El preclear ha dado con una área o algo que no está confrontando. Uno nunca llama su atención a esto. Pero uno sabe lo que es. Es un movimiento firme y constante de la aguja, más bien lento, de derecha a izquierda. (EME, pág. 16) **2.** Una aguja en ascenso te dice que el pc no puede confrontar, por lo tanto tiene muy baja realidad, responsabilidad y knowingness en cualquiera que sea la significancia en la que asciende. (HCOB 12 jun 61)

RISING SCALE PROCESSING: (Procesamiento de Escala Ascendente) 1. En este proceso, se le pide al individuo que obtenga uno de los postulados de más abajo en la Carta de Actitudes y luego se le lleva "hacia arriba" hasta donde puede obtener la idea más alta. En este caso particular, uno pide el preclear que tenga la idea de perder y luego le pide que cambie eso tan cerca como le sea posible a la idea de ganar. (PAB 91) **2.** Es otra forma de hacer procesamiento de postulado. Uno toma cualquier punto o columna de la Carta de Actitudes que pueda alcanzar el preclear y entonces le pide al preclear que cambie su postulado hacia arriba a un nivel más alto. El procesamiento de escala ascendente es simplemente un método de cambiar postulados hacia arriba, hacia lo óptimo, donde el preclear crea que está en la carta. Es esencialmente un proceso dirigido a incrementar la fe en uno mismo usando todos los botones en la Carta de Actitudes. (Scn 8-8008, pág. 84)



ROBOT

ROBOT: 1. El Individuo con un propósito maligno tiene que reprimirse a sí mismo porque puede hacer cosas destructivas. Cuando falla en contenerse a él mismo comete actos hostiles a sus compañeros u otras dinámicas y ocasionalmente pierde control y así lo hace. Esto por supuesto lo hace bastante inactivo. Para vencer esto él rehúsa cualquier responsabilidad por sus propias acciones. Cualquier movimiento que haga debe ser bajo la responsabilidad de otros.

Opera entonces solamente cuando se le dan órdenes. Así que debe tener órdenes para operar. Por lo tanto uno debería usar el término de robot para dicha persona y la enfermedad podría ser llamada robotismo. (HCOB 10 may 72) **2.** Un robot es una máquina que alguien más opera. (561105)

ROCK, THE: (La Roca) 1. Era algo que auditábamos y determinábamos, significaba la forma de algo a lo que podíamos recorrerle un proceso. Nosotros en ese tiempo teníamos la teoría de que era el primer objeto que el tipo había hecho en la línea temporal. (SH Spec 83, 6612C06) **2.** Eso que la persona ha usado para alcanzar gente o cosas y es determinado en valor por su creatividad o destructividad. Es simplemente un mecanismo de alcanzar y retirarse que hace un risco y esto causa que la aguja se atore. La roca es un objeto, no una significancia. (HCOB 19 jul 58)

ROCKET READ: (Lectura Cohete) 1. Un RR, se caracteriza por un arranque acelerado al principio, lo que le da su nombre. Se ve como algo que despega como si lo dispararan; disparado a partir de su comienzo. Es un arranque al comenzar y luego su otra característica es un final ondulado. (SH Spec 266, 6305C21) **2.** Despega. Siempre va hacia la derecha. Despega con un arranque bastante rápido y se debilita rápidamente. Como una bala disparada en el agua. Es muy rápida. Parece que tomó todo su poder impulsor de su primer momento de arranque sin que nada le de ninguna fuerza adicional. Tiene un impulso pero más adelante lo pierde, de manera que rápidamente se extingue. (SH Spec 224, 621203) **3.** Es la lectura de la meta o la roca en sí. (HCOB 6 dic 62) **4.** Se le llama lectura cohete porque despega como un cohete y después disminuye la velocidad. (SH Spec 202A, 6210C23) Abrev. RR

ROCK SLAM: 1. La siguiente es la única definición válida de un R/S; el azotarse de la aguja a derecha e izquierda en el cuadrante del E-metro con un movimiento loco, irregular. Los R/Ses repiten azotes a derecha e izquierda irregular y salvajemente, más rápido de lo que el ojo puede seguir fácilmente. La aguja está frenética. La amplitud de un R/S depende en gran medida del ajuste de la sensibilidad. Va desde un cuarto de pulgada hasta todo el cuadrante. Pero golpea a diestra y siniestra. Un rock slam (R/S) significa una intención maligna oculta en el tema o pregunta de auditación o discusión. Los R/Ses válidos no siempre son lecturas instantáneas. Un R/S puede dar lectura previa o latente. Un azote no empieza a ser un R/S. Ni, dos ni tres por lo que a eso concierne. La definición correcta de un R/S incluye que se azota salvajemente a derecha o izquierda. Una aguja sucia no debe confundirse con un R/S. Son distintamente lecturas diferentes.

Nunca vuelves a confundir un R/S si alguna vez has visto uno. Una aguja sucia es mucho menos frenética. La diferencia entre un rock slam y una aguja sucia está en el carácter de la lectura no en el tamaño. El uso persistente de "pescar y buscar" puede a veces convertir una aguja sucia en un rock slam. Sin embargo, hasta que lo haga, es simplemente una aguja sucia. Los auditores, C/Ses, supervisores deben, deben, deben, conocer perfectamente la diferencia entra estos dos tipos de lectura. (HCOB 3 sep 78) **2.** El término fue tomado de un proceso de los 50s que buscaba localizar "Una roca" en el principio de la línea temporal del pc; el "slam" es una descripción de la violencia de la aguja, que significa que "azota" a uno y otro lado. Por un tiempo todos los movimientos de la aguja a derecha e izquierda eran considerados y llamados "Rockslams" hasta que se encontró que un flujo suave a la derecha y a la izquierda era un síntoma de liberación o key out y éste llegó a ser la "Aguja Flotante". Hay aún otro movimiento de la aguja a derecha e izquierda llamado "Theta Bop". Éste ocurre cuando la persona se ha exteriorizado o está tratando de exteriorizarse. "Theta" es el símbolo para la persona como espíritu o bondad; "bop" es un término de electrónica para un leve salto en el movimiento de una aguja. Un "Theta Bop" salta de un modo parejo en cada extremo del movimiento a la derecha y a la izquierda y es muy parejo en la parte media del movimiento. Ni la "Aguja Flotante" ni el "Theta Bop" pueden ser confundidos con un "Rockslam". La diferencia del Rockslam es un azote a derecha e izquierda irregular, frenético; aún las distancias recorridas a derecha a izquierda tienden a ser diferentes del movimiento anterior. Un rockslam significa una intención maligna oculta en el tema o pregunta de discusión o auditación. (HCOB 10 ago 76R) Abrev. R/S

ROCK SLAM CHANNEL: (Canal del Rock Slam)1. El camino a través de los pares de ítems que componen un ciclo de la GPM y conducen a la roca y a la meta. (HCOB 6 dic 62) **2.** Ese curso hipotético entre una serie de pares consistentes de terminales y terminales de oposición. (HCOB 8 nov 62)

ROCK SLAMMER: (Persona con Rock Slam) 1. Hay, para nuestros propósitos dos clases de personas con Rock Slam (R/Sers). **(a)** aquéllos que dan R/S en temas no relacionados con Scn y **(b)** aquéllos que tienen R/S en temas relacionados con Scn. Este último es un "R/Ser de Lista Uno" y es de gran importancia para nosotros que sean localizados y retirados de las líneas cuando son parte del staff ya que su intención es únicamente destruirnos sin importar lo que digan: sus acciones a la larga lo probarán. La definición de un R/Ser de Lista Uno es alguien que haya tenido R/S en la Lista Uno. Todo miembro de staff

que le concierna, debe ser capaz de identificar a un R/Ser lo cual es diferente de alguien con un R/S (HCOB 1 nov 74R)

ROCK SLAMMING LIST: (Lista con Rock Slams) Las cosas dieron R/S cuando fueron escritas. Tiene por lo menos un rock slam. (SH Spec. 225, 621203)

ROLL BOOK: (Libro de Asistencias) El registro maestro de un curso que da el nombre del estudiante, su dirección local y permanente, la fecha en que se inscribió y la fecha en que se fue o terminó. (HCOB 19 jun 71111)

ROLLER COASTER



ROLLER COASTER: (Montaña Rusa) 1. Un caso que mejora y empeora. Una persona con Montaña Rusa está siempre conectada a una persona supresiva y no obtendrá ganancias estables hasta que el supresivo o la persona supresiva básica anterior sea encontrada en el caso. Ya que el caso no mejora, es una fuente potencial de problemas para nosotros, para otras y para sí mismo. (HCOB 8 nov 65)
2. Se desploma después de una ganancia. Los Pcs que no mantienen sus ganancias son PTS. (HCOB 9 dic 71RA) **3.** Mejora, empeora, mejora, empeora (SH Spec 63, 6506C08)

ROLLER-COASTERING: (Estar como Montaña Rusa) El PTS es conocido por estar como en Montaña Rusa (En Coney Island hay un cuarto de milla de vías aéreas con rápidas altas y bajas) Ellos se desploman. (HCOB 3. abr 66)

ROLLING A PHRASE: (Rodar una Frase) Repetir o rodar una frase en un engrama para des-intensificar la frase o reducir el engrama. Esto no es técnica repetitiva. (SOS Libro 2, pág. 68)

ROLLYCOASTER CASE: (Caso Rolly Coaster) Modismo, una fuente potencial de problemas y justo del otro lado de él hay una persona supresiva invalidando sus ganancias. Él nunca va a mejorarse, no

hasta que se le etiquete como fuente potencial de problemas y se le diga que lo maneje. (SH Spec 61, 6505C18)

ROTE STYLE AUDITING: (Auditación de Estilo Mecánico) Auditoría amordazada o auditoría de orden repetitiva. (HCOB 6 nov 64)

ROUGH CASE: (Caso Difícil) **1.** Sin ganancia de caso (HCO Exec Ltr, 3 may 65) **2.** Caso sin realidad. (HCOB 6 dic 58)

ROUGH PC: (PC Difícil) La característica de un pc difícil no es la tendencia del pc de tener Ruptura de ARC y gritar sino algo mucho más sutil. El pc que no tiene ganancias es el pc que no hará as-is, que no confrontará, que puede ser auditado por siempre sin cognitar en nada. La persona cuyo "pensamiento no tiene efecto en su banco" la he observado por años. Esta persona tiene tanto miedo de descubrir algo, que no permitirá que nada aparezca y, por lo tanto, nada hará as-is, por lo tanto, no hay ninguna cognición. (HCOB 15 mar 62)

ROUTE 1, ROUTE 2: (Ruta 1, Ruta 2) Procedimiento intensivo: boceto en el uso de este procedimiento, sólo se consideran dos tipos de caso y el procedimiento se adapta a estos dos tipos. El único criterio del caso es si puede o no exteriorizarse. Esto puede establecerse de inmediato por el uso de ARC Línea Directa. Cuando no hay un retardo de comunicación notable, entonces se usa la Ruta 1 en este procedimiento. Cuando hay algún retardo de comunicación notable se emplea la Ruta 2. (COHA, pág. 23) (La Ruta 1 y la Ruta 2 están totalmente cubiertas en La Creación de la Habilidad Humana).

ROUTINE: (Rutina) Un proceso estándar, diseñado para lograr las mejores ganancias estables del pc en ese nivel. (HCOB 11 dic 64) Abrev. R

ROUTINE 1: (Rutina 1) **1.** Es CCHs y chequeos de seguridad Joburg. (SH Spec 7, (106COS) **2.** Aplicar control para ponerlo en comunicación y así pueda tener. (SH Spec 18, 6106022)

ROUTINE 1A: (Rutina 1A) **1.** Es simplemente familiaridad con problemas y sacarle a la persona las ocultaciones con chequeos de seguridad. (SH Spec 27, 6107011) **2.** Cualquier combinación de procesos que combine problemas y chequeos de seguridad y eso es todo (SH Spec 2, 6107011)

ROUTINE 1C, R-1C: (Rutina 1C, RIC) Consiste en **(1)** encontrar algo que mueva el TA; **(2)** sacar el TA de ese tema a F/N, Cog, VGI's. El método usual de encontrar qué recorrer en R-1C general es por determinación de dinámicas. La determinación por dinámicas da una serie de preguntas que cubren cada una de las dinámicas. Esto se determina por brazo de tono como se da en el ejercicio 23 del E-metro. Toma la

pregunta con lectura usando preguntas posteriores en este mismo tema. (BTB 4 dic 71 R I)

ROUTINE 1CM, R-1CM: (Rutina 1CM, R-1CM) Esto es pescar con el TA en el E-metro. Es tomar las cosas que tuvieron blowdown en el E-metro mientras el tipo estaba haciendo ita. Era realmente una aplicación especializada de R-1 C. (SH Spec 14, 64040 10)

ROUTINE 2: (Rutina 2) 1. Es un recorrido general de la escala de Pre-hav, Chequeo de Seguridad Joburg, y los procesos de Havingness y confrontación, todo recorrido en Sesión Modelo. (SH Spec 7, 6106005)
2. Sacar del camino los botones reactivos fijos que le impiden tener cosas. (SH Spec 18, 6106022)

ROUTINE 2C: 1. 2C Slow Assessment by Dynamics (Rutina 2C, 1. 2C, Determinación Lenta por Dinámicas) Esta forma es un análisis de las ocho dinámicas en áreas donde puede desarrollarse ita importante. El énfasis de esta determinación está en el movimiento del TA. (BTB 17 oct 63R) **2.** Un proceso que es discusión por listas. (SH Spec 14, 6404010)

ROUTINE 2-G: (Rutina 2-G) Una actividad para encontrar metas. (HCOB 13 abr 63)

ROUTINE 2-GI: R2-G1 (Rutina 2-GI, R2-G 1) Es un chequeo preparatorio especial de metas administrada antes de encontrar una meta. Es una versión refinada del intensivo de problemas, inclinado directamente hacia las metas. (HCOB 13 abr 63)

ROUTINE 2-GPH: R2-GPH (Rutina 2-GPH, R2GPH) Es un chequeo preparatorio especial de metas hecho por niveles de pre-hav con una nueva determinación para cada botón. Es un uso refinado de la Rutina 2 original. (HCOB 13 abr 63)

ROUTINE 2-GX: (RUTINA 2-GX) Es una rutina para encontrar metas, que consiste en el patrón casi exacto de un intensivo de problemas pero hace una pregunta diferente, que se resume en enlistar momentos en la vida del pc cuando su propósito fue obstaculizado y determinar y recorrer como en un intensivo de problemas. (HCOB 4 mar 63, Urgente)

ROUTINE 2-GXI: (Rutina 2-GX 1) Es un intensivo de metas por chequeo preparatorio. (SH Spec, 251, 6303C21)

ROUTINE 2-H: (Rutina 2-H) Es un proceso muy valioso e ilimitado que reduce los procesos repetitivos y produce acción de brazo de tono en casos que no lo tienen en procesos repetitivos. R2-H combina los pasos más difíciles del recorrido de engramas, fechado,

determinación, localizar, e indicar carga pasada por alto. Acaba con las Rupturas de ARC (HCOB 25 jun 63)

ROUTINE 2-10: (Rutina 2-10) (R2-12 forma corta para principiantes). La forma corta de R2-12 puede ser usada por auditores no entrenados con algún efecto hasta que se entrenen en rudimentos de en-medio y otros refinamientos. (HCOB 5 dic 62)

ROUTINE 2-12: (Rutina 2-12) **1.** Un método para descargar la influencia de un ítem de rockslam. Realmente está tomado de 3GA Cruzado (3GA XX) y es una rutina especializada tomada de la Rutina 3. Sin embargo, ya que no toca metas, la designaremos como Rutina 2. (HCOB 23 nov 62) **2.** Es simplemente un esfuerzo para localizar uno de los ítems de la GPM ya que parece estar en tiempo presente para el pc. Es un esfuerzo para localizar ese ítem en tiempo presente y encontrar su opuesto. (SH Spec 218, 6211C27) **3.** La acción de Rutina 2-12 no es el key-out del banco del pc como en el chequeo preparatorio sino la erradicación real de aquellos ítems a los que el tiempo presente ha hecho key in, los cuales entonces y después mantienen al pc con un problema de tiempo presente. (SH Spec 218, 6211C27) **4.** Es para poner el caso en condiciones tales que pueda mostrar progreso hacia el clearing, y realmente hace progresar el caso hacia el clearing, y es un procedimiento de clearing. (SH Spec 218, 6211C27)

ROUTINE 2-12A: (Rutina 2-12A) Simplemente quitó algunos puntos innecesarios en 2-12, se deshizo de los ejercicios del tigre y demás. (SH Spec 236, 630202)

ROUTINE 2-16: (Rutina 2-16) Procedimiento de Apertura de 8-C. (COHA, pág. 44)

ROUTINE 2-17: (Rutina 2-17) Procedimiento de Apertura por Duplicación. (COHA, pág. 47)

ROUTINE 3: (Rutina 3) **1.** Consiste solamente en encontrar una meta, luego encontrar una terminal que corresponda a la meta y recorrer la terminal y luego encontrar otra terminal para esa meta, y otra terminal para ese meta, hasta que esa meta desaparezca. Y entonces encontrar que la meta probablemente desapareció, y encontrar otra meta, y encontrar una terminal para esa meta y así en adelante. Encontrar y auditar eso y después encontrar otra terminal y auditarla, y finalmente desaparece. Y a la larga entras a la situación en donde encuentras una meta y vuela, y encuentras una terminal y vuela y luego ya no encuentras nada y tienes una aguja libre. Lo que en esencia has hecho es recoger un número de partes de la masa de problemas de metas para que así el pc flote libre de la masa de

problemas de metas. (SH Spec 139, 6204C26) **2.** Sacar del camino todas aquellas metas no realizadas, cada una de las cuales ha sido una derrota para él en un tiempo u otro, todas y cada una de las cuales tiene Havingness como producto final. (SH Spec 18, 6106C22) **3.** Determinación de metas de SOP con un chequeo de seguridad de Joburg. (SH Spec 7, 6106C05)

ROUTINE 3A: (Rutina 3A) 1. En R3A tomas el modificador y encuentras la terminal con meta y modificador. (SH Spec 139, 6204C26) **2.** Una manera de reducir la rapidez del recorrido de una terminal de metas. Esto consiste en el descubrimiento de una nueva pieza del rompecabezas: el modificador. Por el uso del modificador la terminal básica de una cadena de metas puede ser aislada sin recorrer la terminal superior (HCOB 7 nov 61)

ROUTINE 3D: (Rutina 3D) 1. En rutina 3D encontrarás la meta, el modificador y la terminal y luego la terminal de oposición. (SH Spec 139, 6204C26) **2.** En 3D realmente estás desarmando, a distancia, las partes componentes de la masa de problemas de metas. (SH Spec 82, 6111C21) Abrev. R-3D.

ROUTINE 3D CRISS CROSS: (Rutina 3D Cruzada) 1. Un proceso que se dirige a la masa de problemas de metas. (SH Spec 137, 6204C24) **2.** ¿Por qué decimos cruzada? Es precisamente porque vas de un canal al otro canal y luego vuelves al otro canal. ¿Qué queremos decir por Canal?. Queremos decir lo que el pc ha sido y a lo que el pc se ha opuesto. (SH Spec 202A, 6210C23) **3.** La versión anterior de 3GAXX. (Notas de De£ de LRH) Abrev. 3DXX.

ROUTINE 3D CRISS CROSS ITEMS: (Items de la Rutina 3D Cruzada) Los ítems, las identidades y los beingness que la persona ha sido realmente. No lo llamamos tanto un beingness como una identidad. Son paquetes de conducta, son paquetes de patrones de entrenamiento etc., que son residuos de esa vida en particular. (SH Spec 116,-6202C27)

ROUTINE 3G: (Rutina 3G) (Routine Three Employing Goals). (Rutina Tres Empleando Metas) (SH Spec 141, 6205C01)

ROUTINE 3 GA CRISS CROSS: (Rutina 3 GA Cruzada) Ver THREE GA XX. (Tres GA XX)

ROUTINE 3H: R-3H (Rutina 3H, R-3H) Proceso de Ruptura de ARC (R-4H ahora llamada R-3H). (HCOB 22 sep 65)

ROUTINE 3M: R3M. (Rutina 3M, R3M). Es una técnica de clearing. (HCOB 22 feb 63)

ROUTINE 3-MX: (Rutina 3-MX) Se llama X porque aún es experimental y por lo tanto su verdadera designación es rutina 3M. (SH Spec 235, 6302C07)

ROUTINE 3-N R3N: (Rutina 3-N, R3N) Rutina tres reducida a lo esencial que usa gráfica de líneas. (SH Spec 263, C30SC14)

ROUTINE 3N2, R3N2: (Rutina 3N2, R3N2) Es una forma abreviada de R3N. (SH Spec 266, 6305C21)

ROUTINE 3-R: (Rutina 3R) 1. Al R3R Recorrido de Engramas por Cadenas se le designa "Rutina 3R" para adaptarlo a otros procesos modernos. (HCOB 24 jun 63) **2.** Rutina 3 Revisada. (BTB 20 ago 71 R II)

ROUTINE 3RA: (Rutina 3RA) Al recorrido de engramas por cadenas se le designa "Rutina 3RA". Es un nuevo triunfo de la simplicidad. No requiere que el pc logre de inmediato visión, sónico ni ninguna otra percepción. Las desarrolla. (HCOB 26 jun 78RA II)

ROUTINE 3-SC: (Rutina 3-SC) 1. Rutina Tres, Clear de Facsímil de Servicio. (HCOB 1 sep 63). **2.** En R3SC estás tratando solamente de terminar con el carácter compulsivo del facsímil de servicio encontrado, quitarle lo automático y conseguir que el pc lo vea mejor. (HCOB 1 sep 63)

ROUTINE 3SC-A: (Rutina Tres SC-A) Manejo completo de facsímiles de servicio modernizado con Dianética Nueva Era. Estamos en un nuevo nivel con respecto el recorrido de facsímiles de servicio. Dianética Nueva Era ha abierto la puerta a un manejo más completo y definitivo del facsímil de servicio, con más precisión y exactitud que antes. Ya no nos limitamos a encontrar el fac de servicio, auditar sus automaticidades, lograr un key-out y olvidarlo. Lo auditamos completa y definitivamente, usando Dn Nueva Era para llevarlo a los básicos y borrarlo. (HCOB 6 sep 78111)

ROUTINE 4H: R4H (Rutina 4H, R4H) Proceso usado para aliviar Rupturas de ARC. (HCOB 23 ago 65)

ROUTINE 4-SC, R4SC: Routine Four (Rutina 4-SC, R4SC) (Rutina Cuatro) Proceso usado para localizar y recorrer facsímiles de servicio (HCOB 23 ago 65)

ROUTINE 6 END WORDS (R6EW): (Rutina 6 Palabras Finales) Cuando el pc ha quitado los candados de la mente reactiva en si, usando R6EW, alcanza la Cuarta Etapa de Liberación. (HCOB 30 ago 65) [Liberado Grado VI]

RR: (Rocket Read) (Lectura Cohete) Un tipo de lectura del E-metro. (HCOB 23 ago 65)

R/S: Rock Slam Un tipo de lectura del E-metro. (HCOB 23 ago 65)

R/ser: Ver ROCK SLAMMER.

R/S HANDLING: (Manejo de R/S) Llamado también Recorrido de Responsabilidad se hace como un manejo del lado derecho del OCA. Se hace una lista con todas las declaraciones con R/S, luego se toma cada uno. La idea es que el R/S ocurre en conexión con una terminal que te dará lectura cuando la chequees y eso es lo que quieres recorrer. (HCOB 28 mar 74, N° 21 de la Serie de Dianética Expandida)

RSM: "Royal Scotman" (FO 1483) [El nombre del barco insignia antes de llamarse "Apolo"]

R/S PC RSeS=Psicosis=sucumbir. Está tratando de morir (propósito maligno) y el auditor está tratando de hacerlo vivir. Esto te da un problema de intención contra-intención, así que es un problema auditar a todos estos Pcs. (BTB 30 ago 7211)

R/S STATEMENTS: (Declaraciones R/S) Declaraciones que el pc hizo y que dieron R/S cuando las hizo. (BTB 8 nov 721111)

R6: 1. Rutina seis. (HCOB 23 ago 65) **2.** Abreviatura para Rutina 6. Significa los procesos y aspectos exactos de caso manejados en el nivel VI de Scn. (BTB 12 abr 7211)

R6 BANK: (Banco R6) La mente reactiva. (HCOB 12 jul 65)

R6EW Routine 6 End Words: (Rutina 6 Palabras Finales). (HCOB 23 ago 65)

R6-EW P, Routine 6 End Word Plot (Gráfica de Palabras Finales) (HCOB 4 ene 65)

R6-EW S: Routine 6 End Words Sixes (Seises de la Rutina Seis Palabras Finales) (HCOB 4 ene 65)

R6GPMI Routine Six Running GPMs by Items: (Rutina Seis Recorriendo GPMs por Items). (HCOB 23 ago 65)

R6O Routine Six Original Bank: (Rutina Seis Banco Original). (HCOB 23 ago 65)

R6R Routine 6 Review: (Revisión Rutina 6) Se recorre todo el banco. (HCOB 23 ago 65)

RUDIMENTS: (Rudimentos) **1.** Preparar el caso para la acción de la sesión. Esto incluye Rupturas de ARC, PTPs, W/Hs, GF o enlistado de O/R o cualquier lista preparada. (HCOB 23 ago 71) **2.** Los rudimentos se aplican a tiempo presente y a este universo como es ahora. Es una serie de procesos del ahora. (SH Spec 154, 620501) **3.** Un rudimento es aquello que se usa para poner al pc en forma para ser auditado en esa sesión. (SH Spec 147, 620SC17) **4.** La razón por la que usas y limpias

rudimentos es para poner al pc en sesión, para poder tener al pc (1) en comunicación con el auditor y (2) interesado en su propio caso. El propósito de los rudimentos es preparar el caso para recorrerlo, no recorrer el caso (HCOB 19 may 61)

RUDS: Rudiments (Rudimentos). (HCOB 23 ago 65)

RUN: (Recorrer) Someterse a procesamiento. (SOS, pág. 75)

RUNDOWN: (Recorrido) Una serie de pasos los cuales son acciones de auditoración y procesos diseñados para manejar un aspecto específico de un caso y que tienen un fenómeno final conocido. Ejemplo: Recorrido de Introspección. (Notas de De£ de LRH)

RUNNING ITEM: (Ítem para Recorrer) 1. El auditor selecciona el ítem con mayor lectura que le dio el pc y verifica su interés por la siguiente cadena. Esto es un ítem para recorrer. (HCOB 18 un 7811) **2.** El auditor toma el ítem con la mejor lectura de la lista de ítems para recorrer (posiblemente un LF, un LFBD o una F/N) y verifica con pc, "¿Estás interesado en este ítem?" y si así es, esto se convierte en el ítem para recorrer que vas a recorrer con R3RA Quad. (HCOB 18 jun 7811)

RUNNING ITEM LIST: (Lista de Ítems para Recorrer) El auditor toma el ítem de predeterminación, hace una lista en otra hoja de papel preguntándole al pc, "¿Qué (Ítem encontrado en la predeterminación) está conectado con (ítem original encontrado)?" El auditor anota en una columna exactamente lo que diga el pc y anota las lecturas del E-metro que ocurran exactamente en el momento en el que el pc termine de decir el ítem para recorrer. El resultado es una lista llamada "Lista de Ítems Para Recorrer" (HCOB 18 jun 7811)

RUN OUT: (Borrar). (FOT, pág. 95)