HUBBARDS TABELLE DER EINSTUFUNG DES MENSCHEN UND DES DIANETISCHEN PROZESSING

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**B** Dianetische Einstufung	**C** Verhalten und Psychologie	**D** Psychiatrischer Bereich
1000	**40.0**	Unbekannt	Letzliche Fähigkeit unbekannt.	
900-100	**36.0-4.0**	Theta-MEST-Clear	Fähigkeit nur teilweise erforscht.	
100	**4.0**	MEST-Clear	Ausgezeichnet bei Vorhaben und in der Durchführung. Kurze Reaktionszeit (im Verhältnis zum Alter)	
70	**3.5**	Dianetik-Release	Gut bei Vorhaben, in der Durchführung und im Sport.	
47	**3.0**	Sehr hohe Normalstufe	Zu einer recht ordentlichen Menge an Aktion befähigt, ziemlich befähigt im Sport.	Hoher Normalzustand
32	**2.5**	Langeweile	Relativ inaktiv, aber zu Aktion fähig.	Normal Neurotisch
22	**2.0**	Offene Feindseligkeit	Fähig zu destruktiven und unbedeutenderen konstruktiven Aktionen.	Neurotisch
15	**1.5**	Wut	Fähig zu destruktiver Aktion.	Psychotisch
10	**1.1**	Versteckte Feindseligkeit	Befähigt zu unbedeutender Durchführung.	Psychotisch
6	**0.5**	Apathie	Befähigt zu relativ unkontrollierter Aktion.	Psychotisch (Apathie)
3	**0.1**	Scheintod	Lebendig als Organismus.	Psychotisch (katatonisch)
1	**0** **-1**	Etwas verbleibendes zellulares Theta. Somatik Entitäts-Theta nicht in Kontakt.	Zelle leben.	
0	**-3**	MEST bleibt in MEST. Theta nicht in Kontakt.	Anorganische Chemikalien.	

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**E** Medizinischer Bereich	**F** Emotion	**G** Affinität
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Nahezu unfallsicher. Keine psychosomatischen Krankheiten. Nahezu immun gegen Bakterien.	Tatendrang, Überschwang	Liebe, stark und nach aussen gerichtet.
70	**3.5**	Im hohen Masse widerstandsfähig gegenüber den üblichen Infektionen. Keine Erkältungen.	Starkes Interesse	Zögernde annähernde Schritte, Freundlichkeit.
47	**3.0**	Widerstandsfähig gegenüber Infektionen und Krankheiten. Wenige psychosomatischen Krankheiten.	Mildes Interesse Zufrieden	Toleranz ohne viel nach aussen gerichtete Aktion. Akzeptieren von angebotenen entgegenkommenden Schritten.
32	**2.5**	Gelegentlich krank. Anfällig für übliche Krankheiten.	Gleichgültigkeit Langeweile	Vernachlässigung der eigenen Person oder von Leuten, Zurückziehen von ihnen.
22	**2.0**	Gelegentliche ernsthafte Krankheiten.	Offen gezeigter Unmut	Antagonismus
15	**1.5**	Ablagerungskrankheiten (Arthritis). (Bereich von 1.0 bis 2.0 austauschbar)	Wut	Hass, heftig und zum Ausdruck gebracht.
10	**1.1**	Endokrine und neurologische Krankheiten.	Versteckter Groll Furcht	Versteckte Feindseligkeit
6	**0.5**	Chronische Fehlfunktion von Organen (Neigung zu Unfällen).	Gram Apathie	Akute Schüchternheit, sich um Gunst bemühen, Zurückziehen von Leuten.
3	**0.1**	Chronisch krank. (Verweigert Nahrungsaufnahme).	Tiefste Apathie	Anflehen, Flehen um Mitleid. Völliges Zurückziehen von sich selbst und anderen.
1	**0** **-1**	Tot		Zellularer Zusammenhalt
0	**-3**	Tot		Normale physikalische Gesetze der Kohäsion und Adhäsion.

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**H** Sonik	**I** Visio	**J** Somatik
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Vollständiger Rückruf. (Deutlicher, detaillierter Empfang[1] von der Umgebung.)	Vollständiger Rückruf. (Vlg. **Sonik** bez. Empfang+ von der Umgebung.)	Keine zurückrufbaren Somatiken. Widersteht Schmerz in der Gegenwart automatisch, wenn er ihn empfängt.
70	**3.5**	[2] Ungleichmässiges Sonik. Starker Eindruck, wo kein Sonik vorhanden ist. (Guter Empfang von der Umgebung.)	Gutes Visio, aber in Massstab und Farbe nicht perfekt.	Somatiken stark und korrekt. Jedes Somatik lässt sich hervorholen. Empfang von Schmerz in der Gegenwart weniger intensiv.
47	**3.0**	[2] Etwas Sonik; starke Eindrücke, wo kein Visio vorhanden ist.	° Ungleichmässiges Visio. Starke Eindrücke, wo kein Visio vorhanden ist.	Somatiken korrekt. Viele Somatiken können abgesperrt sein. Empfang von Schmerz in der Gegenwart mit durchschnittlicher Intensität.
32	**2.5**	[2] Gute Eindrücke. (Empfang von der Umgebung mässig.)	[2] Etwas Visio; starke, korrekte Eindrücke.	Rückrufe korrekt. Intensität von gegenwärtigem Schmerz kann zu gross sein.
22	**2.0**	[2] Eindrücke, geringfügiges Dub-in. (Schlechter Empfang.)	[2] Gute Eindrücke.	Somatiken an der richtigen Stelle, aber oft abgesperrt. Schmerz in der Gegenwart heftig.
15	**1.5**	[2] Ungleichmässige Eindrücke. Dub-in. Empfang verdreht, Bedeutungen falsch.)	[2] Eindrücke, Geringfügiges Dub-in.	Rückruf von Schmerz möglich, aber der Rückruf ist verzerrt. Unempfindlichkeit gegen Schmerz in der Gegenwart.
10	**1.1**	[2] Sehr schlechte Eindrücke. Viel Dub-in. (Empfang von der Umgebung wird als Bedrohung interpretiert.)	[2] Ungleichmässige Eindrücke. Dub-in.	Nur sehr gelegentlicher Rückruf von Schmerz als solchem. Körperlicher Schmerz ist zu Furcht umgewandelt. Ein Somatik repräsentiert viele Somatiken.
6	**0.5**	[2] Beinahe keine Eindrücke.	[2] Sehr schlechte Eindrücke. Viel Dub-in.	Rückruf von Schmerz als solchem unmöglich. Körperlicher Schmerz ist zu Gram umgewandelt. Somatiken an den falschen Stellen, wenn sie verspürt werden.
3	**0.1**	Kein Rückruf. (Keine Reaktion auf die Umgebung.)	Beinahe kein Rückruf. Minimalste Reaktionen auf die Umgebung.	Organismus als ganzer reaktionslos. Schmerzunempfindlichkeit. Zellen zeichnen auf.
1	**0** **-1**	Zellulare Reaktion auf Geräusche in der Umgebung.	Zellulare Reaktion auf Licht in der Umgebung.	Zellen imstande, noch immer einzeln Schmerz zu fühlen.
0	**-3**	Schallwellen vorhanden, aber keine Aufzeichnung.	MEST-Lichtwelle vorhanden, aber keine Aufzeichnung.	MEST-Kräfte vorhanden. Keine Aufzeichnungen, ausser in Form von MEST.

[1] Anmerkung: Bedeutet vom "Ich" empfangen, nicht "Aufzeichnung"

[2] Anmerkung: Bei einem weit offenen Fall können Sonik und/oder Visio vollständig vorhanden sein.

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**K** Gespräch: Sprechen / Gespräch: Zuhören	**L** Wie jemand als Übermittler mit geschriebener oder gesprochener Kommunikation umgeht	**M** Realität (Übereinstimmung)
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Starker, geschickter, schneller und vollständiger Austausch von Überzeugungen und Ideen.	Gibt Theta-Kommunikation weiter, trägt dazu bei. Schneidet Entheta-Linien ab.	Sucht nach verschiedenen Standpunkten, um die eigene Realität zu erweitern. Verändert Realität.
70	**3.5**	Ist bereit, über tiefinnere Überzeugungen und Ideen zu sprechen. / Ist bereit, tiefinnere Überzeugungen und Ideen zu akzeptieren und sie in Erwägung zu ziehen.	Gibt Theta-Kommunikation weiter. Ärgert sich über Entheta-Linien und schlägt gegen sie zurück.	Fähigkeit, die Realität anderer zu verstehen und auszuwerten und den Standpunkt zu ändern. Bereitschaft zur Übereinstimmung.
47	**3.0**	Bringt zögernd eine begrenzte Anzahl persönlicher Ideen zum Ausdruck. / Empfängt Ideen und Überzeugungen, wenn sie vorsichtig vorgebracht werden.	Gibt Kommunikation weiter. Konservativ. Neigt zu gemässigtem Aufbauen und Erschaffen.	Ist sich der möglichen Richtigkeit einer anderen Realität bewusst. Konservative Übereinstimmung.
32	**2.5**	Belanglose, nichtssagende Konversation. / Hört nur alltäglichen Dingen zu.	Entkräftet jede Kommunikation einer höheren oder niedrigeren Tonstufe. Mindert Dringlichkeiten herab.	Weigerung, zwei Realität miteinander in Einklang zu bringen. Gleichgültigkeit gegenüber Realitätskonflikten. Zu teilnahmslos, um zuzustimmen oder zu widersprechen.
22	**2.0**	Spricht in Drohungen. Wertet andere Leute ab. / Hört Drohungen zu. Macht sich offen über Theta-Konversation lustig.	Befasst sich mit feindseliger oder drohender Kommunikation. Lässt nur eine kleine Menge Theta durch.	Spricht Zweifel aus. Verteidigung der eigenen Realität. Versucht, andere zu untergraben. Stimmt nicht überein.
15	**1.5**	Spricht nur über Tod, Zerstörung und Hass. / Hört nur Tod und Zerstörung zu. Zerschlägt Thetalinien.	Verdreht Kommunikation zu Entheta ungeachtet des ursprünglichen Inhalts. / Stoppt oder verdreht Theta-Kommunikation. Gibt Entheta weiter.	Zerstörung entgegengesetzter Realität. „Du hast unrecht.“ Stimmt mit der Realität anderer nicht überein.
10	**1.1**	Spricht scheinbares Theta, aber mit tückischer Absicht. / Hört wenig zu, hauptsächlich Intrigen, Klatsch und Lügen.	Gibt nur böswillige Kommunikation weiter / Schneidet Kommunikationslinien ab. Leitet nicht weiter.	Zweifel an der eigenen Realität. Unsicherheit. Zweifel an entgegengesetzter Realität.
6	**0.5**	Spricht sehr wenig und nur in apathischen Tönen. / Hört wenig zu, hauptsächlich apathischen Äusserungen und Gejammer.	Schenkt Kommunikation wenig Beachtung. Leitet nicht weiter.	Scham, Ängstlichkeit und starke Zweifel an der eigenen Realität. Lässt sich leicht die Realität anderer aufzwingen.
3	**0.1**	Spricht nicht. / Hört nicht zu.	Leitet nicht weiter. Ist sich Kommunikation nicht bewusst.	Vollständiges Zurückziehen vor gegensätzlicher Realität. Keine Realität.
1	**0** **-1**		MEST-Körper, keine Kommunikation. Theta kann mit der existierender Technologie nicht mit Sicherheit kontaktiert werden.	Subjektive Realität gleich null. Zellulare Realität.
0	**-3**		Das gleiche wie bei -1.	MEST-Realität

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**N** Zustand der Zeitspur und Valenzen	**O** Wie sich Engramme und Locks äussern	**P** Sexuelles Verhalten / Einstellung gegenüber Kindern
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Bewegt sich nach eigenem Willen. Geht selten aus der Gegenwart heraus. Befindet sich überall in seiner eigenen Valenz.	Keine gegenwärtigen Engramme oder Locks. Reagiert nach einem bildungsbedingten Muster, modifiziert durch Vernunft. Wird nicht restimuliert.	Grosses sexuelles Interesse, aber oft in kreatives Denken sublimiert. / Intensives Interesse an Kindern.
70	**3.5**	Bewegt sich mit sehr grosser Leichtigkeit. Kommt rasch in die Gegenwart, bleibt da.	Dramatisiert nur selten den Vorstellungsinhalt einer Kette von Engrammen.	Grosses Interesse am anderen Geschlecht. Beständigkeit. / Liebt Kinder.
47	**3.0**	Bewegt sich leicht auf der Zeitspur. Ist in seiner eigenen Valenz.	Dramatisiert Engramme, ändert aber deren Inhalt.	Interesse an Fortpflanzung. / Interesse an Kindern.
32	**2.5**	[3] Bewegt sich auf der Zeitspur. Manchmal schwer an Geschehnissen zu interessieren. Grösstenteils in seiner eigenen Valenz.	Dramatisiert Engramme unterhalb der Tonstufe 2,5.	Desinteresse an Fortpflanzung. / Vages Tolerieren von Kindern.
22	**2.0**	[3] Bewegt sich auf der Zeitspur, aber nicht gut. Befindet sich innerhalb und ausserhalb der eigenen Valenz. Fällt aus der Gegenwart ab.	Dramatisiert einige Locks und die meisten Engramme. Zahlreiche Dramatisationen.	Abscheu vor Sex; Ekel. / Herumnörgeln an Kindern und Gereiztheit über sie.
15	**1.5**	[3] Bewegt sich auf der Zeitspur in der Valenz des dominierenden Elternteiles oder „Vorbildes“.	Dramatisiert wortwörtlich Engramme und Locks auf der Seite der gewinnenden Valenz.	Vergewaltigung. Sex als Bestrafung. / Brutale Behandlung von Kindern.
10	**1.1**	[3] In einer synthetischen Valenz. Bewegt sich auf einer falschen Zeitspur oder steckt fest. Betrachtet Szenen aus einem seltsamen Blickwinkel.	Dramatisiert Locks und Engramme auf der Seite der verlierenden Valenz.	Promiskuität, Perversion, Sadismus, abwegige Praktiken. / gebraucht Kinder für sadistische Zwecke.
6	**0.5**	[3] Steckt gewöhnlich in Apathie- und Gram-Engrammen fest. Dort wo er feststeckt, befindet er sich ausserhalb seiner eigenen Valenz.	Locks und Engramme sind äusserst wirksam, falls sie sich unterhalb von 1,0 befinden. In einem Zustand von Anaten.	Impotenz, Ängstlichkeit, möglicherweise noch Fortpflanzungsbemühungen. / Ängstlich besorgt um Kinder.
3	**0.1**	Ist sich gewöhnlich keinerlei Vergangenheit bewusst. Lässt sich schwer in die Gegenwart bringen.	Jedes Geschehnis hat Wirkung. Locks sind genauso wirksam wie Engramme.	Keine Bemühung zur Fortpflanzung.
1	**0** / **-1**	Keine Zeitspur.		Physiologen berichten von zellularen Bemühungen zur Fortpflanzung.
0	**-3**	Keine Zeitspur.		

[3] Anmerkung: Ein weit offener Fall wird sich in der eigenen Valenz befinden und sich auf der Zeitspur bewegen.

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**Q** Herrschaft über die Umwelt	**R** Tatsächlicher Wert für die Gesellschaft im Vergleich zum scheinbaren Wert	**S** Ethikniveau
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Hohe Selbstbeherrschung. Energisch gegenüber der Umwelt. Mag es nicht, Leute zu kontrollieren. Hohe Vernunft, lebhaft wechselnde Emotionen.	Hoher Wert. Scheinbarer Wert wird verwirklicht. Kreativ und konstruktiv.	Gründet Ethik auf Vernunft. Sehr hohes Ethikniveau.
70	**3.5**	Gute Vernunft. Gute Kontrolle. Akzeptiert Eigentum. Emotionen frei. Liberal.	Guter Wert für die Gesellschaft. Passt die Umwelt zu seinem eigenen Nutzen und zum Nutzen anderer an.	Beachtet die Ethik der Gruppe, aber entwickelt sie höher, entsprechend den Forderungen der Vernunft.
47	**3.0**	Kontrolliert die Körperfunktionen. Gute Vernunft. Freiheit der Emotionen noch eingeschränkt. Gesteht anderen Rechte zu. Demokratisch.	Jeglicher scheinbare Wert ist tatsächlicher Wert. Recht guter Wert.	Folgt der Ethik, in der er geschult wurde, so ehrlich wie möglich. Moralisch.
32	**2.5**	Kontrolle über Funktionen und ein gewisses Mass an vernunftmässigem Denken. Begehrt nicht viel Besitz.	Fähig zu konstruktiver Aktion, die selten grösseren Umfangs ist. Geringer Wert. „Gut angepasst“.	Behandelt Ethik unaufrichtig. Weder besonders ehrlich noch unehrlich.
22	**2.0**	Antagonistisch und zerstörerisch gegenüber sich selbst, anderen und der Umwelt. Begehrt Herrschaft, um zu schaden.	Gefährlich. Jeder scheinbare Wert wird hinfällig gegenüber dem möglichen Schaden für andere.	Unterhalb dieses Punktes: autoritär. Chronisch und grob unehrlich, wenn sich die Gelegenheit ergibt.
15	**1.5**	Vernichtet oder zerstört andere oder die Umwelt. Wenn dies nicht gelingt, kann er sich selbst vernichten. Faschistisch.	Unaufrichtig. Schwere Belastung. Möglicher Mörder. Wird selbst bei erklärtermassen guten Absichten Zerstörung herbeiführen.	Unterhalb dieses Punktes: kriminell. Unmoralisch. Aktiv unehrlich. Zerstörerisch gegen jegliche Ethik.
10	**1.1**	Keine Kontrolle über Vernunft oder Emotionen, aber anscheinend organische Kontrolle. Benutzt hinterhältige Methoden, um andere zu kontrollieren, insbesondere Hypnose. Kommunistisch.	Aktive Belastung. Enturbuliert andere. Heimtückische verborgene Absicht fallen schwerer ins Gewicht als der scheinbare Wert.	Sexualverbrecher. Negative Ethik. Verschlagene Unehrlichkeit ohne Vernunft. Pseudo-ethische Aktivitäten verbergen die Perversion der Ethik.
6	**0.5**	Dürftigste Funktionskontrolle, nur über sich selbst.	Belastung für die Gesellschaft. Möglicher Selbstmörder. Kümmert sich um andere überhaupt nicht.	Nicht vorhanden. Denkt nicht. Gehorcht jedem.
3	**0.1**	Keine Herrschaft über sich selbst, andere oder die Umwelt. Selbstmord.	Hochgradige Belastung. Braucht Betreuung und Mühe anderer, ohne irgendeinen Beitrag zu leisten.	Keines.
1	**0** **-1**	Keine.	Wert des Körpers hängt von früheren Wert für seine Gruppe ab.	
0	**-3**	Keine.	(Wie bei 0 bis -1.)	

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**T** Umgang mit der Wahrheit	**U** Mutniveau	**V** Fähigkeit im Umgang mit Verantwortung
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Hoher Begriff von Wahrheit.	Hohes Mutniveau.	Innewohnender Sinn für Verantwortung auf allen Dynamiken.
70	**3.5**	Wahrheitsliebend.	Zeigt Mut bei annehmbarem Risiko.	Fähig, Verantwortlichkeiten zu übernehmen und auszuüben.
47	**3.0**	Vorsichtig im Eintreten für Wahrheit. Gesellschaftliche Lügen.	Konservatives Entfalten von Mut, wenn das Risiko gering ist.	Geht mit Verantwortung nachlässig um.
32	**2.5**	Unaufrichtig. Gleichgültig gegenüber Tatsachen.	Weder Mut noch Feigheit. Missachtung von Gefahr.	Zu gleichgültig. Nicht vertrauenswürdig.
22	**2.0**	Verdrehung der Wahrheit, um sie dem Antagonismus anzupassen.	Reaktive, unüberlegte Vorstösse gegen Gefahr.	Benutzt Verantwortung um seine eigenen Zwecke zu verfolgen.
15	**1.5**	Unverblümtes und destruktives Lügen.	Unvernünftige Tapferkeit, gewöhnlich schädlich für die Person selbst.	Übernimmt Verantwortung um zu zerstören.
10	**1.1**	Erfindungsreiche und arglistige Verdrehungen der Wahrheit. Kunstvolles Bemänteln des Lügens.	Gelegentlich machen sich heimliche und hinterhältige Aktionen bemerkbar, ansonsten feige.	Unfähig, launenhaft, verantwortungslos.
6	**0.5**	Zählt einzelne Fakten auf, ohne eine Vorstellung von ihrer Realität.	Vollständige Feigheit.	Keine.
3	**0.1**	Keine Reaktion.	Keine Reaktion.	Keine.
1	**0** **-1**			
0	**-3**			

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**W** Beharrlichkeit auf einem bestimmten Weg	**X** Wörtlichkeit der Aufnahme von Aussagen	**Y** Methode im Umgang mit anderen
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Hohe schöpferische Beharrlichkeit.	Hohe Differenzierung. Gutes Verständnis aller Kommunikation, modifiziert durch die Bildung des Clears.	Gewinnt Unterstützung durch schöpferische Begeisterung und Vitalität hinter denen Vernunft steht.
70	**3.5**	Gute Beharrlichkeit und Gradlinigkeit auf konstruktive Ziele hin.	Gutes Erfassen von Aussagen. Guter sinn für Humor.	Gewinnt Unterstützung durch schöpferisch Vernunft und Vitalität.
47	**3.0**	Recht gute Beharrlichkeit, wenn die Hindernisse nicht zu gross sind.	Gute Differenzierung der Bedeutung von Aussagen.	Lädt durch praktische Vernunft und gesellschaftlichen Charme zur Unterstützung ein.
32	**2.5**	Müssig. Schlechte Konzentration.	Akzeptiert sehr wenig, weder wörtlich noch sonst wie. Neigt dazu, Humor buchstäblich zu nehmen.	Kümmert sich um Unterstützung durch andere.
22	**2.0**	Beharrlichkeit hinsichtlich der Vernichtung von Feinden. Unterhalb diese Punktes keine konstruktive Beharrlichkeit.	Nimmt Bemerkungen der Tonstufe 2,0 wörtlich auf.	Nörgeln und grobe Kritik, um Befolgung seiner Wünsche durchzusetzen.
15	**1.5**	Zerstörerische Beharrlichkeit, die kräftig beginnt und rasch erlahmt.	Nimmt alarmierende Bemerkungen wörtlich auf. Brutaler Sinn für Humor.	Benutzt Drohungen, Bestrafung und alarmierende Lügen, um andere zu beherrschen.
10	**1.1**	Schwankend auf jedem Weg. Sehr schlechte Konzentration. Unbeständig.	Überhaupt keine Bemerkung wird angenommen. Weicht der Neigung, alles wörtlich zu nehmen, durch gezwungenen Humor aus.	Macht andere zunichte, um sie auf eine Stufe zu bringen, wo sie benutzt werden können. Verschlagene und heimtückische Mittel. Hypnose, Klatsch. Strebt nach versteckter Kontrolle.
6	**0.5**	Sporadische Beharrlichkeit in Richtung Selbstzerstörung.	Wörtliche Aufnahme jeder Bemerkung, die zur Tonstufe passt.	Enturbuliert andere, um sie zu kontrollieren. Winselt um Mitleid. Wildes Lügen, um Mitgefühl zu erheischen.
3	**0.1**	Keine.	Alles wird wörtlich aufgenommen.	Gibt vor, tot zu sein, damit andere ihn für ungefährlich halten und weggehen.
1	**0** **-1**			
0	**-3**			

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**Z** Befehlskraft von Aktionssätzen	**AB** Gegenwart	**AC** Direkterinnerung
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Keine Engramme. Sätze in der Gegenwart haben keine reaktive Kraft. Keine Locks.	Sehr stabil in der Gegenwart. Verlässt die Gegenwart nicht. Alle Wahrnehmung klar.	Kann sich willentlich alles zurückrufen oder an alles erinnern, was wahrgenommen wurde.
70	**3.5**	Ketten von Engrammen haben Wirkung. Einzelne Sätze haben schwache Wirkung.	Sehr wache Aufmerksamkeit gegenüber der Gegenwart. Stabil in der Gegenwart.	Direkterinnerung von Daten automatisch.
47	**3.0**	Aktionssätze von Engrammen haben Wirkung.	Preclear hat keine Schwierigkeiten, die Gegenwart zu erreichen oder in der Gegenwart zu bleiben.	Wenden Sie Direkterinnerung auf Auditing und Locks an.
32	**2.5**	Engramme haben Wirkung. Ketten von Secondaries haben Wirkung.	Wenn der Preclear einmal in die Gegenwart gebracht worden ist, bleibt er für gewöhnlich bis zum nächsten Prozessing in der Gegenwart.	Wenden Sie Direkterinnerung an, um Wut-, Furcht- und Apathie-Dramatisationen von Leuten im Leben des Preclears zu kontaktieren.
22	**2.0**	Engramme haben Wirkung. Secondaries haben Wirkung. Lock-Ketten haben Wirkung.	Preclear muss in Gegenwart gebracht und dort stabilisiert werden.	Wenden Sie Direkterinnerung auf A-R-C-Locks, gebrochene Dramatisationen und Vergnügungsmomente an.
15	**1.5**	Locks, Secondaries und Engramme haben Wirkung wenn sie der Tonstufe entsprechen. Kontrollsätze sind am wirksamsten.	Preclear ausserhalb der Gegenwart. Reduzieren Sie Locks, und bringen Sie ihn in die Gegenwart	Wenden Sie Direkterinnerung auf A-R-C-Locks an und auf Anstrengung anderer, den Preclear zu kontrollieren.
10	**1.1**	Locks, Secondaries und Engramme haben Wirkung. Valenz-Shifter sehr wirksam.	Preclear bleibt die meiste Zeit ausserhalb der Gegenwart. Erreicht er die Gegenwart, so fällt er wieder zurück. Schaffen Sie Ladung von Locks weg, und bringen Sie ihn in die Gegenwart.	Wenden Sie Direkterinnerung auf Dinge an, von denen er weiss, dass sie real sind, und auf gebrochene Dramatisationen.
6	**0.5**	Gegenwartswahrnehmungen, Locks, Secondaries und Engramme haben Wirkung. Groupers besonders wirksam.	Man kann versuchen den Preclear in die Gegenwart zu bringen. Er fällt sofort wieder zurück.	Wenden Sie nur Direkterinnerung und Kontakt mit der Gegenwart an.
3	**0.1**	Alle Sätze in der Gegenwart oder aus der Vergangenheit haben Wirkung.	Der Preclear kann mit sanfter Geduld dazu bewegt werden, Wahrnehmungen der Gegenwart zu erfahren.	Verwenden Sie Direkterinnerung nur als Hilfsmittel, um die Umgebung zu kontaktieren.
1	**0** **-1**		Zellen in der Gegenwart. Entitäts-Theta nicht in Kontakt.	Genetischer Rückruf.
0	**-3**		MEST in der Gegenwart. Theta vollständig ausser Kontakt.	Keine Erinnerung im MEST-Körper.

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**AD** Vergnügungsmomente	**AE** Imaginäre Geschehnisse	**AF** Locks
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Spricht auf alle Vergnügungsreize der Umgebung an. Geniesst das Leben. Alle vergangenen Vergnügungsmomente zugänglich.	Das Verfahren ist nicht erforderlich.	Alle Locks entladen.
70	**3.5**	Durchläuft Vergnügungsmomente leicht. Der grösste Teil des vergangenen Vergnügens ist zugänglich.	Das Verfahren ist nicht erforderlich. Unterscheidet gut zwischen Realität und Phantasie.	Locks verschwinden, sobald das Engramm ausgelöscht wird.
47	**3.0**	Durchläuft Vergnügungsmomente leicht, aber ein grosser Teil des vergangenen und gegenwärtigen Vergnügens ist zugänglich.	Verwenden Sie imaginäre Vergnügungsmomente, um die Tonstufe anzuheben.	Behandlung von Locks als Einzelgeschehnissen nicht erforderlich.
32	**2.5**	Durchläuft Vergnügungsmomente. Gegenwärtiges und vergangenes Vergnügen gelegentlich abgesperrt.	Das Verfahren ist zu Beginn des Falles nützlich. Imaginäre Vergnügungsmomente.	Behandlung von Locks als Einzelgeschehnissen relativ ergiebig.
22	**2.0**	Einige wirkliche Vergnügungsmomente können erreicht werden. Findet Vergnügen darin, Antagonismus frei zu äussern.	Imaginäre Rache wird einen Hinweis darauf geben, was dem Preclear angetan worden ist.	Es kann vorkommen, dass Locks kontaktiert und restimuliert werden, ohne sich dadurch reduzieren zu lassen.
15	**1.5**	Wahre Vergnügungsmomente lassen sich nur schwer finden. Reaktive Genugtuung im Zerstören.	Das Verfahren kann nutzbringend angewendet werden. Alle Geschehnisse scheinen imaginär.	Behandeln Sie gebrochene Dramatisationen und A-R-C-Locks wie Engramme, bis die Ladung entfernt ist.
10	**1.1**	Es lassen sich gelegentlich vergnügliche Erinnerungen finden, aber sehr selten. Reaktives Entzücken darin, hilflose Personen oder Gegenstände sadistisch zu verletzen.	Zu hypnotisch. Bringen Sie keine solchen Geschehnisse zur Sprache.	Behandeln Sie A-R-C-Break-Locks wie Engramme.
6	**0.5**	Keine Vergnügungsmomente zugänglich. Erlebt wenig oder gar keine Vergnügungsmomente in der Gegenwart.	Zu hypnotisch. Verwenden Sie kein solches Verfahren.	Behandeln Sie nur die allerleichtesten Locks nahe der Gegenwart. Schwere Locks zu behandeln zieht den Preclear in Engramme hinein.
3	**0.1**	Keine Reaktion.	Keine.	Berühren Sie nur leichteste Momente der Vergangenheit, falls überhaupt.
1	**0** **-1**			
0	**-3**			

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**AG** Locks-Scanning	**AH** Secondary-Engramme	**AI** Engramme
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Alle Locks sind mit Lock-Scanning behandelt worden.	Alle Secondaries sind weg.	Alle MEST-Engramme des gegenwärtigen Lebens sind verschwunden.
70	**3.5**	Wenden Sie Lock-Scanning auf Auditing und Locks von gerade behandelten Engrammen an.	Auditieren Sie alle Secondaries aus. Sie werden von Ladung befreit werden, wenn sie wie Locks mit Scanning durchlaufen werden.	Jedes Engramm des Falles lässt sich mit allen Wahrnehmungen behandeln.
47	**3.0**	Schärfen Sie die Wahrnehmungen durch Lock-Scanning.	Secondaries können erst von dieser Stufe an aufwärts ohne negativen Auswirkungen berührt und wieder verlassen werden.	Der Auditor kann frühe , spezifische Engramme zur Behandlung auswählen, sollte aber mit dem Archivar zusammenarbeiten.
32	**2.5**	Machen Sie Lock-Scanning, bis Engramme sich deutlich zeigen. Behandeln Sie diese. Machen Sie weiteres Lock-Scanning, um neue Engramme zu erhalten.	Jedes Secondary kann behandelt werden. Es wird sich normalerweise entladen.	Behandeln Sie nur jeweils vom Archivar angebotene Engramme.
22	**2.0**	Machen Sie Lock-Scanning, wobei Sie Ketten bearbeiten, die der Archivar herausgegeben hat. Reduzieren Sie alle kontaktierten Ketten.	Behandeln Sie jedes Secondary. Behandeln Sie es gründlich, bis es entladen ist.	Behandeln Sie vorsichtig jene Engramme, die der Archivar anbietet. Zwingen Sie den Preclear nicht in Engramme hinein.
15	**1.5**	Machen Sie Lock-Scanning so lange, bis der Preclear in einem Lock hängen bleibt. Behandeln Sie es wie ein Engramm. Vermeiden Sie es, beim Lock-Scanning irgendwelche körperlichen Schmerzen zu durchlaufen.	Behandeln Sie Furcht-, Gram- oder Wut-Secondaries. Normalerweise ist es schwierig sie zu entladen.	Vorsicht. Behandeln Sie nur Engramme, die sich leicht anbieten. Seien Sie vorsichtig.
10	**1.1**	Das gleiche wie bei 1,5 aber vorsichtiger. Wenn dies zuviel Enturbulierung zur Folge hat, verwenden Sie die Technik der Direkterinnerung, die für diese Stufe angemessen ist.	Vorsicht. Behandeln Sie jedes Furcht-Secondary, das der Archivar anbietet. Normalerweise werden sie sich nicht vollständig entladen.	Berühren sie auf dieser Stufe nie ein Engramm.
6	**0.5**	Mache kein Lock-Scanning.	Vorsicht. behandeln Sie Furcht-Secondary nur wenn sie vom Archivar vorgelegt werden. Weisen Sie den Preclear nicht an, in Secondaries hineinzugehen.	Berühren sie auf dieser Stufe nie ein Engramm.
3	**0.1**	Wenden Sie niemals Scanning an.	Lassen Sie den Preclear in keinerlei Secondaries hineingeraten.	Berühren sie auf dieser Stufe niemals ein Engramm.
1	**0** **-1**			
0	**-3**			

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**AJ** Engrammketten	**AK** Schaltkreise	**AL** Zustand des Archivars
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**		Alle Kontrolle liegt beim „Ich“. Keine Schaltkreise.	Berechnet genau mit Blitzantworten.
70	**3.5**	Engramm-Scanning kann gemacht werden, wenn die Tonstufe des Falles sorgfältig geprüft ist.	Schaltkreise vom Fall entfernt.	Archivar sehr aktiv und verlässlich.
47	**3.0**	Machen Sie niemals Engramm-Scanning.	Wenig wirksame Schaltkreise.	Archivar aktiv und verlässlich.
32	**2.5**	Machen Sie niemals Engramm-Scanning.	Einige Schaltkreise. In Secondaries und vorgeburtlichen Engrammen nicht wirksam.	Archivar spricht gut an. Bei Secondaries gelegentlich abgesperrt.
22	**2.0**	Machen Sie niemals Engramm-Scanning.	In vorgeburtlichen Engrammen zahlreich. In Locks nicht wirksam.	Archivar funktioniert meistens.
15	**1.5**	Machen Sie niemals Engramm-Scanning.	Relativ stark und zahlreich. Wirksam in Secondaries.	Archivar funktioniert gelegentlich. Meistens abgesperrt.
10	**1.1**	Machen Sie niemals Engramm-Scanning.	Stark und zahlreich, besonders in vorgeburtlichen Engrammen.	Schaltkreis-„Archivar“ gibt Daten mittels seltsamer Mechanismen. Nicht verlässlich.
6	**0.5**	Machen Sie niemals Engramm-Scanning.	Sehr stark und zahlreich, besonders in der vorgeburtlichen Periode und in der Kindheit. Wirksam in frühen Locks.	Keine Reaktion vom wirklichen Archivar. Manchmal reagieren Schaltkreise.
3	**0.1**	Machen Sie niemals Scanning.	Auf der ganzen Spanne der Zeitspur stark und zahlreich vertreten. Sogar späte Locks enthalten Schaltkreise.	Keine Spur von Archivar.
1	**0** **-1**			
0	**-3**			

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**AM** Stufe der Hypnotisierbarkeit	**AN** Bewusstseins-Niveau der Mind-Ebene (Näherungswerte)	**AO** Anteil an Entheta beim Fall (Näherungswerte)
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Unmöglich ohne Drogen zu hypnotisieren.	Vollkommen analytisch.	Alle Locks, Secondaries und Engramme umgewandelt.
70	**3.5**	Schwer in Trance zu versetzen, ausser er besitzt noch ein Trance-Engramm.	Analytischer Mind arbeitet zu etwa 70%.	Die wesentlichen Lock-Ketten und beinahe alle Secondaries sind umgewandelt. Leichte Ladung auf einigen Engrammen.
47	**3.0**	Könnte hypnotisiert werden, ist aber hellwach, wenn wach.	Analytischer Mind arbeitet zu etwa 47%.	Einige sehr stark geladene Lock-Ketten. Einige Secondaries, geringfügige Ladung. Engramme nur leicht geladen.
32	**2.5**	Kann Hypnose unterzogen werden, ist aber meistens hellwach.	Analytischer Mind arbeitet zu etwa 32%.	Einige sehr stark geladene Lock-Ketten. Grössere Secondaries vorhanden. Etwa $^{1}/_{3}$ der Engramme so stark geladen, dass sie überhaupt nicht kontaktierbar sind.
22	**2.0**	Leistet einigen Widerstand, kann aber hypnotisiert werden.	Analytischer Mind spricht gut an. Reaktiver Mind voll wachsam.	Viele sehr stark geladene Lock-Ketten. Viele grössere Secondaries. Hälfte der Engramme in der Bank überhaupt nicht kontaktierbar.
15	**1.5**	Leistet heftigen Widerstand gegen Äusserungen, nimmt sie aber in sich auf.	Analytischer Mind ist dabei, seine Funktionen einzustellen. Reaktiver Mind recht aktiv.	Sehr stark geladene Lock-Ketten. Schwere Secondaries. $^{3}/_{4}$ der Engramme in der Bank überhaupt nicht kontaktierbar.
10	**1.1**	In einer andauernden leichten Trance, leistet aber Widerstand.	Analytischer Mind beinahe abgestellt. Reaktiver Mind spricht leicht an.	Die meisten Lock-Ketten beinahe so stark wie Secondaries geladen. Ladungen von Secondaries grösstenteils in Engramme hineingesunken. Beinahe alle Engramme nicht kontaktierbar.
6	**0.5**	Sehr leicht hypnotisierbar. Jede Bemerkung, die gemacht wird kann sich als „positive Suggestion“ auswirken.	Analytischer Mind abgestellt. Reaktiver Mind beginnt seine Funktion einzustellen.	Beinahe eine feste Schicht von Ladung.
3	**0.1**	Gleicht in seinem gewöhnlichen „Wachzustand“ einer hypnotisierten Person.	Reaktiver Mind nur sehr gering in Tätigkeit.	Zeitspur für alles ausser Direkterinnerung zu stark geladen.
1	**0** **-1**			
0	**-3**			

Freies Theta (Näherungswerte)	**A** Angeboren akut chronisch	**AP** Fähigkeit, Vergnügen in der Gegenwart zu erleben	**AQ** Tonstufe des Auditors, die zur Behandlung des Falles erforderlich ist	**AR** Wie man den Fall auditiert
1000	**40.0**			
900-100	**36.0-4.0**			
100	**4.0**	Findet das Dasein randvoll von Vergnügen.	Kann alles ausser einem schweren Drogen-Engramm ohne Auditor ausauditieren.	Jedes Engramm kann ausauditiert werden, sobald das Bewusstsein wiederkehrt.
70	**3.5**	Findet das Leben die meiste Zeit vergnüglich.	3,0 Überlegene Position nicht erforderlich.	Durchlaufen Sie Engramme und Secondaries und alle Lock-Ketten mit Scanning, bis der Fall Clear ist.
47	**3.0**	Erlebt zeitweise Vergnügen.	3,0	Behandeln Sie Engramme und Secondaries. Bereinigen Sie das Auditing regelmässig durch Lock-Scanning.
32	**2.5**	Erlebt Augenblicke des Vergnügens. Geringe Intensität.	3,0	Führen Sie routinemässig Lock-Scanning und die Behandlung von Secondaries und Engrammen durch. Durchlaufen Sie alle Schaltkreise, die in Locks zu finden sind, mit Lock-Scanning.
22	**2.0**	Erlebt gelegentlich in ausserordentlichen Augenblicken etwas Vergnügen.	3,0	Machen Sie Lock-Scanning. Behandeln Sie Secondaries. Behandeln Sie nur Engramme, die der Archivar ohne weiteres anbietet. Lokalisieren Sie Schaltkreise in Locks.
15	**1.5**	Erlebt selten irgendwelches Vergnügen.	3,0	Machen Sie Lock-Scanning. Behandeln Sie Lock und Secondaries wie Engramme. Grosse Vorsicht mit jeglichem Engramm. Wenden Sie Direkterinnerung auf Schaltkreise an.
10	**1.1**	Fröhlichkeit meist gezwungen. Wirkliches Vergnügen jenseits seiner Reichweite.	3,5 oder darüber. (Solche Fälle sind sehr restimulierend.)	Stellen Sie A-R-C her. Nehmen Sie falls erforderlich, die Tonstufe des Preclears an (Nachahmung). Wenden Sie Direkterinnerung auf Locks an, und machen Sie Lock-Scanning. Berühren Sie keine Engramme.
6	**0.5**	Keine.	3,5 oder darüber.	Stellen Sie A-R-C her. Sehr viel Affinität. Bereinigen Sie einige kleinere Apathie-Locks. Berühren Sie keine Engramme.
3	**0.1**	Keine.	3,5 oder darüber.	Stellen Sie A-R-C her und bringen Sie den Preclear in Kontakt mit der Gegenwart. Berühren Sie keine Engramme oder Secondaries.
1	**0** **-1**			
0	**-3**			