

MESTRES DE JOGO
(# 98)
OT40+

18 Mar 87
TTA

"Jogos Privados e Pessoais e Lucríveis"

"Todos os jogos são aberrativos,
Alguns são divertidos" - LRH.

Tenho pensado sobre a possibilidade
de desenvolver "caso" com o planejamento
e postulados de ações a fazer no futuro
visto que estas existem como ciclos
incompletos logo que são planejadas
ou postuladas.

Depois da descoberta do dado acima
de LRH referente a "jogos", eu
cogitei que os planos e ações
"ainda não feitos" são um nível
aceitável de "aberração" pelo diverti-
mento de os completar e pela

obtenção de mais ganhos de caso por causa da "demonstração de competência". Permite uma randomidade agradável.

Agora, nas notas da fita #5 de ESTO, LKH fala de novo sobre os incríveis, tempos (ou "não tempos") de CONTROL TOTAL. Ele diz que estes existem em cadeias num caso. Houve muitos, muitos incríveis a sucederem através do OT16 e do S(S)PD e eu pus-me a pensar se não haveria mais ligados a Jogos Privados e Perroais. Portanto rebusquei à volta e por trás daquilo que os "MOCOS Marcadores" tinham mantido a pista - no meu conhecimento de Jogos Privados e Perroais. Até encontrei um jogo de "Colecionar, Analisar e Avaliar Jogos" em si mesmo

que não tinha um Campo de
Fogo! Era um fogo pessoal.
Mas não encontrei uma cadeia de "Lu-
críveis" metida nos arquivos de
conhecimento do Jogo Privado e
Pessoal.

Depois descobri: é claro que não!
Porque esse nível de CONTROL TOTAL
incrível é uma CONDIÇÃO DE
NÃO JOGO!

É K total, R total, C total, Poder
total. É o "absoluto que é Inatingível"
num jogo. As formas como um On
ou Estático pode estar a usar, não
usar ou usar condicionalmente este
PODER Incrível, Absoluto da CONDIÇÃO
DE NÃO JOGO, são muito interessantes
e muito engraçadas. Descobri que
eu tinha subscrito a ideia de

que "Qualquer fogo é melhor do que nenhum fogo" e estava a usar unicamente o meu KRC de CONDIÇÃO DE NÃO JOGO como um "último recurso" para permanecer no fogo e a vencer. Cada pessoa terá a sua própria forma de o usar ou não usar.

Se quizerem descobrir tudo acerca disto, o Q/S seguinte deve ser feito. (Somente após OT 16 & S(S)RD e o manuseamento dos MOCO's Primos.)

R/D DO PODER INCRÍVEL

Este R/D restabelece a capacidade de usar a mona própria CONDIÇÃO DE NÃO JOGO DE ARC TOTAL. É feito em Solo.

(I.) PpPr 1A como se segue:

1. "O que fiz eu numa condição de não-jogo?"
2. "Que problema estava eu a tentar resolver?"
3. "O que é que eu não disse numa condição de não-jogo?"
4. "Que problema estava eu a tentar resolver?"

— " —

Percorre 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, etc até FTA
+ VVGIs.

(Este processo pode durar algum tempo.)

(II.) PpPr 4 como se segue:

1. "Diz-me uma fonte numa condição de não-jogo."
2. "Fala-me dela."
3. "Diz-me uma Não-Fonte numa condição de não-jogo."
4. "Fala-me dela."

Percorre 1, 2, 3, 4 etc até FTA. (Nota: Isto pode só atravessar um ciclo de comandos.)

Nota: "numa" é traduzido como "durante" ou "na altura de".

Importante: O que está aqui a ser pedido é a própria experiência do Solo Auditor numa Condição de Não Fogo, e não para descobrir outros que estão numa.

③ Pr Pr 5 como se segue:

1. "Numa condição de não-fogo,
O que é?"

2. "Numa condição de não-fogo,
o que não é?"

Percorre 1, 2, 1, 2 até FTA. (Este processo também pode ser breve)

④ Pk16 como se segue:

1.) "Diz-me uma condição de não-jogo existente."

2.) "Diz-me como a tratar-te."

Percorre 1, 2, 1, 2, etc até FTA + VVETS e grande Cognição. Isto pode durar algum tempo, mas o que está a ser pedido é o que está a suceder com a tua própria Condição de não-jogo de Poder de KRC Total.

É importante que este R/D seja feito somente depois de a pessoa ter feito o OT16, o SPRD, manejado os seus MOCs Primos e feito o Curso de Mestre de Jogo.

Além disso só deve ser feito sob a Supervisão de um CPS Super Estático que também tenha

feito as partes atrás da ponte
e o seu próprio "R/D de Poder
Incrível."

BR

C/S Gr. Rou's.