



Ok! É o 15 de Julho de 2001, Instruções para o

Excalibur para Mestres de Jogos

Como de costume trata-se de stacks e plugs como já disse, mas *estão* no caso de um Mestre de Jogos.

Ora, o que é um Mestre de Jogos?

Um Mestre de Jogos é alguém que controla ambos os lados do jogo sob um ponto de vista pan-determinado. Lembra-se da escala de pan-determinação?

Mas em que é que consiste a pan-determinação?

É uma predisposição para iniciar, mudar e parar, em qualquer uma e em todas as dinâmicas, e essa é a sua definição principal.

A predisposição para iniciar, mudar e parar duas ou mais forças, quer sejam ou não opostas, e isso pode ser interpretado como dois ou mais indivíduos, dois ou mais grupos, dois ou mais planetas, duas ou mais espécies semelhantes, dois ou mais universos, dois ou mais espíritos, quer estejam ou não opostos.

Isto significa que a pessoa não lutaria necessariamente, não teria necessariamente que se pôr de um dos lados.

Determinar simultaneamente as actividades de dois ou mais lados num jogo. A capacidade de regulamentar as considerações de duas ou mais entidades, quer estejam ou não opostas e responsabilidade total por ambos os lados de um jogo. O.k.?

Portanto, quando esta capacidade é impedida pelo caso ou pelas interferências de outros, é claro que não se consegue realmente agir como Mestre de Jogos pois um Mestre de Jogos, por natureza, é pan-determinado!

De facto, está a ser forçado a um estado em que tem de ser Mestre de Jogos autodeterminado em vez de pan-determinado. Isso, é claro, significa que a capacidade de iniciar, mudar e parar jogos está a ser fortemente influenciada, o.k.?

Assim, é por isto que surge a pergunta na entrevista inicial sobre os jogos que estás a jogar e em que medida és ou não pan-determinado neles.

Mas um Mestre de Jogos, ao mesmo tempo, está ele próprio numa condição de não-jogo!

As condições de não-jogo são:

saber tudo

Não saber nada

Serenidade

Condição de sem nome

Sem efeito no oponente

Efeito no próprio ou no seu grupo

Ter tudo

Não consegue ter nada



Soluções

Pan-determinismo

Amizade com todos

Compreensão

Comunicação total

Sem comunicação

Ganhar

Perder

Sem universo

Sem campo de jogo

Chegada

Morte

Tudo barreiras e só liberdades são do mesmo modo condições de não-jogo.

Deste modo, um Mestre de Jogos, sendo pan-determinado, está numa condição de não jogo. Não confundam com condição de jogos!¹ Trata-se aqui de condição de não-jogo.

Ora as condições de jogo, repetindo-as, visto serem tão importantes, seriam:

Atenção

Identidade

Efeito nos oponentes

Nenhum efeito em si próprio

Não consegue ter em relação aos oponentes, metas e suas áreas

Consegue ter em relação às ferramentas de jogo, às metas e áreas

Propósito

Problemas de jogo

Oponentes

A possibilidade de perda

A possibilidade de vitória

Comunicação

Não chegada

¹ **CONDIÇÃO DE JOGOS** [GAMES CONDITION]: 1.Quando se diz **condição de jogos** quer-se dizer que o poder de escolha de alguém foi subjugado contra a sua vontade para dentro de um actividade fixa da qual ele não pode tirar a sua atenção. (SHSBC-32, 6107C20) 2. A palavra **condição de jogos** é na verdade derogatória. Há nela algo técnico que a acompanha. Quando se diz **condição de jogos** queremos dizer um conjunto, e o conjunto tem a ver com isto: Significa uma atenção *fixa*, uma incapacidade de escapar conjugado com uma incapacidade para atacar, até à *exclusão* de outros **jogos**. Não há nada de errado com jogar jogos. Há sim muito de errado com estar numa **condição de jogos** porque ele é desconhecida, é uma actividade aberrada, é reactiva, e estamos a desempenhá-la muito fora do nosso poder de escolha e sem o nosso consentimento ou vontade. (SHSBC-32, 6107C20).



Agora, isto significa que, no ponto em que você alcançou total autodeterminismo como jogador e entrou na faixa do Mestre de Jogos, você também alcança a faixa de pan-determinismo.

Isso significa que você entra em uma condição de nenhum-jogo. Agora, neste momento no caso, é muito interessante, porque de certo modo você já está em uma condição de nenhum-jogo, mas ainda está em muitas condições de jogo.

É como se estivesse jogando toda a escala de gradientes entre Mestre de Jogos e, em certos pontos, um CVP determinado por outros! Está a ver?

Assim, quando nós estamos a resolver o caso até OT16, é o caso do CVP! OK?

Depois de 16, é ainda, até certo ponto o caso do CVP, mas já está se aproximando do que se poderia chamar, não de pré-OT, mas sim de Pré-Mestre-de-jogos. Penso que chamar-se Pré-Mestre-de-jogos está bem.

Assim, quando alcança o OT 25, que é o Gral para Fontes² (como lhe chamava antes), quando passou por isso, você é completamente um CVP sem caso. E começou já a manejar, até certo ponto, o caso de Mestre de Jogos.

Poderia dizer, naquele ponto, que é Clear como Mestre de Jogos, mas não alcançou a capacidade de OT de um Mestre de Jogos.

Assim o Mestre de Jogos ainda tem de manejar o que poderia ser chamado de Caso - OT: coisas determinadas por outros que estão nos seus jogos.

Quando existe muita determinação por outros em seus jogos (interferência, especialmente implantes e assim por diante, visto estarmos falando agora sobre o novo Excalibur para Mestres de Jogos), então você deixa de operar como um Mestre de Jogos. Começa novamente a operar como um CVP o que, é claro, conduz imediatamente a auto-invalidação e, realmente, não consegue operar do modo em que quer, porque também tem tendência, por esta auto-invalidação, a negar que é um Mestre de Jogos.

E isto, é claro, conduz a um ricochete do outro lado do jogo que você está controlando, mas que está a not-isar³, isto é, o facto que você está controlando isto.

Um exemplo: estava a pensar sobre o que se passou no grupo da Daniela e assim por diante. Até que desenterrei isto no Excalibur para Mestres de Jogos e descobri que de facto eu tinha criado aquele jogo entre ela (ela como CVP) e outros CVPs agarrados a ela, e eu, o meu próprio CVP e outros CVPs que jogam comigo. Eu tinha montado isto, de facto, como um jogo, mas não estava querendo assumir responsabilidade pelo lado dela! Porque eu tinha not-isado o facto de que, em primeiro lugar, eu tinha criado isto! Tinha-o criado num nível de Mestre de Jogos e, portanto, o CVP não sabia nada disto.

Isso é o que LRH fala sobre este sujeito que tenta o seu melhor para ser despedido de um trabalho quando sente que não o quer fazer.

Agora neste nível, isto aplica-se a grupos. E isto é o que o Bill começou com um pequeno processo de revisão ou pequeno rundown, no *Curso de Mestres de Jogos Graduado* onde ele fala sobre começo, mudança, paragem de jogos e assim por diante.

² Estes Níveis foram desenvolvidos após o fim da Ponte de Bill Robertson, isto é, após o ser ter alcançado o estado de Fonte. Mais tarde verificou-se que poderiam ser feitos após o OT 16 pelo que se passaram a chamar Níveis de Estático.

³ Negar a existência



Mas o que realmente tem que estar aí é a ideia, o conceito, de ser responsável por ambos os lados do jogo!

Podes ter o sentimento de que há uma compreensão mútua entre Fontes, entre os Mestres de Jogos e assim por diante, sobre o jogo que está a decorrer no planeta ou no universo ou em qualquer outro lugar. Está claro que é correcto!

Isto é semelhante a jogar um jogo de computador, na internet, como jogos de aventuras ou jogo de cartas ou assim. Temos aí uma multidão enorme de pessoas que estão jogando um grande jogo. O jogo é a internet. E dentro da internet estão a funcionar jogos menores. Mas há algo como uma compreensão mútua que este grande, enorme jogo, está sendo jogado! Assim há sub-jogos no grande jogo. E eles intercam-biam, eles ligam-se, o que leva diretamente aos *Fatores*.

É claro que todos os Mestres de Jogos têm, mais ou menos, os seus próprios jogos em funcionamento. Mas eles também estão em algo como uma hierarquia de um jogo maior. Como numa empresa, normalmente existem três ou quatro escalões de chefes.

E isto também se aplica aos Mestres de Jogos. Quero dizer, o primeiro Mestre de Jogos de sempre, nosso bom amigo Elron Elray, que planejou o jogo global, está claro que fica muito contente por cada Mestre de Jogos que nós reabilitamos, a fim de assumir a sua própria função na administração de topo.

Outra coisa que apareceu no Excalibur para Mestres de Jogos, é que parece que os Mestres de Jogos às vezes fingem que são um CVP! Assim quando o CVP que é, de facto, um Mestre de Jogos, atinge uma certa consciência, o Mestre de Jogos pergunta-se a si mesmo onde diabo está o CVP? Mas de facto não havia nenhum CVP! Ele próprio é o Mestres de Jogos, mas disfarçado.

Por outro lado, parece que um Mestre de Jogos, que está mais ou menos em uma boa forma, cria um CVP novo para cada corpo que apanha. Neste momento, isto é o que eu suspeito e não achei nenhuns dados que o contradigam.

Mas isto pode provocar uma confusão tremenda. Noutro dia tive que manejar alguém que estava operando bem como Mestre de Jogos, com muito poder, mas tinha dificuldade com a sua identidade no presente, com a sua existência como CVP. Ah, espera um minuto, "Onde está o seu CVP para esta vida em tempo presente"? - "Oh, não quero saber desse!" Ah, Ah, Ah!

Assim o facto era que o sujeito, como Mestre de Jogos, estava a passar por cima e a manejar diretamente as coisas, embora tenha realmente criado um CVP para a existência no presente quando assumiu o corpo. Mas este CVP era um tal um produto ruim que o Mestre de Jogos teve que aplicar éticas, condição de perigo, passar por cima e resolver, para manter as coisas a andarem nesta vida!

Podem assim achar muitos CVPs vossos, com corpo e sem corpo. De facto, descobrimos que houve uma troca muito grande de CVPs entre Mestres de Jogos! "Olha! eu tenho um CVP tão agradável! Gostarias de brincar com ele?", ou: "Ena, formidável! Que CVP tão bom! Posso tê-lo?" Como crianças que trocam cromos ou algo assim. Ou até mesmo tentativas de roubo, tal como a que eu penso provavelmente aconteceu hoje comigo. Roubando o CVP, ou assumindo. "Ena, ótimo, um CVP! Vejamos o que podemos fazer!"

Ora este é o conceito global, porque no Excalibur para Mestres de Jogos vocês vão lidar com CVPs que estão de facto dentro dos jogos num sistema tipo plug.



Não são necessariamente todos vossos. Acontece muito frequentemente que o nosso bom velho amigo Xenu, o coxo, pôs alguns dos seus CVPs, disfarçados como CVPs de vocês, ou podem achar alguns vossos que infiltraram na área dele. É um jogo bastante interessante que já dura há algum tempo!

Mas o Xenu-fonte ainda anda por aí, caso contrário não teríamos um jogo. E lembrem-se como Xenu nasceu, de onde ele veio? Nós o fizemos! Todos nós! Com um pedaço de todos nós! Caso contrário não teríamos alguém que fosse um adversário à altura. Sem Xenu não teríamos um jogo!

Mas a coisa é, quando entram no caso, olham para as vossas incapacidades como mestres de Jogos, como fizeram no Excalibur. Mas aqui, a porta de entrada são as capacidades do Mestre de Jogos, do sujeito pan-determinado. Como: "Onde é que você não consegue exercitar o seu pan-determinismo, por causa de interferências de outro lado?"

Isto é, em si mesmo, uma terceira-parte porque interfere com um dos lados e com o outro, com quem estão a lidar para terem um jogo. E aí entra imediatamente a terceira-parte a perturbar o vosso jogo! Por isso é tão importante ver isto, porque se trata de capacidades para jogar ou não jogar, fazer mudanças ou parar um jogo. E aí é onde a interferência entra em cena.

Os nossos jogos são esmagados, acontecem terceiras-partes e vocês ficam fartos do jogo, porque adquiriram grandes dados errados. Dizem então: "Oh, que se tramem estes sujeitos! Eu não vou jogar mais com eles!" É como um jogo de xadrez onde vocês têm dois jogadores que jogam e vocês são responsáveis por ambos. Eles não fazem qualquer violação das regras e assim por diante. Mas então vocês descobrem, por alguma razão, ou ficam com a ideia, que eles são ambos idiotas e assim mandam-nos para casa e guardam as peças na caixa.

E dizem: "Certo! Acabou!" E todo o mundo fica totalmente com uma quebra de ARC, porque o jogo não foi terminado correctamente. Mas claro que esta cena vos faz fugir do jogo de xadrez, porque pensam que é uma porcaria de jogo. Mas a razão por que pararam de jogar pode ter sido que alguém lhes disse: "Não vês que esses sujeitos estão a fazer batota?" E isto seria uma terceira-parte.

Mas isto está realmente organizado em plugs.

Quando começam com a plug, podem, por vezes, ver imediatamente algo mais parecido com um Organigrama de um jogo do que com uma plug. Os Organigramas são de tamanhos muito distintos. E poderiam ver onde foi travado, dificultado, bloqueado e tudo o mais.

Normalmente aparece um ou dois desses vórtices, ou um destes "homens do saco" com as considerações estando bastante perto das do Mestre de Jogos, o que vos alimentaria com todas as falsas considerações e cognições sobre porque é que o jogo não está correndo bem! Ou bloqueando-vos completamente do segundo lado do jogo.

Estas são, até agora, as bases disto.

DR