



**RD DO GRAL PARA  
ESTÁTICOS  
DR OT 24**



## ÍNDICE

LISTA DE CONTROLO .....	3
RESUMO DO GRAL PARA ESTÁTICOS .....	4
C/S 1/OT 24 .....	5
C/S 2/OT 24 .....	6
C/S 3/OT 24 .....	10
C/S 4/OT 24 .....	11
C/S 5/OT 24 .....	12
C/S 6/OT 24 .....	13
C/S 7/OT 24 .....	14
C/S 8/OT 24 .....	15
C/S 9/OT 24 .....	16
C/S 10/OT 24 .....	17
RELATÓRIO SESSÃO .....	18
ATESTAÇÃO .....	19

**Publicado por Knights of Eternity**

Reservados Todos os Direitos

© 1986, CBR,  
© 1999, DR, FR  
1<sup>a</sup> Emissão 1993  
2<sup>a</sup> Emissão 2003  
3<sup>a</sup> Emissão 2017  
4<sup>a</sup> Emissão 2019



## OT 24 GRAAL PARA ESTÁTICOS LISTA DE CONTROLO

**Pré-requisitos:**

- OT 23 - Manejamentos do Corpo
- Os Não-profissionais necessitarão de um C/S Super Estático que os ajude ao longo da parte solo deste curso.

**Nota:**

Este curso não contém todos os dados que existem nos níveis elevados.

Para mais dados veja o Curso de C/S Super Estático.

Use o [Relatório de Sessão](#) Anexo.

### **OT 24- GRAL PARA ESTÁTICOS**

**1) Resumo do Graal para Estáticos**

Audição: <a href="#">1ª SESSÃO</a>	_____
Audição: <a href="#">2ª SESSÃO</a>	_____
Audição: <a href="#">3ª SESSÃO</a>	_____
Audição: <a href="#">4ª SESSÃO</a>	_____
Audição: <a href="#">5ª SESSÃO</a>	_____
Audição: <a href="#">6ª SESSÃO</a>	_____
Audição: <a href="#">7ª SESSÃO</a>	_____
Audição: <a href="#">8ª SESSÃO</a>	_____
Audição: <a href="#">9ª SESSÃO</a>	_____
Audição: <a href="#">10ª SESSÃO</a>	_____

**ATESTE A CONCLUSÃO DO GRAL PARA ESTÁTICOS ([Impresso de Atestação](#))**



## RESUMO DO GRAL PARA ESTÁTICOS

O primeiro passo é aumentar o tamanho do seu "CASO" para incluir todos os jogos.

O seu CVP deverá estar totalmente resolvido no final de "Fac. Serviço para Fontes", e deve estar livre de qualquer embaraço com os RAGs.

Você consegue encapsular e permear os Jogos sem receber mais "CASO" para si mesmo.

Então, agora você é um Thetan-Fonte auditor. Sem "caso" no seu CVP e sem "caso" no seu U1.

Teoricamente, você deveria ser capaz de exteriorizar o seu CVP no U3 ou exteriorizar o seu U1 do U3. Mas ainda há um trabalho a fazer.

O U3 ainda está lá por causa dos U2s que não ouviram as notícias nem subiram na ponte. Então, vamos resolvê-los de uma vez por todas.

Nestes Níveis vamos definitivamente abordar os terminais que ainda têm um fio condutor conosco.

O Tema destes Níveis são os Jogadores, os Jogos e os Objetivos que ainda se quer ajudar.

A Resolução é feita com 10 Sessões:

- 1<sup>a</sup> Sessão: Identificação do Espaço de Sessão.
- 2<sup>a</sup> Sessão: Descoberta e Manejo dos Jogadores Ligados
- 3<sup>a</sup> Sessão: Descoberta e Manejo dos Jogos Ligados
- 4<sup>a</sup> Sessão: Descoberta e Manejo dos Objetivos Ligados
- 5<sup>a</sup> Sessão: Manejos dos Jogadores Desligados
- 6<sup>a</sup> Sessão: Manejos dos Jogos Desligados
- 7<sup>a</sup> Sessão: Manejos dos Objetivos Desligados
- 8<sup>a</sup> Manejos dos Jogadores Não Ligados
- 9<sup>a</sup> Sessão: Manejos dos Jogos Não Ligados
- 10<sup>a</sup> Sessão: Manejos dos Objetivos Não Ligados

O Manejamento dirige-se a todo e qualquer tipo de Terminal ligado a estes temas pelo que o OT deve saber lidar com todo o tipo de carga que surja.

Uma vez que toda essa carga tenha sido manejada, o OT fica livre da atenção em Jogos Passados, Presentes e Futuros e atinge o Estado de MESTRE DE JOGOS CLEAR.



21/11/98

## GRAAL PARA ESTÁTICOS

### C/S 1/OT 24

#### 1ª SESSÃO

Faça uma PERMEAÇÃO - PENETRAÇÃO a todos os jogos, e detete:

- A. As ligações entrecruzadas organizadas dos Pontos de Vista entre si. Elas aparecem como linhas e terminais negros, como uma teia de aranha ou como muitas teias de aranha. São como "plugs" do Caso Excalibur mas presas pelos U2s que ainda "estão abaixos na ponte." (É só ENTHETA).
- B. Isso é o que se vai auditar. É aí que o seu TR0 começa a pegar as camadas adesivas inferiores das "plugs" U3. Durante a audição, elas podem chegar aos U2s (universos de outros PV), mas a maioria dos U2s estão totalmente interiorizados no U3. Portanto, é fácil.
- C. Registe o que observou e entregue aos C/S



# **GRAAL PARA ESTÁTICOS**

C/S 2/OT 24

2<sup>a</sup> SESSÃO

- 1) Faça uma lista do **TIPO** de **JOGADORES** e **JOGADORES que Fracassaram** em jogos onde você era, ou ainda é, o Mestre de Jogos e gostaria de ajudar. Procure-os em qualquer lugar e qualquer tempo da sua existência.

A Lista é feita com a pergunta:

**Que os tipos de JOGADORES e Jogadores fracassados em jogos onde eu era um Mestre de Jogos, quero ajudar."**

- 2) A partir desta lista separe o que tiver maiores leituras, mais interesse e VGIs. Altere-o, se necessário até obter um item que **resuma** todos e que tenha LFBD F/N.
  - 3) Faça TR0 em todos os Jogos e Universos, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
  - 4) Neste espaço de sessão coloque a questão:

**“Terminais LIGADOS a (Item obtido em 2) que FALHARAM?”**

A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:

"Not-isado?"

Net leído: ,  
“Invalidado?”

**Invalidado:  
“Reprimido?”**

Se mesmo assim não der boas leituras, então NÃO SE OBTEVE O ITEM CORRETO!  
Volte ao passo 1 e obtenha o item CORRETO.

- 5) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “**OLÁ!**” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
  - 6) **“Porque não querem audição?”** ou **“Porque não se querem libertar?”** (Procure leituras ou sensações. Um tagarelar de respostas telepáticas chegarão neste ponto – continue simplesmente a perguntar com TR 2 1/2 (meio acuso) até que acalme e tenha uma F/N “limpa”, ou repita mas com uma intenção mais ampla através do espaço e do tempo até que a F/N esteja limpa).
  - 7) **“Quebras de ARC?”**  
(Só é possível dizer que o Pára-vento está ligado quando houver quebras)

## **(Orientações, leituras,**

“Quebras em, A Afinidade

R Realidade  
C Comunicação  
U Compreensão?"

Procure quebras de ARC. Se não houver nada, procure quebras de KRC (Conhecimento, Responsabilidade, Controlo, Poder), quebras de Theta (todas as de ARC e KRC) ou Quebras de Jogos (Liberdades, Barreiras, Objetivos, Jogos ou Diversão, Vitórias e Aceitações).

Depois de obter a carga correta, verifique as quebras como se segue:

“Foi (Item do assessment anterior), Conhecida? (K)  
Desconhecida?” (U)



- |   |     |
|---|-----|
| "Foi <u>curiosidade</u> acerca de (Item do assessment anterior)?" | (C) |
| "Foi (Item do assessment anterior),<br><u>Desejada?</u> "         | (D) |
| <u>Forçada?</u> "   | (E) |
| <u>Inibida?</u> "   | (I) |
| "Foi <u>Nenhuma</u> (Item do assessment anterior)?"               | (N) |
| <u>Recusada?</u> "  | (R) |
| <u>Falsa?</u> "   | (F) |

**Indique** a maior Leitura. (Pode começar a haver libertações neste passo, até mesmo liberações automáticas). Trate até F/N "limpa" ou **E/S** até F/N "limpa".

8) **"QUEBRAS DE ARC DE LD?"**

Desde quando, verifique como acima, indique a BPC, até F/N "limpa".

9) **"PTP?"**

Trate com itsa (o que é), itsa A/S até F/N limpa.

10) **"PTP DE LD?"**

Desde quando, indique BPC, trate com itsa, itsa A/S até F/N limpa.

Nota: F/N "Limpa" significa a F/N que não abranda nem para ao atravessar o mostrador pelo menos uma vez numa varredela de 1/3 ou 1/2 mostrador. Se abrandar ou parar isso quer dizer que a "maioria" dos terminais se aliviou da carga, mas há alguns que ainda não. Se emperrar, descobrirão que alguns estiveram a tentar resolver o rudimento de "LD" na Pergunta de rudimento. Indique que "qualquer (ruds) de LD será tratada a seguir" e a F/N ou o RUD "ficará limpo".

11) **"MWH? ou W/H?"**

Trate com itsa + sistema de M/withhold (quem quase descobriu, quando, o que fizeram que quase descobriram?) depois E/S até F/N limpa.

12) **"MWH ou W/H de LD?"**

Desde quando, indique BPC, trate com itsa + sistema W/H, E/S até F/N limpa.

13) **"Overt?"**

Obtenha o que é até F/N limpa ou E/S até F/N limpa.

14) **"Overt de LD?"**

Pode surgir sob a forma de overt "contínuo". Assim, se não tiver F/N limpa na resposta a "desde quando?", indique a BPC e, depois de o obter, percorra:

- a. **"O que se está a tentar impedir?"** até F/N limpa.

(Nota: Pode ter de usar este processo "IMPEDIR" também no W/H ou no W/H de LD).

- b. Se tiver de o percorrer uma segunda vez, use "OBTER":  
**"O que se está a tentar obter?"**



15) **“Invalidação?”**

Itsa, itsa A/S, PTS (se necessário) até F/N limpa.

16) **” Invalidação de LD?”**

Desde quando, indique a BPC, itsa, itsa A/S, PTS (se necessário) até F/N limpa.

Nota: A invalidação pode ser no Fluxo Zero (Auto invalidação). Qualquer destes ruds pode ser em qualquer fluxo.

Nota: Os fluxos são do ponto de vista dos terminais que estão a auditar, não “do ponto de vista do auditor”. Se invalidou um deles será o F1 “dele”.

17) **“Avaliação?”**

Itsa, itsa A/S até F/N limpa.

18) **“Avaliação de LD?”**

Desde quando, indique a BPC, itsa, itsa A/S até F/N limpa.

Nota: em todos os Ruds de LD, se a F/N não surgir no itsa, verifique se "realmente começou antes", antes de ir ao A/S.

Nota: como aqui você é o auditor OT, estes ruds não o incluem necessariamente a si. O seu ganho em sessão vem das suas COGNIÇÕES, de perceber a quem esteve ligado e de recuperar o KRC.

Nota: à medida que as libertações ocorrem em cada passo, pode ter de os ajudar intencionando: "Não vos estou a segurar."

19) **Passos de Blow:**

A. **“Quem és?”** para os que ainda não partiram. Este passo do processo de valência normalmente liberta mais umas centenas de todo o espaço e tempo se lhes continuar a perguntar. Até F/N limpa.

B. Dê as alternativas aos Mocos: “Voltem ao Vosso Momento de Criação,”  
“Libertem-se”,

“Aguardem num ponto estático (fora dos jogos) até se conseguirem decidir, ou  
“Continuem a ajudar”.

C. Direitos de um theta:

Vocês têm o direito à vossa própria sanidade,  
ao vosso autodeterminismo,  
têm o direito de abandonar o jogo,  
e têm direito ao vosso poder de escolha

Ajude com “Eu não estou a segurar ninguém, ninguém o consegue fazer”.

20) **Passos de Can’t Blow:**

a. Fora de Valência? Isto é solicitar aqueles com Int Fora, presos a outro theta, outros na sua valência, etc. Tal como no Super NOTs:

“Procurem outros colados a vocês”  
“Procurem outros na vossa valência”  
“Alguém na minha valência?”

“Voltem à vossa própria valência” “Quem és?”



- b. Incidentes em restimulação? Pode ser necessário manejá-los mútuos, etc.
  - c. Precisam de dados? Pode haver alguns que precisem de Orientação, um Novo Jogo, explicação dos Direitos de um thetan ou um Novo Propósito.
  - d. Se necessário, volte a fazer os passos de Blow.
- 21) A F/N TA e a sensação de liberdade acerca de toda a área chegam quando os últimos ligados são libertados.
- 22) Você, como GM, pode ficar ali a cognitar, mas a F/N TA é o final "técnico" da sessão em todos aqueles que estiveram a ser aditados. Portanto, não tente "percorrer" nada mais para além da F/N TA. Claro que pode cognitar quanto quiser, e tal pode continuar depois de terminar a sessão técnica e tiver pousado as latas.
- 23) Faça o Relatório da Sessão e envie a Pasta para o C/S



## GRAAL PARA ESTÁTICOS

### C/S 3/OT 24

#### 3ª SESSÃO

- 1) Faça uma lista do tipo de **JOGOS** que quer ajudar, como Mestre de Jogos. Procure-os em qualquer lugar e qualquer tempo da sua existência. Procure também os JOGOS que **FALHARAM**.

A Lista é feita com a pergunta:

**"Que os TIPO DE JOGOS E JOGOS FRACASSADOS em que eu era um Mestre de Jogos, quero ajudar."**

- 2) A partir desta lista obtenha o que tiver maiores leituras, mais interesse e VGIs. Altere-o, se necessário até obter um item que **SUMARIZE** todos e que tenha LFBD F/N.
- 3) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 4) Neste espaço de sessão coloque a questão:

**"Terminais LIGADOS a \_\_\_(Item obtido em 2) \_\_\_ que FALHARAM?"**

A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:

"Not-isado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"

Se mesmo assim não der boas leituras, então NÃO SE OBTEVE O ITEM CORRETO!  
Volte ao passo 1 e obtenha o item CORRETO.

- 5) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 6) Faça os passos 6) a 23) do **C/S 2/OT24**.



## GRAAL PARA ESTÁTICOS

### C/S 4/OT 24

#### 4ª SESSÃO

- 1) Faça uma lista do tipo de **OBJETIVOS, PROPÓSITOS ou METAS** que, como Mestre de Jogos, quer ajudar,. Procure também OBJETIVOS, PROPÓSITOS ou METAS que **FALHARAM** e **EPS** não conseguidos nos jogos dos quais foi GM. Procure-os em qualquer lugar e qualquer tempo da sua existência como GM.

A Lista é feita com a pergunta:

**"Que os tipos de METAS, OBJETIVOS, METAS FRACASSADAS E EPS NÃO ALCANÇADOS em Jogos onde eu era um Mestre de Jogos, quero ajudar."**

- 2) A partir desta lista selecione o que tiver maiores leituras, mais interesse e VGIs. Altere-o, se necessário até obter um item que **SUMARIZE** todos e que tenha LFBD F/N.
- 3) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 4) Neste espaço de sessão coloque a questão:

**"Terminais LIGADOS a \_\_\_(Item obtido em 2) \_\_\_ que FALHARAM?"**

A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:

"Not-isado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"

Se mesmo assim não der boas leituras, então NÃO SE OBTEVE O ITEM CORRETO!  
Volte ao passo 1 e obtenha o item CORRETO.

- 5) Em todos os terminais obtidos continue "dizendo": "OLÁ!" (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 6) Faça os passos 6) a 23) do **C/S 2/OT24**.



## GRAAL PARA ESTÁTICOS

### C/S 5/OT 24

#### 5ª SESSÃO

- 1) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**“Terminais DESLIGADOS DE \_\_\_(Item obtido na 2ª sessão de OT 24- Jogadores) \_\_\_ que FALHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) do **C/S 2/OT24**.



## GRAAL PARA ESTÁTICOS

### C/S 6/OT 24

#### 6ª SESSÃO

- 1) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Deteta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloca a questão:  
**“Terminais DESLIGADOS DE \_\_\_(Item obtido na 3ª sessão de OT 24 -Jogos) \_\_\_ que FALHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) do C/S 2/OT24.



## GRAAL PARA ESTÁTICOS

### C/S 7/OT 24

#### 7ª SESSÃO

- 1) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**“Terminais DESLIGADOS DE \_\_\_(Item obtido na 4ª sessão de OT 24-Objetivos)  
\_\_\_ que FALHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) do C/S 2/OT24.



## GRAAL PARA ESTÁTICOS

### C/S 8/OT 24

#### 8ª SESSÃO

- 1) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**“Terminais NÃO LIGADOS A \_\_\_\_(Item obtido na 2ª sessão de OT 23- Jogadores)  
\_\_\_\_ que FALHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) do C/S 2/OT24.

**GRAAL PARA ESTÁTICOS****C/S 9/OT 24****9<sup>a</sup> SESSÃO**

- 1) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**“Terminais NÃO LIGADOS A \_\_\_\_(Item obtido na 3<sup>a</sup> sessão de OT 23-Jogos) \_\_\_\_ que FALHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) do **C/S 2/OT24**.



## GRAAL PARA ESTÁTICOS

### C/S 10/OT 24

#### 10ª SESSÃO

- 1) Faça TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguir abranger. Faça uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detete as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloque a questão:  
**“Terminais NÃO LIGADOS A \_\_\_\_(Item obtido na 4ª sessão de OT 23-Objetivos)  
que FALHARAM?”**
- 3) Em todos os terminais obtidos continue “dizendo”: “OLÁ!” (Entre em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repita até ter uma F/N limpa.
- 4) Faça os passos 6) a 23) do C/S 2/OT24.

**FIM DO DR OT 24**



DR OT 24

## RELATÓRIO SESSÃO

### RELATÓRIO DO AUDITOR SOLO

Confidencial – Só acima de OT 3  
(Movimente-se nos campos com 'Tab')

<u>Nome:</u>	<input type="text"/>	<u>Local</u>	<input type="text"/>	<u>Data</u>	<input type="text"/>	
<u>Últ. Nível Atestado</u>	<u>Nível / Progr. Em curso:</u> <input type="text"/>					
<u>Algo entre Sessões?</u>	<input type="text"/>					
<u>C/S Usado:</u>	<input type="text"/>					
Pré Sessões:	Fome? <input type="checkbox"/>	Sono? <input type="checkbox"/>	Drgs/Med? <input type="checkbox"/>	Álcool? <input type="checkbox"/>	Sessionável? <input type="checkbox"/>	
<u>INÍCIO da Sessão:</u>	Metab. <input type="checkbox"/>	Sensib. <input type="checkbox"/>	Aguilha <input type="checkbox"/>	Indicad. <input type="checkbox"/>	TA <input type="checkbox"/>	Hora: <input type="text"/>

### SESSÃO

Assunto (Itens, Fraseados)	Seres Auditados, Localização, Aspecto	Processos Usados	Resultados /Cognições.	HORA Início Processo	TA no Fim	Blows F/Ns
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

FIM da Sessão: Agulha  Indicad.  TA  TA Total  Hora:

EXAME: Agulha  Indicad.  TA

Cognições (descobertas, Conclusões, Etc.) Gerais

C/S Proposto:

Outras Notas:



DR OT 24

## ATESTAÇÃO

(Impresso para o OT)

NOME:

NÍVEL:

### FENÓMENOS FINAIS PARA ESTE NÍVEL:

## ATESTAÇÃO

DECLARO NÃO TER QUAISQUER DÚVIDAS NEM RESERVAS EM AFIRMAR TER ALCANÇADO AS CAPACIDADES OU ESTADO DEFINIDAS ACIMA.

DATA:

Assinatura

Testemunha

### HISTÓRIA DE SUCESSO