

C/S GM CLEAR

I. Resolvendo a área intermédia entre localizações do Mestre de Jogos e chamada dos CVPs.

1. Porque é que eu entrei no HGC II?

Descubra o porquê de ter entrado.

Tem qualquer missão(s) de fonte?

2. O que abandonou (ARC, KRC, WFA1, III2, etc.) para jogar o HGC II?

Em I. você deveria descobrir o Admin do Jogo (por que entrou no HGC II.)

Poderia ser pela diversão de jogar com E.E. e os amigos dele, ou poderia ser para experimentar um jogo que criaria expansão e cooperação / coordenação / consenso em vez das criações internas do HGC I de Xenu, que conduziram à densidade crescente do jogo e do theta envolvido.

Quando encontrar uma missão de fonte você terá de descobrir tudo sobre ela, clarifique o propósito e decida se você quer continuar a missão ou terminá-la.

Se encontrar oposição à missão de fonte, resolva-a de acordo com as emissões de CBR.

II. Depois de ter terminado de jogar HGC I e voltou a estado de fonte, a pessoa teve de, para entrar no HGC II, desistir de algumas capacidades para poder jogar o jogo (como numa corrida de paraplégicos). Descubra quais.

Então você passa ao passo III.

III.

1. B/CB muito completo em todas as missões de fonte, HGC, RAGs, Círculos Perfeitos, etc.
2. Cog sobre você mesmo sendo o GM e percebendo o CVP de fora.
3. ATESTE GM CLEAR.
 - A. D/L de clear até FTA. Se nenhum FTA ocorre, limpe quaisquer ruds fora do GM no que concerne ao estado dele.
 - B. Resolva qualquer not-is etc., entre CVP e GM
 - C. Resolva qualquer BPC entre GM e CVP

Doro

¹ Vitórias, Divertimento e Aceitações

² Interesse, Envolvimento, inteligência