



NÍVEIS DE MESTRE DE JOGOS

EXCALIBUR PARA GMs

OT 26



Conteúdo

O CASO OT3 DE UM MESTRE DE JOGOS	4
A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS	5
EXCALIBUR PARA MESTRES DE JOGOS	8
Mais dados sobre o Excal para GMs	13
C/S THETANS LOOP:	14
C/S EXCAL PARA GMs	15



EXCALIBUR PARA MESTRES DE JOGOS

CHECKSHEET

- | | | |
|---|--|-------|
| 1. DR 8.9.1999 | <u>O CASO OT3 DE UM MESTRE DE JOGOS</u> | _____ |
| 2. Audite os Clusters de CVPs | | _____ |
| 3. HCOB 1.12.56 | <u>A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS</u> | _____ |
| 4. DR 15.7.01 | <u>EXCALIBUR PARA MESTRES DE JOGOS</u> | _____ |
| 6. DR 2001 | <u>MAIS DADOS SOBRE O EXCAL PARA GMS</u> | _____ |
| 7. CBR 31-05-88 | <u>C/S THETANS LOOP</u> | _____ |
| 8. | <u>C/S EXCAL PARA GMs</u> | _____ |
| 9. Audite o C/S anterior até ao EP do Nível | | _____ |



OT 26

8.9.1999

O CASO OT3 DE UM MESTRE DE JOGOS

O factor 3 diz " A primeira acção de beingness é assumir um ponto de vista ".

Uma fonte pode assumir mais de um ponto de vista, e os pontos de vista podem estar em níveis diferentes. E esses Pontos de vista que são CVPs agem como Mocos-relé.

Agora, o que faz um CVP-Mestre de Jogos, quando já não precisa do CVP-Jogador, porque o jogo acabou? Bem, ele devia as-isar o ponto de vista e re-assimilar o seu theta. Infelizmente nós, os Mestres de Jogos, não o fizemos. Ao invés, deitámo-los simplesmente fora, onde quer que estivessem nos jogos e não assumimos responsabilidade por eles.

Muitos deles foram então apanhados por Xenu (ref. CBR, Xenu como uma combinação que foi criada por Mestres de Jogos) e colocados em Clusters em agrupamentos enormes, alguns deles também contendo CVPs de outros Mestres de Jogos.

Esta foi a "solução" de Xenu, numa escala mais alta, para a "superpopulação" de CVPs de jogadores.

Resolução:

1. Encontra o Cluster dos teus CVPs. Normalmente está localizado numa área do teu "Espaço" ou consciência que parece estar limpa mas que, quando a percepcionas realmente, ficas com a ideia de algo invisível onde a tua atenção resalta ou é desviada, como quando se contacta um escudo invisível.
2. Obtém o CMI (Incidente Causador de Cluster – por vezes tens de manejar uma encapsulação à sua volta com PrPr 4,5,6), e quebra o Cluster. Quando o Cluster se quebra vais sentir uma sensação muito estranha como se de repente te dividisses em pedaços que voassem em todas as direcções.
3. Maneja os CVPs com todos os passos necessários de B/CB, incluindo o RAG Anterior.
4. "Volta à tua Fonte (Origem)".

Doro



P.A.B. N.º 101
BOLETIM DO AUDITOR PROFISSIONAL
A Mais Antiga Publicação Contínua de Dianética e Cientologia.
De L. RON HUBBARD

Via Gabinete de Comunicações Hubbard
Brunswick House, 83 Palace Gardens Terrace, Londres W.8

1 de Dezembro de 1956

A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS

Preparado a partir das notas de investigação de L. Ron Hubbard

TEORIA: A resposta mais adequada ao quebra-cabeças da vida são os JOGOS. O conceito de jogo ou de jogar é compreensível para qualquer pessoa.

Nos jogos existem muitos factores. Alguns funcionam bem no processamento, outros não, mas todos explicam a vida.

O jogo básico do theta é, evidentemente, *nada versus algo* como no processo “Torna-o sólido.” Ele nunca consegue ser realmente alguma coisa, portanto nunca consegue realmente duplicar-se como sólido, no entanto constrói sólidos ao longo dos espaços, motivado pelo impulso para jogar.

PRÁTICA: Processem sempre em direcção a uma condição de jogo. Nunca processem na direcção de uma condição de não-jogo. Isto é mais complicado do que poderiam pensar.

Todos os jogos são aberrativos. Todos os jogos, por definição, estão a continuar visto que um jogo não iniciado não é um jogo e um terminado também não é um jogo.

Na lista seguinte temos as condições de jogo mais “processáveis” e as condições de não-jogo que mais se devem evitar.

Cada coluna da lista pode ser CONSCIENTE ou INCONSCIENTE: “condição de jogo consciente” ou “condição de jogo inconsciente,” “condição de não-jogo consciente” ou “condição de não-jogo inconsciente.”

Utilizando ambas as listas num nível consciente de jogo, temos sanidade. Num nível inconsciente de jogo temos aberração, neurose ou psicose.

CONDIÇÃO DE JOGO (Consciente ou inconsciente)	CONDIÇÃO DE NÃO-JOGO (Consciente ou inconsciente)
Não saber	Saber
Esquecer	Lembrar
Interesse	
Desinteresse	
Atenção	Não atenção
Autodeterminação	Pandeterminação
Identidade	Condição de sem nome
Individualidade	
Problemas	Soluções
Não consegue ter	ter
(os jogos têm alguma havingness)	
Vivo	Nem vivo nem morto
Oponentes	Só amigos
Fac-símiles	Nenhuma imagem nem universo
Solidez contínua	Sem espaços nem sólidos
Aderência contínua	Sem amigos nem inimigos



Lealdade, Deslealdade	
Traição, Ajuda	
Movimento	Nenhum movimento
Emoção	Serenidade
Acção contínua	Imobilidade
Calor, frio	Nenhuma temperatura
Pensar	Saber
Ódio	
(algum Amor)	
Dúvida contínua sobre o resultado	Perder-Ganhar
(À espera de uma Revelação)	
Nenhum efeito no próprio	Efeito no próprio
Efeito sobre os outros	Nenhum efeito nos outros
Paragem da comunicação	Nenhum ARC
Mudança da comunicação	Nenhum não-ARC
Dentro	Fora
Agitação	Calma
Barulho	Silencio
(algum Silencio)	
Controlo	Nenhum controlo
Iniciar-Mudar-Parar	
(Mudança é o mais importante)	
Responsabilidade	Nenhuma responsabilidade

Inspeccionando estas duas listas encontramos todos os processos ilimitados e altamente funcionais na coluna das CONDIÇÕES DE JOGO. Encontramos todos os processos *limitados* e não funcionais na de Condições de Não-Jogo.

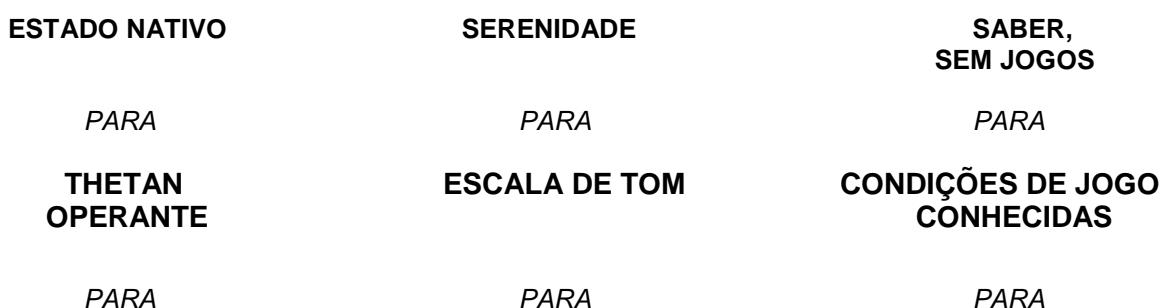
Processamos o preclaro sempre tal como jogaríamos um jogo. Evitamos então no processamento, as Condições de Não-Jogo.

É verdade que a Lista das Condições de Jogo contém um regime que não funciona na vida. Não é suposto que assim seja. Isto é aberrativo e processamo-lo.

O ÚNICO processo baseado em Condições de Não-Jogo que pode ser auditado é o de **Consequências (a penalidade que daí resulta)** e “**Faz o mock-up de uma confusão para a qual (a condição de não-jogo) poderia ser um dado estável.**”

Agora atenção, a lista de Condições de Não-Jogo é um sumário do ESTADO NATIVO de um theta. Isto significa que o Estado Nativo não só não é processável, como fará o preclaro meter-se em dificuldades se se tentar processá-lo.

Para estabelecerem o estado nativo limpem as CONDIÇÕES DE JOGO DESCONHECIDAS do preclaro. Partindo do estado nativo, um theta aparentemente desce do seguinte modo:





CORPOS

ANTAGONISMO

**CONDIÇÕES DE JOGO
DESCONHECIDAS**

PARA

PARA

PARA

**BANCOS
REACTIVOS**

**ESCALA DE TOM
NEGATIVA**

**CONDIÇÕES DE NÃO-JOGO
DESCONHECIDAS**

O processamento contudo, não segue a rota exactamente inversa. Operando a um nível de condições de jogo conhecidas, a audição converte as condições de jogo e de não-jogo desconhecidas do preclaro em condições de jogo cada vez mais conhecidas. Uma meta adicional da audição pode muito bem ser alcançar-se um não-jogo. Seria, contudo, um não-jogo conhecido e não um desconhecido e não seria, na verdade, uma condição.

Uma má condição de caso seria uma condição desconhecida relativa a jogos. Uma boa condição é uma condição de jogo conhecida. Nenhuma condição seria o estado nativo.



EXCALIBUR PARA MESTRES DE JOGOS

15 de Julho de 2001

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. Lembram-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, não conseguem realmente fazê-lo como Mestre de Jogos pois um Mestre de Jogos, por natureza, é pan-determinado!

De facto, estás a ser forçado a um estado em que tens de ser um Mestre de Jogos autodeterminado em vez de pan-determinado. Isso, é claro, significa que a tua capacidade de iniciar, mudar e parar jogos está a ser fortemente influenciada, o.k.? Assim, é por isto que surge a pergunta na DdeP 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 confundas 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 perca
- A possibilidade de vitória
- Comunicação
- Não chegada

Agora, isto significa que, no ponto em que alcançaste total autodeterminação como jogador e entraste na faixa do Mestre de Jogos, também alcançaste a faixa de pan-determinismo. Isso significa que entraste numa condição de nenhum-jogo.

Agora, neste momento no caso, é muito interessante, porque de certo modo já estás numa condição de nenhum-jogo mas ainda estás em muitas condições de jogo. É como se estivesses jogando toda a escala de gradientes entre Mestre de Jogos e, em certos pontos, um CVP determinado por outros! Estás 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 aproximando-se 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, como quando alcanças o OT 25, que é o Gral para Fontes (como lhe chamava antes), quando passaste por isso, és completamente como um CVP sem caso. E começaste já a manejar, até certo ponto, o caso de um Mestre de Jogos. E poderias dizer que és Clear como Mestre de Jogos naquele ponto mas não alcançaste a capacidade de OT de um Mestre de Jogos.

Assim o Mestre de Jogos ainda tem de manejar a parte dele do, bem, poderias chamar a isto o Caso-OT. Materiais determinados por outros que estão nos teus jogos.

Agora, quando tens muito determinismo por outros nos teus jogos, interferência, especialmente implantes e assim por diante, porque nós estamos falando agora sobre

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 derrogatória. 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).



o novo Excalibur para Mestres de Jogos, então deixas de operar como um Mestre de Jogos. Começas novamente a operar como um CVP o que, é claro, conduz imediatamente a auto-invalidação, e realmente não consegues operar do modo em que queres, porque também tens tendência a, por esta invalidação, anular que és um Mestre de Jogos. E isto, é claro, conduz a um ricochete do outro lado do jogo que estás controlando, mas que estás a not-isar o facto de que estás a controlar, está a ver?

Um exemplo: estava a pensar sobre esta coisa do grupo da Daniela e assim por diante. Até que eu desenterrei isto no Excalibur para Mestres de Jogos, e descobri que tinha criado aquele jogo de facto entre ela, ela como um 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 Notis-ado o facto que, em primeiro lugar, eu tinha criado isto! Num nível de Mestre de Jogos, assim que o CVP não sabia nada disto. OK?

Isso é o que LRH fala sobre o 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 como um, bem, poderia dizer-se, 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.

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

Mencionaste anteriormente, que tens a sensação 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!

Porque é semelhante a, alguma vez jogaste um jogo de computador, na Internet, como jogos de aventura ou jogo de cartas ou assim? Lá nós temos uma multidão enorme das 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 de que este grande, enorme jogo, está sendo jogado! Assim há sub-jogos no grande jogo. E eles intercambiam-se, eles ligam-se, o que nos leva directamente aos factores. Se lembra?

Yeah.

É claro que todos os Mestres de Jogos, mais ou menos, têm os seus próprios jogos em funcionamento. Mas eles também estão em algo como uma hierarquia de um jogo maior. Como normalmente numa companhia tens três ou quatro escalões de chefias. E isto também se aplica aos Mestres de Jogos. E quero dizer, o primeiro Mestres de Jogos de sempre, nosso bom amigo Elron Elray que planejou o jogo global está claro que fica muito contente por cada Mestres de Jogos que nós reabilitamos, como quem diz, para assumir a sua própria função na administração de topo.

Agora a 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 algum ponto uma certa consciência, então o Mestre de Jogos pergunta-se a si mesmo onde diabo está o CVP? Mas de facto não havia nenhum CVP! Era o Mestres de Jogos disfarçado.



Por outro lado, e isto é o que eu estou suspeitando no momento - não achei nenhum dado que o contradisse, mas parece que um Mestre de Jogos que está mais ou menos em boa forma cria um novo CVP para cada corpo que apanha. Agora isto pode ser confundido tremendamente. E outro dia tive que manejar alguém que estava operando bem como Mestre de Jogos, com muito poder, mas tinha dificuldade na sua identidade em PT, na sua existência como CVP. Haha, espera um minuto. "Onde está o teu CVP desta vida em PT"? - "Oh, eu não vou olhar para esse!" Hahaha!

O facto era que o sujeito estava a fazer bypass e a manejar directamente, pois ele criou realmente um CVP para a existência de PT quando assumiu o corpo. Mas este CVP era um tal produto ruim que o Mestre de Jogos teve que aplicar éticas, aplicar a condição de perigo, bypass e resolução, para manter a coisa a andar nesta vida!

Assim isto poderia explicar o que mencionaste anteriormente. Assim podes achar muitos CVPs teus, com corpo, sem corpo. De facto descobrimos que houve uma troca muito grande de CVPs entre os Mestres de Jogos! "Olha! eu tenho um CVP tão agradável! Você gostaria de jogar com ele?" Ou: "Ey, formidável! Que CVP tão bom! Posso tê-lo?" Como crianças que trocam cromos ou algo assim. Ou até mesmo tentativa de roubo, tal como a que eu penso provavelmente aconteceu hoje comigo. Roubando o CVP, ou assumindo. "Ey, óptimo, um CVP! Vejamos o que podemos fazer!"

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

Não necessariamente todos são teus próprios CVPs. Acontece muito frequentemente que nosso bom velho amigo Xenu, o coxo, introduziu alguns dos seus CVPs, disfarçados como teus CVPs, ou podes achar algum teu que infiltraste na área dele. É um jogo bastante interessante que já dura há algum tempo!

Assim a coisa é, e aqui é onde os sujeitos metálicos² entram no jogo, não sei em que medida o estão fazendo com completo conhecimento ou só numa tentativa hostil. Eu tenho o sentimento que eles estão sendo usados por Xenu como uma Fonte. Eu quero dizer, o Xenu-CVP está na prisão em Andrómeda, é certo, está correcto. Mas o Xenu-fonte ainda anda por aí, caso contrário não teríamos um jogo. E lembraste como Xenu nasceu, de onde ele veio? Nós o fizemos! Todos nós! Com um pedaço de todos nós! Caso contrário não teríamos alguém que seria um adversário à altura. Sem Xenu nós não teríamos um jogo!

Eu não sei se este Xenu-ser assumiu alguma parte do lado metálico ou se ele tem em si próprio algo como um lado metálico de onde tira os sujeitos, os traz aqui e assim por diante de um lado para o outro. Esta ainda é terra muito incógnita para mim. Não entrei ainda muito a fundo nisto. Eu, bem, aflorei as extremidades do jogo deles de vez em quando. Mas isso é basicamente tudo o que fiz. Eu realmente nunca explorei a coisa inteira. Tive o sentimento que ainda é um pouco cedo para isso.

Mas a coisa é, quando começas o caso, olhas para as tuas incapacidades como mestre de Jogos, como fizeste no Excal. Mas a porta de entrada é as capacidades do

² Usamos o nome de metálicos ou inventei esse nome porque eles são totalmente opostos à vida! Os metálicos odeiam a vida! Não me parece que os metálicos sejam sequer capazes de criar exteriormente a eles. Portanto, sempre que a fonte embate numa área onde não existe aparentemente vida, ou onde a vida está impedida por algo, é provavelmente onde um destes Clusters está localizado.



Mestre de Jogos, do sujeito pan-determinado. Como: " Onde é que não consegues exercitar o teu pan-determinismo, por causa de interferência do outro lado?"

Isto é, em si mesmo, a terceira-parte, porque interfere com a parte um e com a parte dois, com quem estás a lidar para teres um jogo, e lá entra imediatamente a terceira-parte a perturbar teu jogo! E é por isto que é tão importante descobri-lo, porque se trata de habilidades para jogar ou não jogar, fazer mudanças ou parar um jogo. E isto é, onde a interferência entra em cena.

Os nossos jogos são esmagados, acontecem terceiras-partes, começas a ficar farto com o jogo e adquires grandes dados errados, e então dizes: " Oh, para o diabo com esses sujeitos! Não vou jogar mais com eles! " É como um jogo de xadrez onde tens dois jogadores que jogam xadrez e és responsável por ambos, eles não fazem qualquer violação das regras e assim por diante, e então descobres por alguma razão, ou vem-te a ideia que eles são ambos idiotas e assim manda-los para casa e guardas as peças na caixa.

E diz: " OK! Acabou!" E todo o mundo fica totalmente com quebra de ARC, porque o jogo não foi terminado correctamente. Mas claro que isto te faz fugir do xadrez, porque pensas que é uma porcaria de jogo. Mas a razão por que paraste o jogo poderia ter sido que alguém te disse: "Não vê que esses sujeitos estão a fazer batota? ", o que seria a terceira-parte.

E isto está realmente organizado em plugs. Não sei como vai correr contigo, mas foi assim com os outros até agora. Quando começas com a plug, podes ver imediatamente algo mais parecido com um Organograma de um jogo do que com uma plug. Os Organigramas são de tamanhos muito distintos. E podes ver onde foi parado, e dificultado, e bloqueado e tudo o mais. Normalmente havia um ou dois destes vórtices, normalmente um deste "homens do saco" (bagman) com considerações bastante perto das do Mestre de Jogos, o que te alimentaria com todas as falsas considerações e cognições sobre porque é que o jogo não estava correndo bem! Ou criando uma barreira total do segundo lado do jogo.

Estas são, até agora, as bases disto.



Mais dados sobre o Excal para GMs

(2001)

Ok.

O ponto de entrada é também os jogos onde o teu pan-determinismo deles ou a tua arbitragem deles não está a ser correctamente exercida.

Fazes portanto mais ou menos uma lista de stack e entras no stack com o fraseado.

Normalmente parece haver apenas um jogo por item. Na verdade não encontrei até agora mais do que dois jogos por cabeçalho.

Depois a entrada é normalmente com V/I, valor/importância, pois normalmente trata-se de um enorme saco cheio de loop thetans que estão a introduzir todo o tipo de ilógica no teu jogo. Chamamos-lhes “sacos falantes” ou algo assim pois aí tens conceitos muito engraçados a serem atirados para ti como um murmúrio constante à tua volta vindo de fontes desconhecidas e que te dão ou tendem a dar-te, minuto sim, minuto não, ideias novas para o jogo que estás a jogar.

É bastante ilógico mas resolves com a resolução de loop theta. Por vezes estão numa concha ou num saco como o "bagman" do Excalibur original, e tens de os manejar com PrPr4, 5, 6 para “abrires” a “concha” e depois podes manejar os loops que simplesmente vão voar e voar.

Penso que o que há mais a dizer é, muitas vezes, existe uma linha que atravessa o que poderias chamar um “buraco de verme” (worm hole) ou algo assim que vai para fora deste universo, ou é um vortex que se afasta e sai para fora do RAG, sai até da área do Mestre de Jogos e acabas por ter influências estranhas que provêm de seres muito afastados.

DR



Referencia: CBR 31-05-88
Causas: *Thetan Loop a influenciar o OT.*
Dirige-se a: *Thetans Loop*

C/S THETANS LOOP:

- 1) Contacte qualquer theta do tipo supressivo com TR 0 ou "thetan Atenção?"
Se lhe vier a ideia de que é você sobre o quê ou como ele está a suprimir, escreva-a como um tipo de "fraseado de stack".
- 2) "Olá!" (ou "Acorda!") Tom 40 na 1ª parte da Org.
- 3) Para cada Indivíduo:
 - a) "Que Dado estás a ser?" até obteres uma resposta com LFBD ou sem mais respostas.
(Dado= Qualquer coisa que não é Pura Fonte)
 - b) V/I/P no "dado" com LFBD ou última resposta.
(Se não chegar a F/N VGIs, indique: "É um item errado para ti" ou "Não é o teu item" Tom 40 até F/N VGIs)
 - c) "Que política estás a seguir?" até F/N ou sem mais respostas.
 - d) V/I/P na "política" com LFBD ou última resposta que o theta Loop está a ser.
- 4) Se os thetans jogadores (thetans Loop) não conseguirem agora voar com o "Quem?"+Direitos de um Thetan, pergunte:
"Quem te está constantemente a suprimir?" ou "Quem te está a mandar permaneceres aí para sempre?" ou "Que Dado Sénior está a comandar-te ou a segurar-te?"
- 5) Fator Realidade e acuse a receção ao Thetan Loop anterior, siga a linha até ao Thetan Loop seguinte e faça os passos 2 a 4.
- 6) Quando tudo estiver manejado no topo, volte atrás e assegure-se de que todos se libertaram e lhes foram devolvidos os direitos de um theta. Use B-CB quanto necessário.
- 7) Verifique as influências abaixo, perguntando aos MOCOs do Corpo:
"Foi-vos ordenado serem um dado?"
"O que era?"
"Falem-me dele"
(Obtenha o relatório deles + MOC ou Libertem-se + Direitos de um Thetan.)
(Inclua os MOCOs de Espaço da Body Org.)
- 8) Audite este C/S até o OT já não estar a fazer Montanha Russa, esteja estável e "Dado Supressivo?" e "Política Supressiva?" tenham F/N quando forem perguntados.



C/S EXCAL PARA GMs

1. Lista total dos **jogos** onde o teu pan-determinismo ou capacidade de arbitragem não se exerce ou está a ser impedido.
2. Toma nota das leituras e TTA³.
3. Ordena os itens por ordem de TTA.
4. No primeiro item, encontra o **fraseado** correcto para ele até F/N LF
5. TR0 toda a pista auditada (espaço de sessão)
6. V/I/P do fraseado nesse espaço
7. No caso de respostas lógicas, usa a técnica de Excal e PrPrs até Blow.
8. No caso de ilógicas usa o C/S para Loop Thetans até Blow.
9. Faz um fraseado por sessão e termina com os passos de Blow / Can't Blow

FIM DO EXCALIBUR PARA GMs

³ Total Tone Arm: Soma Total de TA