



## Índice

DADOS .....	3
OT 35 OT3 de JOGOS.....	3
História do Treino da Fonte.....	5
PLATENS.....	6
Sequência do Incidente Dois de Jogos.....	6
Sequência do Incidente Um de Jogos.....	7
DADOS DE CBR .....	8
OT 34 - 35 Importâncias Relativas .....	8
Importâncias Alteradas GMC #26 OT 34 - 35.....	10
Escala Administrativa partindo do Estado Lógico de Fonte OT 34 - 35.....	12
A primeira Incerteza OT 34 - 35 .....	13
JOGO, MESMO OT 34-35 .....	14
COMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS OT 34 - 35 .....	15
INSTRUÇÕES .....	16
C/S # 0.....	16
C/S # 1.....	17
C/S # 2.....	18
C/S # 3.....	19

## DADOS

### OT 35 OT3 de JOGOS

Estamos a tratar dos Níveis de OT para Jogos.

Existe uma carga que surge como uma concha que impede que se abranjam os jogos. A sensação é muito parecida com o que se sentia no início do OT2.

Visto que a parte destes níveis que já foi investigada se apresenta como uma harmónica mais elevada da ponte inferior, tentou-se percorrer as dicotomias ou GPMs, a que eu agora chamo Games Problems Masses (*Massas de Problemas de Jogos* por semelhança com Goals Problems Masses - *Massas de Problemas de Metas*).

Uma das ideias que tive foi sobre coisas muito básicas como os provérbios, provérbios muito antigos que dão regras básicas de comportamento. Alguns são contrários uns aos outros. Encontram-se por todo o lado, no folclore, etc.

Pensei que talvez houve algo assim a dar regras básicas de comportamento. Então lembrei-me que o Bill escreveu todas estas dicotomias no [GMC nº 25](#).

Tentei isso e realmente quebrei o composto.

Procurei depois o que poderia ter sido o Incidente 2 (o incidente causador do cluster) e, com a ajuda de outro terminal com o mesmo nível de treino, pudemos descobrir do que tratavam estes incidentes 1 e 2.

Esbarrámos assim com os metálicos (que já tínhamos encontrado antes).

O incidente 1 foi no início do HGC 2, quando sucederam os primeiros jogos de expansão, por oposição à criação para dentro. A transição dos "jogos donut" para os jogos do HGC 2, eis quando o incidente um sucedeu.

Parece que os metálicos são aquilo a que gostamos de chamar uma civilização monopolar. Não existe comunicação, não há intercâmbio, não há troca. Eles percebem os nossos jogos como algo muito rápido, barulhento e nebuloso. Não conseguem realmente perceber o que se passa. Para eles trata-se simplesmente de algo que os molesta. Não sei se eles conseguem sequer perceber que se trata de jogos.

O que se passou durante o Inc. 2 de Jogos foi que os jogos foram esmagados por uma força, um poder, uma massa (o que lhe quiserem chamar) desconhecida, que simplesmente atravessava os jogos, esmagando-os. Não havia possibilidade de se comunicar com isso e os jogos iam sendo comprimidos, empurrados, sugados, etc., para dentro desta massa metálica, desfeitos em pedaços. Ao mesmo tempo eram implantados dados (ver as planilhas) e, depois, tudo o que fosse considerado sem utilidade (basicamente quase tudo), era cuspidado para fora.

Tudo o que era despejado estava misturado. Estamos aqui a falar de Games Thetans, semelhante àquilo que LRH definia como Group Thetan, só que preferimos chamar-lhe Games Thetan pois ele inclui, no nosso universo bipolar, ambos os lados de um jogo (bom e mau, branco e negro, beleza e fealdade, etc.), enquanto um Group Thetan é mais o Theta de uma das partes do jogo. Mas neste incidente todo o jogo era amassado e não só um dos lados<sup>1</sup>.

Outra coisa que surgiu foi que isto parece chegar ao nível do corpo, à área lambda. Alguma confusão nos jogos do corpo pode fazer parte desta confusão de jogos que, é claro, acaba numa mistura de dinâmicas.

Imaginem que apanhar um par de jogos, que os desfazem em pedaços, juntam os pedaços numa espécie de cluster, e os atiram de novo para o campo de jogo. O campo de jogo foi deixado em paz e

---

<sup>1</sup> Este conceito é muito importante pois, enquanto o Thetan do Grupo ou Group-Thetan é auto determinado, o Thetan do Jogo ou Game-Thetan é Pandeterminado e, portanto, muito mais poderoso.

fica com uma sensação de vazio pois obviamente os campos de jogos não são afectados por se retirarem dele os jogos.

Assim, quando surge algo assim como um campo de jogos que é um deserto, terra queimada ou um vazio, é útil e ajuizado percorrer os comandos do MOCO nele, a fim de lhes dar a escolher se querem voltar à sua fonte, ou ao seu criador ou permanecerem aí para algum thetan que precise de um campo de jogo. Isto equivale ao botão de AJUDA:

Desconheço quantos BTs ou Clusters ou o que quer que seja existem neste momento, mas o ponto de entrada neste nível são os rudimentos.

A primeira pergunta tem de ser "Existe uma Quebra em Jogos?" e não "Existe uma quebra de ARC?".

Um jogo tem diferentes triângulos aos quais se tem de fazer o assessment. Pode ser algo que tem a ver com os triângulos ARC ou KRC, mas também pode ter a ver com o triângulo superior de "Sanidade, Certeza, Perseverança" ou com "Divertimento, Vitórias e Aceitação". Também pode ser algo que tem a ver com "Liberdades, Propósitos e Barreiras" e, especialmente as "Barreiras" podem estar muito presentes ou reestimuladas pelo incidente 1.

Depois apanham-se as áreas de pressão. Como é que sinto esta pressão? Onde e como a sinto? Isto parece passar-se ao nível de fonte. É um pouco como se a fonte tentasse encontrar ou penetrar ou fazer algo sobre o jogo. É aí que sente a pressão.

Os metálicos são totalmente opostos à vida. Odeiam a vida! Não penso que eles sejam sequer capazes de criar para o exterior.

Portanto, quando a fonte toca numa área em que aparentemente não há vida, ou onde a vida está a ser impedida por algo, é aí que provavelmente está um desses clusters.

Depois de se percorrerem os incidente dois, é altura de limpar o incidente um nos que restam.

Trata-se do *worm hole* (buraco de verme) ou do buraco negro ou o que lhe queiram chamar. É basicamente o momento em que o Game Thetan iniciou a sua existência e a primeira coisa que sucede é que ele embate na "*parede*". Ele está preso entre o iniciar e o parar. Se não continua a criar, volta atrás e, para muitos, a solução é criar mais no seu interior do que no exterior pois, nessa altura, eles ficaram com o conceito de que o espaço é limitado.

Este incidente mantém-no preso, em certa medida, no seu próprio antigo HGC 1, nos jogos donut, o que torna muito difícil para o thetan iniciar novos jogos. Nesse ponto, a sua capacidade de expandir é severamente impedida.

Pode ser essa a razão para os thetans ainda necessitarem do seu próprio U1 que é o seu pequeno "souvenir" dos jogos donut. Porque, realmente, se temos um HGC 3 com um network, quem precisa de um U1?

Também aqui existe a possibilidade de milazos. Portanto se o cluster não se parte, existe um incidente anterior. E se o tipo não faz blow, verifica-se o incidente um anterior, momento de criação, etc.

Há tanta coisa que pode estar envolvida nisto que, basicamente, devemos usar nos passos Blow/Can't Blow, todas as ferramentas de que alguma vez dispusemos para isso!

Provavelmente, alguns jogos estão ainda num estado em que podem ser resolvidos com os passos de resolução de criações.

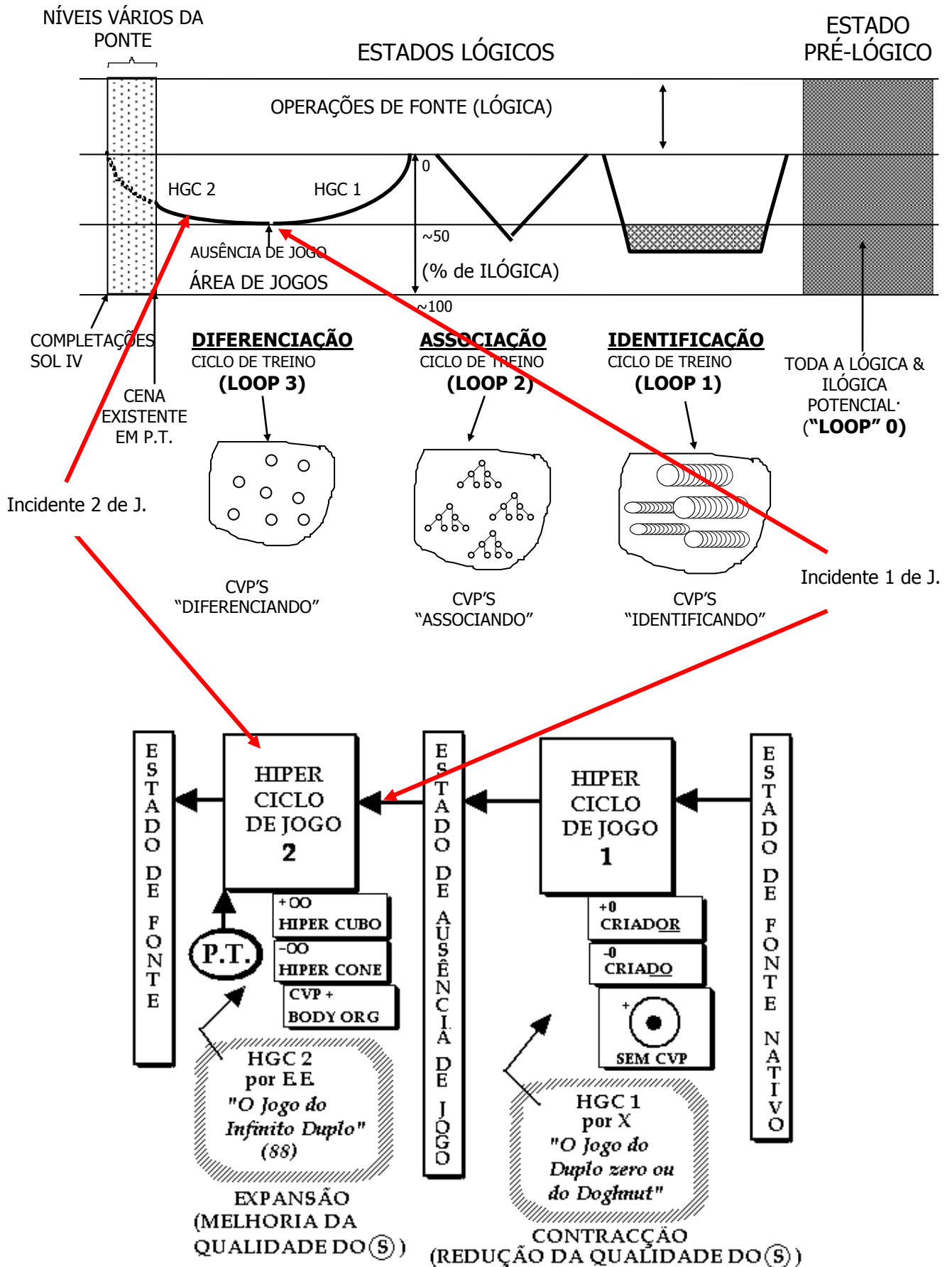
A quantidade de dados que surgem pode ser tão grande que fazem surgir o fenómeno de "*gradiente demasiado elevado*". Trata-se do debrief de inúmeros BTs/clusters que estão a ser tratados ou que estão à espera. Um bom acusar de recepção para o fenómeno.

Aparentemente neste nível os efeitos da audição fazem-se sentir nos que nos rodeiam.

Os incidentes devem ser percorridos tal como LRH fez com o OT3: maneja-lo de acordo com os plattens e não atravessar o implante propriamente dito.

Aparentemente o Games Thetan era, antes do Incidente 1, um Goal Thetan (Thetan Meta).

## História do Treino da Fonte



# PLATENS

## ***Sequência do Incidente Dois de Jogos***

O incidente dois tem lugar nalgum lugar durante o loop 3 no HGC 2, quando os tipos a quem chamamos metálicos atacaram os jogos que estavam a decorrer.

A sequência é:

A massa aproxima-se.

Imparável.

Não se consegue comunicar com ela.

Passa por cima do Jogo.

O Jogo fica esmagado.

O aspirador puxa o jogo para a massa.

O campo de jogos é deixado para trás com a marca de um vazio.

Jogo(s) e Thetan-jogo(s) são implantados dentro da massa.

Os conceitos são:

Aloneness (Solidão)

Gamelessness (Condição de sem jogo)

Timelessness (Condição de sem tempo)

Spacelessness (Condição de sem espaço)

As razões que são dadas para este incidente são:

O campo de jogos necessita ser limpo

O tempo acabou, é a vez do turno seguinte

O teu jogo cresceu demais, o espaço é necessário para outro

Foi intenção tua

Depois disso os game(s) thetans que haviam sido apanhados são desfeitos, postos em clusters e despejados num ponto qualquer do HGC 2. (Por vezes no meio de outros jogos que estão em curso, funcionando como "interferência de jogos em jogos")

Os impulsos para parar e apressar-se surgem e têm de ser limpos.

Os game-thetan(s) têm tendência a continuarem, com grande persistência, a fazerem o mockup dos seus jogos, para os manterem a funcionar mesmo que estejam todos (ou pedaços deles) espalhados pelo HGC 2.

**Nota 1:** Todos os jogos do HGC 2 tiveram um Inc. 2 & 1.

**Nota 2:** O U MEST é o vazadouro para os jogos da interferência metálica. É por isso que os jogos são tão confusos.

29 de Outubro de 2002

## ***Sequência do Incidente Um de Jogos***

Colocamos o incidente um no início do HGC 2 quando dos primeiros jogos de expansão por oposição aos de criação interior. Agora a ideia era criar para fora. O incidente um teve lugar na transição dos jogos de Donut para os do HGC 2.

Antes do Inc. 1 o Games Thetan era só um Goal Thetan.

O Inc. 1 é o momento em que o Game Thetan teve existência.

A primeira coisa em que embate é na "parede".

Existe um orifício de verme (worm hole) ou um buraco negro ou algo assim.

Assim ele fica artificialmente preso entre o Iniciar e Parar.

Visto não continuar a criar, volta atrás e, para muitos, a solução é criar ainda mais para o interior do que para o exterior.

Ficou com o conceito de que o espaço é limitado.

Tornou-se-lhe muito difícil iniciar novos jogos pois ao longo deste incidente ele é mantido em certa medida preso aos seus velhos jogos do HGC 1, nos jogos donut.

Assim, a sua capacidade de expandir é já aí severamente impedida.

O incidente 1 introduziu um arbitrário que criou um engrama de grupo. (Ref. LRH sobre dianética de grupos)

## DADOS DE CBR

### OT 34 - 35 Importâncias Relativas



GMC #25

6 JULHO 1986

Antes do início dos Arquivos em Anel, no estado de "*Fonte sem Comparação*" ou estado Super Estático, foram feitos muitos Acordos Telepáticos Super Importantes, e que produziram a própria essência dos Jogos, dos Anéis, da Existência e das Condições. Foram todos feitos com "*Responsabilidade*" assumindo como "*VERDADE*" dados mal-potenciados. (MP = mal-potenciados = a harmônica mais elevada de "*mal-entendido*". Isto porque ARC = U e portanto "*Mal-U*". Como KRC = P, temos "*Mal-P's*")

---

Estas "*Super Importâncias*" foram a própria essência da criação de um potencial para KRC, ARC, Jogos, Anéis, Existência e Condições.

---

Todas tinham um ponto em comum. Cada uma transformou um dado verdadeiramente menos importante, num dado relativamente mais importante. Deste modo, o Estado de Super Estático pode ser "*abandonado*" e puderam jogar-se os Jogos dos Arquivos em Anel, ou qualquer outro Jogo.

---

Algumas destas Importâncias Alteradas "*concordadas e mantidas Responsavelmente*" são:

- "*Jogo*" é mais importante do que "*Mesmo*" ou: Estado de Jogo > Mesmo Estado.
- "*Vencer*" é mais importante do que "*Então*" ou: Estado de Vencer > Estado de Então.
- "*Jogar*" é mais importante do que "*Permanecer*" ou: Estado de Jogar > Estado de Permanecer.
- "*Meta*" é mais importante do que "*Alma*" ou: Estado de Meta > Estado de Alma ( $\theta$ ).
- "*Criar*" é mais importante do que "*Taxar*" ou: Estado de Criar > Estado de Taxar (Taxar = Avaliar).
- "*Ser*" é mais importante do que "*Ver*" ou: Estado de Ser > Estado de Ver.
- "*Alcançar*" é mais importante do que "*Percepcionar*" ou: Estado de Alcançar > Estado de Percepcionar.

---

Estes são os 7 Dados básicos Pré-Existência, de Importância Mal-Avaliada ou Mal-Potenciada. (Existem outros em harmônicas inferiores que são derivados destes)

---

Ao concordar com eles, abandonou-se o Estado de Super Estático e os Jogos de Arquivos em Anel iniciaram-se.

O Estado de Super Estático tem então os seguintes factores de Qualidade & Viabilidade:

MESMO

ENTÃO

PERMANECER

ALMA ( $\theta$ )

TAXAR (AVALIAR)

VER

PERCEPCIONAR

E um Estado de Jogo afastado disso tem os seguintes factores de Quantidade:

JOGO

VENCER

JOGAR

META

CRIAR

SER

ALCANÇAR

Isto são Avaliações de FONTE das Importâncias Relativas sobre os pré-requisitos necessários para a EXISTÊNCIA e as CONDIÇÕES.

6 Julho 86

# **Importâncias Alteradas**

## **GMC #26**

### **OT 34 - 35**

GMC #26

8 JULHO 1986

As 7 Importâncias Alteradas que foram a base de tudo o que se seguiu nos Arquivos em Anel foram (são) uma "variação" LÓGICA ou "des- sintonização" da FONTE.

---

Quais são as PRÉ-LÓGICAS inerentes à Fonte?

---

- 1) Existe uma escala gradual de importâncias.
- 2) São possíveis Estados de Fonte Não conectados, Desconectados e Conectados. (Manter, Afastar-se e Alcançar são as acções associadas).
- 3) Os Postulados causam possibilidades e alinhamento destes estados.
- 4) O Determinismo escolhe os Postulados, os Estados e as Importâncias.
- 5) A Comparação regula o Determinismo.
- 6) Comparação é a percepção de igualdades, semelhanças e diferenças.
- 7) A comparação básica é de 1 com 2 (O Estado Estático do Próprio com o Estado Estático de todos os Outros)
- 8) O conceito pré-básico é "Estático sem comparação" alcançando ou sendo alcançado por outro " Estático sem comparação ".
- 9) É tão difícil "*explicar*" uma fonte como explicar uma multidude ou mais do que uma fonte. Assumir simplesmente que "*todas vieram de uma*" não explica essa "*uma*" nem faz mais nada a não ser tentar reduzir a confusão da questão ou evitar a responsabilidade de responder a ela.
- 10) A pergunta pode então ser enquadrada como: "*Quem ou Porque existem todos estes Estáticos sem comparação?*"
- 11) Sem eles não haveria nada – sem sequer estas perguntas. Com eles existe tudo, incluindo estas perguntas.
- 12) O "*esforço para alcançar*" inicial pelo "Estático sem comparação " foi com uma percepção.
- 13) Uma percepção pode ser telepática, permeante, penetrativa ou cognitiva.
- 14) O "*ser alcançado*" inicial de um " Estático sem comparação " foi através de uma recepção.
- 15) Uma recepção pode ser telepática, absorvente, penetrante ou reflectiva.
- 16) Uma percepção com uma recepção é uma concepção.  
$$P + R = C$$
- 17) Uma concepção pode ser uma comunicação, uma realidade, uma afectividade ou uma compreensão.
- 18) A primeira concepção foi cognitiva + reflectiva e produziu a 1ª Compreensão.

---

A Percepção Cognitiva foi:

CONSCIENTE de ESTAR CONSCIENTE ou PERCEPÇÃO da CONSCIÊNCIA PRÓPRIA.

A Percepção Reflectiva foi:

CONSCIENTE de OUTROS ESTAREM CONSCIENTES ou RECEPÇÃO DA  
CONSCIÊNCIA DE OUTROS.

19.) A primeira Compreensão foi então ( $P + R = C$ ); uma Compreensão Conceptual da COMPARABILIDADE do PRÓPRIO com OS OUTROS.

20.) Daqui tudo o mais se segue. Os “*Estático sem comparação*” são os QUEM & PORQUÊS para tudo o resto. E o “*Como*” também é respondido por isto.

21.) A PRÉ-LÓGICA final ou PRÉ-LÓGICA prima é:

A CERTEZA DA INCOMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS É MAIS ELEVADA CERTEZA DE ONDE A PESSOA PODE ALCANÇAR, PARA ONDE SE PODE RETIRAR OU COM A QUAL SE PODE MANTER – ou LIGAR-SE A, DESLIGAR-SE DE OU NÃO SE LIGAR COM, A FIM DE PRODUZIR TUDO O RESTO.

BR

Sr C/S Ron's

***Escala Administrativa partindo do  
Estado Lógico de Fonte  
OT 34 - 35***

GMC #27

9 JULHO 1986

Meta: Melhorar a Quantidade, Qualidade e Viabilidade de  $\theta$  ou .

Propósitos:

- 1) A Criação de Efeito.
- 2.) A Experiência do Efeito.
- 3.) Comprovar a Causa.
- 4.) Comprovar o Efeito.
- 5.) Outras Causas.
- 6.) Outros Efeitos.
- 7.) Falsas Causas.
- 8.) Falsos Efeitos.
- 9.) Comprovar as Falsas Causas.
- 10.) Comprovar os Falsos Efeitos.

Planos: Os Arquivos em Anel, GUMS, e Pontos.

Política: Os Axiomas.

Esta é a Escala Administrativa partindo do Estado Lógico de Fonte

BR

Sr C/S Ron's

## ***A primeira Incerteza*** **OT 34 - 35**

GMC #28

10 JULHO 1986

A primeira incerteza veio da COMPARAÇÃO.

Se assim é, então o que é isto?

---

A primeira "*percepção cognitiva*" ou CONSCIÊNCIA DA CONSCIÊNCIA (PRÓPRIA) conduziu a "o *"O que sou Eu?"*"

A primeira "*recepção reflectiva*" ou CONSCIÊNCIA DA CONSCIÊNCIA DE OUTRO conduziu a "*Quem sou Eu?"*  
& "*Quem és tu?"*"

A primeira "*compreensão conceptual*" ou COMPARAÇÃO DO PRÓPRIO com OUTRO conduziu a

*"O que somos nós?"*

*"Não sei."*

*"Tu não sabes."*

*"Não sabemos."*

---

À medida que as perguntas e ignorâncias aumentaram geometricamente, a cena estava pronta para o Jogo dos Anéis de "*Existência - Condições*".

---

BR

Sr C/S Ron's

# JOGO, MESMO OT 34-35

GMC #30

23 July 86

JOGO	$n$	$\infty$	MESMO
META	$\theta\theta$	$(S)\theta$	ALMA
JOGAR	$T$	$-T$	PERMANECER
VENCER	$\theta$	$O$	ENTÃO
SER	(PENSAMENTO) $-S$	$S$	VER
FAZER	$E$	$-E$	PERCEPCIONAR
TER	$\left\{ \begin{array}{c} \phi \\ M \end{array} \right.$	$\left\{ \begin{array}{c} I \\ -M \end{array} \right.$	AVALIAR

O Espaço é inversamente proporcional aos outros 3 componentes do U3.

À medida que o Espaço tende para  $\infty$ , M, E, T tendem para 0. E inversamente.

BR

Sr C/S Ron's

# **COMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS**

## **OT 34 - 35**

(Ref. 8 Julho 86 nota pag. 8)

GMC #31

7 Ago. 86

Neste extremo dos Jogos de Arquivos em Anel existe outra certeza singular que resulta de se ter atingido uma melhoria da Quantidade, Qualidade e Viabilidade do  $\theta$ . Ela é:

### **A CERTEZA DA COMPARABILIDADE DOS ESTÁTICOS.**

Trata-se da certeza que estava escondida antes do início das Pré-Lógicas da Fonte, dos primeiros dois postulados, dos Arquivos de Anéis, do jogo dos anéis, da repetição deste anel, e do Jogo dos Jogos.

Sim, cada ESTATICO INCOMPARÁVEL pode ser comparado através da experiência da sua jornada através dos Anéis.

A, CERTEZA DA INCOMPARABILIDADE DE ESTATICO – um estado singular de certeza antes dos Arquivos em Anel – que tem de voltar a ser adquirido a fim de permitir que o estado plural de certeza seja alcançado.

A, CERTEZA DE COMPARABILIDADE DE ESTÁTICOS – tudo o mais procede destas certezas.

(Tira o "IN" e adiciona "S") poderia ser a receita para toda esta série de Jogos dos Arquivos em Anel.

(Em termos coloquiais é: EXTERIORIZA  $\theta$  E ADICIONA A CIENTOLOGIA.)

Isto é TOM 40! ou OT 40.

BR

Sr C/S Ron's

# INSTRUÇÕES

## **C/S # 0**

- 1) Estude e clarifique os Dados de CBR.
- 2) Tendo como objectivo o “caso composto” dos Jogos, aplique a este as dicotomias das “Importâncias Alteradas” ao estilo que fez no OT 2.
- 3) Escreva as suas cognições e descobertas com a aplicação ao seu “início de jogos” dos dados de CBR.
- 4) Termine quando não sentir nenhuma barreira entre si e os “Game-Thetans”
- 5) Faça os passos de Blow/Can´t Blow.
- 6) Faça o relatório para o C/S.

## C/S # 1

- 1) Estude e clarifique bem todos os conceitos deste C/S.
- 2) "Existe uma Quebra em Jogos?". Se sim:
- 3) Localize a "posição" da quebra.
- 4) Quem a tem é um BT de Jogos?

Cluster de Jogos?

Thetan de Jogos?

Todo um Jogo?

- 5) Faça o Assessment ao ser:

- |   |  |   |
|---|--|---|
| <p>a. "Trata-se de uma Quebra em: Affinity<br/>Realidade<br/>Comunicação<br/>Compreensão?</p> |  | <p>b. Conhecimento<br/>Responsabilidade<br/>Controlo<br/>Poder?</p> |
| <p>c. "ou é uma Quebra em: Liberdades<br/>Barreiras<br/>Metas?</p>                            |  | <p>d. Divertimento<br/>Vitórias<br/>Aceitação?</p>                  |
| <p>e. " ou é uma Quebra em: Inteligência<br/>Melhoria<br/>Envolvimento?</p>                   |  | <p>f. Sanidade<br/>Certeza<br/>Perseverança?</p>                    |

- 6) Indique a carga By-passed à entidade. Se não houver F/N, faça o assessment seguinte:

"Era uma Quebra em: \_\_\_\_\_ Conhecida  
 \_\_\_\_\_ Desconhecida  
 Curiosidade sobre \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ Desejada  
 \_\_\_\_\_ Forçada  
 \_\_\_\_\_ Inibida  
 Nenhuma \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ Recusada ?"

- 7) Indique a carga By-passed à entidade. Se não houver F/N, E/S ou Início Anterior.
- 8) Quando obtiver uma F/N, leve a entidade através do Incidente 2 de Jogos de acordo com o Platen.
- 9) Quando estiver terminado ou o Cluster se quebrar, leve cada indivíduo através do Incidente 1 de Jogos de acordo com o Platen.
- 10) Quando todos tiverem terminado, faça os passos de Blow/Can't Blow.
- 11) Termine a sessão e faça o relatório para o C/S.

FR

S/r C/S Lis

## **C/S # 2**

- 1) Detecte uma "área de pressão" nos seus jogos.
- 2) Quem a está a provocar é um BT de Jogos?  
Cluster de Jogos?  
Thetan de Jogos?  
Todo um Jogo?
- 3) Leve a entidade através do Incidente 2 de Jogos de acordo com o Platen.
- 4) Quando estiver terminado ou o Cluster se quebrar, leve cada indivíduo através do Incidente 1 de Jogos de acordo com o Platen.
- 5) Quando todos tiverem terminado, faça os passos de Blow/Can't Blow.
- 6) Termine a sessão e faça o relatório para o C/S.

FR

S/r C/S Lis

### **C/S # 3**

- 1) Considerando o corpo um campo de jogos, detecte nele uma área de pressão.
- 2) Quem a está a provocar é um BT de Jogos?  
Cluster de Jogos?  
Thetan de Jogos?  
Todo um Jogo?
- 3) Leve a entidade através do Incidente 2 de Jogos de acordo com o Platen.
- 4) Quando estiver terminado ou o Cluster se quebrar, leve cada indivíduo através do Incidente 1 de Jogos de acordo com o Platen.
- 5) Quando todos tiverem terminado, faça os passos de Blow/Can't Blow.
- 6) Termine a sessão e faça o relatório para o C/S.

FR

S/r C/S Lis