



NÍVEIS DE MESTRE DE JOGOS

GRAAL PARA GMs

INDEX

PARTE I	3
R/D DO CICLO DO CLONE PARA ESTÁTICOS	3
AXIOMAS DOS UNIVERSOS	3
PARTE I C/S 1 LIMPEZA DE PVs	6
PARTE I C/S 2 PROCESSO DE SUPER INTEGRIDADE OU FIM DOS JOGOS	9
PARTE II	11
GRAAL PARA MESTRES DE JOGOS	11
C/S 1 1 ^a Sessão	12
C/S 2 2 ^a Sessão	12
C/S 3 3 ^a Sessão	12
C/S 4 4 ^a Sessão	13
C/S 5 5 ^a Sessão	13
C/S 6 6 ^a Sessão	13
C/S 7 7 ^a Sessão	14
C/S 8 8 ^a Sessão	14
C/S 9 9 ^a Sessão	14

Published by Knights of Eternity

All Rights Reserved

© 1997, Bill Robertson , DR, FR
1st Emission 1999

PARTE I

R/D DO CICLO DO CLONE PARA ESTÁTICOS

“O aspecto da existência, quando vista pelo homem, é uma inversão de uma verdade maior, pois o homem funciona de acordo com a opinião secundária de que as leis mecânicas são reais e de que as suas próprias considerações pessoais são menos importantes do que o espaço, a energia e o tempo.

Isto é uma inversão.

O funcionamento do espaço, da energia, do tempo, das formas, dos objectos e suas combinações ganharam uma tal preponderância no homem, que se tornaram mais importantes do que as suas considerações e, deste modo, as suas capacidades são aniquiladas e ele é incapaz de agir livremente no âmbito das leis da mecânica.

O homem tem assim uma visão invertida e, embora as considerações tais como as que ele tece diariamente, sejam a verdadeira origem do espaço, da energia, do tempo e das formas, ele age de modo a não alterar as suas próprias considerações básicas, invalidando-se assim a si mesmo ao supor que existe outra determinação no espaço, na energia, no tempo e nas formas.

Embora ele faça parte do que as criou, dá-lhes uma tal força e validade, que as suas próprias considerações, daí em diante, têm de se subordinar ao espaço, energia, tempo e formas, deixando de conseguir alterar o Universo em que se move”

LRH

AXIOMAS DOS UNIVERSOS

- 1- A indecisão cria PVs (Pontos de Vista) opostos. Diferentes possibilidades são a origem de PVs diferentes que passam a viver vidas diferentes em universos diferentes.
- 2- Eticamente, somente um curso de acção deveria ser empreendido. Quando se consideram outros ou se é “razoável”, haverá a criação de PVs para os outros cursos de acção. Cada pessoa é um PV de si própria como resultado disto.
- 3- Uma pessoa íntegra cria portanto menos PVs. Uma decisão é uma separação em relação a outras alternativas e deixa-as activas. Tem de se fazer simplesmente o que necessita ser feito e não pensar sobre isso.
- 4- Segue a primeira decisão ou terás problemas (a primeira vai sempre perseguir-te).
- 5- Considerar o que os outros fariam cria uma MULA. As decisões de grupos criam MULAS.
- 6- Decidir na base de “não o vou fazer de novo” é tentar afastar-se do PV que se criou e assumiu na outra altura. Dá origem a um GPM.

- 7- Os dois postulados originais (Existência e Condições) dizem respeito a todos os RAGs. Depois disso todos os RAGs foram not-isadas excepto aquele em que se está.
- 8- Um thetan not-is a todos os outros PVs excepto ele próprio (por vezes até ele próprio). Assim, o botão Not-is tem de ser sempre usado quando se manejam PVs.
- 9- Quando fazes algo de que não gostas, provoca um loop (looping) na pista. Lamentar-se é tentar encontrar o outro PV e querer voltar à pista dele.
- 10- Os incidentes imaginários são a audição da pista de outro PV. Solução: "Volta à tua própria pista!"
- 11- A RAZÃO ADMINISTRATIVA para tudo isto é a lógica! Quando um thetan tentou ser lógico e começou a pensar em sequências, teve de se repartir. As sequências não são naturais para um thetan. Um thetan pode causar efeitos e usá-los como causa para os efeitos que já criou.
- 12- Em qualquer Universo, as únicas coisas consideradas reais são as que podem ser sentidas através de algo que existe nesse mesmo universo. Assim, para que se possa percepcionar um universo, tem de se identificar com um ser ou valência que exista nele (ter nele um PV). Só se pode percepcionar outras RAGs se se tiver alguma beingness deixada nelas. Pode tratar-se de um PV que está a criar essa beingness. Para cada PV existe um universo onde se está a jogar.
- COROLÁRIO:** As pessoas com alguma insanidade mental estão nalgum desses universos alternativos. Solução: "Que pedaço desse universo estás a usar para o percepcionares?" ou "Com que pedaço desse universo te identificas?"
- COROLÁRIO:** Existe um número infinito de jogos a serem jogados num número infinito de universos por um número infinito de PV (thetans).

- 13- Assim, existe um Código Básico:
- 1- Sê Auto Determinado (ou criará um PV Determinado por Outros)
 - 2- Faz o que decidires (não procures conselhos, não tenhas em consideração as alternativas, não pense sequer no que sucederia – ou criará PV alternativos.)
 - 3- Se descobrires que decidiste erradamente, faz agora o que precisa de ser feito. Nunca o lamentes nem tentes remendá-lo.
 - 4- Nunca te preocipes. Isso é mexer em vários universos alternativos, o que os mantém em restimulação, afectando o curso dos acontecimentos do universo em que estás a viver.
 - 5- Se descobrires estares a ser fatalista, usa: "Com o que é que me estou a identificar nesse outro curso de acontecimentos?" Depois, V/I nessa valência.
- 15- Um thetan obtém sempre aquilo sobre que está ansioso, que deseja, que está a forçar, que inibe ou que se recusa a experimentar. Por vezes obtém-no noutro universo.
- 16- Os estados de Fonte agem como uma porta entre os universos e causam um intercâmbio entre universos. Estado de Fonte é o estado daquilo que tem consciência sem necessidade de localização no espaço e no tempo (sem PV).
- 17- Pensar é o acto de criar Universos, Cenários e Jogos que, se concordados por outros, se tornam em realidades.
- 18- Um postulado é uma realidade que tem sempre lugar nalgum universo. Quanto mais um thetan conseguir ser Causa, tanto mais capaz será de permanecer no universo onde fez com que o postulado sucedesse, tornando-o assim realidade para os outros.
- 19- Uma Fonte tem capacidade de se mover entre Universos.

- 20- Uma Fonte tem poder sobre os Mestres de Jogos e seus Jogos visto que os Mestres de Jogos criam e destroem Jogos mas funcionam com base em metas estabelecidas por outros.
- 21- Uma Fonte estabelece Metas.
- 22- Os Jogadores envolvem-se mais nos Jogos se lhe forem dadas metas e envolvem-se menos se forem retiradas metas dos jogos. Deste modo, apagar Metas de Jogos existentes não conduz a melhoria. Têm de se estabelecer metas novas e melhores para que se possam melhorar os jogos.
- 23- As capacidades da Fonte são ilimitadas. As suas limitações são estabelecidas pelas considerações da própria Fonte visto que, realmente, nada mais existe a não ser ela própria.
- 24- A Meta da Fonte foi estabelecida pela Causa e é a experiência de Efeito.
- 25- O efeito da audição na Fonte é a recolha de PV abandonados em muitos Universos, RAGs, tempos e lugares, aumentando assim o Poder da Fonte.
- 26- Existe uma infinidade de “talvez” a criarem uma infinidade de universos a cada momento, causada pelas soluções alternativas da Fonte.
- 27- A degradação da Fonte foi (é) causada somente pela repartição da sua atenção através dos muitos universos que ela postulou (A/I). Cada pensamento da Fonte cria um novo curso de acontecimentos. Assim um thetan cria múltiplas realidades diferentes que são o único “Universo Físico” para aqueles que nele vivem e isso diminui o seu poder a todo o momento.
- 28- De modo a parar de se dividir, uma Fonte tem de parar de fazer Q&A, parar as indecisões, parar os “talvez”. O Q&A é assim a doença mais mortal para uma Fonte.
- 29- Os implantes de dicotomias destinam-se a fazer com que a Fonte crie, determinada por outros, alternativas.
- COROLÁRIO: Os implantadores conhecem as leis básicas dos universos alternativos e de como uma Fonte decai.
- COROLÁRIO: A limpeza de dicotomias implantadas faz um ser parar de criar universos alternativos compulsivamente.
- 30- Os Universos podem parecer realidades virtuais para as Fontes que estão for a deles mas são absolutamente reais para os que estão neles (que têm uma identidade neles). Quanto mais uma Fonte estiver fora de um Universo mais virtual ele lhe parece.
- 31- Os Universos criados através de Metas implantadas não têm qualquer outra meta para além da estabelecida no implante. Um universo de meta implantada parece muito escuro e sem vida.

FR

PARTE I
C/S 1
LIMPEZA DE PVs

Ao longo deste C/S, em todos os itens sem leitura, usa os botões “suprimido, invalidado, not-isado” antes de abandonares o item.

O manejo final dos VPs é com o comando “Volta à tua própria Fonte”

1. Indecisões

1.1. Ligados

- a) TR0 todos os universos.
- b) “Terminais ligados a mim por indecisões?” (Pode substituir-se por “Q&A”, “thinkingness”, “considerar alternativas”, “preocupações”). Se houver leituras:
 - c) Passos de SS até blow.
 - d) Repete b) e c) até a pergunta dar F/N.

1.2. Desligados

- a) TR0 todos os universos.
- b) “Terminais desligados de mim por (mesmo item que em 1.1)?” Se houver leituras:
 - c) Passos de SS até blow.
 - d) Repete b) e c) até pergunta dar F/N.

1.3. Não ligados

- a) TR0 todos os universos.
- b) “Terminais não ligados a mim por (mesmo item que em 1.1)?” Se houver leituras:
 - c) Passos de SS até blow.
 - d) Repete b) e c) até pergunta dar F/N.

2. Decisões

2.1. Ligados

- a) TR0 todos os universos.
- b) “Terminais ligados a mim por decisões?” Se houver leituras:
 - c) Passos de SS até blow.
 - d) Repete b) e c) até pergunta dar F/N.

2.2. Desligados

- a) TR0 todos os universos.
- b) “Terminais desligados de mim por decisões?” Se houver leituras:
 - c) Passos de SS até blow.
 - d) Repete b) e c) até pergunta dar F/N.

2.3. Não ligados

- a) TR0 todos os universos.
- b) “Terminais não ligados a mim por decisões?” Se houver leituras:
 - c) Passos de SS até blow.

d) Repete b) e c) até pergunta dar F/N.

3. Ponto de Vista Próprio

3.1. "Que decisão deu origem ao Ponto de Vista que assumo agora e aqui?"

- a) Percorre da decisão mais recente para a mais antiga, ITSA, E/S ITSA.
- b) Se no percurso aparecerem outros VPs que abandonaste, limpa-os com os passos da SS.
- c) Passos de SS até blow.
- d) Repete b) e c) até pergunta dar F/N.

4. Primeiras Decisões

4.1. "Que "primeiras decisões" não foram seguidas?"

- a) Percorre cada decisão, ITSA, E/S ITSA.
- b) Procura o VP que abandonaste e limpa-o com os passos da SS.
- c) Repete até a pergunta dar F/N.

5. Co-Decisões

5.1. "Existem decisões tomadas em grupo que criaram uma MULE?"

- a) Percorre como um MI (mutual incident: Incidente Mútuo) criador de Cluster. D/L se necessário até Quebra do Cluster.
- b) Limpa os VPs individuais com os passos da SS.
- d) Repete até a pergunta dar F/N.

6. GPMs

6.1. "Existem decisões opostas activas?"

- a) Percorre ambas as decisões como um GPM com V/I.
- b) Limpa os VPs individuais com os passos da SS.
- d) Repete até a pergunta dar F/N.

7. RAGs

7.1. "Existem outros RAGs activos?"

- a) ITSA no que é, encontra o seu mote básico e encontra o VP que tens nele.
- b) Limpa os VPs individuais com os passos da SS.
- d) Repete até a pergunta dar F/N.

8. Regrets (Lamentações)

8.1. "Existem pontos no track em que desejaras não ter tomado a decisão que tomaste?"

- a) ITSA no que foi, encontra os VPs envolvidos e detecta as vezes que voltaste a esse momento e o loop (laço, emaranhado) provocado na pista por isso.
- b) Limpa os VPs individuais com os passos da SS.
- c) Repete até a pergunta dar F/N.

9. Audição de outros

9.1. "Existem incidentes que auditei e que não eram meus?"

- a) ITSA no que foi, encontra o VP que auditaste.
- b) Limpa os VPs individuais com os passos da SS.
- c) Repete até a pergunta dar F/N.

10. Jogos entre Universos

- a) "Que Jogos estão a ser jogados entre universos?"
- b) Faz o assessment:
"Que identidades aceitáveis
divertidas
vencedoras
assumi neles?"
- b) Limpa os VPs individuais com os passos da SS.
- c) Repete até a pergunta dar F/N.

11. Metas Implantadas

- a) "Existem metas que me foram implantadas?" V/I nelas.
- b) "Existem metas auto-determinadas?" V/I nelas.
- c) Alterna o ponto a) e b) até haver uma descoberta sobre a diferença entre metas auto-determinadas e implantadas.
- d) Limpa qualquer VPs individuais com os passos da SS.

**PARTE I
C/S 2**

PROCESSO DE SUPER INTEGRIDADE OU FIM DOS JOGOS

O Código de Honra é a lei básica contra a subdivisão exagerada da Fonte.

Chamamos ao seu processamento o “Processo de Super Integridade” ou “Fim dos Jogos”.

O Processo é feito após os outros passos do manejamento de pontos de vista.

1) Clarifica totalmente a primeira linha do CÓDIGO DE HONRA:

1. *Nunca abandones um camarada em necessidade, em perigo ou com sarilhos.*
Até uma compreensão conceptual.

2) Elabora uma frase que defina uma condição de violação desta norma. Por exemplo: “Abandonar um soldado ferido”. Elabora várias frases deste tipo e anota as suas leituras ao E-Metro.

Escolhe a frase que der LF BD.

3) Abrange com o teu TR0 todo o espaço e tempo e aplica a tudo o que responder o PrPr2: (O processo é dirigido a VPs (Pontos de Vista) que surgiram por violações do código de Honra (faltas de Integridade=partição)

1. *Que condição encontraram em “abandonar um soldado ferido” (a frase que deu LFBD) ?*

2. *Como é que a resolveram (enfrentaram)?*

Até F/N, Cog, VGIs

4) Repete o passo 2 e 3 até que não exista mais qualquer VP criado por qualquer violação a este ponto do código, ou surja um ganho muito grande ou uma grande cognição.

Para alcançar esta situação pode ser necessário utilizar outros processos de Power, ou os passos de SS. Podem surgir outros tipos de carga que também necessitem de ser manejados. O processo termina com passos de B/CB e “Volta à tua Fonte”

5) Repete os passos 1 a 4 para todas as linhas do Código de Honra:

2. *Nunca retires a tua adesão a uma causa uma vez dada.*

3. *Nunca abandones um grupo que deves apoiar.*

4. *Nunca te diminuas nem subestimes a tua força ou poder.*

5. *Nunca tenhas necessidade de elogios, da aprovação de outros nem de compaixão.*

6. *Nunca faças concessões naquilo que é real para ti.*

7. *Nunca permitas que a tua amizade ou amor sejam corrompidos.*

8. *Dá ou recebe comunicação unicamente quando tu próprio o desejas.*

9. *A tua autodeterminação e a tua honra são mais importantes do que a tua vida imediata.*
 10. *A tua integridade é mais importante para ti do que o teu corpo.*
 11. *Nunca te lamentes do passado. Estás vivo hoje e constróis o teu amanhã.*
 12. *Nunca temas ferir outro no decurso de uma causa justa.*
 13. *Não desejes que gostem de ti nem que te admirem.*
 14. *Sê o teu próprio conselheiro, mantém as tuas próprias opiniões e selecciona as tuas próprias decisões.*
 15. *Sê verdadeiro para com os teus próprios objectivos.*
- 6) Todo o processo deve ser continuado até EP e devem ser escritas todas as cognições tidas ao longo dele.

PARTE II

GRAAL PARA MESTRES DE JOGOS

O último nível é muito interessante: Ajuda Fracassada aos Mestres de Jogos.

Aí alcança-se o ponto, tal como no Graal original, onde se encontram os pontos em que se devia ter ajudado o indivíduo a ter um jogo melhor ou a arbitrar melhor um jogo, e não se fez.

Ou ele não te permitiu ajudá-lo. Toda esta ajuda fracassada.

Aí podes realmente funcionar como Mestre de Jogos com o outro Mestre de Jogos e levá-lo ao ponto em que ele começa a empurrar os seus CVPs para que se mexam na direcção dos teus canais ou de outro qualquer C/S, pois eles precisam do seu CVP em Teegeack para serem auditados até atingirem o ponto em que eles, como Mestres de Jogos sejam de novo reabilitados.

É absolutamente fabuloso que fales como Mestre de Jogos com outro Mestre de Jogos e ele envie o seu CVP local ao teu CVP local de modo a que possa ser manejado para que o Mestre de Jogos melhore. É bizarro! Muitos adoram o jogo porque há tantos espectadores envolvidos.

E é muito interessante que não existe tempo envolvido. Porque quando manejam um MJ em sessão, estão fora do espaço e do tempo! Por isso não há tempo envolvido.

Na verdade pode suceder que de repente descubras que o CVP do MJ com quem estás agora a falar, já te tinha telefonado na semana anterior! Não existe tempo.

É assim como “quem é que eu tenho de auditar amanhã para manejar o MJ do CVP que veio ao meu escritório há um mês?”

Estes níveis estão tão acima dos humanos e da lógica que é difícil “pensar” sobre eles.

Aqui não procuramos “Pessoas, Lugares e Assuntos” mas sim “Ajuda Fracassada em outros MJs, Ajuda Fracassada em outros Jogos e Ajuda Fracassada em outros Propósitos ou Metas de Jogos.”

Trata-se à mesma de “Pessoas, Lugares e Assuntos” num nível de Mestre de Jogos, num nível Pan-determinado.

Encontra-se o fraseado, limpam-se os rudimentos, ligados, desligados e não ligados, etc.

Mas normalmente resume-se só a alguns jogos.

PARTE II
GRAAL PARA MESTRES DE JOGOS

C/S 1
1^a Sessão

1. Faz uma lista dos Mestres de Jogos que falhaste de ajudar. (De qualquer sítio, de qualquer tempo na tua existência) num nível pan-determinado.
2. Apanha o que tiver maior leitura e mais interesse (Haverá só UM item que resume tudo e que terá LFBD FN).
3. TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
4. "Terminais **ligados** a (item) que eu falhei de ajudar ?"
5. Maneja de acordo com os passos da Fénix (SS).
6. Envia o relatório ao C/S

C/S 2
2^a Sessão

1. Faz uma lista dos Jogos que falhaste de ajudar a um nível pan-determinado. (De qualquer sítio, de qualquer tempo na tua existência).
2. Apanha o que tiver maior leitura e mais interesse (Haverá só UM item que resume tudo e que terá LFBD FN).
3. TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
4. "Terminais **ligados** a (item) que eu falhei de ajudar ?"
5. Maneja de acordo com os passos do Fénix (SS).
6. Envia o relatório ao C/S

C/S 3
3^a Sessão

1. Faz uma lista das Metas e Propósitos que falhaste de ajudar a um nível pan-determinado. (De qualquer sítio, de qualquer tempo na tua existência).
2. Apanha o que tiver maior leitura e mais interesse (Haverá só UM item que resume tudo e que terá LFBD FN).
3. TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
4. "Terminais **ligados** a (Meta/Propósito) que eu falhei de ajudar ?"
5. Maneja de acordo com os passos do Fénix..
6. Envia o relatório ao C/S

GRAAL PARA MESTRES DE JOGOS (Cont.)

C/S 4 4^a Sessão

1. Apanha o item utilizado na 1^a sessão (Mestres de Jogos)
2. TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
3. "Terminais **desligados** de (Games Masters) que eu falhei de ajudar ?"
4. Maneja de acordo com os passos do Fénix..
5. Envia o relatório ao C/S

C/S 5 5^a Sessão

1. Apanha o item utilizado na 2^a sessão (Jogos)
2. TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
3. "Terminais **desligados** de (Jogos) que eu falhei de ajudar ?"
4. Maneja de acordo com os passos do Fénix..
5. Envia o relatório ao C/S

C/S 6 6^a Sessão

1. Apanha o item utilizado na 3^a sessão (Metas / Propósitos)
2. TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
3. "Terminais **desligados** de (Metas / Propósitos) que eu falhei de ajudar ?"
4. Maneja de acordo com os passos do Fénix..
5. Envia o relatório ao C/S
- 6.

GRAAL PARA MESTRES DE JOGOS (Cont.)

C/S 7 7^a Sessão

1. Apanha o item utilizado na 1^a sessão (Games Masters)
2. TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
3. "Terminais **não ligados** a (Games Masters) que eu falhei de ajudar ?"
4. Maneja de acordo com os passos do Fénix..
5. Envia o relatório ao C/S

C/S 8 8^a Sessão

1. Apanha o item utilizado na 2^a sessão (Jogos)
2. TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
3. "Terminais **não ligados** a (Jogos) que eu falhei de ajudar ?"
4. Maneja de acordo com os passos do Fénix..
5. Envia o relatório ao C/S

C/S 9 9^a Sessão

1. Apanha o item utilizado na 3^a sessão (Metas / Propósitos)
2. TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
3. "Terminais **não ligados** a (Metas / Propósitos) que eu falhei de ajudar ?"
4. Maneja de acordo com os passos do Fénix..
5. Envia o relatório ao C/S

FIM DO GRAL PARA MESTRES DE JOGOS