



NÍVEIS DE MESTRE DE JOGOS

GRAAL PARA GMs

Parte II

INDEX

PARTE II		3
GRAAL PARA MESTRES DE JOGOS		3
C/S 1 1 ^a Sessão		4
C/S 2 2 ^a Sessão		4
C/S 3 3 ^a Sessão		4
C/S 4 4 ^a Sessão		5
C/S 5 5 ^a Sessão		5
C/S 6 6 ^a Sessão		5
C/S 7 7 ^a Sessão		6
C/S 8 8 ^a Sessão		6
C/S 9 9 ^a Sessão		6

Published by Knights of Eternity

All Rights Reserved

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

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 7ª Sessão

1. Apanha o item utilizado na 1ª 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 8ª Sessão

1. Apanha o item utilizado na 2ª 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 9ª Sessão

1. Apanha o item utilizado na 3ª 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