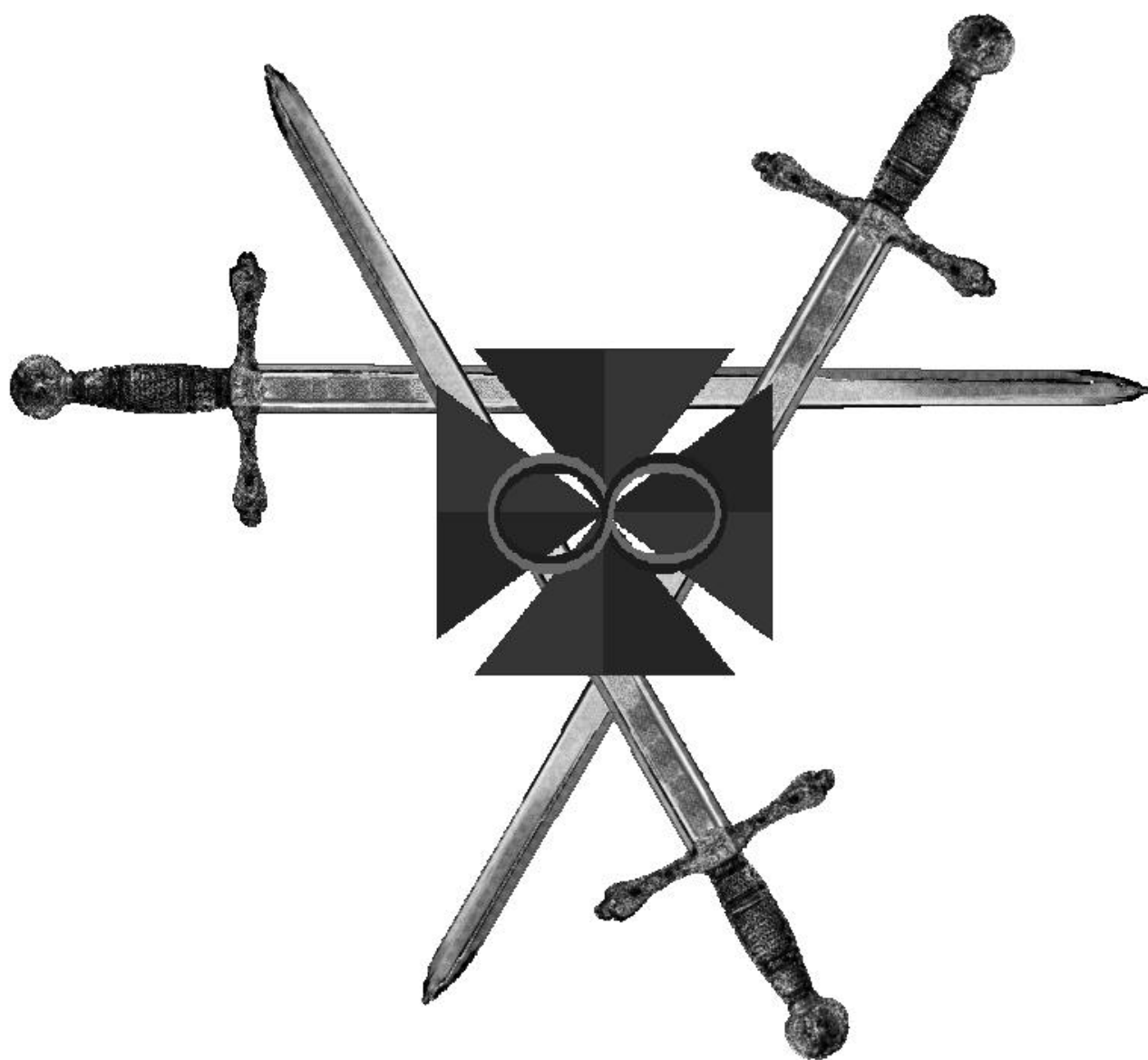


**OT 40**



**Gral para Jogos**



## GRAL PARA JOGOS

Este Nível foi desenvolvido em Setembro de 2004 com o objetivo de libertar o Mestre de Jogos das últimas ligações com o que ele fez ou não fez nos Jogos e que ainda o estão a prender.

Trata-se de um tipo de limpeza final ao universo dos outros Mestres de Jogos naquilo em que eles podem ter a ver connosco.

A limpeza devolve ao ser a sua capacidade de agir pan-determinadamente como Mestre de Jogos Operacional.

Os C/Ss são clarificados e feitos, um de cada vez.

Não existe aqui estudo dos materiais e depois audição.

Cada sessão é feita até FTA e não mais.

Por outro lado cada C/S de Super-Cientologia (em Anexo) tem de ser feito numa única sessão.

O programa total leva entre 9 e 18 sessões.

Boa Sorte!



## Graal para Jogos

### 1ª Parte (Ligados)

#### FONTES

#### 1ª Sessão

- 1) Faz uma lista das **FONTES** (ORIGENS – SOURCES) que falhaste de ajudar.
- 2) Apanha a que tiver maior leitura e mais interesse.  
Haverá só UM item que sumariza tudo e que terá LFBD FN.  
No caso de não o encontrares logo podes fazer nulling da lista até encontrares “Aquele que” resume todos os outros.
- 3) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
- 4) "**DADOS** de jogo ligados a \_\_(fonte encontrada)\_\_ que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o C/S da 2ª Sessão)
- 5) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super-Cientologia no fim do pack).
- 6) Envia o relatório ao C/S



## FONTES

### 2ª Sessão

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
- 2) "**POLÍTICAS** de jogo ligados a (fonte encontrada) que eu falhei de ajudar?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o C/S da 3ª Sessão)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super-Cientologia no fim do pack).
- 4) Envia o relatório ao C/S



## FONTES

### 3ª Sessão

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
- 2) "**OBJECTIVOS** ou **METAS** de jogo ligados a  (fonte encontrada)  que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o C/S da 4ª Sessão)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).
- 4) Envia o relatório ao C/S



## CAMPOS DE JOGOS

### 4ª Sessão

- 1) Faz uma lista dos CAMPOS DE JOGOS que falhaste de ajudar.
- 2) Apanha o que tiver maior leitura e mais interesse.  
Haverá só UM item que sumariza tudo e que terá LFBD FN.  
No caso de não o encontrares logo podes fazer nulling da lista até encontrares "Aquele que" resume todos os outros.
- 3) "**DADOS** de jogo ligados a \_\_(Campo de Jogo encontrado)\_\_ que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o C/S da 5ª Sessão)
- 4) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super-Cientologia no fim do pack).
- 5) Envia o relatório ao C/S



## CAMPOS DE JOGOS

### 5ª Sessão

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
- 2) "**POLÍTICAS** de jogo ligados a     (Campo de Jogo encontrado)     que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o C/S da 6ª Sessão)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).
- 4) Envia o relatório ao C/S



## CAMPOS DE JOGOS

### 6ª Sessão

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
- 2) "**OBJECTIVOS** ou **METAS** de jogo ligados a (Campo de Jogo encontrado) que eu falhei de ajudar?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o C/S da 7ª Sessão)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).
- 4) Envia o relatório ao C/S





## OBJETIVOS ou METAS DE JOGO

### 7ª Sessão

- 1) Faz uma lista dos **OBJECTIVOS** ou **METAS DE JOGO** que falhaste de ajudar.
- 2) Apanha o que tiver maior leitura e mais interesse.
- 3) Haverá só UM item que sumariza tudo e que terá LFBD FN.
- 4) No caso de não o encontrares logo podes fazer nulling da lista até encontrares "Aquele que" resume todos os outros.
- 5) "**DADOS** de jogo ligados a \_\_(Objectivo encontrado)\_\_ que eu falhei de ajudar?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o C/S da 8ª Sessão)
- 6) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).
- 7) Envia o relatório ao C/S



## OBJECTIVOS ou METAS DE JOGO

### 8ª Sessão

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
- 2) "**POLÍTICAS** de jogo ligados a \_\_(Objectivo encontrado)\_\_ que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o C/S da 9ª Sessão)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).
- 4) Envia o relatório ao C/S



## OBJECTIVOS ou METAS DE JOGO

### 9ª Sessão

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc
- 2) "**OBJECTIVOS ou METAS** de jogo ligados a \_\_(Objectivo encontrado)\_\_ que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o C/S da 10ª Sessão)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).
- 4) Envia o relatório ao C/S



## Graal para Jogos

### 2ª Parte (Desligados)

(Embora não seja comum encontrar-se carga nos desligados e não-ligados, este facto tem de ser verificado)

#### FONTES

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc.
- 2) "**DADOS** de jogo desligados de  (fonte encontrada)  que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 4) "**POLÍTICAS** de jogo desligados de  (fonte encontrada)  que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 5) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 6) "**OBJECTIVOS ou METAS** de jogo desligados de  (fonte encontrada)  que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 7) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).



## 2ª Parte (Desligados)

### CAMPOS DE JOGOS

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc.
- 2) "**DADOS** de jogo desligados de (Campo de Jogo encontrado) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 4) "**POLÍTICAS** de jogo desligados de (Campo de Jogo encontrado) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 5) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 6) "**OBJECTIVOS ou METAS** de jogo desligados de (Campo de Jogo encontrado) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 7) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).



## 2ª Parte (Desligados)

### OBJECTIVOS ou METAS

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc.
- 2) "**DADOS** de jogo desligados de (Objectivo encontrado) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 4) "**POLÍTICAS** de jogo desligados de (Objectivo encontrado) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 5) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 6) "**OBJECTIVOS ou METAS** de jogo desligados de (Objectivo encontrado) que eu falhei de ajudar?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 7) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).



## Graal para Jogos

### 3ª Parte (Não Ligados)

(Embora não seja comum encontrar-se carga nos desligados e não-ligados, este facto tem de ser verificado)

#### FONTES

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc.
- 2) "DADOS de jogo não ligados a (fonte encontrada) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 4) "POLÍTICAS de jogo não ligados a (fonte encontrada) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 5) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 6) "OBJECTIVOS ou METAS de jogo não ligados a (fonte encontrada) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 7) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).



## 3ª Parte (Não Ligados)

### CAMPOS DE JOGOS

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc.
- 2) "**DADOS** de jogo não ligados a (Campo de Jogo encontrado) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 4) "**POLÍTICAS** de jogo não ligados a (Campo de Jogo encontrado) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 5) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 6) "**OBJECTIVOS ou METAS** de jogo não ligados a (Campo de Jogo encontrado) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 7) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).





### 3ª Parte (Não Ligados)

#### OBJECTIVOS ou METAS

- 1) TR0 – Todos os GUMs, RAGs, HGCs, etc.
- 2) "**DADOS** de jogo não ligados a (Objectivo encontrado) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 3) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 4) "**POLÍTICAS** de jogo não ligados a (Objectivo encontrado) que eu falhei de ajudar ?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 5) Maneja de acordo com os passos do Fénix.
- 6) "**OBJECTIVOS ou METAS** de jogo não ligados a (Objectivo encontrado) que eu falhei de ajudar?"  
(Tem de dar leitura. Se não der nem com sup., Inv., e Not-Isado, vai para o assessment seguinte)
- 7) Maneja de acordo com os passos do Fénix. (C/S de Super Cientologia no fim do pack).

#### ATESTAÇÃO

Atesta a conclusão do Graal para Jogos e Mestre de Jogos Operacional (Operating Games Master)



## ANEXO

### *Super Cientologia*

- A. Intenciona a pergunta do C/S através do espaço passado & presente indicado no mesmo C/S. (Pode ser intencionada também como um Comando para maior efeito.)

Isto tem de ler. Anota a leitura. Se não ler, verificar: "Not-isado?", "Invalidado?", "Suprimido?"

- B. Faz os passos seguintes:

- 1) "**OLÁ!**" (Entra em comunicação com a intenção de auditares todos os terminais - Tom 40). Repete até ter F/N limpa.
- 2) "**Porque não querem audição?**" (Leituras, sensações, um tagarelar de respostas telepáticas chegarão neste ponto – continua simplesmente a perguntar com TR 2 1/2 (meio acuso) até que acalme e tenha F/N "limpa", ou repete com mais intenção através do espaço e tempo até que tenha F/N "limpa".
- 3) "**Quebras de ARC?**" (isto estará normalmente com muita carga, sensações, leituras, etc. Deixa a tagarelice abrandar e verifica:

- |   |             |
|---|-------------|
| A | Afinidade   |
| R | Realidade   |
| C | Comunicação |
| U | Compreensão |

Procura quebras de ARCX – se não houver, procura quebras de KRC, quebras de Theta, Quebras em Jogos, etc.

Faz o assessment das quebras como se segue:

- |   |                            |
|---|----------------------------|
| K | ...Conhecida               |
| U | ...Desconhecida            |
| C | Curiosidade sobre...       |
| D | ...Desejada                |
| E | ...Forçada                 |
| I | ...Inibida                 |
| O | Nenhuma... ou ...Rejeitada |
| R | ...Recusada                |
| F | ...Falsa                   |



**Nota:** Caso não haja nenhuma leitura nem F/N na Quebra de ARC mesmo com os botões S, I, N, procura Quebras de KRC? ou Quebra de Poder? ou Quebra de Theta?

**Indica a BPC principal.** (Podes começar a ter libertações neste passo, até mesmo libertações automáticas). Trata até F/N "limpa" ou E/S até F/N "limpa".

**3a "QUEBRA DE ARC DE LD?"** (Obtém desde quando, faz o assessment como acima, indica a BPC, até F/N "limpa").

**4 "PTP?"** trata com itsa, itsa A/S até F/N limpa.

**4a "PTP DE LD?"** (Obtém desde quando, indica a BPC, trata com itsa, itsa A/S até F/N limpa.)

**Nota:** F/N "Limpa" significa a F/N que não abrandar nem pára ao atravessar o mostrador pelo menos uma vez numa varredela de 1/3 ou 1/2 mostrador. Se abrandar ou parar, isso quer dizer que a "maioria" dos terminais se aliviou da carga, mas há alguns que ainda não. Se emperrar, descobrirás que alguns estiveram a tentar resolver o Rud de "LD" na pergunta de Rud. Indica que "qualquer (ruds) de LD será tratado a seguir" e a F/N ou o RUD "ficará limpo".

**5 "MWH? ou WH?"** trata com itsa (o que é?) + sistema de M/withhold (o que é, quando, a quem escapou, o que fizeram?) depois A/S até F/N limpa.

**5a "MWH ou W/H de LD?"** – desde quando, indica a BPC, trata com itsa + sistema WH, A/S até F/N limpa.

**6 "Overt?"** – Obtém-no até F/N limpa ou A/S até F/N limpa.

**6a "Overt de LD?"** Este pode ser um overt "contínuo". Assim, se não tiveres F/N limpa na resposta a desde quando, indicação da BPC, e ao puxá-lo – então percorre:

**"O que estás a tentar impedir?"** até F/N limpa.

**Nota:** Podes ter de usar este processo **"IMPEDIR"** também no #5 de W/H ou no W/H de LD). Se tiveres de o percorrer "de novo" usa **"OBTER"**? **"O que estás a tentar obter?"**

**7 "Invalidação?"** - Itsa, itsa A/S até F/N limpa. (Aqui podes ter de tratar de PTS de Xenu)

**7a "Invalidação de LD?"** – desde quando, indica a BPC, itsa, itsa A/S, PTS (se necessário) até F/N limpa.

**Nota:** A invalidação pode ser no Fluxo Zero (auto-invalidação). Qualquer destes ruds pode ser em qualquer fluxo.

**Nota:** Os fluxos são do ponto de vista dos thetans que estás a auditar, "não do teu ponto de vista". Se invalidaste um deles, isso será o F1 "dele".



**8 “Avaliação?”** - Itsa, itsa A/S até F/N limpa.

**8a “Avaliação de LD?”** – desde quando, indica a BPC, itsa, itsa A/S até F/N limpa.

**Nota:** Em todos os Ruds de LD, se a F/N não surgir no itsa, verifica então se "realmente começou antes?", antes de ires ao A/S.

**Nota:** Como aqui tu és o auditor GM, estes ruds não te incluem necessariamente. Os teus ganhos em sessão vêm das COGNIÇÕES e de perceberes ao que estiveste ligado e de recuperares o KRC.

**Nota:** À medida que as libertações ocorrem em cada passo, podes ter de ajudar intencionando **"Não vos estou a segurar."**

## **9 Passos de Libertação (Blow):**

- A. **“Quem és?”** para os que ainda não partiram. Este passo do processo de valência normalmente liberta mais umas centenas de todo o espaço e tempo se continuares a fazer a pergunta – até F/N limpa.
- B. **“MOC** (Voltem ao vosso Momento de Criação) ou **Liberdade** (Libertem-se) ” (para MOCOs)
- C. **Direitos de um thetan.**

## **10 Passos de Não Conseguir Libertação (Can’t Blow):**

### **A. Fora de Valência?**

Isto é chamar os que tenham problemas de Interiorização/Exteriorização, presos a outro thetan, outros na sua valência, etc.

### **B. Incidentes?**

Pode então haver os que precisam de Pré I (secador rotativo – Electro-esfera – Hoover), captura num Universo Anterior ou despejado no U MEST, incidentes para thetans Phi (como uma cadeia de engramas a percorrer como no Super NOTs), Inc II, I, Is Ant. (TTA e LTA), outros universos, etc. Se sentires algum “preso” pergunta por incidentes do track que tenhas conhecimentos nesta altura da ponte (implantes TTA e LTA, Scn Negra, etc.).

### **C. Precisam de informações?**

Pode haver os que precisam de Orientação, de um Novo Jogo, de explicação dos Direitos de um thetan ou de um Novo Propósito.

Descobre se é um caso A, B ou C do Can’t Blow ou todos eles, percorre até a F/N limpa se transformar em F/N TA (FTA).

**11** A FTA e a sensação de liberdade acerca de toda a área chegam quando os últimos ligados a ela são libertados.



**Nota:** Os Passos 9 & 10 podem ser feitos uma e outra vez até aparecer a FTA.  
(Blow – Can’t Blow, Blow – Can’t Blow, etc.)