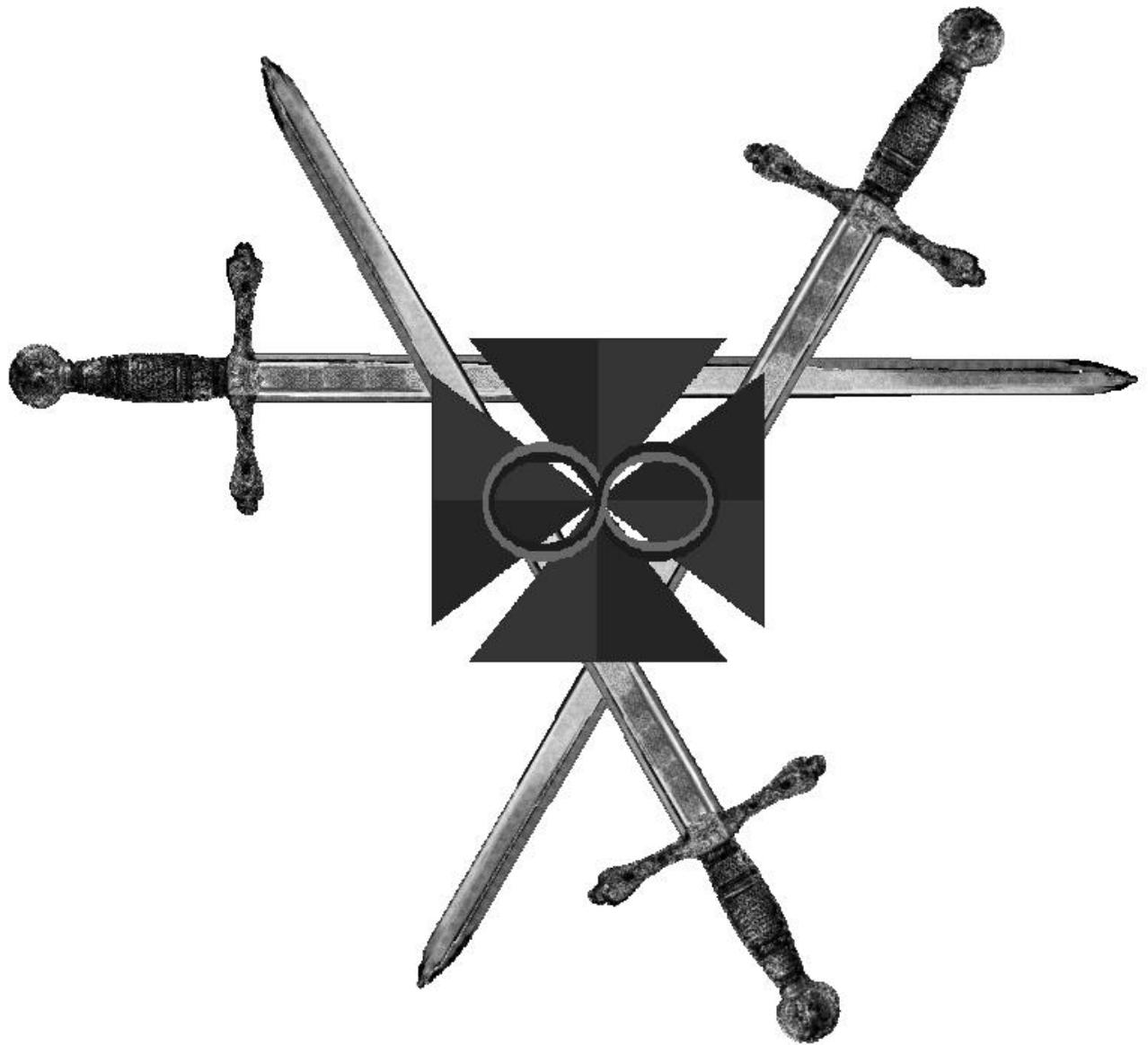


OT 40



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 encontres logo podes fazer nulling da lista até encontres
"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

4^a 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 5^a 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

6^a 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 7^a 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

7^a 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 encontres logo podes fazer nulling da lista até encontres "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 8^a 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).



3^a 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 abranda 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 Libertaçāo (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 Libertaçāo (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 thetais 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.)