



**GRAAL PARA ESTÁTICOS**

**OT 23, 24 E 25**





## Graal para Estáticos OT 23

### 1ª SESSÃO

- 1) Faz uma lista do tipo de **JOGADORES** que queres ajudar, como Mestre de Jogos. Procura também os JOGADORES **FALHADOS**. Procura-os em qualquer lugar e qualquer tempo da tua existência.
- 2) A partir desta lista obtém o que tiver maiores leituras, mais interesse e VGIs. Altera-o, se necessário até obteres um item que sumarie todos e que tenha LFBD F/N.
- 3) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detecta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 4) Neste espaço de sessão coloca a questão:

**"Terminais LIGADOS a \_\_\_\_ (Item obtido em 2) \_\_\_\_ que FALHARAM?"**

A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:

"Notis-ado?",

"Invalidado?",

"Reprimido?"

Se mesmo assim não der boas leituras, então **NÃO SE OBTEVE O ITEM CORRECTO!**  
Volta ao passo 1 e obtém o item CORRECTO.

- 5) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 6) **"Porque não querem audição?"** ou **"Porque não se querem libertar?"**  
(Procura leituras ou sensações. Um tagarelar de respostas telepáticas chegarão neste ponto – continua simplesmente a perguntar com TR 2 1/2 (meio acuso) até que acalme e tenhas F/N "limpa", ou repete mas com a intenção mais ampla através do espaço e do tempo até que a F/N esteja limpa.
- 7) **"Quebras de ARC?"**  
(Sensações, leituras, etc. Deixa a tagarelice abrandar e verifica:

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

Procura quebras de ARC – se nada, procura quebras de KRC (Conhecimento, Responsabilidade, Controlo, Poder), quebras de Theta (todas as de ARC e KRC) ou Quebras de Jogos (Liberdades, Barreiras, Objectivos, Jogos).

Depois de obteres a carga correcta, verifica as quebras como segue:

- |   |                   |
|---|-------------------|
| K | Conhecido         |
| U | Desconhecido      |
| C | Curioso acerca de |
| D | Desejado          |

E	Forçado
I	Inibido
O	Nenhum ou Rejeitado
R	Recusado
F	Falso

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? Ou Quebra de Jogos?

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

8) **"QUEBRAS DE ARC DE LD?"**

(Desde quando?, verifica como acima, indica a BPC, até F/N "limpa").

9) **"PTP?"**

trata ita, ita E/S até F/N limpa.

10) **"PTP DE LD?"**

desde quando?, indica BPC, trata ita, ita A/S até F/N limpa.

Nota: F/N "Limpa" significa a F/N que não abrande 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, descobrirão que alguns estiveram a tentar resolver o Rud de "LD" na Pergunta de Rud. Indiquem que "qualquer (ruds) de LD será tratada a seguir" e a F/N ou o RUD "ficará limpo".

11) **"MWH? ou W/H?"**

trata com ita (o que) + sistema de M/withhold (a quem escapou, quando, o que fizeram que quase descobriram?) depois E/S até F/N limpa.

12) **"MWH ou W/H de LD?"**

desde quando, indica BPC, trata com ita + sistema W/H, E/S até F/N limpa.

13) **"Overt?"**

puxa-o até F/N limpa ou E/S até F/N limpa.

14) **"Overt de LD?"**

isto vem (ou pode vir) sob a forma de overt "contínuo". Assim, se não tiver F/N limpa na resposta a "desde quando?", indica a 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 W/H ou no W/H de LD).

Se tiveres de o percorrer uma segunda vez, usa "OBTER": **"O que estás a tentar obter?"**



- 15) **"Invalidação?"**  
Itsa, itsa A/S, PTS (se necessário) até F/N limpa.
- 16) **"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 terminais que estão a auditar, não "do vosso". Se invalidaram um deles será o F1 "dele".
- 17) **"Avaliação?"**  
Itsa, itsa A/S até F/N limpa.
- 18) **"Avaliação de LD?"**  
desde quando?, indica a BPC, itsa, itsa A/S até F/N limpa.  
Nota: Em todos os Ruds de LD Ruds – se a F/N não vier no itsa, verifica então se "realmente começou antes?", antes de ir ao A/S.  
Nota: Como aqui vocês são o auditor OT, estes ruds não vos incluem necessariamente a vocês.  
O vosso ganho em sessão vem das COGNIÇÕES e perceber ao que estiveram ligados e recuperar KRC.  
Nota: À medida que as libertações ocorrem em cada passo, podem ter de os ajudar com a intenção "Não te estou a segurar."
- 19) **Passos de Blow:**  
a. "Quem és tu?" 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 perguntar-lhes – até F/N limpa.  
b. "MOC ou Liberdade?" (para MOCOs)  
c. Direitos de um thetan.
- 20) **Passos de Can't Blow:**  
a. Fora de Valência? Isto é solicitar aqueles com Int Fora, presos a outro thetan, outros na sua valência, etc. Tal como no Super NOTs.  
b. Incidentes? Pode ser necessário manejar incidentes mútuos, etc.  
c. Precisam de dados? Pode haver alguns que precisem de Orientação, um Novo Jogo, explicação dos Direitos de um thetan ou um Novo Propósito.
- 21) O F/N TA e a sensação de liberdade acerca de toda a área chegam quando os últimos ligados a ela são libertados.

- 22) Tu, como GM, podes ficar ali a cognitar, mas a F/N TA é o final "técnico" da sessão em todos aqueles que estiveste a auditar. Portanto, não tentes "percorrer" nada mais para além da F/N TA. Claro que podes cognitar quanto quiseses, e tal pode continuar depois de terminar a sessão técnica e tiveres pousado as latas.
- 23) Folder para o C/S



## OT 23

### 2ª SESSÃO

- 1) Faz uma lista do tipo de **JOGOS** que queres ajudar, como Mestre de Jogos. Procura-os em qualquer lugar e qualquer tempo da tua existência. Procura também os JOGOS que **FALHARAM**.
- 2) A partir desta lista obtém o que tiver maiores leituras, mais interesse e VGIs. Altera-o, se necessário até obteres um item que sumarie todos e que tenha LFBD F/N.
- 3) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detecta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 4) Neste espaço de sessão coloca a questão:  
**"Terminais LIGADOS a \_\_\_\_ (Item obtido em 2) \_\_\_\_ que FALHARAM?"**  
A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:  
"Notis-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"  
Se mesmo assim não der boas leituras, então **NÃO SE OBTEVE O ITEM CORRECTO!**  
Volta ao passo 1 e obtém o item CORRECTO.
- 5) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 6) Repete os passos 6) a 23) da sessão anterior.

## OT 23

### 3ª SESSÃO

- 1) Faz uma lista do tipo de **OBJECTIVOS, PROPÓSITOS ou METAS** que queres ajudar, como Mestre de Jogos. Procura também OBJECTIVOS, PROPÓSITOS ou METAS que **FALHARAM** e **EPs** não conseguidos nos jogos dos quais foste GM. Procura-os em qualquer lugar e qualquer tempo da tua existência como GM.
- 2) A partir desta lista obtém o que tiver maiores leituras, mais interesse e VGIs. Altera-o, se necessário até obteres um item que **RESUMA** todos e que tenha LFBF F/N.
- 3) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detecta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 4) Neste espaço de sessão coloca a questão:  
**"Terminais LIGADOS a \_\_\_\_ (Item obtido em 2) \_\_\_\_ que FALHARAM?"**  
A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:  
"Notis-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"  
Se mesmo assim não der boas leituras, então NÃO SE OBTEVE O ITEM CORRECTO!  
Volta ao passo 1 e obtém o item CORRECTO.
- 5) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 6) Repete os passos 6) a 23) da 1ª sessão.





## Graal para Estáticos OT 24

### 1ª SESSÃO

- 1) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detecta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloca a questão:  
**"Terminais DESLIGADOS DE \_\_\_\_ (Item obtido na 1ª sessão de OT 23) \_\_\_\_ que FALHARAM?"**  
A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:  
"Notis-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"
- 3) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 4) Repete os passos 6) a 23) da 1ª sessão.

## OT 24

### 2ª SESSÃO

- 1) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detecta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloca a questão:  
**"Terminais DESLIGADOS DE \_\_\_\_ (Item obtido na 2ª sessão de OT 23) \_\_\_\_ que FALHARAM?"**  
A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:  
"Notis-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"
- 3) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 4) Repete os passos 6) a 23) da 1ª sessão.



## OT 24

### 3ª SESSÃO

- 1) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detecta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloca a questão:  
**"Terminais DESLIGADOS DE \_\_\_\_ (Item obtido na 3ª sessão de OT 23) \_\_\_\_ que FALHARAM?"**  
A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:  
"Notis-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"
- 3) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 4) Repete os passos 6) a 23) da 1ª sessão.

## Graal para Estáticos OT 25

### 1ª SESSÃO

- 1) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detecta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloca a questão:  
**"Terminais NÃO LIGADOS A \_\_\_\_ (Item obtido na 1ª sessão de OT 23) \_\_\_\_ que FALHARAM?"**  
A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:  
"Notis-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"
- 3) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 4) Repete os passos 6) a 23) da 1ª sessão.



## OT 25

### 2ª SESSÃO

- 1) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detecta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloca a questão:  
**"Terminais NÃO LIGADOS A \_\_\_\_ (Item obtido na 2ª sessão de OT 23) \_\_\_\_ que FALHARAM?"**  
A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:  
"Notis-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"
- 3) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 4) Repete os passos 6) a 23) da 1ª sessão.

## OT 25

### 3ª SESSÃO

- 1) Faz TR0 em todos os Jogos, RAGs, tudo o que conseguires abranger. Faz uma permeação / penetração de todos os Jogos. Detecta as ligações cruzadas entre os jogadores e destes com os Mestres de Jogos.
- 2) Neste espaço de sessão coloca a questão:  
**"Terminais NÃO LIGADOS A \_\_\_\_ (Item obtido na 3ª sessão de OT 23) \_\_\_\_ que FALHARAM?"**  
A questão (chamamento) tem de ler. Se não ler, verificar:  
"Notis-ado?",  
"Invalidado?",  
"Reprimido?"
- 3) Em todos os terminais obtidos vai "dizendo": "OLÁ!" (Entra em comunicação com a intenção de auditar todos os terminais - Tom 40). Repete até teres F/N limpa.
- 4) Repete os passos 6) a 23) da 1ª sessão.

**FIM DO GRAAL PARA ESTÁTICOS**