



GRAAL PARA ESTÁTICOS

OT 23, 24 E 25



21/11/98

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 itsa, itsa E/S até F/N limpa.

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

desde quando?, indica BPC, trata 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, 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 itsa (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 itsa + 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:**
 - 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.
 - MOC ou Liberdade? (para MOCOs)
 - Direitos de um theta.
- 20) **Passos de Can't Blow:**
 - Fora de Valência? Isto é solicitar aqueles com Int Fora, presos a outro theta, outros na sua valência, etc. Tal como no Super NOTs.
 - Incidentes? Pode ser necessário manejar incidentes mútuos, etc.
 - Precisam de dados? Pode haver alguns que precisem de Orientação, um Novo Jogo, explicação dos Direitos de um theta 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 quiseres, 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

3^a SESSÃO

- 1) Faz uma lista do tipo de **OBJECTIVOS, PROPÓSITOS ou METAS** que queres ajudar, como Mestre de Jogos. Procura também OBJECTIVOS, PROPOSITOS 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 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 1^a sessão.



21/11/98a

Graal para Estáticos OT 24

1^a 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 1^a 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 1^a sessão.

OT 24

2^a 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 2^a 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 1^a sessão.



OT 24

3^a 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 3^a 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 1^a sessão.

Graal para Estáticos OT 25

1^a 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 1^a 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 1^a 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

3^a 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 3^a 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 1^a sessão.

FIM DO GRAAL PARA ESTÁTICOS