



## **OT 26 - Excalibur para Mestres de Jogos**

### **Checksheet**

[\(Texto do Nível Completo\)](#)

#### **(I) O Caso OT3 do Mestre de Jogos**

Estude, Demontre e Clarifique todos os dados e depois faça a Audição.

[Gal170524, A Natureza dos Seres](#)

**Demo Kit:** A relação entre Fonte, Mestre de Jogos e Jogador

[dr990908, O Caso OT3 de um MJ.](#)

**Audição:** O C/S Anterior

1. Encontre os Clusters de CVPs
2. Quebre o composto de clusters encontrando o Inc. Mútuo
3. Limpe e liberte todos os CVPs abandonados
4. Procure outros Clusters de CVPs seus e, se encontrar, repita passos 3 e 4

**Ateste conclusão do “OT3 para GMs**

#### **(II) Excalibur para Mestre de Jogos**

Estude, Demontre e Clarifique todos os dados e depois faça a Audição.

[HCOB 1.12.56, A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS](#)

[DR010715, Instruções para o Excalibur para MJ.](#)

**Demo Kit:** A teoria do Nível e os vários conceitos usados

[Escala de Pandeterminação](#)

**Demo Kit:** Cada um dos níveis da Escala

[dr2001, Mais Dados sobre o Excal para MJ.](#)

[cbr880531, C/S para Thetans Loop.](#)

**Demo Kit:** Cada passo do C/S.

[fr070310, C/S do Excal para MJ.](#)

**Audição:** O Programa Completo do OT 26

**Envie um relatório completo sobre o Nível ao C/S e obtenha o OK para Atestar.**

**ATESTE O FIM DO OT 26**