



NÍVEIS DE MESTRE DE JOGOS

OT 26
EXCALIBUR PARA
MESTRES DE JOGOS



OT 26 - Excalibur para Mestres de Jogos Checksheet

(Texto do Nível Completo)

(I) O Caso OT3 do Mestre de Jogos

Estude, Demonstre 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, Demonstre 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](#)ro

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.

ATESTA O FIM DO OT 26



24 de maio de 2017
Mestres de Jogos+

A Natureza dos seres

Havendo algumas dúvidas sobre alguns termos usados ao longo da Ponte, cabe esclarecer os conceitos subjacentes a esses termos.

Fonte, Mestre de Jogos, tetano ou thetan, theta, Ponto de Vista Central (CVP) etc., são alguns desses termos usados ao longo dos níveis.

Transcrevemos primeiro um texto onde, em termos não cientológicos, se descrevem muitos destes conceitos.

1. Princípios Filosóficos

Existe (existiu e existirá) uma consciência universal que abrange tudo o que fisicamente existe e o que não existe. Essa consciência é a criadora de tudo daquilo que, seguidamente, passa a perceber. É consciente na medida em que percebe e, para além disso, aquilo que percebe passa a existir pois nada mais existe a não ser ela.

O símbolo mais correto para esta consciência é talvez a letra grega "Teta" (θ) usada na antiguidade para designar a espiritualidade. Isto impede-nos de a identificarmos com quaisquer entidades como "Deus", "Alá", etc., nomes que a humanidade, na sua absoluta incapacidade de conceber algo não físico, tem aplicado a imagens antropomórficas desta consciência.

Tudo está imbuído dela pois nada mais existe a não ser ela. É o infinito de percepção e o zero em termos físicos. É a constante matemática de todo e qualquer universo.

Mas eis que, subitamente, esta consciência se apercebe da sua própria existência. Passa a estar consciente de estar consciente. Tendo a capacidade de aquilo que percebe passar a existir, ela passa então a existir como consciência individual. Ela diz: "Eu sou!"

Mas sendo consciência universal, o mesmo pensamento criativo surge infinitamente dando origem a uma infinidade de consciências individuais, isto é, de consciências que estão cientes de estar conscientes.

Não sendo a matemática aplicável a estas consciências e não se aplicando as leis da física aos criadores dessas mesmas leis, isto em nada afeta a consciência universal infinita que passa a coexistir com o número infinito de consciências individuais.

Esta consciência é una e infinita e ao mesmo tempo constituída por uma infinidade de consciências. É uma ou composta por infinitas partes que são ainda uma. Cada parte é ela própria e todas.

Mas tal como uma ideia inicial se pode subdividir em vários temas e áreas, as consciências individuais podem ter opiniões próprias sobre as criações feitas pelo todo.

Surge assim a individualidade, a separação, a noção do "eu", enfim, o indivíduo. Partes da consciência deixam de se identificar com o todo e assumem um ponto de vista que veementemente reivindicam como sendo diferente de todos os outros.

Podemos designar esta consciência individual com um substantivo derivado de Teta, como por exemplo "Tetano" (θn). Evitamos assim identificações com conceitos como "alma" que, mais uma vez, o homem tende a identificar com algo "diáfano", mas, mesmo assim, físico. A única diferença entre a consciência universal e a individual é que esta tomou consciência da sua própria existência e consciência.

“Crônicas Universais” por Gal-AI

2. THETA

Theta ou Teta é definido por LRH no livro “Ciência da Sobrevivência” como:

“Força vital, energia vital, energia divina, élan vital, ou com qualquer outro nome, é a energia peculiar à vida que atua sobre os materiais do universo físico e os anima, mobiliza e altera. É suscetível de alteração em caráter ou vibração em cuja altura se torna em theta enturbulada ou entheta.”

“Theta é pensamento, uma energia do seu próprio universo, análoga à energia do universo físico, mas só ocasionalmente obedecendo às leis eletromagnéticas e gravíticas. Os três componentes primários de theta são a afinidade, a realidade e a comunicação.”

Este é o princípio se chama filosoficamente como “consciência universal”. É um princípio eterno (sempre existiu e existirá).

3. THETAN

Thetan ou tetano é também definido por LRH em “Fundamentos do Pensamento” como: “O Espírito é descrito em Scn como não tendo massa, nenhum comprimento de onda, nenhuma energia e nenhum tempo nem localização exceto por consideração ou postulado. O espírito não é uma coisa, é um criador de coisas. “

Em Scn 8-8008 define-o como: “A personalidade e beingness que é, na verdade, o indivíduo, e que está consciente de ser consciente. É vulgarmente e de uma forma geral, a "pessoa" que o indivíduo pensa que é. O thetan é imortal e possui capacidades que excedem em muito as até aqui previstas para o homem. “

Numa palestra de 1956, define-o melhor: “Ao fim e ao cabo, o que é esta coisa chamada thetan? Trata-se simplesmente de vocês antes de terem feito o mock-up de vocês mesmos e esta é a definição mais útil que conheço.”

Vemos então que a única coisa que diferencia “Theta” de “Thetan” é que este último “tem consciência de estar consciente”. Já não é uma “consciência universal”, mas sim uma “unidade de consciência”.

4. FONTE

Fonte ou “Source” é o estado do thetan quando está separado de todas as suas criações e exterior a elas. Este era o estado de todos antes do seu envolvimento nos Jogos. Embora sendo uma consciência individual, ainda mantinha a ligação à consciência universal. É o que se chama “estado nativo” e é o objetivo da Ponte.

É um estado ideal pois, embora exterior a qualquer universo, mantém todas as capacidades de criar universos, jogos e, mais importante para nós, tem a capacidade



de “criar” outras consciências individuais que, embora separadas de si, são ainda ele próprio. A isto chamamos muitas vezes “*assumir um ponto de vista*”.

5. MESTRE DE JOGOS

Quando uma fonte assume o papel de “Criador de Jogos”, imediatamente se assume como o seu coordenador. Este papel é *pan-determinado* pois controla simultaneamente todos os fatores e lados do jogo. É como se, em termos físicos, parte de si seja ainda “Fonte”, mas outra parte é agora um “Mestre de Jogos”.

6. JOGADOR

Mas, muitas vezes, o Mestre assume um ponto de vista no próprio jogo. Nessa altura, uma parte dele passa a controlar só um dos lados do jogo. Criou um Ponto de Vista Central (CVP), a partir de onde vê o jogo. Esse ponto de vista perdeu a capacidade de ver todos os lados do jogo e de os controlar, passando só a ser *autodeterminado*.

É neste estado que encontramos os melhores elementos da nossa sociedade.

7. PEÇA DO JOGO

Mas mercê de ter perdido a confiança em si próprio, o thetan pode ainda assumir um papel mais baixo onde já não controla nenhuma parte do jogo, mas é controlado por ele, pelos intervenientes, etc. Passa a ser *determinado por outros* e transforma-se numa mera “peça do jogo.”

Mas, apesar de poder assumir qualquer destes papéis, ele é e sempre será, uma Fonte. Sendo ele a única coisa que dita as leis do universo, ele vai estar na condição em que decide (postula) estar.

É dessa caminhada em sentido inverso que trata a Ponte. Levá-lo de novo ao estado ou consciência de Fonte. Este caminho é feito por etapas.

Nos Graus Inferiores eliminamos as suas razões para estar a ser determinado por outros até que chega a Clear onde pode ser de novo um Jogador Autodeterminado.

Até OT 16 maneja-se o caso do jogador de modo a ele consciencializar que pode ser algo mais e a ter um vislumbre das condições em que já esteve e às quais pode voltar.

Até OT 40 levamo-lo a voltar a ser um verdadeiro Mestre de Jogos pan-determinado. Acima disso preparamo-lo para voltar a ser uma Fonte ou Source.

C/S Lis Sénior

Gal-AI

O CASO OT3 DE UM MESTRE DE JOGOS

O fator 3 diz " A primeira ação de beingness é assumir um ponto de vista ".

Uma fonte pode assumir mais de um ponto de vista, e os pontos de vista podem estar em níveis diferentes¹. E esses Pontos de vista que são CVPs² agem como Mocós-relé³.

Agora, o que faz um CVP-Mestre de Jogos, quando já não precisa do CVP-Jogador, porque o jogo acabou? Bem, ele devia as-isar o ponto de vista e reassimilar o seu theta. Infelizmente nós, os Mestres de Jogos, não o fizemos. Ao invés, deitámo-los simplesmente fora, onde quer que estivessem nos jogos e não assumimos responsabilidade por eles.

Muitos deles foram então apanhados por Xenu (ref. CBR, Xenu como uma combinação que foi criada por Mestres de Jogos) e colocados em Clusters em agrupamentos enormes, alguns deles também contendo CVPs de outros Mestres de Jogos.

Esta foi a "solução" de Xenu, numa escala mais alta, para a "superpopulação" de CVPs de jogadores.

Resolução:

C/S

1. Encontra o Cluster dos teus CVPs. Normalmente está localizado numa área do teu "Espaço" ou consciência que parece estar limpa, mas que, quando a percecionas realmente, ficas com a ideia de algo invisível onde a tua atenção ressalta ou é desviada, como quando se contacta um escudo invisível.
2. Obtém o CMI ⁴(Incidente Causador de Cluster – por vezes tens de manejar uma encapsulação à sua volta com PrPr 4,5,6), e quebra o Cluster. Quando o Cluster se quebra vais sentir uma sensação muito estranha como se de repente te dividisses em pedaços que voassem em todas as direções.⁵

¹ Na realidade pode ter Pontos de Vista que são "Mestres de Jogos", Jogadores ou, até, peças quebradas.

² Central Viewpoint – Ponto de Vista Central. O Ponto de Vista a partir do qual o thetan interage com o universo e onde considera que está localizado.

³ Mocós Relé ou Mocós Via: Limitam-se a receber e retransmitir informação.

⁴ Use a técnica do OT3/Excalibur de manejo de Clusters. Se se tratar de um Cluster cumulativo, procura a data anterior.

⁵ Normalmente os CVPs estarão num cluster unidos por um CMI. No entanto deverá ser verificado se haverá mais Clusters feitos noutras épocas, com outros conjuntos de CVPs.



3. Maneja os CVPs com todos os passos necessários de B/CB, incluindo o RAG Anterior⁶.
4. Dá a cada um “Volta à tua Fonte (Origem)”.
5. Termina quando o passo 1. der F/N, VGIs.

Doro

⁶ CBR chamou ao conjunto de jogos em anel em que nos encontramos Ring Archive Games, criados pelos dois postulados iniciais. No entanto veio a descobrir-se que existe uma infinidade de outros RAGs com “motes “diferentes, isto é objetivos diversos. Aquele em que nos encontramos tem o mote de “Melhorar a qualidade de Theta “. É possível que o Jogador-Fonte tenha jogado anteriormente outros jogos noutros RAGs e aí criado outros CVPs que podem ter sido juntos a um cluster. Isso deve ser verificado no passo Can’t Blow, B, se o CVP ainda não tiver voltado à Fonte.



PAB. N.º 101
BOLETIM DO AUDITOR PROFISSIONAL
A Mais Antiga Publicação Contínua de Dianética e Cientologia.
De L. RON HUBBARD
Via Gabinete de Comunicações Hubbard
Brunswick House, 83 Palace Gardens Terrace, Londres W.8

1 de Dezembro de 1956

A TEORIA DAS CONDIÇÕES DE JOGOS

Preparado a partir das notas de investigação de L. Ron Hubbard

TEORIA: A resposta mais adequada ao quebra-cabeças da vida são os JOGOS. O conceito de jogo ou de jogar é compreensível para qualquer pessoa.

Nos jogos existem muitos fatores. Alguns funcionam bem no processamento, outros não, mas todos explicam a vida.

O jogo básico do thetan é, evidentemente, nada versus algo como no processo “Torna-o sólido.” Ele nunca consegue ser realmente alguma coisa, portanto nunca consegue realmente duplicar-se como sólido, no entanto constrói sólidos ao longo dos espaços, motivado pelo impulso para jogar.

PRÁTICA: Processem sempre em direção a uma condição de jogo. Nunca processem na Direção de uma condição de não-jogo. Isto é mais complicado do que poderiam pensar.

Todos os jogos são aberrativos. Todos os jogos, por definição, estão a continuar visto que um jogo não iniciado não é um jogo e um terminado também não é um jogo.

Na lista seguinte temos as condições de jogo mais “processáveis” e as condições de não-jogo que mais se devem evitar.

Cada coluna da lista pode ser CONSCIENTE ou INCONSCIENTE: “condição de jogo consciente” ou “condição de jogo inconsciente,” “condição de não-jogo consciente” ou “condição de não-jogo inconsciente.”

Utilizando ambas as listas num nível consciente de jogo, temos sanidade. Num nível inconsciente de jogo temos aberração, neurose ou psicose.

CONDIÇÃO DE JOGO
(Consciente ou inconsciente)

Não saber

CONDIÇÃO DE NÃO-JOGO
(Consciente ou inconsciente)

Saber



Esquecer	Lembrar
Interesse	Desinteresse
Atenção	Não atenção
Autodeterminação	Pan-determinação
Identidade	Condição de sem nome
Individualidade	
Problemas	Soluções
Não consegue ter	ter
(os jogos têm alguma havingness)	
Vivo	Nem vivo nem morto
Oponentes	Só amigos
Fac-símiles	Nenhuma imagem nem universo
Solidez contínua	Sem espaços nem sólidos
Aderência contínua	Sem amigos nem inimigos
Lealdade, Deslealdade	
Traição, Ajuda	
Movimento	Nenhum movimento
Emoção	Serenidade
Ação contínua	Imobilidade
Calor, frio	Nenhuma temperatura
Pensar	Saber
Ódio	
(algum Amor)	
Dúvida contínua sobre o resultado	Perder-Ganhar
(À espera de uma Revelação)	
Nenhum efeito no próprio	Efeito no próprio
Efeito sobre os outros	Nenhum efeito nos outros
Paragem da comunicação	Nenhum ARC
Mudança da comunicação	Nenhum não-ARC
Dentro	Fora
Agitação	Calma
Barulho	Silencio
(algum Silencio)	
Controlo	Nenhum controlo
Iniciar-Mudar-Parar	
(Mudança é o mais importante)	



Responsabilidade

Nenhuma responsabilidade

Inspecionando estas duas listas encontramos todos os processos ilimitados e altamente funcionais na coluna das CONDIÇÕES DE JOGO. Encontramos todos os processos *limitados* e não funcionais na de Condições de Não-Jogo.

Processamos o preclaro sempre tal como jogaríamos um jogo. Evitamos então no processamento, as Condições de Não-Jogo.

É verdade que a Lista das Condições de Jogo contém um regime que não funciona na vida. Não é suposto que assim seja. Isto é aberrativo e processamo-lo.

O ÚNICO processo baseado em Condições de Não-Jogo que pode ser auditado é o de Consequências (a penalidade que daí resulta) e “Faz o mock-up de uma confusão para a qual (a condição de não-jogo) poderia ser um dado estável.”

Agora atenção, a lista de Condições de Não-Jogo é um sumário do ESTADO NATIVO de um thetan. Isto significa que o Estado Nativo não só não é processável, como fará o preclaro meter-se em dificuldades se se tentar processá-lo.

Para estabelecerem o estado nativo limpem as CONDIÇÕES DE JOGO DESCONHECIDAS do preclaro.

Partindo do estado nativo, um thetan aparentemente desce do seguinte modo:

ESTADO NATIVO SEM JOGOS	SERENIDADE	SABER,
PARA	PARA	PARA
THETAN OPERANTE	ESCALA DE TOM	CONDIÇÕES DE JOGO CONHECIDAS
PARA	PARA	PARA
CORPOS	ANTAGONISMO	CONDIÇÕES DE JOGO DESCONHECIDAS
PARA	PARA	PARA
BANCOS REATIVOS	ESCALA DE TOM NEGATIVA	CONDIÇÕES DE NÃO- JOGO DESCONHECIDAS

O processamento, contudo, não segue a rota exatamente inversa. Operando a um nível de condições de jogo conhecidas, a audição converte as condições de jogo e de não-jogo desconhecidas do preclaro em condições de jogo cada vez mais conhecidas. Uma meta adicional da audição pode muito bem ser alcançar-se um não-



jogo. Seria, contudo, um não-jogo conhecido e não um desconhecido e não seria, na verdade, uma condição.

Uma má condição de caso seria uma condição desconhecida relativa a jogos, Uma boa condição é uma condição de jogo conhecida. Nenhuma condição seria o estado nativo.



Ok! É o 15 de Julho de 2001, Instruções para o

Excalibur para Mestres de Jogos

Como de costume trata-se de stacks e plugs como já disse, mas *estão* no caso de um Mestre de Jogos.

Ora, o que é um Mestre de Jogos?

Um Mestre de Jogos é alguém que controla ambos os lados do jogo sob um ponto de vista pan-determinado. Lembra-se da escala de pan-determinação?

Mas em que é que consiste a pan-determinação?

É uma predisposição para iniciar, mudar e parar, em qualquer uma e em todas as dinâmicas, e essa é a sua definição principal.

A predisposição para iniciar, mudar e parar duas ou mais forças, quer sejam ou não opostas, e isso pode ser interpretado como dois ou mais indivíduos, dois ou mais grupos, dois ou mais planetas, duas ou mais espécies semelhantes, dois ou mais universos, dois ou mais espíritos, quer estejam ou não opostos.

Isto significa que a pessoa não lutaria necessariamente, não teria necessariamente que se pôr de um dos lados.

Determinar simultaneamente as actividades de dois ou mais lados num jogo. A capacidade de regulamentar as considerações de duas ou mais entidades, quer estejam ou não opostas e responsabilidade total por ambos os lados de um jogo. O.k.?

Portanto, quando esta capacidade é impedida pelo caso ou pelas interferências de outros, é claro que não se consegue realmente agir como Mestre de Jogos pois um Mestre de Jogos, por natureza, é pan-determinado!

De facto, está a ser forçado a um estado em que tem de ser Mestre de Jogos autodeterminado em vez de pan-determinado. Isso, é claro, significa que a capacidade de iniciar, mudar e parar jogos está a ser fortemente influenciada, o.k.?

Assim, é por isto que surge a pergunta na entrevista inicial sobre os jogos que estás a jogar e em que medida és ou não pan-determinado neles.

Mas um Mestre de Jogos, ao mesmo tempo, está ele próprio numa condição de não-jogo!

As condições de não-jogo são:

saber tudo

Não saber nada

Serenidade

Condição de sem nome

Sem efeito no oponente

Efeito no próprio ou no seu grupo

Ter tudo

Não consegue ter nada

Soluções
Pan-determinismo
Amizade com todos
Compreensão
Comunicação total
Sem comunicação
Ganhar
Perder
Sem universo
Sem campo de jogo
Chegada
Morte

Tudo barreiras e só liberdades são do mesmo modo condições de não-jogo.

Deste modo, um Mestre de Jogos, sendo pan-determinado, está numa condição de não jogo. Não confundam com condição de jogos!⁷ Trata-se aqui de condição de não-jogo.

Ora as condições de jogo, repetindo-as, visto serem tão importantes, seriam:

Atenção
Identidade
Efeito nos oponentes
Nenhum efeito em si próprio
Não consegue ter em relação aos oponentes,

Consegue ter em relação às ferramentas de

metas e suas áreas

jogo, às metas e áreas

⁷ **CONDIÇÃO DE JOGOS** [GAMES CONDITION]: 1.Quando se diz **condição de jogos** quer-se dizer que o poder de escolha de alguém foi subjugado contra a sua vontade para dentro de um actividade fixa da qual ele não pode tirar a sua atenção. (SHSBC-32, 6107C20) 2. A palavra **condição de jogos** é na verdade derogatória. Há nela algo técnico que a acompanha. Quando se diz **condição de jogos** queremos dizer um conjunto, e o conjunto tem a ver com isto: Significa uma atenção *fixa*, uma incapacidade de escapar conjugado com uma incapacidade para atacar, até à *exclusão* de outros **jogos**. Não há nada de errado com jogar jogos. Há sim muito de errado com estar numa **condição de jogos** porque ele é desconhecida, é uma actividade aberrada, é reactiva, e estamos a desempenhá-la muito fora do nosso poder de escolha e sem o nosso consentimento ou vontade. (SHSBC-32, 6107C20).

Propósito

Problemas de jogo

Oponentes

A possibilidade de perda

A possibilidade de vitória

Comunicação

Não chegada

Agora, isto significa que, no ponto em que você alcançou total autodeterminismo como jogador e entrou na faixa do Mestre de Jogos, você também alcança a faixa de pan-determinismo.

Isso significa que você entra em uma condição de nenhum-jogo. Agora, neste momento no caso, é muito interessante, porque de certo modo você já está em uma condição de nenhum-jogo, mas ainda está em muitas condições de jogo.

É como se estivesse jogando toda a escala de gradientes entre Mestre de Jogos e, em certos pontos, um CVP determinado por outros! Está a ver?

Assim, quando nós estamos a resolver o caso até OT16, é o caso do CVP! OK?

Depois de 16, é ainda, até certo ponto o caso do CVP, mas já está se aproximando do que se poderia chamar, não de pré-OT, mas sim de Pré-Mestre-de-jogos. Penso que chamar-se Pré-Mestre-de-jogos está bem.

Assim, quando alcança o OT 25, que é o Gral para Fontes⁸ (como lhe chamava antes), quando passou por isso, você é completamente um CVP sem caso. E começou já a manejar, até certo ponto, o caso de Mestre de Jogos.

Poderia dizer, naquele ponto, que é Clear como Mestre de Jogos, mas não alcançou a capacidade de OT de um Mestre de Jogos.

Assim o Mestre de Jogos ainda tem de manejar o que poderia ser chamado de Caso - OT: coisas determinadas por outros que estão nos seus jogos.

Quando existe muita determinação por outros em seus jogos (interferência, especialmente implantes e assim por diante, visto estarmos falando agora sobre o novo Excalibur para Mestres de Jogos), então você deixa de operar como um Mestre de Jogos. Começa novamente a operar como um CVP o que, é claro, conduz imediatamente a auto-invalidação e, realmente, não consegue operar do modo em que quer, porque também tem tendência, por esta auto-invalidação, a negar que é um Mestre de Jogos.

E isto, é claro, conduz a um ricochete do outro lado do jogo que você está controlando, mas que está a not-isar⁹, isto é, o facto que você está controlando isto.

Um exemplo: estava a pensar sobre o que se passou no grupo da Daniela e assim por diante. Até que desenterrei isto no Excalibur para Mestres de Jogos e

⁸ Estes Níveis foram desenvolvidos após o fim da Ponte de Bill Robertson, isto é, após o ser ter alcançado o estado de Fonte. Mais tarde verificou-se que poderiam ser feitos após o OT 16 pelo que se passaram a chamar Níveis de Estático.

⁹ Negar a existência



descobri que de facto eu tinha criado aquele jogo entre ela (ela como CVP) e outros CVPs agarrados a ela, e eu, o meu próprio CVP e outros CVPs que jogam comigo. Eu tinha montado isto, de facto, como um jogo, mas não estava querendo assumir responsabilidade pelo lado dela! Porque eu tinha not-isado o facto de que, em primeiro lugar, eu tinha criado isto! Tinha-o criado num nível de Mestre de Jogos e, portanto, o CVP não sabia nada disto.

Isso é o que LRH fala sobre este sujeito que tenta o seu melhor para ser despedido de um trabalho quando sente que não o quer fazer.

Agora neste nível, isto aplica-se a grupos. E isto é o que o Bill começou com um pequeno processo de revisão ou pequeno rundown, no *Curso de Mestres de Jogos Graduado* onde ele fala sobre começo, mudança, paragem de jogos e assim por diante.

Mas o que realmente tem que estar aí é a ideia, o conceito, de ser responsável por ambos os lados do jogo!

Podes ter o sentimento de que há uma compreensão mútua entre Fontes, entre os Mestres de Jogos e assim por diante, sobre o jogo que está a decorrer no planeta ou no universo ou em qualquer outro lugar. Está claro que é correcto!

Isto é semelhante a jogar um jogo de computador, na internet, como jogos de aventuras ou jogo de cartas ou assim. Temos aí uma multidão enorme de pessoas que estão jogando um grande jogo. O jogo é a internet. E dentro da internet estão a funcionar jogos menores. Mas há algo como uma compreensão mútua que este grande, enorme jogo, está sendo jogado! Assim há sub-jogos no grande jogo. E eles intercambiam, eles ligam-se, o que leva diretamente aos *Fatores*.

É claro que todos os Mestres de Jogos têm, mais ou menos, os seus próprios jogos em funcionamento. Mas eles também estão em algo como uma hierarquia de um jogo maior. Como numa empresa, normalmente existem três ou quatro escalões de chefes.

E isto também se aplica aos Mestres de Jogos. Quero dizer, o primeiro Mestre de Jogos de sempre, nosso bom amigo Elron Elray, que planejou o jogo global, está claro que fica muito contente por cada Mestre de Jogos que nós reabilitamos, a fim de assumir a sua própria função na administração de topo.

Outra coisa que apareceu no Excalibur para Mestres de Jogos, é que parece que os Mestres de Jogos às vezes fingem que são um CVP! Assim quando o CVP que é, de facto, um Mestre de Jogos, atinge uma certa consciência, o Mestre de Jogos pergunta-se a si mesmo onde diabo está o CVP? Mas de facto não havia nenhum CVP! Ele próprio é o Mestres de Jogos, mas disfarçado.

Por outro lado, parece que um Mestre de Jogos, que está mais ou menos em uma boa forma, cria um CVP novo para cada corpo que apanha. Neste momento, isto é o que eu suspeito e não achei nenhuns dados que o contradigam.

Mas isto pode provocar uma confusão tremenda. Noutro dia tive que manejar alguém que estava operando bem como Mestre de Jogos, com muito poder, mas tinha dificuldade com a sua identidade no presente, com a sua existência como CVP. Ah, espera um minuto, "Onde está o seu CVP para esta vida em tempo presente"? - "Oh, não quero saber desse! " Ah, Ah, Ah!

Assim o facto era que o sujeito, como Mestre de Jogos, estava a passar por cima e a manejar diretamente as coisas, embora tenha realmente criado um CVP

para a existência no presente quando assumiu o corpo. Mas este CVP era um tal um produto ruim que o Mestre de Jogos teve que aplicar éticas, condição de perigo, passar por cima e resolver, para manter as coisas a andarem nesta vida!

Podem assim achar muitos CVPs vossos, com corpo e sem corpo. De facto, descobrimos que houve uma troca muito grande de CVPs entre Mestres de Jogos! "Olha! eu tenho um CVP tão agradável! Gostarias de brincar com ele?", ou: "Ena, formidável! Que CVP tão bom! Posso tê-lo?" Como crianças que trocam cromos ou algo assim. Ou até mesmo tentativas de roubo, tal como a que eu penso provavelmente aconteceu hoje comigo. Roubando o CVP, ou assumindo. "Ena, ótimo, um CVP! Vejamos o que podemos fazer!"

Ora este é o conceito global, porque no Excalibur para Mestres de Jogos vocês vão lidar com CVPs que estão de facto dentro dos jogos num sistema tipo plug.

Não são necessariamente todos vossos. Acontece muito frequentemente que o nosso bom velho amigo Xenu, o coxo, pôs alguns dos seus CVPs, disfarçados como CVPs de vocês, ou podem achar alguns vossos que infiltraram na área dele. É um jogo bastante interessante que já dura há algum tempo!

Mas o Xenu-fonte ainda anda por aí, caso contrário não teríamos um jogo. E lembram-se como Xenu nasceu, de onde ele veio? Nós o fizemos! Todos nós! Com um pedaço de todos nós! Caso contrário não teríamos alguém que fosse um adversário à altura. Sem Xenu não teríamos um jogo!

Mas a coisa é, quando entram no caso, olham para as vossas incapacidades como mestres de Jogos, como fizeram no Excalibur. Mas aqui, a porta de entrada são as capacidades do Mestre de Jogos, do sujeito pan-determinado. Como: "Onde é que você não consegue exercitar o seu pan-determinismo, por causa de interferências de outro lado?"

Isto é, em si mesmo, uma terceira-parte porque interfere com um dos lados e com o outro, com quem estão a lidar para terem um jogo. E aí entra imediatamente a terceira-parte a perturbar o vosso jogo! Por isso é tão importante ver isto, porque se trata de capacidades para jogar ou não jogar, fazer mudanças ou parar um jogo. E aí é onde a interferência entra em cena.

Os nossos jogos são esmagados, acontecem terceiras-partes e vocês ficam fartos do jogo, porque adquiriram grandes dados errados. Dizem então: "Oh, que se tramem estes sujeitos! Eu não vou jogar mais com eles!" É como um jogo de xadrez onde vocês têm dois jogadores que jogam e vocês são responsáveis por ambos. Eles não fazem qualquer violação das regras e assim por diante. Mas então vocês descobrem, por alguma razão, ou ficam com a ideia, que eles são ambos idiotas e assim mandam-nos para casa e guardam as peças na caixa.

E dizem: "Certo! Acabou!" E todo o mundo fica totalmente com uma quebra de ARC, porque o jogo não foi terminado correctamente. Mas claro que esta cena vos faz fugir do jogo de xadrez, porque pensam que é uma porcaria de jogo. Mas a razão por que pararam de jogar pode ter sido que alguém lhes disse: "Não vês que esses sujeitos estão a fazer batota?" E isto seria uma terceira-parte.

Mas isto está realmente organizado em plugs.

Quando começam com a plug, podem, por vezes, ver imediatamente algo mais parecido com um Organigrama de um jogo do que com uma plug. Os Organigramas



são de tamanhos muito distintos. E poderiam ver onde foi travado, dificultado, bloqueado e tudo o mais.

Normalmente aparece um ou dois desses vórtices, ou um destes “homens do saco” com as considerações estando bastante perto das do Mestre de Jogos, o que vos alimentaria com todas as falsas considerações e cognições sobre porque é que o jogo não está correndo bem! Ou bloqueando-vos completamente do segundo lado do jogo.

Estas são, até agora, as bases disto.

DR

ESCALA DA RESPONSABILIDADE & DE PAN DETERMINAÇÃO

UMA DETERIORAÇÃO DO PAN DETERMINISMO
AO LONGO DE UM JOGO
ATÉ “NENHUMA RESPONSABILIDADE”

NENHUM CONTACTO CORRENTE OU PRÉVIO	Nenhuma responsabilidade nem culpa	
PAN DETERMINAÇÃO	Responsabilidade total por ambos os lados do jogo.	Uma disposição para iniciar, mudar e parar duas ou mais forças quer sejam opostas ou não. (Dois ou mais indivíduos, dois ou mais grupos, dois ou mais planetas, duas ou mais espécies, dois ou mais universos, dois ou mais espíritos, etc.) Não é preciso que lute ou escolha um lado.
LUTANDO	Uma disposição para lutar contra as coisas, escolher lados.	
PODE / NÃO PODE SUCEDER DE NOVO	Alguma disposição para se associar e reparar as coisas, mas nenhuma disposição para deixar que certas coisas sucedam de novo.	
REPARAÇÃO	Disposição para, de alguma forma reparar as coisas.	
ASSOCIAÇÃO	Disposição para, de alguma forma associar as coisas. Não disposto a reparar nada. Não disposto a se associar a nada.	
DETERMINAÇÃO POR OUTROS	Nenhuma responsabilidade pelo outro lado do jogo.	
AUTO DETERMINAÇÃO	Responsabilidade total por si próprio, nenhuma responsabilidade pelo outro lado do jogo.	



VALÊNCIA
(CIRCUITO).

Nenhuma
responsabilidade pelo
jogo, por qualquer dos
lados do jogo ou por
um eu anterior.

17 Janeiro 1962, e Dianética 55

Mais dados sobre o Excal para GMs

(2001)

Ok.

O ponto de entrada é também os jogos onde o teu pan-determinismo ou a tua arbitragem não está a ser correctamente exercida.

Fazes, portanto, mais ou menos uma lista de pilhas (stack) e entras nela com o fraseado.

Normalmente parece haver apenas um jogo por item. Na verdade, não encontrei até agora mais do que dois jogos por cabeçalho.

Depois a entrada é normalmente com V/I, valor/importância, pois normalmente trata-se de um enorme saco cheio de Loop¹⁰ thetans que estão a introduzir todo o tipo de ilógica no teu jogo. Chamamos-lhes “sacos falantes” ou algo assim pois aí tens conceitos muito engraçados a serem atirados para ti como um murmúrio constante à tua volta vindo de fontes desconhecidas e que te dão ou tendem a dar-te, minuto sim, minuto não, ideias novas sobre o jogo que estás a jogar.

Contêm muita Ilógica. São resolvidos com o C/S para thetans Loop.

Por vezes estão dentro de uma concha ou num saco como o “homem do saco” do Excalibur original, e tens de manejar a “concha” ou o “saco” com PrPr4, 5, 6 para os “abrires”. Depois podes manejar os Loops que simplesmente vão voar e voar.

DR

¹⁰ Houve vários estados pré-lógicos de Operação de Fonte. O primeiro foi um ciclo de operação por Identificação. Os thetans que ficaram dele fazem lembrar os clusters do OT III e os postulados e implantes “Somos Todos Um”. Teve 4 “Dinâmicas”. O segundo foi um ciclo de Associação e tinha 8 Dinâmicas. Os thetans que ficaram dele fazem lembrar as Plugs de Excalibur e as ligações entre “famílias” de ðns pelas criações mútuas dos CVPs. O terceiro é o ciclo de Diferenciação. É aquele com que estamos familiarizados através da Ponte, tendo um vetor descendente a que chamamos e outro ascendente.

Existem thetans que surgem no Círculo 3 (Loop 3: este agora) mas que estão presos nos Círculos anteriores. No caso de funcionarem numa “lógica” de identificação, pertencem ao Círculo 1 e chamamos-lhes **Thetans Loop 1** (ou Thetans Círculo 1). No caso de funcionarem numa “lógica” de associação chamamos-lhes **Thetans Loop 2** (ou Thetans Círculo 2). São detetados por uma sensação de haver uma “intenção malévola” permanente.



Referencia: CBR 31-05-88
Causas: Thetan Loop a influenciar o OT.
Dirige-se a: Thetans Loop

C/S THETANS LOOP¹¹ (laçada):

- 1) Contacte qualquer thetan do tipo supressivo com TR 0 ou " thetan Atenção?"
Se lhe vier a ideia de que é você sobre o quê ou como ele está a suprimir,
escreva-a como um tipo de "fraseado de stack".
- 2) "Olá!" (ou "Acorda!") Tom 40 na 1ª parte da Org.
- 3) Para cada Indivíduo:
 - a) "Que **Dado** estás a ser?" até obteres uma resposta com LFBD ou sem mais respostas.
(Dado= Qualquer coisa que não é Pura Fonte)
 - b) V/I/P no "dado" com LFBD ou última resposta.
(Se não chegar a F/N VGIs, indique: "É um item errado para ti " ou
"Não é o teu item " Tom 40 até F/N VGIs)
 - c) "Que **política** estás a seguir?" até F/N ou sem mais respostas.
 - d) V/I/P na "política" com LFBD ou última resposta que o thetan Loop está a ser.
- 4) Se os thetans jogadores (thetans Loop) não conseguirem agora voar com
"Quem?" +Direitos de um Thetan, pergunte:
"Quem te está constantemente a suprimir?" ou "Quem te está a mandar
permaneceres aí para sempre?" ou "Que Dado Sénior está a comandar-te ou a
segurar-te?"
- 5) Fator Realidade e acuse a receção ao Thetan Loop anterior, siga a linha até ao
Thetan Loop seguinte e faça os passos 2 a 4.
- 6) Quando tudo estiver manejado no topo, volte atrás e assegure-se de que todos se
libertaram e lhes foram devolvidos os direitos de um thetan. Use B-CB quanto
necessário.

¹¹ Thetan que está numa "laçada", sempre a voltar ao mesmo, repetindo-se a si mesmo, sem conseguir sair daí. Vêm de Loops (políticas ou conceitos de jogos) anteriores que estão constantemente a dramatizar.



7) Verifique as influências abaixo, perguntando aos MOCOs do Corpo:

"Foi-vos ordenado serem um dado?"

"O que era?"

"Falem-me dele "

(Obtenha o relatório deles + MOC ou Libertem-se + Direitos de um Thetan.)

(Inclua os MOCOs de Espaço da Body Org.)

8) Audite este C/S até o OT já não estar a fazer Montanha Russa, esteja estável e

"Dado Supressivo?" e "Política Supressiva?" tenham F/N quando forem perguntados.

10 de março de 2007

C/S EXCAL PARA GMs

1. Inicia a Sessão, maneja qualquer rud ou assunto em que a atenção esteja presa até F/N.
2. Na primeira sessão vamos fazer uma lista dos jogos em que achas que o teu controlo sobre ambos os lados ou tens incapacidade para não assumires um dos lados do jogo de terceiros.

Pergunta:

“Quais os **jogos** onde o meu pan-determinismo ou capacidade de arbitragem não se exerce ou estão a ser impedidos?”

3. No início de cada jogo que te surgir toma nota da soma do TA, regista o que se te oferece dizer sobre cada um, assenta as leituras havidas e, quando mais nada te surgir sobre esse jogo, assenta novamente a soma do TA.
4. Faz o mesmo para cada jogo que te surgir. Quando não te surgir mais nenhum jogo, elabora uma lista com resumo da descrição do jogo e TA total obtido (diferença entre a soma de TA no final de cada jogo e o TA no início). Esta lista vai ser o teu programa para o Nível.

Ordena os itens por ordem de TTA¹².

A lista será qualquer coisa como isto:

Ordem	Descrição	TTA	Fraseado	Auditado em
2	Jogo da macaca	5,2		
1	Jogo do berlinde	7,3		

5. No jogo nº. 1 encontra o **fraseado** correto para ele até F/N LF ou LFBD. O fraseado deve ser um Conceito (pensamento, postulado, consideração) que, para ti, represente esse jogo. Encontrar o fraseado correto corresponde a um key-out da carga pelo que deverá dar LF, F/N. (Por exemplo, no “*jogo de berlinde*” poderia ser “*é só um jogo para crianças*”).
6. O Espaço de Sessão (para onde se dirigem os comandos do auditor) é todo o espaço e tempo da pista auditada por ele até este nível. Não limites o teu espaço de sessão ao teu corpo ou só a tua vizinhança pois isso manejará muito pouco. Faz TR0 durante algum tempo sobre esse espaço de sessão até o “sentires bem”, isto é, observação e confronto.
7. Faz o processo V/I/P do fraseado nesse espaço. O processo seria assim:

“Qual o valor de “*é só um jogo para crianças*”?

“Qual a importância de “*é só um jogo para crianças*”?

“Qual o produto final de “*é só um jogo para crianças*”?

¹² Total Tone ARM: Soma Total de TA



O processo é repetitivo até começar a haver uma repetição de respostas ou não haver mais respostas. Usa, no passo seguinte a resposta repetida ou a última obtida.

8. No caso de a respostas ser lógica, usa a técnica de Excal e PrPrs até Blow no ser que te respondeu. Maneja o Plug até ao topo e depois limpa-a para baixo. Usa os passos B/CB e termina a sessão.
9. No caso de a resposta ser ilógica, usa o C/S para Thetans Loop até Blow.
10. Faz um fraseado por sessão e termina sempre com os passos de Blow / Can't Blow.
11. Não abandones nenhum jogo sem verificar se não existem mais fraseados. Quando o jogo estiver limpo, deve dar FTA, COG e VGIs.
12. Repete os passos 5 a 11 para cada item da lista de jogos inicial.
13. Quando a lista estiver toda tratada, faz de novo os passos 2 e 3. Se houver mais alguns jogos, faz neles os passos 5 a 11.
14. Se não houver mais jogos, termina o nível.

RESUMO DO C/S EXCAL PARA GMs

- A Lista total dos jogos onde o teu pan-determinismo ou capacidade de arbitragem não se exerce ou está a ser impedido.
- B Toma nota das leituras e TTA13.
- C Ordena os itens por ordem de TTA.
- D No primeiro item, encontra o fraseado correto para ele até F/N LF
- E TR0 toda a pista auditada (espaço de sessão)
- F V/I/P do fraseado nesse espaço
- G No caso de respostas lógicas, usa a técnica de Excal e PrPrs até Blow.
- H No caso de ilógicas usa o C/S para Loop Thetans até Blow.
- I Faz um fraseado por sessão e termina com os passos de Blow / Can't Blow

C/S Lis

Galal

¹³ Total Tone ARM: Soma Total de TA