

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 TTA<sup>1</sup>.

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”?

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.

<sup>1</sup> Total Tone ARM: Soma Total de TA

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 TTA2.
- 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

---

<sup>2</sup> Total Tone ARM: Soma Total de TA