



OT 26

8.9.1999

## 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 diferentes<sup>1</sup>. E esses Pontos de vista que são CVPs<sup>2</sup> agem como Mocos-rele<sup>3</sup>.

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 resalta ou é desviada, como quando se contacta um escudo invisível.
2. Obtém o CMI<sup>4</sup>(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.<sup>5</sup>
3. Maneja os CVPs com todos os passos necessários de B/CB, incluindo o RAG Anterior<sup>6</sup>.
4. Dá a cada um “Volta à tua Fonte (Origem)”.
5. Termina quando o passo 1. der F/N, VGIs.

Doro

<sup>1</sup> Na realidade pode ter Pontos de Vista que são “Mestres de Jogos”, Jogadores ou, até, peças quebradas.

<sup>2</sup> Central Viewpoint – Ponto de Vista Central. O Ponto de Vista a partir do qual o theta interage com o universo e onde considera que está localizado.

<sup>3</sup> Mocos Relé ou Mocos Via: Limitam-se a receber e retransmitir informação.

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

<sup>5</sup> 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.

<sup>6</sup> 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 noutras 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.