

La Fórmula Illuminati Usada para Crear un Esclavo e Indetectable Control Mental Total.

Ritual pagano de la Bohemian Grove.

Los rituales Illuminati están basados en los mas antiguos secretos de las religiones del Misterio. Los Rothschilds asi como los antiguos rituales del misterio de los Cananitas, utilizan los rituales Acadios-Hititas-Cananitas y Babilónicos. Los rituales del Antiguo Egipto son usados también muchísimo por los Illuminati. Los Illuminati del tipo Collins y Sinclairs, asi como otras familias típicas de los linajes Illuminati con antecedentes Célticos de Europa del Norte, están muy metidos en los rituales Druidas. Se tiene que entender que, históricamente, los Druidas dejaron el Paganismo por la verdad de Cristo, pero ahora el neopaganismo tiene a la gente retornando a lo que el liderazgo Céltico renunció hace aproximadamente miles de años.

Algunas ilustraciones del libro Egipto de los Muertos incluyen rituales que muestran como el mantener corazones dentro de un frasco viene directamente del libro de los Muertos Egipto.

El corazón es colocado dentro de un frasco para pesarlo en el juicio. La Diosa gemela (imagen-espejo) Maat, a intervalos se para a un lado de la escala, y al mismo tiempo Maat es colocada también a un lado de la escala. Esto es similar a Cristo juzgando a una persona.



Juicio de Osiris.

En el papiro de Quenna, la cabeza de Anubis está entre el haz y el simio, portando un disco y un creciente, está sentado en un pilón en forma de pedestal a un lado de la balanza. Otra imagen muestran a Horus sosteniendo a Maat en sus manos, pesando el corazón en la presencia de la Diosa Maat y Anubis, el cual sostiene al muerto con su mano, está presentando el corazón a Osiris, mientras Isis y Nephthys, quienes están representados en forma de simios, se sientan cerca.

CAPITULO 3.

EL USO DE DROGAS.

La ciencia de la farmacología, (drogas) ha dado a los programadores un margen vasto de drogas alteradoras de la mente y alteradoras del cuerpo. Algunas de las drogas no son usadas directamente para alterar a la mente, sino para cambiar al cuerpo (hacer quemaduras de piel) o hacer que una persona vomite u otras reacciones que pueden ser realizadas para llevar a cabo sus metas nefastas de programación. Si quieren que una niña pequeña desarrolle senos, le serán administradas hormonas. Los neurocientíficos están ahora familiarizados con químicos que causan rasgos de la personalidad. Si uno quiere crear una delirante paranoia, simplemente le suministran al cerebro con tanta dopamina en los centros emocionales del cerebro y muy poca dopamina en la parte del cerebro correspondiente al área del razonamiento. La reducción de serotonina en la persona provocará que la persona sea incapaz de conectar las desagradables consecuencias que fueron las que la provocaron. En otras palabras, no pueden protegerse del peligro.

La Thorazina fue usada regularmente en la ciudad de Jonestown, Guyana, en donde se llevó a cabo un experimento de grupo por parte de la CIA. Los sobrevivientes de Jonestown han dado testimonio de su efectividad.

Luego de que este horrible experimento sobre el control mental llegara a su final con una masacre, largas cantidades de drogas fueron descubiertas. Sólo un locker en Jonestown contenía 11,000 dosis.

Las autoridades evitaron que se realizaran las autopsias químicas de los cuerpos para que se mantuviera bien resguardado el secreto de que este sofisticado campo de concentración fue usado para propósitos médicos y psiquiátricos de experimentación por la CIA. Una examinación de las drogas que son usadas en hospitales mentales para alterar las mentes de los pacientes ofrece una indicación clara de lo que está siendo usado en la programación de control mental Monarca.

DROGAS USADAS PARA EL CONTROL MENTAL.

Los centros de programación de la CIA/Illuminati tienen más de 600 a 700 diferentes drogas a su disposición. La siguiente es una lista parcial de las drogas disponibles para el control mental (alias la programación M-K Ultra).

Ellos pueden hacer sentir a una persona que está en el cielo, o ardiendo en el infierno. Las drogas son usadas a veces bajo una elaborada luz, sonidos y movimiento que producirán cualquier efecto que el programador quiera producir. Ellos pueden hacer que una persona crea que se está encojiendo, o de que el está dos veces como múltiple (con espejos), o de que el está muriéndose. Antes de describir como las drogas son utilizadas para la programación y el control, hagamos una pequeña lista de unas de las que conocemos que han sido utilizadas. La lista viene de documentos de la CIA obtenidos bajo el Acta de Libertad de Información y de las que Múltiples utilizados como programadores recuerdan. Muchas de las nuevas drogas sintéticas son conocidas sólo por la comunidad de inteligencia de los Illuminati.

- 2-GB: (alias CBR), este es un fuerte alucinógeno que también ayuda a la comunicación telepática.

- 2-CT2: produce obscuridad, patrones visuales de tierra.

- ACETILCOLINA: ayuda al bloqueo de la memoria.

- ADRENALINA.

- AKTETRON.

- ALCOHOL.

- AMBIEN.

- AMINAZIN.

- AMOBARBITAL: un sedante hipnótico.

- AMOBARBITAL DE SODIO: un sedante hipnótico.

- ANFETAMINAS. produce adicción.

- SULFATO DE ANFETAMINAS.

- ANALASINA.

- ANECTINA: succinilcolina, un fuerte relajante muscular que hace que una persona se sienta sofocada y ahogada, la persona siente terror al sentir que está muriendo.

- ANHALAMINA.

- ANHALADINA.

- ANHALINA.

- ANHALONIDINA.
- ANHALONINA.
- ANHALONIUM.
- AFRODISIACOS: sirve como manipulador sexual por los programadores.
- APHYLIDINA.
- APHYLINA.
- APROBARBITAL: sedante hipnótico.
- ATROPINA: acelera el proceso del trabajo del corazón con I.V. Atrosina.
- BZ: droga designada diez veces más poderosa que la LSD, produce amnesia.
- BAMBUSA.
- BANISTERINA.
- BARADANGA: suero de la verdad que hace que una persona obedezca cualquier comando.
- BARBITURATO.
- BELLADONA: una droga tradicional que las brujas han utilizado desde la edad media.

- BENZIDREN: estimulante utilizado junto con otras drogas.

- BENZOCAINA.

- BROMOHARMINA.

- BULBOCAPINA: causa catatonía y estupor.

- SODIO BUTABARBITAL: sedante hipnótico.

- CAFEINA.

- SODIO DE CAFEINA.

- CLORURO DE CALCIO.

- COCAINA: adictiva, usada para el chantaje, la cocaína puede hacer sacar a relucir a ciertos alters a los que son adictos a ella.

- HIDRATO CLORAL: un sedante hipnótico, el ingrediente activo sedante es el metabolito de tricloroethanol, el cual trabaja de 30 a 60 minutos, alias Noctec.

- CAFÉ.

- CURARE: para paralizar el cuerpo.

- DEMEROL: un hipnótico, también dado como recompensa por aprender bien después de que un dolor de cabeza ha sido inducido, es usado en la programación Scramble donde la víctima debe enfocarse al efecto de concentrarse en lo que se le está diciendo.

- DESOXYN: usado con el sodio de pentotal para generar un trance hipnótico.

- DEXEDRINA: anfetamina.

- DROBINAL: para acceso rápido.

- EXTASIS: (alias XTC, Adam, MDMA) esta es una droga ilegal diseñada, pero es usada por el gobierno y los programadores del culto. Empatógenos como el éxtasis reafirman la confianza entre el programador y su victima. Su efecto dura por muchas horas.

- EFEDRINA: para la hipertensión.

- ERGOT.

-ERGOTAMINA.

- ETHANOL: controla a la victima para inducir cierto comportamiento.

- ETER.

- LSD-25: usado para programar a los alters para que se corten las venas; Ellos quieren poner fin a sus pesadillas cortando lo que parecen ser rios blancos con rayas negras y otras ilusiones escalofriantes. Puede causar psicosis y otros defectos. Es usado en cantidades pequeñas en interrogatorios. Puede crear ansiedad y miedo a la muerte.

- MDA.

- METAQUALONE: sedante hipnótico.

- MELLARIL: cambia el humor.
- MORFINA.
- NEMBUTOL.
- NIACIN: ayuda a para un viaje de LSD.
- NICOTINA.
- ACIDO NICOTINICO: para el efecto de la droga LSD.
- OXIDO NITROSO.
- NOVOCAINA.
- PANTOCAINA.
- PROCAINA.
- PICROTOXIN.
- PYRAMIDON.
- QUININA.
- RESERPINA.

- SALSOLINA.

- SODIO BARBITAL.

- SODIO DELVINAL.

- STOVAINA.

- SYMPATOL.

- TELEPATINA.

- SINHEXYL.

- TROPACOCAINA.

- THALLIUM: confunde el pensamiento.

- TEMAZEPAM: sedante hipnótico.

- YAGEINA.

- ZOLPIDEM TARTRATE.

Hierbas.

Cuando el cuerpo de la víctima está saturado con todas las drogas que pueden asimilar, ellos recibirán hierbas, las cuales tienen con regularidad un efecto de droga.

- Ayahuasca: un vino de Brasil cuyos alcaloides tales como el Telapatin se dice que produce un estado telepático donde el receptor puede ver a través de la gente como vidrio y leer sus mentes.

- Arrayán:(hemorragia).
- Calamas:parte de un tónico cerebral.
- Pimienta de Cayena: estimulante.
- Carbón: limpiador absorbente.
- Caladium Seguidum: Inyectada en algunas partes del cuerpo, causa un dolor insoportable.
- Aceite de Clavo: se coloca en la nariz para aliviar el dolor de torturas dentales.
- Cicuta: un veneno, usado más para matar que para la programación.
- Lúpulo: un adormecedor, también llamado "cerveza de flor".
- Zapatilla de Mujer: relajante.
- Kava Kava: sedante.
- Muérdago: para marear y bajar la presión sanguínea.
- Narciso: afrodisiáco para varones.
- Opio: viaje relajante.
- Pociones: hechas de raíces, polvos, también son dadas partes de animales con su respectiva sangre seca.
- Rosemary: tónico para el corazón promedio.
- Azafrán: sedante.
- Salvia: parte de un tónico cerebral.
- Sándalo y Beleño: cuando es quemado sus humos causan locura temporal y convulsiones.
- Solideo: relajante.
- Aceite de Girasol: Este puede ser usado tal vez para la cicatrización del tronco cerebral.
- Raíz de Valarium: trabaja igual que el valarium, también ayuda con los calambres.
- Olmo escocés: hemorragias.
- Yerba Mate: parte de un tónico cerebral.

Una Breve Historia de su Uso.

Grupos religiosos, chamanes, hombres de medicina, brujas y cultos han estado utilizando drogas alteradoras de la mente a través de la historia. Las brujas medievales usaban pociones de cicuta y acónito para sus ungüentos para volar. Estas son hierbas (drogas naturales) las cuales crean delirio. Testigos contemporáneos han reportado que los aquelarres durante los tiempos medievales aplicaban la poción de la cicuta y el acónito debido a que causaban que las nuevas brujas tuvieran delirio, y luego transportaban a esa persona al Sabbat, donde le decían que había volado hasta ahí.

El culto Haitiano Satánico del Vodoun, el cual ha sido manipulado por la CIA/Illuminati, tiene hechizeros llamados vokors. El culto Vodoun en Haití es usado para el trauma basado en el control mental. Uno de los elementos de su culto, es tomar la planta *Datura Stramonium* (el toloache, también llamado "la hierba del diablo") y añaden la planta junto con otras cosas. La planta es el ingrediente activo de una potente droga psicoactiva, "el pepino zombie", la cual produce amnesia y una pseudo-muerte de la víctima. El cerebro no muere, pero la mente es apagada. La víctima es llevada de vuelta a la vida como un zombie, un esclavo del vokor. Este polvo para crear un zombie es llamado zombificante en Francés criollo. Las ceremonias para matar y revivir a un zombie están también llenas de magia y de demonología.

La magia, drogas y demonología han ido siempre de la mano. Las drogas remueven parte de la voluntad que previene contra las posesiones demoniacas. Las drogas son consideradas poderosas sustancias demonizantes por aquellos letrados en Demonología. Si una posesión demoniaca es vista como parte del control mental, entonces la cocaína, el hachís, el crack, y otras drogas son parte del esfuerzo para esclavizar a la gente. (El poder de la magia para matar, así como el poder de que la fé puede sanar, será discutido en el capítulo 10). En Basutoland en Drakesberg, los doctores brujos Zulús usan las drogas y el trauma para crear "Tokoloshes", (esclavos de control mental zombie). Se ha dicho que en años recientes, ellos están usando a menos niños y más babuinos y simios para obtener Tokoloshes. El punto es que las drogas se han usado y se continúan usando por el mundo de lo oculto para controlar a la gente.

Las agencias de inteligencia trabajando a través del Gobierno de los Estados Unidos han financiado la investigación sobre las drogas. Un ejemplo es que al Dr. Beecher de la Universidad de Harvard le fue otorgado un financiamiento de parte de la Oficina General de Cirugía del Ejército de los Estados Unidos, 150,000 dólares para investigar "el desarrollo y aplicaciones de las drogas la cual ayudará en el establecimiento del control psicológico". Las investigaciones sobre las drogas para el control mental comenzaron en 1947 en el Hospital Naval de Maryland en Bethesda. Un reporte de la CIA describe esta investigación como "aislar y sintetizar drogas puras para su uso en afectar la entrada en el control psicológico del individuo".

En el Instituto Médico en Vacaville, California, el Dr. Arthur Nugent condujo la investigación sobre las drogas para el control mental que incluyeron el Hospital en el Monte Sinaí, La Universidad de Michigan, el Hospital Psicopático de Boston, la Universidad de Illinois, la Universidad de Minnesota, el Hospital General de Valley Forge, el Hospital Clínico Psicopático de Detroit, la Clínica Mayo, el Instituto Nacional de Salud y el Hospital Letterman en Presideo, CA.

Los militares hicieron investigación de drogas para la programación en la Escuela de la Armada Química en Ft, Mclellan, AL y en el Centro Químico de Edgewood. En 1958, el Doctor Louis Gottschalk, quien trabajaba para la CIA, sugirió que las drogas adictivas pueden ser usadas para controlar a la gente. Algunos GIs que se volvieron adictos a las drogas que mataban el dolor fueron subsecuentemente chantajeados con retirarles sus drogas si no cumplían con las demandas que se les pedían. La

cocaína ha sido frecuentemente otorgada a esclavos Monarcas para hacerlos adictos y darle a sus amos más control sobre ellos. Hay cocaína en spray, cocaína en polvo, etc. Debido a que los esclavos Monarcas son usados para acarrear drogas y para lavar el dinero de las drogas, ellos están justo en el medio de una gran cantidad de suministro de drogas, si tu escuchas la expresión: "la nieve está cayendo" es la jerga de la red para la cocaína. Se ha reportado que la cocaína le da a la gente un sentimiento de poder además de actuar como afrodisíaco.

Aplicación de las Drogas para la Programación.

Las drogas son usadas durante la programación. Aunque las drogas usadas para ayudar con la programación no signifiquen nada para la persona común, cada una de ellas tiene un propósito específico dependiendo del tipo de programación. Algunos usos específicos para las drogas durante la programación incluyen:

A: Poner a las personas bajo trance.

B: Enseñar a los alters a ir más profundo en el trance para escapar del efecto de las drogas.

C: Reforzar el trauma.

D: Producir experiencias extracorporales.

E: Crear dolor.

F: Crear venas sanguíneas que duelen, un dolor pulsante, que recorre el cuerpo.

G: Controlar la producción de Histaminas.

H: Ayudar a crear ilusiones, tales como no tener manos, no tener pies, no tener cara, no tener cabeza, etc.

I: Enseñar a los alters a estar en posición.

J: Para ayudar a otras modalidades de programación, tales como máquinas armónicas de alta tecnología las cuales implantan pensamientos.

(las máquinas son usadas en conjunción con las drogas designadas).

K: Hormonas, por ejemplo la GnRH, la cual regula la psicología del crecimiento sexual, y tiene la capacidad de acelerar el crecimiento

sexual. Otros desarrollos corporales pueden también ser manipulados.

L: Para aumentar o reducir la memoria.

M: Para construir la imagen del poder del programador.

En este punto, es apropiado señalar que las personalidades de un múltiple no responden uniformemente a las mismas dosis de la misma droga.

Entender como una droga afectará particularmente a los alters es una ciencia en si. Si el alter está sosteniendo al cuerpo, recibirá mas del efecto de la droga. Digamos que el Paraldehído es dado a un múltiple. Una posible reacción será que algunos alters no sentirán el efecto, algunos serán sedados y sentirán un estupor como de estar ebrios, y los niños alters pueden estar inconscientes o hiperactivos. El Hidrato de Cloro puede poner a algunos alters a dormir mientras otros se mantienen bien despiertos. Algunas veces la personalidad que sostiene el cuerpo puede pelear contra la influencia de una droga para quedarse en el cuerpo. La procloperazina es dada algunas veces a los terapeutas para ayudar a que los alters hagan frente a las náuseas y al vómito.

La mayoría de los alters no aceptarán drogas de otras gentes a excepción de sus amos. El litio suprime que los alters se intercambien en algunos sistemas. Un alter que pretenda "proteger" al sistema de la ayuda de la medicación benéfica de un terapeuta puede desarrollar reacciones "alérgicas". El alcohol es una droga. La reacción al alcohol de un Sistema de alter será variada. Los niños alters pueden volverse inconscientes, mientras los alters adultos puede que ni siquiera se embriaguen de largas cantidades de licor fuertes. Dentro del género masculino, peligrosas y violentas personalidades pueden tomar el cuerpo. Dentro del mundo médico, a menudo una cantidad correcta de dosis funcionará bien. Sin

embargo, en la programación, las dosis deberán ser extremadamente balanceadas y exactas.

Algunos de los doctores más habilidosos y sus asistentes, ayudarán con la programación. Los Illuminati inicialmente le darán al niño una pequeña cantidad de droga. Ellos graficarán su efecto, le harán un análisis de orina para ver que tanto tiempo se mantiene la dosis en el cuerpo, etc. Esta es sólo la etapa de prueba, ellos no están haciendo ninguna programación. Un gran número de drogas serán puestas a prueba, pero sólo una por persona. Ellos limpian a cualquier niño de todo tipo de droga antes de suministrarle otra. Ellos prefieren no mezclar medicamentos. Ellos comenzarán con dosis pequeñas para asegurarse de que no les de sobredosis y después irán aumentando las dosis poco a poco hasta que noten el correcto patrón de comportamiento. Esto será trazado con gran detalle en la gráfica del esclavo. Cada niño tiene diferente cuerpo y distinto metabolismo, por lo que las dosis sugeridas son sólo puestas a la ligera en un principio sin ser precisas. Si se le da mucho de una droga, los programadores pueden de manera fácil convertir a un niño en un completo caso perdido.

Uno de los secretos de las agencias de inteligencia Illuminati es que ellos tienen la mayoría de los antídotos para la mayoría de las medicinas, por lo que, si un niño lo requiere, se le otorgarán. Ellos usarán un antídoto, por ejemplo, para mantener a un niño alejado de una falla del corazón. Los Illuminati tendrán algunas drogas útiles y hierbas en almacén también. Se ha reportado que el ácido glutámico (1000 mg tres veces al día) solucionará los fuertes dolores de cabeza intensos que los alters obtienen de tantos cambios de alters. Las hojas del olmo escocés y la raíz de consuelda ayudarán a la hemorragia interna.

A: Poner a la Gente en Trance.

Cerca del 90% de la población puede ser colocada bajo el estado sonámbulo (el más profundo) de la hipnosis por medio de simplemente otorgarles drogas hipnóticas. Drogas especiales que ponen al sujeto en un estado de trance muy rápido han sido identificadas. Si un alter no está siendo cooperativo cuando lo están accedando, puede ser encerrado mentalmente y se le puede dar una rápida dosis de droga hipnótica. Una droga que ha sido popular para la programación ha sido el demerol, el cual puede ser suministrado intravenosamente (IV). Toma alrededor de 5 a 7 minutos en hacer efecto completo después de la administración via intravenosa. La dosis puede ser administrada para que el efecto continúe hasta que la sesión de programación finalice. Debe ser administrada cada media hora si es apropiado. Los niños recibirán de 1 a 2.2 mg/kg de dosis. Otra droga, un suero de la verdad, trabaja también consistentemente en la gente haciendo de ellas totalmente sumisas hacia cualquier orden. Bajo la Baradanga la gente dará su número de cuenta bancario y cualquier cosa que alguien le pida. Este tipo de drogas son suficientes para tener a una persona bajo control. Si uno asimila que estas drogas se usan junto con el ánimo de torturar, sistemas elaborados de mentiras y decepción, lazos de trauma, y todo el resto de las ciencias de control mental usadas en la programación, es fácil ver como las mismas crean a verdaderos humanos robots.

B: Enseñando a los Alters en ir más Profundo dentro del Trance para Escapar del Efecto de las Drogas y el Dolor.

Mucho del entrenamiento en esta área está basado en el horror y el miedo del niño que le causa su todopoderoso programador. Cuando el programador quiere que los alters de los niños aprendan a entrar en un trance profundo, el les dará las drogas que no le gustan a los alters. Entonces se le dirá al alter del niño que vaya profundo dentro de su mente

para escapar de la droga que al alter no le gusta. Esto refuerza el estado disociado entrenado del alter. La sugestión o guión que le es dada al alter es con frecuencia la foto de un tren. Al niño se le dice que el conductor está al frente del tren, pero el se debe mover a la parte de atrás del tren a través de los vagones. Al niño se le enseña a contar carros mientras estos pasan como si estos fueran escalones en su mente. Esto enseña al niño a acceder a niveles profundos de su subconsciente. La ilustración del tren ha sido usada por los programadores cuando quieren que el niño recuerde su experiencia con las drogas. Los programadores quieren que tal experiencia pueda ser recordada una o dos veces debido a que ello aumenta los miedos del niño. Si el programador quiere que el niño se olvide de la experiencia de las drogas, entonces la imagen de un avión despegando y perdiéndose entre las nubes funciona.

C: Reforzando el Trauma.

Las drogas serán usadas para reforzar el efecto de giros cuando la mente está siendo programada para tener vórtices y para colocar trampas dentro de la mente del esclavo. Una droga en particular refuerza el trauma por 100 veces. Las drogas pueden ser útiles, por ejemplo, para reforzar el terror en el niño de que este niño esté siendo introducido en una pequeña caja en posición fetal por 24 horas. Esto ayuda para hacer más corto el tiempo de la programación, y también hace que la programación sea más intensa. Los programadores saben que antidotos dar para extraer al niño de su adocenamiento. La marihuana refuerza la percepción del color y el sonido, pero no es usada para reforzar el trauma. La mente no se programa bien bajo el efecto de la marihuana. Esta es la razón del porque ha habido una gran campaña en mantenerla ilegal, aunque muchos estudios demuestran que es más segura que el alcohol.

D: Produciendo Experiencias Extra-corporales.

Varias drogas alucinógenas, incluido el LSD, producirán experiencias extracorporales para la víctima, si las drogas son administradas correctamente. El Programador preparará a la víctima con varios guiones durante la administración de la droga. Los esclavos Monarca, quienes están siendo desprogramados, pueden tener recuerdos donde su piel se siente inflamada y con comezón, como si fuese producto de una mala picadura de mosquito. La experiencia puede tener también la sensación de estar flotando en un mundo irreal. Este puede ser un viaje de LSD dado al esclavo durante la experimentación y programación. La CIA ha estado usando LSD a principios de los años de 1950s. Muchas víctimas reportan que algún tipo de poción causa que una persona sueñe mientras ellas se encuentran despiertas. EL PCP el cual es llamado "Polvo de Angel" es una forma de desconectar el cortex del sistema límbico y de entrar en un estado alterado.

E: Creando el Dolor.

Esto es hecho con una larga lista de drogas. Gotas de sal y agua y pimienta líquida son vertidos en los ojos de las víctimas para hacer que sus ojos sienten picadura y escozor. Otro dolor en los ojos toma lugar cuando luces de linterna son alumbradas a los ojos señalizando "Te quiero, No te quiero". El niño es llevado a dos vías distintas con este mensaje. Dr Green (Mengele) disfrutaba de arrancar pétalos de rosa mientras decía estas palabras. Si el último pétalo decía "no te quiero", el niño era asesinado. Los niños sobrevivientes eran dejados para ser traumatizados.

F: Creando Venas Sanguíneas que Duelen.

La presión de la sangre es elevada por las drogas y entonces ciertas drogas son añadidas las cuales hacen que las venas ardan. Al alter se le enseña a cortar las venas ardientes. Esta es programación la cual es puesta para controlar que el esclavo extraiga el guión que a el/ella se le da. Si el esclavo extrae el guión, entonces el programa de cortaduras es

activado el cual fue incrustado via la combinación de drogas del método del que se habló.

G: Controlando la Producción de Histaminas:

El control de la producción de histaminas es un secreto importante en el ingrediente del Control Mental Monarca. Los implantes de senos colocados dentro de las mujeres ayudan a estimular la producción de histaminas, la cual es usada en conjunto con las drogas que ayudan a la programación. (Ver el Cap.8).

H: Ayudar a Crear Ilusiones Tales Como no Tener Manos, Pies, Cara, Cabeza, etc.

Un programador que trabaja con drogas alucinógenas puede llevar a hacer creer a un alter que ha perdido una parte de su cuerpo en particular.

Debido a que la mayoría de estos alters tienen poca memoria o no tienen recuerdos y poseen un margen estrecho de referencia, lo que se les dice

bajo la influencia de las drogas parece muy real para ellos.

I: Enseñando a los Alters a Mantenerse en Posición.

A algunos alters no les gusta mantenerse en posición. Pero a través del uso de las drogas, y del efecto secundario de las mismas, ellos aprenden pronto a mantenerse en posición. Si ellos son desobedientes, los recuerdos de los malos efectos secundarios debido a no haberse mantenido en posición en la mente pueden ser sacados a través de un código y el alter puede revivir el dolor debido a que desobedeció el mantenerse en posición. Esto es muy efectivo en enseñar a los alters a mantenerse en su pequeña posición que les es asignada en su mente.

J: Ayudando Otras Modalidades de Programación, Tales Como Máquinas Armónicas de Alta Tecnología, las Cuales Implantan Pensamientos.

Un ejemplo de como las drogas pueden ser importantes es el siguiente. Las neuronas en el hipocampo el cual es parte del proceso de la memoria usa la acetilcolina. Las drogas que bloquean la acetilcolina interfieren con la memoria. Las neuronas y los transmisores químicos neuronales son comprendidos mucho mejor hoy. Dónde y cómo un pensamiento es creado en el cerebro es comprendido por los programadores en detalle. Nadie está en una posición de prevenir a los Illuminati y a otros de llevarse a sus niños y a otros a laboratorios donde productos químicos pueden ser usados en computadoras sofisticadas dirigidas a implantar pensamientos en las mentes de los niños. Mientras el cerebro del niño es formado acorde a su ambiente, el nivel de los químicos de diario y la forma de varias de las áreas del cerebro pueden ser determinadas por los programadores. Esto es el porque un reciente artículo sobre el Prozac (Newsweek, Feb 7, 1994) utiliza una cita de Alicia el País de las Maravillas a partir de su titular, "Una pildora te hace más grande, y otra pildora te hace más pequeño". Este artículo (de la pág.38) cita al investigador del cerebro Restak cuando declaró: "A partir de ahora, tendremos la oportunidad de restaurar nuestro cerebro". En la página anterior se lee con letras grandes, "Adentramientos científicos en el cerebro están creciendo en hacer posible en crear prospectos hechos para ordenar a personalidades distintas".

Otra modalidad de programación en la que las drogas ayudan mucho, es en la modificación del comportamiento. Una terapia de aversión utilizando una droga de inducción del vómito es aplicada en los niños. Otro ejemplo en el que las drogas ayudan en la programación es darle al niños dosis de LSD y después entrevistar al niño mientras este se encuentra alucinando. Las alucinaciones son entonces utilizadas como bloques construidos en la programación por

medio de utilizar técnicas de hipnosis. Una forma de construir un viaje de LSD es advertirle al niño que si alguna vez hace alguna cosa indebida en particular (tal como tocar la programación, recordar la programación, integrar las partes, etc) entonces como víctima se volverá loco y alucinará como lo está haciendo en este momento. Eso significa que el será encerrado en una casa de locura personal por el resto de su vida. En lugar de ser amarrado con una camisa de fuerza y ser puesto junto con otros locos, sería mejor para la persona el cometer suicidio. Por medio de constantemente reforzar este mensaje, algunos alters adoptarán el guión de "están haciéndolo que mi cuerpo sea asesinado si algún alter toca la programación". Debido a que de otra forma la víctima se quedaría encerrada en una casa de locura personal.

Las drogas son utilizadas en la programación para establecer un patrón o un guión. Debe haber un patrón para la disociación. Las partes no pueden simplemente disociarse de la nada, de otra forma no habría nada donde construir. Las drogas jugarán un rol mayor en la estructuración de un sistema de alter, el cual es descrito en el capítulo 7.

El niño no sabe por donde le viene el efecto de la droga. El programador se llevará el crédito del poder de la droga. Quien sea que administre la droga tomará el poder de la mente del niño. La mente quiere estar a salvo.

Yo estoy familiarizado con un ejemplo reciente aquí en Oregon de alguien que escapó de ser sacrificado en un Ritual Satánico. El sistema legal le dijo a la mujer que ella estaba loca cuando le reportó a la policía que escapó de un Ritual Satánico donde iban a sacrificar. Para controlarla, el juez ordenó 3 tipos de antipsicóticos, dos veces más la dosis normal de dos tipos de litio carbonado para ponerla en un estado letárgico de estupor. Paxil como antidepresivo, y Benzotropano mesilato como agente antiparkinson. Los antipsicóticos fueron la Thiotixenina, la Thioridazina hidrocliclorato y la Perphenazina las cuales son todas adictivas. Esta mujer pudo o no pudo ser una múltiple, pero la acción del Juez muestra claramente como es que se le dan drogas a cualquier persona que se atreva a reportar actividad Satánica por parte del establishment, el cual está totalmente corrompido desde el fondo.

Una víctima del control mental gubernamental trató de liberarse. El primer psiquiatra con el que la persona fue para salir de ese control estaba cooperando con la inteligencia de los Estados Unidos y le administró Stelazina, lo cual agravó la situación de la víctima. Cuando la víctima espió en el closet del psiquiatra, vio un uniforme de General y la víctima se consiguió otro psiquiatra, el cual desafortunadamente era un ex-empleado de Desorden de Disociación (DOD). El le administró Decanotato, Klonopin, y Benzotropina. El efecto combinado de estas drogas era para hacer borrar la memoria y crear un desorden disociado de la personalidad. Todas las drogas anteriores son altamente adictivas.

A otra víctima se le administró Trazodona por un físico que estaba cooperando con las agencias de inteligencia. Esto casi hace que la víctima sufra de un paro al corazón debido a que agravó la condición cardíaca de la persona.

Muchas de las cosas importantes que deben ser mencionadas y de las cuales los terapeutas programadores advierten son las siguientes:

A) Vigilar el corazón para que este no se detenga. Muchos de los niños que han sido programados a menudo mueren por fallas al corazón. El Programador es muy cuidadoso y está monitoreando constantemente el corazón del niño, y máquinas de electroshock listas para revivir al niño. Debido a que la mayoría de las drogas afectan al corazón, ellos están dispuestos a aceptar unas cuantas bajas.

B) Asegurarse de que las drogas sean dadas a niños que no sean alérgicos a ellas. Los Programadores toman en cuenta la genealogía familiar del niño y buscan cualquier alergia transmitida genéticamente antes de proceder con las drogas. Ellos no solamente toman en cuenta la respuesta del niño ante determinadas drogas, sino que miden el promedio y la frecuencia en que las dosis pueden ser dadas en orden de mantener sano al niño.

C) Cambiar a las hierbas cuando el cuerpo está saturado de drogas.

D) Dándole el antidoto para el Sida al niño. A los esclavos Monarca se les da rutinariamente el antidoto para el Sida el cual está disponible desde 1960s a 1970s.

E) Probando que tanto puede una droga ser administrada. Los alters pequeños y jóvenes no pueden tomar muchas drogas. Los múltiples dentro de un solo sistema solo pueden tener tolerancia hacia cierto número de drogas. Un niño pequeño puede morir si se le administran drogas cual si fuera un adulto. Los programadores saben cómo lidiar y responder ante las múltiples personalidades.

F) Administrar sal para balancear la cantidad de electrolitos del múltiple programado. Un desbalance de electrolitos puede causar que la mente se vuelva loca y empiece a girar entre las múltiples personalidades de manera rápida. El múltiple puede entrar en shock y morir.

Valdría la pena mencionar que todas las grandes compañías químicas y de medicina son controladas por los Illuminati. Tomaría un libro completo el explicar quien controla que y como se interconectan todos. Y este autor lo podría escribir. En lugar de ello solo daré un breve acercamiento. En lugar de cubrir mas de dos docenas de grandes compañías farmacéuticas, tres grandes compañías han sido seleccionadas al azar para mostrar un rápido vistazo de como las Compañías farmacéuticas están todas involucradas profundamente en la Programación de Control Mental Monarca. Debido a que el propósito del libro es mostrar como se lleva a cabo el proceso de Control Mental, esta lista de ejemplos es dada al lector para que comprenda de porque los Illuminati y su departamento de control mental no se encuentra nunca con falta de recursos, y los laboratorios que diseñan dichas drogas para control mental tampoco.

COMPAÑIA ELY LILLY: El Patrono de Ely Lilly Endowment, Walter William Wilson, Illuminati, casado con Helen Scudder, (de la poderosa y acaudalada familia Scudder), socios prominentes de la Compañía Morgan Stanley, controlada por Henry Morgan quien también es un miembro de los Illuminati.

El Vicepresidente Ejecutivo de la Compañía Ely Lilly, Landrum Bolling, representa a la Eli Lilly en las conferencias anuales secretas de Dartmouth, supervisada por los Illuminati. El Gerente de Ely Lilly, Richard D. Wood, es Director de la Standard Oil de la empresa Rockefeller, del Banco Chemical de Nueva York, y de la Empresa American para la Investigación de Políticas Públicas. El Director de Ely Lilly, William Verity Jr, es Director del Banco Chase Manhattan y asociado de la Inteligencia de los Estados Unidos, y trabaja para el Señor Rockefeller como miembro de la USTEC. Dan Quayle y George Bush (Director de la CIA y Amo Programador) han sido parte de la administración de Eli Lilly tambien.

COMPAÑIA QUIMICA DE MONSANTO: El Presidente Earl H. Harbison Jr, CIA y Director del Hospital General de Bethesda donde programan esclavos Monarcas. También es Presidente de la Asociación de Salud Mental.

COMPAÑIA FARMACEUTICA STEERLING: (también parte de I.G Farben)- conectada con la familia Illuminati Krupp. El Gerente es W. Clark Wescoe, quien es también Director de la super secreta Fundación Tinker la cual es una fundación de la CIA. El Director es Gordon T. Wallis, Illuminati, Director del Banco de la Reserva Federal de Nueva York, miembro de la CFR y Director de Martha T. Muse, de la CIA, Presidente de la Fundación Tinker, Director de la Orden de San Juan de Jerusalem (Los Caballeros de Malta), y Director del Centro de Georgetown de estudios estratégicos.

SUMARIO.

Como el lector puede ver, el uso de las drogas en el Control Mental Basado en el Trauma es extenso y requiere de técnicos, enfermeras y doctores altamente calificados. Debido al control de larga data ya sobre las drogas y venta y manufactura de narcóticos por las grandes dinastías Illuminati, los Programadores no tienen ninguna dificultad en obtener grandes cantidades de drogas diseñadas de manera secreta. Las sectas ocultistas menores tienen que trabajar con una oferta más limitada de medicamentos que alteran la mente, a menos que se conecten directamente con la imagen más grande. El poder de los medicamentos para controlar la vida de una persona no es absoluto, aunque alguien que viva con un adicto a la cocaína o con un alcohólico pueda discrepar. Pero cuando se combinan con todos los otros métodos en un sofisticado sistema de control mental, las drogas refuerzan simplemente más el poder absoluto de los Illuminati sobre un individuo.

CAPITULO 4.

ENTENDIENDO LO BASICO ACERCA DE LA HIPNOSIS.

La disociación es usada como defensa para proteger a una persona de un abrumante dolor y trauma. Es una habilidad natural del cerebro. La hipnosis o el trance hipnótico es una forma de disociación. Hay un buen número de tipos de disociación: amnesia, estados sonámbulos, parálisis fijas, anestесias y alucinaciones. La hipnosis puede reproducir todos estos estados disociativos. La mente se hipnotiza de forma natural a sí misma bajo varias condiciones.

Tal vez, el lector ha sido llevado a manejar a una ruta familiar y la próxima cosa de la que se da cuenta es que está llegando a casa, ha estado manejando bajo trance. Ahora supongamos que ud. está manejando hacia el cine y usted está discutiendo los planes de la próxima semana con su esposa. El pensamiento complejo requiere que el manejo ocurra por sí solo. Ud. está despierto hablando con su esposa, pero en otro nivel ud. está en trance manejando el auto. Ud. como sujeto de la hipnosis está haciendo ambas cosas a la vez, por un lado está en trance, (manejando), y por otro está ud. despierto, (hablando sobre sus planes).

Hay 5 niveles hacia el subconsciente a la que la mente se disocia de forma natural. El otro nivel profundo requiere ayuda para acceder. La gente de forma natural puede pensar en dos niveles. Debido a que la mente funciona en multiniveles hay una continuidad del espectro que se mueve entre el consciente y el subconsciente, a menudo es difícil señalar con exactitud que estado de la mente del cerebro está ocurriendo en cierto punto, debido a que no hay una respuesta simple. Un trance de luz es donde una persona está soñando despierta sobre su novia. Un trance moderado es donde el imagina que el está en cama. Un trance profundo es donde el físicamente siente que el está en la cama con su novia. El sueño es donde uno sueña que está en la cama. La modificación de comportamiento es expuesta mediante profundos trances de luz. El trance profundo es un nivel muy creativo.

La hipnosis parece afectar muchas áreas del cerebro. El tronco encefálico es modificado mediante el trance hipnótico, y los centros del cerebro medio están inhibidos por lo que las otras áreas, tales como el motor, las sensaciones y las áreas de la memoria pueden ser manipuladas. Sin embargo no todas las hipnosis trabajan de la misma manera. La hipnosis puede ser utilizada en la parte intelectual del cerebro, la parte social-espiritual de la mente y la parte primitiva reproductiva de la mente.

El hipnotista habilidoso que área quiere y cómo trabajará con esa área en específico. Ambos, tanto los Cristianos como los miembros Illuminati, los cuales son hábiles en entender sobre demonología, creen que existe también un lado demoníaco. No debería ser un shock para las personas el descubrir que en la enciclopedia del libro mundial, la hipnosis venga enlistada bajo el tópico de Magia como artículo relacionado, y no bajo el tópico de Medicina. Algunos Cristianos clasifican como una forma divina o de encantamiento. Ciertamente puede ser una forma de control. Dentro del ocultismo en el libro de W.B Crook de "Brujería, Magia y Ocultismo" enlista a la hipnosis como una ciencia oculta.

Hay un debate abierto de que si el hipnotismo es una parte natural de las habilidades del cerebro o de si elementos supernaturales forman parte del proceso. No hay ninguna discusión de que históricamente, la hipnosis por siglos ha sido un muy bien guardado secreto del mundo de lo oculto.

Durante el shock o el estrés, el sistema límbico, hipotalámico, pituitario y de adrenalina del cuerpo, secreta que codifican todas las piezas internas y externas de información siendo sentido dentro de un profundo nivel de consciencia. Estos recuerdos a menudo se vuelven disociados de estados normales de consciencia. Estos recuerdos a menudo se vuelven disociados de estados normales de consciencia. En otras palabras, cuando el cuerpo-mente regresa a este estado (mientras estaba bajo shocks y estrés) la mente puede re-accesar a esos recuerdos. Sin embargo, mientras la mente vuelve de su estado alterado, no recoge la información que fue integrado.

Los programadores Monarca están plenamente conscientes de como funciona la mente, y como la información y la memoria pueden ser atrapadas en la mente. Hay un buen número de distintos estados neuropsicológicos. También se dice que hay 12 niveles dentro de la mente subconsciente. Encima además de todo esto la mente tiene la habilidad de crear barreras de amnesia.

La hipnosis es una herramienta valiosa para mover a la mente a diferentes estados neuropsicológicos y de llevar a la mente a distintos niveles del subconsciente. La hipnosis también puede jugar un rol trabajando alrededor de la amnesia, debido a que ambos son un tipo distinto de disociación. La hiperventilación ayuda a inducir a la persona dentro de un trance hipnótico. La tortura, la despersonalización, el miedo y una plena ansiedad estimulan al cuerpo a que se hiperventile. Por lo que el miedo, la tortura y la despersonalización son elementos para ayudar a que el hipnotista lleve a una persona a un trance hipnótico.

Señales hipnóticas pueden ser dadas para hacer que el cuerpo penetre en varios estados disociativos. Esta puede ser una sugestión post-hipnótica que pueda causar hiperventilación acompañada por un trance hipnótico.

Señales hipnóticas que son relacionadas con objetos de uso diario refuerzan la programación. Todo en la vida se vuelve una señal que refuerza la programación. Puede parecer una exageración en la superficie, pero solo es ligeramente ampliada de la verdad.

Mucho del bien que la terapia puede hacer es en efecto debido al trance de los clientes deshipnotizados y fuera de trance. La mayoría de las víctimas del sistema Monarca se pasan sus vidas enteras bajo trance. Los objetos comunes en la vida de una persona les pueden ser dados hipnóticamente un significado dentro de la programación incluyendo a la música, los tonos, colores, el vistazo de un libro de la Biblia, la pirámide detrás del billete del dólar, pinturas de Dios, bufandas de seda, joyas, luces, sonidos, programas de tv y un sinnúmero de cosas. El límite a esto es simplemente la creatividad del programador.



James Holmes, el Asesino de Aurora, Víctima de Control Mental Monarca, hipnotizado en la Corte con la Programación del color (ver cabello).

El poder de la hipnosis es regularmente subvalorado debido a que el poder de la mente es subvalorado. La mente puede decidir el controlar su respiración, los latidos del corazón, la presión de la sangre, y otras cuestiones que una vez se pensaron que eran involuntarias. El cerebro produce una sustancia la cual es una pequeña molécula péptida llamada encefalina la cual actúa en forma similar a la morfina y reduce el dolor. El cerebro puede ser entrenado hipnóticamente para segregarse la encefalina con el objetivo de que el cerebro sea capaz de no percibir dolor.

Un instrumento hipnótico común para lavar y eliminar el dolor es el agua fluyendo. A la víctima se le dice hipnóticamente que vaya hacia una cascada y lave así su dolor. (De acuerdo con un programador la tasa de curación es 3 veces más rápida bajo hipnosis que sin ella).

Las fantásticas habilidades del control mental y lo que pasa con el mismo a ésta son muy admirables (tal como la habilidad natural para curarse), pero la mayor parte de esta información es mantenida como Secreto Nacional para ser usado en contra de la humanidad para esclavizarnos bajo un empoderamiento de poder demoníaco de monstruos hambrientos, en lugar de ser usado para el beneficio de la humanidad. Muchas personas en las agencias de inteligencia se quejan quedamente del hecho de que tales investigaciones secretas puedan beneficiar a la humanidad en lugar de controlarla. Se ha encontrado que la mente humana es como una inmensa orquesta sinfónica, con cada parte haciendo lo que tiene que hacer bajo la guía de un director general similar al de un director de orquesta.

Un cerebro de un no-múltiple delega responsabilidad a partes de su cerebro que aún retienen control sobre el proceso. Su mente cambiará de un estado de ego a otro, y sin embargo retendrá su identidad.

En contraste el cerebro de un múltiple también delegará cierta responsabilidad y cambiará de un estado de ego a otro pero NO RETIENE una "imagen cohesiva de una identidad propia". Los mecanismos mentales son similares pero la experiencia es vastamente distinta. En lugar de una orquesta tocando en armonía, el cerebro del múltiple está lleno de muchas partes aisladas (instrumentos por así decirlo) que están tocando de manera individual y aislada.

Fuera del caos de todas estas partes amnésicas independientes, el programador a través de la hipnosis y el miedo se convierte entonces en el conductor para ayudar a traer el orden a partir del caos.

Si al múltiple se le concediera la oportunidad de orquestrar de nuevo su propia vida, entonces se debe de restablecer la comunicación entre las distintas partes de lo que hubiese sido su propia orquesta, obteniendo gente interna que le ayude a armonizar la música de su vida.

Los buenos programadores no necesitan inducir formalmente a la víctima bajo hipnosis. Sin embargo, si así lo requirieran, los esclavos Monarca están muy bien condicionados a responder a números siendo contados y a dedos siendo tronados. La hipnosis fue un muy bien desarrollado arte en los inicios del Siglo XX. Y las pruebas y el refinamiento continuaron en adelante. Por ejemplo, los militares de los Estados Unidos estaban conduciendo pruebas extensas en sujetos bajo hipnosis durante la Segunda Guerra Mundial. Además de todo esto, la CIA ha estado aún buscando técnicas más rápidas de inducción para sus esclavos durante 1950. El subproyecto MK Ultra 128 trató con varias técnicas de inducción rápida, especialmente el Subproyecto 128-1. Algunas de sus pruebas con drogas fueron realizadas en Lexington, en el Hospital de Detención de Kentucky.

La habilidad para distinguir entre magia e hipnotismo puede no existir para el niño en situaciones donde son ellos los testigos del poder del hipnotismo ejercido por el programador. Esto hace al programador adulto, la cual es una persona grande, parecer todopoderoso.

Otro peligro inherente de la hipnosis son las complicaciones (efectos secundarios) que golpean a un porcentaje de las personas que están sujetas a ella. Hilgard en 1974 descubrió que el 31% de los 120 de los estudiantes universitarios participaron en un estudio de hipnosis la cual tuvo complicaciones que duraron cerca de 5 minutos a 3 horas después del trance, la cual incluyó dolores de cabeza, mareos, náuseas y cuellos entumecidos. Fritz estuvo al tanto de una mujer quien, después de la sola y única sesión de hipnosis a la que fue sujeta, degeneró en complicaciones las cuales atrajo pesadillas de serpientes trepando encima de ella. (Para un análisis más profundo al respecto, el lector puede remitirse a leer a Frank MacHovek, "Complicaciones de la Hipnosis, Factores de Riesgo y Prevención" del periódico Americano Clínico sobre Hipnosis. Vol.3. No.1 Pág.40).

La estimulación gentil regular eléctrica en muchas partes del cerebro incluyen la parte baja de la formación reticular la cual puede cambiar el estado de consciencia de alerta a somnoliento. Una banda eléctrica atada a una caja es a veces conectada a la víctima para producir un estado hipnótico.

Hay muchas maneras de alterar un estado de consciencia en una persona, pero la más popular llevada a cabo por programadores Monarca es utilizar una combinación de drogas e hipnosis. Las drogas son utilizadas para mejorar la hipnosis. Las drogas modernas hacen casi todo el trabajo para el hipnotista. Ellos colocan a la persona en un estado alterado y la hacen capaz de recibir cualquier orden. A menudo los sobrevivientes recuerdan bebidas de naranjas y de

uvas, o algo más lo cual les dan, donde les son colocadas drogas a los niños. Una esclava Monarca, (Cathy O'Brien) escribió acerca de haber recibido drogas hipnóticas por medio de una bebida de helado de frambuesa.

Ocasionalmente la hipnosis puede ser llevada a cabo por los programadores en sujetos nada voluntariosos. Ellos tienen 3 principales formas de llevar a cabo esta cuestión alrededor de esto. Ellos pueden inducir a la hipnosis disfrazando lo que el hipnotista está haciendo. Ellos colocan a una persona en un estado alterado y hacen que ellos sean receptivos y tomen cualquier tipo de orden, ellos pueden esperar a que la persona se esté quedando dormida y hablarle en ese estado de somnolencia, o pueden administrarles drogas. También la Red tienen equipos de alta tecnología los cuales estimulan la parte del estado orgiástico (éxtasis sexual) del cerebro. Al trasladar al cuerpo dentro de este estado, la mente se abre a todo tipo de estados subconscientes. Luego, las máquinas sofisticadas de ondas cerebrales programan pensamientos dentro de las personas. Un disco de computadora es colocado dentro de la máquina de electroshocks y ejecuta un programa que envía impulsos eléctricos cerca de seis nodos. La formación reticular del cerebro sirve mientras el mecanismo cerebral se encarga de regular el estado de alerta y de prevención de la mente.

Varios tipos de estímulos entrarán al cerebro a través de los variados métodos sensitivos y de aprendizaje. Con la privación total de sensibilidad (realizada gracias a colocar a la víctima en un tanque de agua salada con electrodos que dan shocks al cuerpo hasta que este para de moverse) la formación reticular colocará a la mente dentro de un primitivo estado de consciencia donde los programadores pueden colocar comandos post-hipnóticos para que los esclavos hagan algo en una cierta fecha. La programación "del fin de los tiempos", la cual tiene a los esclavos Monarcas haciendo cosas en una fecha específica para crear anarquía o para ayudar al Anticristo a tomar el poder, es colocada en este nivel.

Como se mencionó previamente, este nivel es alcanzado por una privación total de sensaciones del esclavo Monarca en el mismo nivel primitivo en el que el cerebro ordena al corazón a seguir latiendo. Dependiendo de que tipo de señales están viniendo hacia este de los varios agentes sensitivos del cerebro, la formación reticular tomará entonces una decisión sobre que estado de consciencia tomará lugar en la mente. Si la formación reticular no manda señales de "alerta", entonces el cerebro comenzará a tener sueño.

Un daño a la formación reticular puede causar coma. Los dos tálamos yacen justo encima del encéfalo del cerebro. Los tálamos de la izquierda y la derecha son el mecanismos de selectividad de la atención. Es decir, ellos deciden en qué enfoca el cerebro su atención. El tálamo derecho está conectado a la atención de formas de figuras visuales y el izquierdo a la atención de cosas que son descritas con palabras. De diez a quince repeticiones en el intervalo de un segundo son suficientes para causar al cerebro la pérdida de interés en algo. En este punto las neuronas de la formación reticular se mantiene prestando atención a cualquier cosa que esta sea. Por ejemplo, tu cerebro estaría escuchando el tic-tac de un reloj sólo or 15 intervalos antes de que este deje de escuchar el reloj en el cuarto. Pero el estado de alerta del cerebro puede ser reactivado por un fuerte y súbito estímulo como el de un sonido fuerte o un flash de luz. Esto es el porqué 3 disparos de escopeta y 3 flashazos de luz son usados como disparadores standard de acceso para los esclavos Monarca. Tres es también el número encontrado como el mejor número para que se haga el trabajo.

LA HISTORIA DE LA HIPNOSIS DE LA PROGRAMACION.

Una revista Masónica para niveles altos de ritos masónicos en donde el sexo mágico es realizado se titula "Francmasonería Universal" en donde en su Vol.5, 1929, p.58 se declara:

"Ciertas fuerzas son enviadas a través del cuerpo del candidato durante la ceremonia, especialmente en el momento en que esta es creada, recibe y constituye a un Aprendiz Francmasón Entero. Ciertas partes de la logia han sido pesadamente cargadas con fuerza magnética especialmente en orden de que el candidato pueda absorber lo más que pueda a esta energía. El primer objetivo de este curioso método de preparación es exponer a esta influencia a aquellas varias partes del cuerpo que son especialmente usadas en la ceremonia. En el antiguo Egipto, había otra razón para estas preparaciones, por una corriente débil de electricidad física era enviada por el candidato por medios como una espada la cual el tocaba en ciertos puntos. En parte es en esta cuenta que en esta primera iniciación el candidato es privado de todos los metales desde que el fácilmente interfiere con las corrientes de energía".

Para hacer una larga historia corta, las logias Masónicas han estado usando el hipnotismo y shocks eléctricos en sus rituales de iniciación por un largo tiempo. La combinación del miedo y el hipnotismo se mezcla para sellar los labios del iniciado sobre decir lo que en algunas logias son secretos de actividad criminal.

El castillo Brahmin en la India practica el yoga, y otras meditaciones donde ellos regularmente entran en estados alterados de consciencia. Hace siglos, los fakires de Brahmin aprendieron acerca de drogas, torturas, y métodos mágicos para producir alucinaciones y estados alterados de consciencia. La adoración de Bacchus en el oeste y de Shiva en el este eran similares, así como los ritos sangrientos de Kali y Moloch. Los ocultistas en la India han estado yendo también a cementerios por siglos, como los Illuminati para extraer el poder de las tumbas.

Cuando los ocultistas del este y del oeste se entrelazaron, se dieron cuenta de que tenían muchos aspectos en común. Los antiguos escritos Egipcios de hace muchos siglos después de Cristo hablan acerca del tercer ojo y los templos de trances. La hipnosis parece haber sido practicada en estos templos antiguos. Por todo el mundo, los estados alterados de consciencia han sido usados. Los temidos guerreros Escandinavos llamaban a Berserkers donde en un leve estado programado de consciencia los hacía temibles.

B. COMO PROGRAMAR CON HIPNOSIS.

George Estabrooks fue el primer hipnotista principal en reconocer públicamente el potencial de la hipnosis. El contactó a la M-16 y otros grupos militares de inteligencia con la esperanza de poder interesar a la inteligencia militar sobre los potenciales de la hipnosis. ¿Cuál es la conexión de George Estabrooks con los Illuminati?. George Estabrooks era un escolar de Rhodes, el cual es un grupo que está en el nivel de antesala de entrada a los Illuminati.

Para aquellos que no han estudiado esto, sería apropiado darles una breve explicación de estas cosas. Los Illuminati en 1919 crearon el Instituto Real de Asuntos Internacionales (RIIA). La familia Illuminati de los Astor fueron el principal respaldo financiero del RIIA. Waldorf Astor fue colocado en el RIIA. El equivalente Americano del RIIA es la CFR. El RIIA y la CFR prepararon grupos de mesas redondas (basadas en los mitos del Rey Arturo) las cuales fueron llamadas inicialmente por Cecil Rhodes como "La Asociación de Ayudantes".

El Illuminati y Masón de alto rango Cecil Rhodes también creó las becas Rhodes para traer hombres selectos de habla Inglesa y Alemana para que aprendan en cómo traer un Solo Gobierno Mundial que los Illuminati han planeado traer por mucho tiempo. El estado de Cliveden de los Clivedens Astors (de los Illuminati) han jugado un importante rol en la preparación de las becas Rhodes. Bill Clinton y Fred Franz, más tarde el Presidente de la Sociedad de la Watchtower (los Mormones), son dos ejemplos de hombres seleccionador por medio de las becas Rhodes. Bill Clinton pasó por el programa. Sin embargo, Franz decidió no ir a Londres en orden de ayudar al culto de C.T Russell como "oráculo" después de que el Presidente de la Sociedad de la Watchtower C.T Russell fuera ritualmente asesinado en Halloween, en 1916. Sus restos permanecen enterrados bajo una pirámide. El sirvió después como Presidente el mismo de 1977 a 1994. El liderazgo de la Sociedad de la Watchtower es un frente de una parte de los Illuminati que practican la Magia Enoquiana.

El poder de la magia Enoquiana son las Watchtowers (torres de vigilancia). Una parte poderosa de los trabajadores de la Sede de Bethel tienen personalidades múltiples, y tienen alters de culto que hablan en Enoquiano. Algunos múltiples trabajan en el departamento de arte y han colocado secretamente simbología oculta dentro de las revistas de la Watchtower y Despertad!.

Ahora, de vuelta a Estabrooks, quien fue también parte de los Illuminati. En su libro Hipnotismo, que salió en 1946, el escribió en el capítulo "Hipnotismo y Guerra" (de nuevo, tengase en cuenta que Estabrooks escribió esto en 1946 y se venido dedicando de lo que el escribe tal vez por ¡15 años antes!). Este capítulo no es sacado de una novela de misterio.

Los hechos y las ideas presentadas son, por así decirlo, muy buenas para ser verdad, pero ningún psicólogo reconocido negaría la validez de las ideas básicas envueltas. El puede, por supuesto, iniciar de alguna manera en nuestro propósito de usar estas técnicas e ideas básicas, debido a que el nunca le ha dado a esta materia una atención debida. El uso del hipnotismo en las guerrillas representa la capa y espada de que para lo mejor o lo peor. Inclusive si conocemos las respuestas de algunos de estos locos propósitos en este capítulo, aquellas respuestas no pueden ser dadas por obvias razones. El lector deberá usar su imaginación para resultados específicos en casos específicos los cuales no han sido hecho públicos, y probablemente nunca lo sean.

Cualquier Físico de alto vuelo está familiarizado con las leyes de la fusión atómica y el está algo libre para discutir aquellas leyes. Pero el puede o puede que no sepa que es lo que está pasando en alguna investigación del gobierno en este campo. Si lo supiera, no lo estaría gritando desde el techo de las casas, probablemente ni siquiera susurrárselo a su mejor amigo. Lo mismo aplica para el hipnotismo en el caso de la guerra. Nuestro interés aquí yace en algunas de los lados menos familiares de la hipnosis los cuales pueden ser usados para la guerra. De nuevo, ningún psicólogo negará la existencia de tal fenómeno....

La única manera posible de determinar si un sujeto cometió o no cometió algún asesinato durante la hipnosis, es literalmente verlo cometiendo uno.

Pero la guerra, sin duda, contestaría muchas de estas preguntas. Una nación peleando con su espalda a la pared no está preocupada por las buenas etiquetas de la ética, (como la Alemania Nazi). Si el hipnotismo puede ser utilizado para tomar ventaja, podemos asegurarnos de que será utilizado. Cualquier "accidente" que pudiera ocurrir durante los experimentos sería simplemente registrado como utilidad y pérdida, una pequeña porción de desperdicio humano que

se da a granel dentro de la parcela de la guerra... Uno de cinco adultos pueden ser lanzados hacia el trance hipnótico del sonambulismo, del cual no tienen noción ni recuerdos hasta que se despiertan.

Desde el punto de vista militar hay unos pocos hechos de gran interés. ¿Puede este sujeto prospecto, este "1 de 5" individuos, ser hipnotizado contra su voluntad?. Obviamente, ningún prisionero de guerra sería cooperativo si supiera que el hipnotista está buscando información militar, así como tampoco ningún ciudadano común lo haría si supiera que el operador busca volar una planta de municiones. La respuesta a esta pregunta vital es "sí", aunque preferimos decir "contra su consentimiento" en lugar de "contra su voluntad". No necesitamos el consentimiento del sujeto si lo que deseamos es hipnotizarlo, para ello usamos una técnica disfrazada.

El modo promedio de producir hipnotismo en el laboratorio es con la llamada "técnica del sueño". El operador "habla dormido" al sujeto, quien eventualmente se relaja y se adentra en un trance, hablando en su estado de sueño y contestando preguntas. Ahora supongamos que entrelazamos la aguja de la presión de la sangre al brazo derecho del sujeto y reflejamos de manera psico-galvánica la palma de su mano, justo para hacer que todo luzca ordenado. Estos dispositivos son para medir su habilidad para relajarse. Nosotros también hacemos notar que, por supuesto, el grado de mayor nivel de relajación sería actualmente su habilidad de quedarse dormido mientras nosotros le hablamos.

Nosotros también realzamos la gran importancia de la habilidad para relajarse en este mundo moderno de prisas y preocupaciones, prometiendo enseñarle a él a obtener resultados cuando termina con estos experimentos.

Probablemente ninguno de nuestros lectores, si se expone a estos procedimientos notará que estos son pasos para la preparación para el hipnotismo, pero cooperará voluntariamente en este muy interesante proyecto psicológico.

Entonces procedemos a "hablar dormidos", casi igual que en la hipnosis ordinaria, evadiendo cuidadosamente cualquier referencia a un trance o haciendo pruebas con las que el sujeto pueda estar familiarizado, mientras se mantiene un chequeo constante de la presión de la sangre y el reflejo psico-galvánico es mantenido al frente.

Finalmente hacemos el test del sonambulismo o del hipnotismo profundo. Vemos si el sujeto nos habla durante el sueño sin despertarse. Si esto no tiene éxito, el sujeto se despierta completamente, y en este caso simplemente repetimos el experimento, esperando mejor suerte la próxima vez. Pero si tenemos éxito, si el sujeto pertenece al club "1 de cada 5", el sujeto es realmente hipnotizado con este o cualquier otro método, y de ahora en adelante, tenemos el avión despegando.

Usando la sugestión post-hipnótica, simplemente decimos, "Escuche cuidadosamente. Después de despertar le daré tres golpes a la mesa con mi lápiz. Entonces ud. tendrá un impulso irresistible de dormirse". El siguiente trance es muy fácil de conseguir, y el sujeto no tiene idea de que es el lápiz el que lo mandó..."

Pero nosotros debemos ir más allá de esto. Una persona que se ha acostumbrado al hipnotismo, que ha sido hipnotizada repetidamente, se vuelve muy fácil para cualquier operador de enviarla a un trance. Obviamente esto no sería hecho si nosotros utilizáramos el hipnotismo en la guerra.

Por lo que conectamos esta brecha otra vez mediante la sugestión en el estado sonámbulo. Nos aseguramos de que nadie más sea capaz de hipnotizar al sujeto en el futuro a menos de que sea con el especial consentimiento del operador. Esto tiende a encargarse de las cosas de manera muy eficiente, nos sentamos con el sujeto... Hablamos de la más reciente pelea de boxeo y cuando el operador chasquee sus dedos tres veces en la tabla con el lápiz, instantáneamente - y queremos decir, instantáneamente, los ojos del sujeto se cerrarán y él se quedará dormido.

Mientras que en trance el ve a un perro negro entrar al cuarto, siente al perro, va hacia el teléfono y le dice al dueño que entre. El perro por supuesto es puramente imaginario. Le damos a el un electroshock el cual torturaria a una persona normal, pero el ni siquiera lo nota. Lo forzamos y lo colocamos entre dos sillas y lo recostamos sobre su pecho mientras recita poesia. Después lo despertamos. ¡El inmediatamente empieza a hablar sobre la pelea de boxeo!. Un visitante del laboratorio lo interrumpe.

- ¿Qué sabe usted sobre hipnosis?

El sujeto luce sorprendido, "Nada, ¿porque?".

- ¿Cuándo fue usted hipnotizado por ultima vez?

- "Nunca he sido hipnotizado".

- ¿Se ha dado cuenta de que estuvo usted bajo trance hace justo diez minutos antes?

- "No sea tonto, nadie nunca me ha hipnotizado y nadie nunca lo podrá hacer"

- ¿Le importa si pruebo?

- "Claro que no. Si usted quiere desperdiciar su tiempo por mi esta bien"

Entonces el visitante, un buen hipnotista, trata, pero en cada prueba el sujeto simplemente abre sus ojos y bosteza con un gesto aburrido. Finalmente se abandona el intento y todos se sientan justo como estaban antes. Entonces, el operador original golpea la mesa con el lápiz. Inmediatamente el sujeto cae bajo una profunda hipnosis.

Debemos añadir otro concepto. Podemos entrenar al sujeto para que durante el trance se comporte tal y como lo hace en su estado despierto. Bajo estas circunstancias podemos desafiar a cualquiera, inclusive a un psicólogo experto, a probar que el sujeto está "dormido" o "despierto". Hay pruebas que nos dirán la historia pero en la guerra no podemos ir por ahi clavando pasadores a todo aquel que acabamos de conocer para ver si es normal. Muy rapido puede hacerse el cambio del estado normal al estado de trance. Es por ello que un determinado sujeto parecerá totalmente "normal" mientras en realidad está en trance. El sujeto puede estar por un lado "en trance" y por el otro en estado "normal" sin

que nadie resuelva el dilema. (Esto pasa con víctimas Monarcas todo el tiempo. Muy pocas personas se dan cuenta de que los alters están bajo trance).

Supongamos que preparamos deliberadamente la condición de múltiple personalidad para ir más allá de los fines de inteligencia militar. Empezemos con una ilustración muy simple. Por ejemplo, podemos hipnotizar a un hombre en un hotel, supongamos por decir, Rochester. Entonces procedemos a explicarle bajo su estado de hipnosis que deseamos los números y nombres de los estados de todos los carros de fuera del estado estacionados en la cuadra alrededor del hotel. El hará esto notificando con sumo cuidado en su mente subconsciente, pero no tendrá un recuerdo consciente de haber hecho tal cosa. Después lo despertamos y le pedimos que vaya fuera y nos traiga una pasta dental. El deja el hotel y merodea alrededor de la cuadra en búsqueda de la pasta. Finalmente, el regresa, disculpándose por su retraso, diciendo que fue totalmente necesario para el andar por toda la cuadra antes de notar alguna tienda dentro del mismo edificio. Esto, el dirá, fue muy estúpido de su parte pero aparentemente los hombres han sido hechos así. ¿Notó el algo de interés mientras hizo su caminata? "¡Nada!, ah, si, había una pelea de perros en la esquina". Y procederá a describir la pelea de manera detallada.

Entonces lo hipnotizamos. El sabe lo que estamos buscando y de manera intempestiva procede a darnos los números y los estados de automóviles extraños, muy orgulloso del hecho de que pudo recordar treinta.

Evidentemente el disfruta intensamente del juego y está contento con su memoria.

Entonces lo despertamos y vemos lo que sabe en su estado consciente. "¿Cuántos carros hay alrededor del edificio?", "no lo sé". ¿Cuáles son los números de las licencias de los carros de fuera del estado que rodean el edificio?". ¡Santo Dios! ¡no tengo idea!. "Creo que hay un carro de California cerca de la entrada principal, pero no tengo idea con respecto al número". Un amigo prueba su mano. Tu estuviste hipnotizado hace media hora y dejaste este cuarto bajo sugestión post-hipnótica. El sujeto se irrita. "Ahora escuchenme, estoy cansándome de esta broma tonta. Esta es la tercera vez que la repiten. Ya está bien. Fui hipnotizado y vi elefantes rosados por todo el lobby. Como quieran". Y el sujeto se sienta y comienza a hojear una revista.

A menudo el sujeto hipnotizado reacciona de esta manera. Presionalo sólo un poco más lejos y el se mostrará irritado, un truco del subconsciente para finalizar la discusión y evitar cualquier peligro de ser descubierto.

La reacción natural del lector será, "¿Porqué todo este galimatías?... Hay ciertas salvaguardas si usamos el hipnotismo. Primero, no hay ningún peligro de la venta del agente. Más importante será la convicción de inocencia que el mismo hombre tiene, y esta es una gran ayuda. El nunca "actuará de manera culpable" y si alguna vez es acusado de buscar información sería honestamente un poco indignante. Esta convicción de inocencia de la parte criminal es tal vez su mayor salvaguarda bajo cuestionamientos por parte de las autoridades. Finalmente, sería imposible ponerlo como un sujeto de "tercer grado" y tratarlo como tal siguiendo de ahí el rastro de la cadena. Esto es muy importante, hay que saber que el más secreto culpable siempre está dispuesto a hablar si los que hacen las preguntas son lo suficientemente rudos.

EL SUPER ESPIA.

En la instancia que estamos por cubrir, podremos o no podremos estar tratando con personalidad múltiple... El pequeño experimento que acabo de citar puede ser exitoso con cualquier buen sonambulista y requerirá cerca de 10 horas de

preparación. El ejemplo que estoy por citar trabajará solo con ciertos números de los mejores sonambulistas y en lugar de 10 horas de preparación, alojaremos mejor 10 meses.

Tal vez, comenzaremos por defender nuestra posición. ¿Es poco ética?, tal vez, pero la ciencia solamente señala los hechos. Ahora volvamos a nuestra presentación.

Comenzaremos por tomar a un excelente sujeto, y debe ser justamente eso, uno de esos raros individuos que aceptaría pasar por cualquier sugestión sin dudar. En adición, necesitamos a un hombre o una mujer lo suficientemente inteligentes y fuertes. A partir de entonces podremos desarrollar un caso de personalidad múltiple a través del uso del hipnotismo.

En su estado normal despierto, el cual podremos llamar personalidad A, o PA, este individuo se convertirá rápidamente en un Comunista. El se unirá al partido, seguirá la línea del partido haciendo de él lo más objeccionable que sea posible para las autoridades. Noten que él estará actuando de buena voluntad. Él es un comunista, o más bien su PA es comunista y por tanto se comporta como tal.

Entonces desarrollamos la personalidad B (PB), la personalidad secundaria, la personalidad subconsciente. Esta personalidad será rabiosamente Americana y Anti-comunista, tiene toda la información de la personalidad PA, donde la personalidad PA no cuenta con esta ventaja.

El entrenamiento apropiado de una persona bajo este rol será largo y tedioso, pero una vez que es entrenado, usted tendrá un superespía comparado con cualquier creación de una historia de misterio. Esto es lo que los Illuminati han hecho. Ellos crean buenos frentes Cristianos, con los alters oscuros de los Illuminati los cuales pueden ver lo que los Cristianos están haciendo. Mi superespía juega su papel como comunista en su estado consciente y despierto, con agresividad, consistencia, sin temor. Pero su personalidad PB es un Americano leal, y la personalidad PB tiene todos los recuerdos de la PA. Como un Americano leal, él no dudará en divulgar esos recuerdos, y se debe decir que nos aseguraremos de que él tenga la oportunidad de hacerlo cuando la ocasión lo demande.

Aquí está el cómo la técnica trabajará. Escogemos a un buen sujeto y después lo introducimos en la conspiración. Le hacemos conocer que él es un excelente sujeto para la hipnosis y que lo queremos utilizar para hacer contraespionaje.

Nosotros sospechamos que en un futuro cercano alguien va a tratar de aplicar la hipnosis en él. Él va a blofear, a cooperar al máximo de su capacidad, fingir cada prueba que se le realizará y estará bien despierto durante todo ese tiempo. La prueba que más debemos temer que se le aplique es la de la analgesia, que es insensibilidad al dolor. Por lo que lo hipnotizamos cuidadosamente con sugestiones post-hipnóticas para efecto de que inclusive bien despierto él será capaz de pasar por cualquier prueba que se le aplique, ya sea con amoníaco bajo la nariz, una aguja, o peor aún, el uso de electricidad, la cual puede ser extremadamente dolorosa y fácil de usar.

Bajo estas circunstancias, será virtualmente imposible decir si este hombre está blofeando o está en trance. (La historia continúa en que el hipnotista maestro piensa que tiene a un buen sujeto y que lo ha hipnotizado profundamente. Después el sujeto le dice que él solo estaba blofeando. Todo el asunto sería una pesadilla para cualquier grupo de contrainteligencia usando en el uso de la hipnosis. Ellos pueden ser totalmente engañados, a menos que ellos echen mano de equipo de alta tecnología para ver lo que realmente está pasando).

Estabrooks también explica cómo un hombre puede ser hipnotizado y se le dice que solo lo están probando para preparar la seguridad. Se le dice que él tiene una bomba falsa, pero realmente se le da una bomba verdadera. El sujeto es enviado a una locación, y explota junto con la bomba real. El sujeto explota con la bomba real por lo que la evidencia de la mentira hipnótica es perdida.

La hipnosis cambia el umbral de como los sentidos perciben. La sensibilidad puede ser incrementada o disminuida, las alucinaciones pueden ser percibidas aunque exista la ausencia de cualquier estímulo apropiado, y las cosas que existen pueden pasar desapercibidas por la mente. Por ejemplo, los alters que son usados para pornografía son hipnotizados para que no miren a la cámara. Los alters utilizados para cualquier tipo de servicio sexual son hipnotizados repetidamente para no mirar las caras. Los esclavos realmente miraran borroso donde están las caras de las personas.

El Presentador Al Rocker Bajo Trance en Vivo: La Víctima de Control Mental del espectáculo, el presentador Al Rocker, es colocado bajo trance por un código de acceso involuntario a uno de sus alters. Este fenómeno MK Ultra en vivo ocurre en el aniversario de la muerte de Elvis Presley. Cuando la presentadora dice "quizá tengamos que abrir paso para el santo fantasma" (en referencia al fallecido Elvis), la cara de Al Rocker entra en trance por varios segundos, los que estuvieron en vivo indican que el vahído de Rocker duró minutos y fue mucho más largo que el video aquí presentado. Los códigos de acceso de referencias ocultistas como "diablo, fantasma, Satán, demonio, Jesús, etc" son muy frecuentes dentro de la jerarquía de Moriah.

Manipulación por Artilugios de Magia:

A los programadores les gusta manipular. Los niños son colocados frente a espejos de circo que los hacen ser más altos o pequeños para la programación. Ellos son colocados frente a espejos los cuales duplican su imagen. Aquí en Oregon, hay un sitio con una anomalía magnética la cual desvanece la luz. Se llama el Vórtice de Oregon. Los programadores toman a niños pequeños para la programación. Cualquier cosa que cree una ilusión, parece ser notada por los programadores y es puesta en uso de alguna manera.

La CIA ha empleado a magos como John Mullholland para ayudar a crear ilusiones. El mago John Mullholland escribió un manual para la CIA en como engañar a sujetos involuntarios. Bajo las drogas y la hipnosis, cuando un niño pequeño es colocado frente a un espejo que alarga su cuerpo y/o después lo acorta, la realidad del script de la programación parece real. El programador puede hipnóticamente llamar a la mente del niño para que alucine totalmente sobre ver algo, o puede reforzar la ilusión de darle a colgar al niño un muñeco y decirle que es un niño, o darle a sostener al niño un lápiz y decirle al niño que es una flor. Una gran variedad de actuaciones y supuestos son usados durante la programación. o es colocado frente a un espejo que alarga su cuerpo y/o después se contrae y se deforma haciendo creer que su cuerpo es el de un monstruo cambiante lo cual origina trauma severo.

¿Cómo puede el niño diferenciar el "oro de los tontos" del oro real?. El punto es que generalmente, no importando en que manera el programador lo haga, si es por medio de una ilusión o por medio de una sugestión de alucinación hipnótica, el evento para el niño es real. La mayoría de los traumas son eventos reales, pero los guiones que son dados después de los traumas son ficción.

La Hipnosis puede impulsar la Creatividad de la Víctima para Adoptar Guiones.

La creatividad es una actividad de atención, de juego, de ansiedad, de limitaciones, de relajación, de estados de trance, de capacidad de respuesta y de absorción. Un buen Programador puede dar apoyo o impulsar la creatividad del niño. El programador puede contarle historias y programar guiones al niño de una forma vívida, por lo que las imágenes sensoriales son audaces y fuertes. El niño puede saborear y sentir y tocar con sus mentes el guión que se les está dando. Además, el lenguaje del Programador puede tener otras ayudas tales como el miedo y las drogas, los cuales pueden reforzar la capacidad de atención del niño. El jugar se le dará naturalmente al niño. Ellos pretenden de manera natural y usan la fantasía en sus juegos. Debido a que los niños son innatamente creativos ellos son más fáciles de programar.

Los investigadores han también descubierto que la creatividad requiere de un elemento de ansiedad y caos en la vida de

la persona. Si todo está en orden y en perfecta armonía, los jugos de la creatividad no fluirán. La mente consciente y la mente subconsciente necesitan luchar. Para que la creatividad sea productiva debe ocurrir dentro de ciertos límites. Por ejemplo, un concierto es creado dentro de los límites de un teclado de piano.

El Programador y la Gran Dama y la Gran Madre de la Víctima Illuminati guían cuidadosamente la creatividad del niño y establecen límites. La chispa de la creatividad ocurre cuando hay una alteración de una intensa concentración y relajación. Los programadores deben trabajar de un extremo a otro entre la bondad y la tortura.

Un trance de luz permitirá a la mente albergar ideas creativas en la superficie. Esta es la razón del porqué los escritores y compositores obtienen ideas cuando están en un trance ya sea manejando, en un sueño ligero, rasurándose o en algún otro lugar donde un trance de luz ocurre. La receptividad es la voluntad de aceptar una idea creativa cuando ocurre. La parte final de la creatividad es la absorción dentro del proceso de la creatividad. El artista puede estar tan inmerso dentro del retrato que está pintando que el retrato parece vivo y real. Esta inmersión, donde las cosas imaginadas parecen reales, son importantes para mantener a los jugos de la creatividad fluyendo.

El hipnotista/programador puede reforzar el proceso creativo por medio de darle al niño ánimos positivos para reducir sus miedos e inhibiciones en orden de ayudarlo en su creatividad. El programador puede decirle a el niño más grande (a un niño más joven se le puede decir otra cosa):

"Toma todos tus miedos sobre no ser creativo y colocalos en un saco. El saco se transforma ahora en un centro de energía, ahora imagina que estas abriendo el saco y de él sale un arcoiris de energía. Es poderoso, es positivo. Estas ahora lleno de nuevas ideas. Puedes sentir todo este poder a través de todo tu cuerpo. Tu mente ahora esta clara y enfocada, te sientes muy bien, seguro de tu talento y dispuesto en llevar a cabo tus ideas a la práctica, y controlas la energía en tu vida. Eres muy exitoso en controlar la energía en tu vida...te tomas un par de respiros y descansas. Notas el vecindario a tu alrededor, hay un parque hermoso, comienzas a notar lo bello que está el día. Comienzas a sentir una energía fresca fluyendo a través de tu cuerpo... Entre más calmado te vuelvas, más inteligente y creativo te conviertes... te sentirás libre de crear, de disfrutar tu talento creativo, de inventar, de formar figuras, de forjar nuevas y maravillosas ideas".

Esto no quiere decir que el Programador Illuminati o la asistente de la Madre de la obscuridad utilizará este tipo de sugerencias hipnóticas, pero a veces se vuelve necesario para enseñar a algunos niños el como disociarse y como volverse creativos. Si ellos no desarrollan estas habilidades, pueden perder su vida en la tortura.

El Rol Vital de las Películas para Hipnotizar a Niños Pequeños.

Como se mencionó anteriormente, los hipnotizadores encontrarán al niño más fácil de hipnotizar si saben lo que se debe hacer con niños pequeños. Un método que es efectivo es decirle al niño pequeño, "imagina que estás mirando tu programa de televisión favorito". Esto es el porqué las películas de Disney y otros shows son muy importantes para los programadores. Estas son la herramienta hipnótica perfecta para hacer que la mente del niño se disocie en la dirección correcta. Los programadores han estado usando películas desde casi el día uno para ayudar que los niños se aprendan sus guiones hipnóticos.

Si el hipnotizador permite que el niño cree su imaginario propio, las sugerencias hipnóticas serán más fuertes. En lugar de decirle al niño el color de un perro, el programador puede preguntárselo al niño. Aquí es donde los libros y filmes

ayudan al niño en la asistencia de dirigir su mente en la dirección adecuada. Si el hipnotizador le habla al niño, debe tomar precauciones extra para no cambiar su tono de voz en orden de tener transiciones suaves. La mayoría de los filmes de Disney son usados para propósitos de programación. Algunos de ellos son específicamente diseñados para el control mental.

Trompos.

Un método para inducir a un niño en un estado disociado es el de tenerlos mirando a un gran trompo, mientras los colores se bifurcan alrededor. Los paseos de carrusel son también populares para inducir trances.

Una buena muestra de ilusiones ópticas pueden ser encontradas en el libro de Katherine Joyce, "Impresionantes Ilusiones Ópticas". NY: Sterling Pub. Co, 1994. La ilusión del Templo hace que uno se sienta en un pasadizo que lleva a una puerta pequeña, (como la escena de la película de Willy Wonka y la Fábrica de Chocolates). El Escalador hace que uno se sienta que va hacia arriba y hacia abajo, y puede ser usado para construir un elevador interno de la mente.

Sabemos que las ilusiones ópticas han sido utilizadas. Para que un programador utilice una ilusión óptica, se debe sumergir primero a la víctima en un estado de drogadicción con la música programadora apropiada y sonidos, y después proyectar la ilusión a la pared que la víctima está observando. Con la realidad virtual el niño puede ser inmerso en un salvaje viaje hipnótico.

La Voz Hipnótica del Programador.

Los programadores adoptarán ya sea una voz autoritaria, la cual dará órdenes y dirigirá, o adoptará un tono de voz permisivo y suave. Tomemos en cuenta que el esclavo al que se le realiza una voz autoritaria, ve al programador como Dios con la autoridad de la vida y la muerte sobre el o ella, en cuerpo y alma. La gran expectación de la voz autoritaria, incrementará las sugerencias de oportunidades para el éxito. Sin embargo, un tono más suave, relajarán a la víctima, y la víctima junto al hipnotizador

(Continuará).

CAPITULO 5.

LA HABILIDAD DE MENTIR, EL ARTE DEL ENGAÑO.

(LA PROGRAMACIÓN DEL MAGO DE OZ).

La regla de oro por la que los programadores/amos se rigen es que ellos dirán lo que sea para que el trabajo sea hecho. Un manejador de la CIA le dirá a su agente lo que funcione en el campo para obtener la cooperación del agente de campo en una misión. No hay medida, no hay medición, no hay límites en las mentiras de estas gentes. Ellos han mantenido exitosamente algunas de estas decepciones activas por décadas, sino por Siglos.

EL USO DE LA FICCION.

La historia detrás de la programación del Mago de Oz es interesante. Sugiere que el Mago de Oz tiene una parte importante en el mundo de lo oculto a lo largo del tiempo. Uno de los secretos de las Religiones del Misterio, especialmente de la religión del misterio Egipcia de Isis, era la habilidad de usar drogas y tortura para crear personalidades múltiples.

La palabra Oz es conocida por ser usada por su autor como una abreviación para Osiris. Las víctimas Monarca tienen el "pene dorado de Osiris" colocados en ellas.

Los hermanos Grimm, quienes fueron unos Judios cabalistas, conjuntaron las historias ocultistas del folklore. Estas historias están llenas de hechizos, trances y drogas. La bella durmiente era puesta a dormir, y el disparador para despertarla era un beso en sus labios.

Estos son serios consejos con las que el mundo de lo oculto no deja de programar a las personas con estados disociados y disparadores cuando el antiguo imperio Egipto cayó. En lugar de usar jerga moderna como "hipnotizar", ellos dirán "lanzar un hechizo". Más tarde en la Francmasonería, el Maestro Todopoderoso de Adoración "cargaría" (que significa "hipnotizar") a un iniciado.

El ocultista Baum, un miembro de la Sociedad Teosófica, fue inspirado por algún espíritu el cual le dió "la llave mágica" para escribir el libro del Mago de Oz que salió en 1900. La historia del libro está llena de actividad satánica y pensamiento satánico. La historia fue elegida a mediados de los años de 1940 como la base para la programación del control mental basado en el trauma para la comunidad de la inteligencia Illuminati.

Como un medio para reforzar el efecto de la programación, los esclavos Monarca son condicionados para colocar elementos disparadores dentro de sus vidas. Cuando la película fue hecha, Judy Garland, quien vivió una vida marcada por el abuso que sufrió por parte del mundo de lo oculto, fue elegida para actuar como Dorothy. Más tarde, el esposo de Judy, Mickey de Vinko fue un satanista y asistente en jefe de Roy Radin, un satanista rico que trabajó con los Illuminati, y que controló los aquelarres de "la iglesia del Proceso" quien tuvo como miembros a asesinos de masas como Berkowitz y esclavos Monarca como Charlie Manson.

Hay muchos miembros de la familia Carr, quienes están enlazados también tanto con la Iglesia del Proceso de De Vinko y Radin, como con los Illuminati. Con las numerosas conexiones de largo plazo entre los libros del Mago de Oz, y la película con los más altos niveles del mundo de lo oculto, no sin razón uno puede teorizar sobre las series originales los 14 libros del Mago de Oz y la subsecuente película detrás de estos.

Los 14 libros de las series del Mago de Oz son:

1) El Mago de Oz.

2) La Tierra de Oz.

3) Ozma de Oz.

4) Dorothy y el Mago de Oz.

5) El Camino de Oz.

6) La Ciudad Esmeralda de Oz.

7) La Chica de Trabajo de Oz.

8) El Tik-Tok de Oz.

9) El Espantapájaros d Oz.

10) Rinkitink en Oz.

11) La Princesa Perdida de Oz.

12) El Pequeño Hombre del Bosque de Oz.

13) La Magia de Oz.

14) Glinda de Oz.

Estos libros se venden aún todavía, y les son dados a leer a los niños que están siendo programados con el trauma basado en el control mental total. Los 14 libros vienen en varias ediciones. Los originales salieron en 1900 y poco después. En 1930, 1940 y en 1950 las palabras fueron reescritas y colocadas en diferentes páginas. (Cuando se trabaja con un sobreviviente puede ayudar a identificar en que época se programó a una víctima dependiendo de la página 100 y su determinada edición, porque las fotos y los números de las páginas varían de edición en edición).

Por supuesto, tener buenas fotos es de utilidad en la programación, porque los niños visualizarán dichas fotos mientras construyen su mundo interno.

En adición a esto, los temas de los grandes parques del Mago de Oz han sido contruidos por los Illuminati para proveer lugares donde llevar a cabo la programación y para reforzar la programación que atrapa las mentes de los esclavos Monarca. El mejor ejemplo de esto, es el audaz gran complejo de la MGM en las Vegas además de otros parques temáticos alrededor de América que también usan los temas del Mago de Oz. Si usted ha leído el libro de Fritz Springmeier "Ser Prudentes como las Serpientes" usted sabrá como se enlaza la Sociedad Teosófica con la Francmasonería, el Satanismo y Lucis Trust.

Algunos miembros famosos de la Sociedad Teosófica incluyen a:

- Adolf Hitler: Un Satanista que practicaba el sacrificio ritual y que tenía el libro de HPB (Helena Petrova Blavatsky) a su lado, seguidor de las doctrinas de una raza superior de Rudolph Von Sebbotendorf, Guido Von List y Jorg Lanz von Liebenfels, quienes escribieron el guión del nazismo mucho antes que Hitler ascendiera al poder, (N.d.T).

- Mahatma Gandhi: Un gurú hindú considerado como Dios por sus seguidores. Ghandi fue exitoso con los Británicos en parte debido a la Sociedad Teosófica.

- H.P Blavatsky: La fundadora de la Sociedad Teosófica, ella se refiere a si misma como HPB, (el mundo la conoce como Madame Blavatsky). Ella fue iniciada por el Illuminatus Mazzini dentro del Carbonarismo, una forma de la Francmasonería. Iluminada por la Gran Logia Blanca en 1856, fue parte de la Hermandad Hermética de Luxor, y pasó mucho tiempo con la familia Illuminati Eddy en Vermont, donde fueron conocidos mediums. Ella también fue miembro de las fraternidades ocultistas de la Orden de los Drusos, la rama adoptiva del Antiguo y Primitivo rito de la Francmasonería y los ritos Herméticos Masónicos de Memphis y Mizraim. Ella fue entrenada para encantar serpientes vivas por Sheik Yusuf ben Makerzi, el jefe de los manejadores de Serpientes, y ella fue hipnotizada por el ocultista Victor Michal, y en algún grado en 1866 bajo su influencia. Ella fue la referente del ocultismo de toda una época y escribió varios libros en estado de trance, como las sagas de "Isis sin Velo", donde entidades de monjes Tibetanos de los Himalaya se comunicaban con ella. También tenía poderes mágicos y una extremada facilidad para hablar con espíritus y entidades fallecidas hace mucho tiempo en orden de pedirles cosas. (N. del T).

- Alice Bailey: (La cabeza de Lucis Trust).

- Henry Steel Olcott: Un importante ocultista quien era General y en algún punto compañero de viaje de Madame Blavatsky por quien el sentia una fascinación.

- Elvis Presley: (Un esclavo Monarca).

- Manly P. Hall: (Un ocultista muy importante, prolífico escritor, un programador Theta y un Gran Maestro dentro de los Illuminati quien se sentó en el Gran Concilio Druida).

Frank Baum, el hombre que escribió el Mago de Oz era miembro de la Sociedad Teosófica. L. Frank Baum vivió en Dakota del Sur y creó los libros del Mago de Oz como una fantasía teosófica la cual incluyó "la sabiduría antigua" de las religiones del misterio. Los libros tienen mucho material desde dentro del mundo secreto de los Illuminati, que los pocos que entienden a los Illuminati se preguntan si Baum no era un infiltrado.

La moraleja del libro es que debemos confiar solo en nosotros mismos, puesto que sólo nosotros tenemos el poder de salvarnos a nosotros mismos. Esto era parte de la mentira original de Satán en el jardín. Satán simplemente ha disfrazado la misma mentira original en distinto paquete distribuyendola de manera mundial como el cuento Americano de hadas más popular que hay.

L. Frank Baum explicó como es que el llegó a escribir el libro. "Fue pura inspiración... que vino de mi surgida de la nada. Creo que a veces el gran autor tiene un mensaje que pasar y el tiene que tener un instrumento a la mano. Yo resulté ser ese médium, y creo que se me dió la llave mágica para abrirle las puertas a la simpatia, al gozo, a la paz y a la felicidad". (edit, Hearn, Michael P. Las Anotaciones del Mago de Oz NY: Clarkson N. Potter, 1973, p. 73).

En el tiempo de Baum, la cabeza de la Sociedad Teosófica, H.P Blavatsky publicó su diario llamado Lucifer. En otras palabras, yo tengo fuertes sospechas de que Baum sabia de que iba la Sociedad Teosófica, y que el

mismo estaba profundamente involucrado en el ocultismo. El libro, El Mago de Oz salió en 1900, (no fue hasta 1939 que la película fue realizada). La siguiente sección cubrirá los numerosos paralelismos entre el material

del Mago de Oz y el mundo de lo oculto y la programación del mundo de lo oculto.

PARALELISMOS ENTRE:

A) EL LIBRO DEL MAGO DE OZ Y EL OCULTISMO.

B) LA PELICULA DEL MAGO DE OZ Y LOS RITUALES ILLUMINATI.

C) LAS SERIES DE LOS LIBROS DEL MAGO DE OZ Y LA PROGRAMACION MONARCA.

Para aquellos lectores que no están familiarizados con el mundo de lo oculto, algunos de estos paralelismos les pudieran parecer estrechos. Cuando uno ve cuántos paralelismos hay, entonces la naturaleza oculta de los libros parece hundirse. Los autores le pueden proveer al lector con más paralelismos entre el Satanismo y el libro del Mago de Oz, pero nosotros creemos que lo siguiente es suficiente. (Algunos paralelismos también se aplican a la película).

A) EL LIBRO DEL MAGO DE OZ Y EL OCULTISMO.

La tía Em representa la "Mulaprakiti" de H.P Blavatsky y el tío Henry representa "los logos no manifestados" de H.P Blavatsky. El carnaval huckster (visto más tarde como el Mago) es advertido de estar conectado con las familias reales de Europa.

Las familias reales de Europa son Satanistas secretos, de poderosos linajes ocultistas. Dorothy es traída a Oz por medio de un ciclón. Las raíces de la palabra ciclón deriva de la palabra Griega "Cyclone" la cual significa tanto

un círculo como la cola de una serpiente. En otras palabras la serpiente transporta a Dorothy a Oz. Los tres compañeros de Dorothy representan a los cuerpos mentales, espirituales y físicos de los cuales escribió H.P Blavatsky. Dorothy adquirió estos tres compañeros justo como la Teosofía dice que lo haremos cuando pasemos por la encarnación.

Para citar a HPB "No hay peligro que el coraje indomable no pueda conquistar; No hay ningún juicio por donde la pureza inmaculada no pueda atravesar; No hay dificultad que un fuerte intelecto no pueda sortear; (Algeo, John. "El Mago de Oz: El Peligros Viaje", La Búsqueda, Verano de 1993. Wheaton, Il.: La Sociedad Teosófica en Amer.,p. 53).

En el libro, el pequeño estaño leñador (el pequeño leñador hecho de estaño en el cuento) era un ser ordinario de carne, pero una bruja retorcida le lanzó un hechizo. El continuaba cortando partes de su cuerpo, las cuales eran reemplazadas por un hojalatero, hasta que él se convirtió en el primer hombre biónico, con un cuerpo totalmente mecánico. Yo pregunto, ¿¡Los Illuminati no han estado tratando de llevar esto a cabo¡?.



EL Hombre de Hojalata, del Mago de Oz.

Siguiendo el paso a la programación del control mental del Mago de Oz, la bruja malvada y los niños malos no pueden soportar el agua a menos que esté disuelta. Los clones robóticos son creados en las mentes de esclavos Monarcas los cuales solo pueden ser mentalmente disueltos por medio de colocarles agua de manera mental. Dorothy se lanza a una búsqueda en Oz. Los Teosofistas, (New Agers, Satanistas, etc) se embarcan en búsquedas.

Oz es formada como una Mandala con la ciudad Esmeralda en el centro, una barrera impenetrable, con cuatro lados y cuatro colores simbólicos, el círculo y el centro. Los colores y direcciones que son dados en Oz pueden tener también otros significados simbólicos dentro del ocultismo. Por ejemplo, ciudad Esmeralda es verde, y verde es el cuarto punto de la estrella del Este (la Francmasonería de las mujeres) y el color de Satán. La ruta que Dorothy sigue en Oz tiene la forma de una T con sus 3 puntos definiendo un triángulo invertido."

El camino del ladrillo amarillo sugiere oro, el metal perfecto. El oro es considerado divino y una fuente de sabiduría por los Illuminati. HPB escribió "Hay un camino, escarpado y espinoso, acosado con peligros de todo tipo, pero aún un camino, y conduce al mismísimo corazón del universo". Este fue el camino del ladrillo dorado que el Teosofista Baum buscó plasmar en su cuento de hadas. El libro contiene una buena cantidad de más peligros y aventuras más en el camino que en la película.

El artículo muestra que el gran maestro es una patraña, pero Dorothy y sus propios acompañantes tienen las habilidades para ayudarse a ellos mismos si ellos se dieran cuenta de sus propios poderes a través de la ayuda de la bruja buena del sur.

Esto va acorde con la Sociedad Teosófica, la Iglesia de Satán y otros grupos ocultistas... Las enseñanzas enseñaran que el individuo tiene las capacidades dentro de el mismo para lograr lo que sea. Una de las publicaciones de la Sociedad Teosófica declara, "Preparate a ti mismo, porque tendrás que viajar solo. El maestro no puede mas que mostrarte el camino." ("La Voz del Silencio" citada en el artículo del "Mago de Oz", Verano de 1993, p. 54).

Parte de la preparación de la mente por el Satanismo consiste en que la realidad y la fantasía se hacen borrosas. Tal estado borroso ha sido parte del lavado de cerebros que ha sido sistemáticamente otorgado a los niños Americanos. Entre los esclavos Monarcas ellos tienen una dificultad increíble tratando de diferenciar entre la realidad y la fantasía a causa de la programación mental a la que se han visto sometidos. Hay muchas técnicas que determinarán para los sobrevivientes Monarcas si sus recuerdos son reales. En el juego de mesa llamado Illuminati!, puesto por personas conectadas con los Illuminati, el juego declara, "No crea nada de esto, todo es verdad".

Este es el tipo de doble sentido y de declaraciones contradictorias que los Satanistas aman decir y declarar. Los esclavos Monarca están totalmente programados con uniones dobles. Con la afición Satanista para borrar la realidad en la mente, lea la cita siguiente donde el Presidente de la Sociedad Teosofica describe admirablemente El Mago de Oz:

"Parte de la broma de Baun es que las cosas nunca son lo que parecen. Dorothy parece ser una simple e indefensa niña pequeña, pero es ella quien mata a las brujas retorcidas tanto del Este como del Oeste. El espantapájaros parece carecer de sesos, pero es el quien tiene todas las ideas del grupo. El Hombre de hojalata parece carecer de corazón, pero está lleno de sentimientos y se pasa llorando. El León cobarde parece ser un cobarde, pero toma brava acción cuando es llamado. El Mago parece ser grande y poderoso, pero el es a menudo una patraña. Oz parece ser una tierra gloriosa y sensacional, y Kansas parece ser gris y aburrido, pero Oz es un mundo de ilusión y Kansas es realmente casa. Las cosas no son los que parecen, en Oz o en Kansas".

RELACION ENTRE LA PELICULA Y LOS RITUALES ILLUMINATI.

La cercana relación entre Dorothy y su perro es una muy sutil conexión entre los cultos Satánicos que usan animales como via de enlace de demonios o espíritus familiares. Aquellos que leyeron el apartado de los DuPont del libro "Linajes de los Illuminati" puede que recuerden el ejemplo escrito acerca de como el perro del capo Illuminati Alfred I DuPont llamado "momia" sirvió como el espíritu familiar de Alfred. Los animales son muy a menudo usados en los rituales. Esta conexión es muy sutil, quizá muy sutil para ser digna de ser mencionada, solo aquellos dentro de el Satanismo podrán ver la significancia, aún si otros no pueden hacerlo. Lo que es trivial para una persona puede no serlo para la siguiente.

A un esclavo Monarca en su infancia le será permitido tener una mascota. El niño de todas maneras querrá hacerse de una mascota porque la gente será terrorífica en ese punto en su vida. Después la mascota es asesinada en el porno para traumatizar al niño. Esto pasa con mucha frecuencia. "Parte de el entrenamiento de los militares de escuadrones de la muerte centroamericanos y soldados Israelies, (quienes son los que mejor entrenados están para matar y cumplir sus objetivos), consiste en pasar por los terrenos más difíciles bajo la presión más tormentosa, en un ambiente frío y hostil. En algún punto, se les permite tener una mascota, la cual verán en la noche después de un largo y duro entrenamiento, por el que sentirán una gran ternura y un lazo amoroso y de familiaridad muy fuerte. Hacia el final del proceso se le indica al recluta que su entrenamiento habrá terminado cuando mate a su mascota degollándola. Solo así podrá recibir su título, esto es significativo porque vemos como los grupos de los Illuminati mantienen una similitud entre los traumas del control mental en sus bases secretas con las personalidades rudas y frías con las que moldean a los soldados de infantería del ejército".

El Arcoiris, el cual tiene 7 colores ha tenido por mucho un significado oculto de ser un gran dispositivo espiritual hipnótico. Constance Cumbey, en su libro "Los Peligros Ocultos del Arcoiris" el cual expone el movimiento oculto de la New Age, escribe de manera correcta, "El Arcoiris (también llamado el Antahkarana o Puente Arcoiris) es usado como dispositivo hipnótico. (p.261).

El Concilio Supremo de la Masonería de Grado 33 ha usado el arcoiris en la portada de su revista. En un libro que enseña el Druidismo, (el Druidismo Illuminati), "Las 21 lecciones de Meryln", el Arcoiris es descrito como "Un símbolo verdadero de Magia.... existente en ambos mundos a la vez. Elvira Gulch es una mujer que posee 1/2 del condado donde Dorothy vive en Kansas. Ella es mostrada después en la tierra de Oz transformada en una bruja.

Muchos de la élite de los Illuminati son ricos y viven dobles vidas. La gente que se reúne con ellos en un ritual podrá ver el lado oscuro de esas gentes ricas. En los rituales, las personas son puestas en trance mediante drogas, encantamientos o control mental; ellos están "sobre el arcoiris".

El Profesor Marvel usa una bola de cristal la cual dice que fue usada por los Sacerdotes de Isis. Tanto Isis como Osiris son ambos parte de la religión del Misterio del Antiguo Egipto y del Satanismo moderno. (Pág. 103).

Kansas es blanco y negro, Oz está a color. La realidad es rebajada en la brujería y en el satanismo. Hacen creer que la ficción es más colorida que la realidad. También como un escape de este mundo, los Satanistas usan drogas para reforzar la percepción de los colores. Algunos de los escritores famosos tomaron drogas lo cual los puso en un estado alterado de consciencia en orden de liberar su creatividad. Ambas brujas, tanto las malas como las buenas en Oz llevan cetros. En el Satanismo y los Illuminati, las sacerdotizas también llevan cetros similares. También la idea de que hay brujas buenas y malas, la magia negra y la magia blanca del ocultismo, sigue las creencias Gnósticas de los Illuminati.

Numerosas escenas involucran la transferencia del poder via la transferencia de las pantunflas de una bruja. En un ritual Illuminati, el transferir poder, un Matriarcado, o Madre de la Oscuridad mataría a la persona en una posición de

autoridad con un impacto en la frente o con una maza especial como un cetro, y después se pondría sus pantuflas. Las pantuflas coloridas de Ruby son actualmente usadas como un símbolo de autoridad en el nivel de Matriarcado dentro de los Illuminati. Se dice que los zapatos son dorados en el nivel de Madres de la Oscuridad dentro de los Illuminati.

La bruja mala usa veneno, manzanas envenenadas y bebidas envenenadas. En la vida real los aquelarres satánicos hacen las mismas cosas. El mago es retratado como alguien quien gobierna y es benevolente. En la brujería, los magos de hecho gobiernan(aunque en algunos grupos los magos son llamados simplemente brujas) y conforme conocen sobre las técnicas para mantener el poder, son benevolentes y duros cuando deben serlo, la mayoría de los brujos Illuminati conocen y están familiarizados con libros como los de "El Príncipe" de Maquiavelo y otros que enseñan el arte de aplicar el poder y el liderazgo, dichos libros son de cabecera para los miembros de la élite y pasados tradicionalmente dentro de los supercircuitos. Los simios alados en el bosque embrujado, se remontan atrás con las culturas paganas que colocan alas en varios ídolos animales. En el filme, los árboles están vivos como los animales. Los Illuminati creen que los árboles tienen espíritus. En uno de los filmes de Oz, hasta las piedras tienen personalidad y hablan. Esto viene directamente del Druidismo.

Muchas Universidades controladas por los Illuminati apostadas en los ramos de la educación civil, enseñan a "cuidar el medio ambiente", "sentir como un árbol" y se eleva al grado de suma importancia el tema del amor al planeta y a la naturaleza a niveles demasiado serios. Inclusive algunas de las fraternidades de las facultades Universitarias, más en carreras enfocadas al medio ambiente, hacen fiestas al campo libre disfrazados como árboles o como alguna planta o mineral. Esto parece pacífico y positivo, pero cuando uno observa el movimiento político derechista que rige invariablemente en todas las Universidades que promueven estas ideas y nota la hipocresía que en los altos niveles se maneja y se defiende conforme a esos ideales, (como por ejemplo el protocolo de Kyoto y la negativa de los Estados Unidos a firmar así como las trabas a la energía libre y sostenida por parte de las multinacionales) uno puede notar que esto va más allá de una defensa real por la naturaleza y el planeta, y tiene que ver más con la adoctrinación al Druidismo, la brujería y el Satanismo en los centros educativos, con la meta de llevar a la brujería como la religión número 1 en el mundo.

El Hojalatero es una persona que ha sido parte de las ceremonias Illuminati. La primera ceremonia que los niños Illuminati pueden que recuerden es donde un hombre de hojalata con un hacha observa sobre su presentación al aquelarre. Si los padres presentan al niño, nada se hace, pero si los padres se rehúsan a presentar al niño, entonces el hojalatero en el ritual usará su hacha para cortar la cabeza del niño en un bloque de cortar. (El hojalatero también aparecerá en la "programación hombre de hojalata", y un castillo de hojalata puede ser bien construido en la cabeza del esclavo Monarca, pero el punto aquí es el el Hojalatero es también parte del ritual).

Dorothy mata a la bruja retorcida del oeste con un golpe fuerte a la frente con el cetro de la bruja. Esto es lo que se hace dentro de los Illuminati cuando una bruja mayor es reemplazada. En ambos casos, tanto en la película como en la vida real dentro de los Illuminati, cuando una bruja es asesinada las gentes realizan una ceremonia. En la vida real en el mundo secreto de los Illuminati, un cetro es usado para certificar que la bruja está muerta tanto física como espiritualmente. (La película tiene esto también).

Solo un ejemplo de las miles de Grandes Damas asesinadas en rituales como este, es la reciente billonaria Doris Duke, quien fue ritualmente asesinada en 1993 en Halloween, también llamada Noche de Todos los Santos, en el área de Beverly Hills, CA. El método Illuminati para asesinar a una Gran Dama y pasar su poder espiritual es llevado a cabo con reverencia. Ninguna sangre ha de ser derramada por respeto a la mujer anciana quien entrega voluntariamente su vida. Al momento de su muerte, el último aliento es inhalado por la persona como via para transmitir el poder.

Puede que haya presentes 2,197 Grandes Damas en tal coronación. Las Grandes Madres (cuyo sistema es ser amantes de Satanás y líderes de la jerarquía), y el próximo rango, las Grandes Damas, son a menudo veladas y llevan puestas túnicas con diferentes líneas de colores.

Los colores diferentes de las líneas muestran los distintos grados. Una vestimenta típica de Gran Madre lleva un color negro satín en su túnica y un vestido de terciopelo con un escote drapeado, y símbolos rituales en descenso hacia el centro de la túnica.

Después de que alguien como Doris Duke entrega voluntariamente su (sus) vida, su cabeza es servida en una bandeja de plata durante el banquete. Para los alters profundos de esclavos de alto nivel, esto es parte de su forma de vida; se les dice que es su derecho de nacimiento y su herencia.

Tales alters no serán capaces de identificarse a la larga con la cultura. El renunciar a su programación, significaría renunciar a sus poderes mágicos y a su cultura, elementos por los que han trabajado duro. Para abandonar ellos necesitarían ver algo que puedan percibir como mejor. Ellos están encerrados dentro de su esclavitud debido a su exposición solo para la cultura secreta Illuminati y su sistema de valores.



Doris Duke (del clan Duke/Reynolds) heredera del imperio tabacalero de los Estados Unidos a los 13 años, heredó la empresa American Tobacco company.

Debido a su disociación con el resto de sus propios sistemas de alters, ellos no perciben una necesidad de cambiar su estilo de vida así como un hombre del bosque no siente la necesidad de usar zapatos. ¿Porqué el hombre del bosque querría zapatos, si siempre ha vivido sin ellos?, ¿porqué querría un esclavo de alto nivel cambiar, cuando siempre se ha manejado viviendo de esa manera?. La experiencia muestra que durante la desprogramación, muchos de los alters de

los niveles bajos querrán escapar de su abuso, pero los alters de los niveles altos están tan separados del abuso que no querrán dejar su status y su cultura.

A través de la película, los rollos son usados. Como se declaró, Moriah continua usando rollos para las funciones en sus rituales oficiales.

La bruja del oeste dice que la pregunta no es ¿matar o no matar a Dorothy?, sino ¿cómo matar a Dorothy?, "estas cosas deben hacerse con delicadeza". Esta es la actitud mostrada dentro de los Illuminati.

El filme tiene elementos ocultistas tales como bolas de cristal en muchas escenas, castillos embrujados, magia y un mago benevolente.

En un punto el León dice, "Yo si creo en espantos, (fantasmas)" yo creo, yo creo, yo creo, yo creo". (Hoy en día, los agentes de inteligencia son llamados "espantos").

El León, El hombre de hojalata, Dorothy y el Espantapájaros deben probarse a si mismos el ser dignos de recibir la benevolencia de Oz. El ocultismo está lleno de rituales donde los participantes deben de probar su valor y ser dignos.

La frase "semillas del conocimiento" es usada en las ceremonias Illuminati. Bastones como en la película ha sido usada por varios grupos ocultistas. Estos bastones sirven seguido como pistolas paralizantes, para que los shocks puedan ser aplicados durante las ceremonias. Los shocks pueden ser aplicados para que la víctima no recuerde la ceremonia.

PARALELISMOS ENTRE LOS LIBROS DE LAS SERIES DEL MAGO DE OZ Y LA PROGRAMACION MONARCA.

Las siguientes son partes de la programación Monarca del Mago de Oz, la cual es una programación base puesta en funcionamiento cuando el niño es muy joven. Algunos de estos esclavos conocen porciones del guión del Mago de Oz letra por letra.

A Dorothy se le dice que no tiene cerebro si es que ella se mete en problemas. Dorothy esta buscando un lugar donde no haya problemas el cual es un lugar "sobre el arcoiris". Para escapar del dolor, los alters van sobre el arcoiris. (Esto es tambien hecho en la programación de Alicia en el Pais de las Maravillas cuando "está por atravesar el cristal".

Dorothy se vuelve inconsciente, el mundo comienza a girar, y después ella ve fotos disociadas. Esto pasa tambien con los esclavos Monarca. Más tarde en el filme, Dorothy declara "Oh! ¡La gente viene y va tan rápido!".

Esto es exactamente lo que pasa con los esclavos Monarca cuyas personalidades múltiples vienen y van. Cuando las personalidades múltiples se transmutan entrando y saliendo de manera rápida en un proceso vertiginoso, puede ser peligroso si este no se detiene.

Justo como muchos con hipo se detienen a si mismos, las rápidas transmutaciones (las cuales pueden ser disparadas por el estrés) usualmente se detienen a si mismas. Los sistemas subconscientemente saben que van a ser torturados y puede que usen esos miedos subconscientes al comenzar estas transmutaciones revueltas.

Se dice que la víctima Monarca se volverá a un estado comatoso si las rápidas vueltas vertiginosas vienen y van por mucho tiempo. Las personalidades son cambiadas en lo que son llamadas "las vueltas tornado" o "la vuelta tornado" y

las personalidades llamadas "giratorias" aparecen acordes al número de las revoluciones a las que el esclavo se le ordena girar. Girando al esclavo, el maestro puede elegir que perversión sexual quiere programar, pues cada personalidad giratoria ha sido entrenada para llevar a cabo distintas perversiones.

"Estar sobre el arcoiris" en Oz es para el esclavo Monarca estar en trance y en una cierta área de la programación. Se puede estar fluctuando hacia ambos sentidos, tanto como un observador y no como un participante o estar en el otro extremo volviéndose un participante. El tema de la canción de la película dice: "En algún lugar sobre el arcoiris...hay una tierra donde los sueños que has imaginado y soñado se vuelven realidad". Estas letras son un método para confundir hipnóticamente al cerebro para que perciba que la experiencia de "estar sobre el arcoiris" (la cual usualmente es un horrible abuso) es un "sueño".

La mente disociada es simplemente muy feliz de llamar al trauma un sueño, el cual es vivido como realidad por un momento, pero es sin embargo registrado por la mente como fantasía. El término para esto es cripto-amnesia, el cual significa el proceso donde el correcto funcionamiento de la memoria es hipnóticamente sabotado. El mundo interno del esclavo se vuelve "realidad" y el mundo externo real se vuelve la "tierra de Oz" la cual es percibida haciendo creer en ella al esclavo.

Los enanos son usados en la programación interna (Hollywood contrata una gran cantidad de ellos mediante castings de películas. Ellos son llamados Munchkins en la película). Mengele, conocido dentro de la programación como el Dr. Green, estuvo especialmente interesado en experimentar con traumas en los enanos.

Para efectos de identificación y señales de reconocimiento, los esclavos Monarca usan diamantes para dar a conocer que ellos son modelos presidenciales, rubies para resaltar su programación Oz en la prostitución, y esmeraldas para resaltar su programación con el negocio de las drogas.

Los anillos son también usados para hacer notar que actividad está realizando el esclavo, y en que rango o nivel se encuentra dentro del ocultismo.

Los esclavos Monarcas son enseñados a seguir "El Camino del Ladrillo Amarillo". No importando que cosas escalofriantes yacen ahí, el esclavo Monarca debe seguir el Camino del Ladrillo Amarillo, el cual es mostrado ante ellos por el maestro. Para algunos esclavos usados como TRACK estrellas, su Camino del Ladrillo Amarillo era la ruta que tenían que recorrer. El Camino del Ladrillo Amarillo es la pista en la que los alters son entrenados a volar hacia la salida de su mundo interno y tomar el cuerpo de la realidad y de los sentidos.



El Camino del Ladrillo Amarillo del Mago de Oz.

El Camino del Ladrillo Amarillo también corresponde a la asignación que le es dada a un alter. El seguir el Camino del Ladrillo Amarillo es el ir hacia abajo en el camino que le ha sido asignado al esclavo bajo comando. La programación del "Camino del Ladrillo Amarillo" es colocada dentro de la mente del niño via el Camino del Ladrillo Amarillo de la historia del Mago de Oz. Recuerden las palabras clave: "Seguir el Camino del Ladrillo Amarillo".

Para introducir a alguien dentro del Camino del Ladrillo Amarillo se debe de conocer el código de acceso para llevarlo a través dentro del campo POPPY. Los códigos de color son importantes para llevar a un alter a través de los campos de amapolas.

"Violinista" es una palabra importante para ir en el curso del "Camino del Ladrillo Amarillo" (es significativo para el programador en el contexto de decirle al programado: "el programador está aquí, ve sobre el arcoiris") y entonces los alters lo que es llamado MUSICA o GUION o una CARTA que son palabras que significan "instrucciones".

En la edición de 1900 del libro en la pág. 31-32 dice (Las señales de la programación están en mayúsculas): "Ella cerró la puerta, le puso seguro, y colocó la LLAVE cuidadosamente en el bolsillo de su vestido. Y entonces, con Toto trotando mientras estaba detrás de ella, ELLA EMPEZO SU VIAJE, HABIA MUCHOS CAMINOS CERCA, PERO NO LE TOMO MUCHO ENCONTRAR EL QUE ESTABA PAVIMENTADO CON EL LADRILLO AMARILLO. En un corto periodo de tiempo ella estaba caminando al borde de CIUDAD ESMERALDA, SUS ZAPATILLAS DE PLATA, SONANDO EN LA DURA CAPA DE BALASTO DE COLOR AMARILLO. El sol alumbraba brillante, Y LAS AVES CANTABAN DULCEMENTE y Dorothy no se sentía tan mal como se pensaría de una pequeña niña que ha sido REPENTINAMENTE SEPARADA DE SU PROPIO PAIS Y COLOCADA EN MEDIO DE UNA TIERRA EXTRAÑA.... Las casas de los gatos MUNCHKINS eran VIVIENDAS DE ASPECTO EXTRAÑO.... Y TODAS ESTABAN PINTADAS DE AZUL, en esta zona del país del ESTE EL AZUL ERA EL COLOR PREFERIDO... CINCO PEQUEÑOS VIOLINISTAS ESTABAN SIENDO TOCADOS TAN ALTO COMO ERA POSIBLE Y LA GENTE ESTABA RIENDO Y CANTANDO, mientras una gran mesa cercana estaba repleta con FRUTAS DELICIOSAS (los programas), y NUECES, PAYS y pasteles y OTRAS MUCHAS BUENAS COSAS PARA COMER (guiones para digerir).

Los esclavos Monarcas son amenazados con fuego, como el Espantapájaros. Ellos también ven personas desmembradas tal como el Espantapájaros está desmembrado. Para ellos no representa una amenaza. Los alters frontales tienen también corazones llenos de dolor como el Espantapájaros.

Ciertos alters son privados de valor y muchos tienen sus corazones retirados de ellos. Los alters que son programados para no tener corazón se les dice hipnóticamente la misma cosa que el Hombre de Hojalata dice: "Podría ser humano si tan sólo tuviera un corazón" (ver el capítulo 4, donde se discute sobre la hipno-cirugía).

Algunos alters se les enseña que ellos son estúpidos y no tienen cerebro. Se le pregunta al Espantapájaros: ¿Cómo puedes hablar si no tienes cerebro?, el Espantapájaros responde: "Algunas personas sin cerebro pueden hablar mucho".



Victima MK ULTRA de 8 a 10 años de edad en 1961.

La Ciudad Esmeralda es usada en la programación. La Ciudad Esmeralda dentro de la programación estará muy bien resguardada y será difícil de alcanzar. Muchas cosas importantes serán colocadas dentro de Ciudad Esmeralda, incluyendo los alters Illuminati profundos.

Los Castillos son usados en la programación. Muchos castillos, tanto en el imaginario de la mente o pura y demónicamente colocados en la mente del esclavo.

Los simios alados son visibles en las películas como una especie de satélites espía. Los simios alados son usados en la programación para crear el miedo de estar siempre siendo observado.

Las flores utilizadas en las películas y en los libros, son también usadas en la programación. La bruja utiliza amapolas y flores para poner a Dorothy y al León a dormir. El opio y la cocaína son usados para tranquilizar a los esclavos Monarca. Un alter de un esclavo se pondrá en trance cuando entre al campo de amapolas. (La heroína y la cocaína provienen de amapolas). En el filme, Dorothy dice, "¿Que está pasando?, tengo mucho sueño". Ella y el León se adormecen sin ninguna razón aparente demasiado rápido. Los esclavos Monarca hacen la misma cosa. Despertarse con nieve blanca en la película no es otra cosa que una alusión a la cocaína, la cual es una sustancia común que se les da a los esclavos Monarca para hacerlos dependientes.

Dorothy declara en algún punto de la película que ella "no recuerda". Ella después dice siguiendo esta línea: "supongo que no importa".

Los relojes de arena aparecen en la película en muchas partes, y ellos también ocurren en varios contextos en personas que han sido programadas por la programación Monarca. Algunas víctimas de la programación tienen configuraciones de relojes de arena cada una creada alrededor de un eje separado. Los relojes de arena tienen la habilidad de ser rotados lo que causa que ciertos alters sean traídos al frente. Los amos de los esclavos Monarca han usado también relojes de arena para indicarles a sus esclavos que la muerte era inminente y que el tiempo está corriendo. Esta es la forma en que la bruja retorcida usa el reloj de arena en Dorothy, la cual resulta ser salvada justo cuando la arena del reloj se agota.

Algunos amos de los esclavos Monarcas poseen en la actualidad largos relojes de arena (algunas veces 3' de altura) como en la película. (En la autobiografía de Cathy O'Brien de su vida como esclava Monarca, del libro "Trance-formación de América" tiene una foto del reloj de arena del Secretario de Defensa Dick Cheney (más tarde Vicepresidente) en su escritorio con él sentado. Este reloj de arena fue usado para amenazarla a ella como esclavo.

Cuando un esclavo Monarca ve un reloj de arena puede activar un alter, pero básicamente es un recordatorio de que los amos de los esclavos tienen el poder de acabar con el tiempo de una persona. A un esclavo se le dijo "La arena que se escurre por el reloj es una medida de tu valía para vivir o morir".

La forma del reloj de arena es básicamente la de dos triángulos que se tocan en sus puntas, o pueden tener la configuración en forma de una X, con las puntas de la X teniendo líneas. La mente del niño visualiza esta configuración como un compás, donde en las 4 puntas N, S, E, W ellos podrán ver la configuración en forma de X, también como una x, y un eje en base a como se estructura una ciudad.

El reloj de arena es atado entonces a muchos otros conceptos los cuales se integran bien con la forma básica de la X del reloj de arena. Círculos con una X están enfrascados unos encima de otros para formar los diferentes mundos que forman los alters. Las dos pilas de piezas formadas del reloj de arena sostendrán a un mundo, mientras la otra configuración del reloj de arena hecha por las otras dos piezas adyacentes sostendrán en el espejo de cristal las imágenes de cada alter. Cada reloj de arena es llamado 2 cuadrantes. Para remover 4 cuadrantes requeriría por supuesto de dos alters cada uno con sus respectivas imágenes en el espejo. En matemáticas, puede ser establecido que los cuadrantes regulares están en X,Y y -X,-Y. Y que las personas que se reflejan, las imágenes en el espejo, las partituras tempranas hechas de cada alter como una copia, están en los cuadrantes -X,Y y X. -Y (ver el capítulo de "cómo estructuras un sistema").

"Choca tus tacones y estar ahí en un chasquido", está tanto en la película como en las señales de programación. A los modelos militares de los esclavos Monarca se les enseña específicamente a chocar sus tacones. (Jhosep Mengele, Dr. Black, Michael Aquino y otros, gustaban de golpear sus botas Nazis juntas mientras programaban a niños).

"SILENCIO", está presente tanto en la película como en una orden de la Programación de Oz. Esta palabra, SILENCIO, es representativa de un código de "no hablar", el cual corre profundo dentro de la mente del esclavo.

Como en la película, ciertos alters hablarán con sus amos como Dorothy lo hace: "Si usted gusta, Señor..." Las llaves (y disparadores-activadores) para controlar el cambio de las personalidades y para dar órdenes se basan con frecuencia en el material del Mago de Oz. Un dueño de un esclavo Monarca podría usar señales basadas en el Mago de Oz tal como "HAY UN PAR DE ZAPATILLAS MAGICAS PARA USAR JUNTO CON TU VESTIDO...ALGO BRILLANTE...PARA TRANSPORTARTE MAS RAPIDO QUE UNAS VIEJAS PANTUNFLAS DE RUBIES". (Cita de Cathy O'Brien, "Operación Paloma Mensajera", Monografía, pág.2). Una amenaza de muerte críptica dada a Cathy por su programador el Sec. de Defensa Cheney para

intimidarla, era matar a su hija por medio de cortar sus orejas, amenaza que era respaldada basada en la orden hipnótica de la programación del Mago de Oz, con la orden: "LA TOMARÉ... A MI HERMOSA.....TU PEQUEÑA NIÑA".



Dick Cheney, ex-Vicepresidente y Secretario de Defensa en la administración Bush.

La programación relacionada con el Hombre de Hojalata produce un esclavo Monarca, el cual es descrito como "UNA MÁQUINA BIEN ACEITADA" por parte de los amos, el Senador de los Estados Unidos Allen Simpson, uno de los perpetradores del programa Monarca, quien se refirió a la programación Hombre de Hojalata cuando le dijo a un esclavo: "ESTAS NO SON MAS QUE CONCHAS VACIAS DE LA VIDA QUE UNA VEZ POSEYERON. COMO TU, ESTAN VACIAS Y AUSENTES DE VIDA". Frases como "los problemas se derriten" pueden ser encontradas tanto en la película como en la programación. Ahora cubriremos que programación está basada en los libros de Oz, que no pueden ser encontrados en la película.

Una gran parte de la programación del Mago de Oz proviene de los libros, de los cuales solo el primer libro fue usado para la película. El público está familiarizado con la película la cual se basó en el primer libro, pero por lo general no se sabe que los otros libros existen. No vamos a ir sobre los guiones de los 14 libros, no hay lugar para ello, pero al ir por algunos de los libros, el lector podrá ver la masiva cantidad de material que ha sido utilizada para los guiones de programación a partir de los libros de Oz.

El Mago de Oz fue usado como un guión de programación de control mental, pero eso no cubre ni describe la extensión del mismo. Largas secciones de los 14 libros son casi perfectas para el control mental. Si usted se toma la molestia de leer estas citas, usted podrá encontrarse con la decepción de lo que usted pensó en un principio que era una buena historia de niños.

Página 38 del libro 1 del Mago de Oz:

"Es verdad, dijo el Espantapájaros. "Usted verá", continuó, le confieso que "NO ME IMPORTA QUE MIS PIERNAS, MIS BRAZOS Y MI CUERPO SEAN ASADOS, PORQUE NO PUEDO SER HERIDO.

Esto enseña al esclavo disociación. El esclavo de hecho tiene tachuelas y agujas insertados en ellos, o picadientes debajo de las uñas, etc.

Si alguien le hace una pregunta al esclavo, ellos pueden responder de acuerdo al guión, "yo no sé nada". El esclavo infante aprenderá frases como esta: "PALOS Y PIEDRAS PODRAN ROMPER MI ESPALDA, PERO LAS PALABRAS NO ME PUEDEN HERIR, PORQUE NO ESTOY AQUI".

Pag.41 del libro 1 del Mago de Oz dice:

"Nido de ratas en la paja"..con el espantapájaros".

El ratón en el Sistema Monarca controlará las vueltas del cuadrante del reloj, escondido del espantapájaros.

Pag. 42 del libro del Mago de Oz dice:

"Muy pocos árboles de frutas".

Si el esclavo come la fruta (códigos de programa) sin permiso, los gnomos enanos golpearán al alter con sus garrotes. También, en esta página, CASA es llamada KANSAS, y se describe "cuán gris es todo ahí". En otras palabras, la realidad no es tan grata ni colorida como lo es el mundo interno en el que te hacen creer y que puedes construir para escapar de este infierno que te están dando.

Pag. 43 del libro 1 del Mago de Oz:

... El Espantapájaros la miró a ella en forma de reproche, y contestó: "Mi vida ha sido tan corta que realmente no conozco nada de lo que sea. Yo fui hecho el día después de ayer. Lo que ha pasado en el mundo antes de eso es desconocido para mí. Afortunadamente, cuando el granjero hizo mi cabeza, una de las pocas cosas que él hizo fue pintarme mis orejas, para que pudiera escuchar lo que estaba pasando".

Este es el guión que se les lee a los nuevos alters, para ayudarlos a tener una memoria limpia antes de programarlos con otro nuevo guión. Esto va a la par con el tema del Mago de Oz donde el Mago otorga cerebro (que pensar) al Espantapájaros. Los alters están programados hipnóticamente que si ellos piensan por si mismos, entonces ellos están vacíos de la mente como el Espantapájaros. Ellos solo pueden tener algo en la cabeza si permiten que el Mago les dicte que pensar.

Pag. 45. Libro 1 del Mago de Oz:

"Fue una vida solitaria de llevar, debido a que no tenía nada que pensar, habiendo sido construido sólo un poco antes".

Esto es parte de un guión que se les lee a los nuevos alters.

Pag. 48 del libro 1 del Mago de Oz dice:

"Entonces el Espantapájaros la llevó adentrándola en los árboles hasta que alcanzaron la casa de campo, y Dorothy entró y encontró una cama de hojas secas en una esquina. Ella se recostó de un golpe, y con Toto a su lado, pronto se quedó dormida. El Espantapájaros que en ningún momento se sintió cansado, se colocó en otra esquina y esperó...".

Esto es utilizado para programar una parte de un gui3n para una ceremonia Illuminati.

Pag. 57 del libro 1 del Mago de Oz dice:

"Entonces la mujer anciana fue con la bruja retorcida del este, y le prometió dos becerros y una vaca si ella prevenia el matrimonio. De ahi en adelante, hasta que la bruja retorcida encant3 mi hacha, y cuando fui mutilado, el hacha se desliz3 de un golpe y mi pierna izquierda fue amputada. "Esto al principio me pareci3 una gran mala suerte, pues hasta donde yo s3 un hombre con una sola pierna no puede hacerlo muy bien de leñador que digamos". Entonces fui con un fabricante de hojalata y le pedi que me hiciera crecer una nueva pierna hecha de hojalata. La pierna funcion3 muy bien, una vez que me acostumbr3; Pero mi acci3n molest3 mucho a la bruja retorcida del este, porque ella le habia prometido a la mujer anciana que yo no debia casarme con la chica enana guapa. Cuando comenc3 a talar de nuevo, mi hacha se desliz3 y me cort3 la pierna derecha. De nuevo, fui con el hojalatero, y de nuevo me hizo una nueva pierna de hojalata. Despu3 de que esta hacha encantada me cort3 los brazos, uno despu3 del otro, tuve que ir de nuevo con el hojalatero y pedirle que me hiciera los brazos con brazos de hojalata. La perversa bruja hizo entonces que mi hacha se deslizara cortándome la cabeza, y al principio pens3 que ese era mi final. Pero ocurri3 que el hojalatero pas3 por aqui, y me hizo una nueva cabeza de hojalata".

Este es un gui3n de una ceremonia Illuminati hecha por el Dr. Mengele con ni3os a una edad muy temprana. Era un juramento de sangre para "Dr Green" que amenazaba a la victima de que si algui3n mas tocaba su programaci3n, se cortarían a si mismos.

Pg. 58 del libro uno del Mago de Oz:

"... Me partí entonces en dos partes. Una vez más el hojalatero vino en mi ayuda y me hizo un cuerpo de hojalata, agilizando mis brazos de hojalata... en ¡alas!, ahora ya no tengo corazón, por lo que perdí todo mi amor por la chica enana. Ahora se lo que es perder el corazón. Cuando estaba enamorado era el hombre mas feliz en la tierra; Pero nadie puede amar a algo que no tiene corazón, por lo que estoy dispuesto a pedirle a Oz que me entregue uno".

Pg. 66 del libro uno del Mago de Oz:

El Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y Dorothy esperan que el Mago de Oz les pueda dar un cerebro, un corazón, y mandar a Dorothy de vuelta a Kansas. Bajo la programaci3n el Amo como el Mago de Oz, puede otorgar a los alters lo que ellos quieren, incluyendo mandarlos de vuelta a Kansas (su realidad interna).

Pg. 77 del libro 1 del Mago de Oz:

"...Ellos pueden ver el camino del ladrillo amarillo discurrir a trav3s de un hermoso pais, con campos verdes dotados de flores brillantes y todo el camino rodeado de 3rboles de los que cuelgan frutas deliciosas".

Esto es utilizado para recrear en el imaginario el camino del ladrillo amarillo.

Pg. 87 del libro 1 del Mago de Oz:

"Amapolas de esmeralda... su fragancia es tan poderosa que cualquiera que la respire se queda dormido, y si quien

dormita no es llevado lejos de la esencia de las flores, se queda dormitando una y otra vez para siempre. Pero Dorothy no sabia esto, ni tampoco podia alejarse de las flores rojas que se encontraban por todos lados; y de repente sus ojos se hicieron pesados y ella sintió que debia sentarse para descansar y dormir".

Esta es una parte importante de la programación. Este es el guión de la historia para el trance profundo.

Pg. 112 del libro 1 del Mago de Oz:

"Entonces el Guardián de las Compuertas se puso sus propios lentes y les dijo que estaba listo para llevarlos a el palacio. Tomando una gran llave de oro de una repisa de la pared el abrió otra puerta, y ellos lo siguieron a través del portal hacia las calles de Ciudad Esmeralda".

Esto es de ayuda para recrear el imaginario de Ciudad Esmeralda y sus guardias.

Libro 3. Ozma de Oz:

Pg. 20 del libro 3 Ozma de Oz:

"Pero el viento, mientras satisfacía por fin con sus bromas juguetonas, dejó de soplar en este océano y se apuró yendo hacia otra parte del mundo a soplar en otro lado; por lo que las olas, no siendo más impulsadas, se quietaron y se comportaron".

Esto es utilizado para crear programación de protección, noten como el viento es personificado.

Pg. 23 del libro de Ozma de Oz:

"Entonces ella se sentó en una esquina de la granja, inclinando su espalda contra sus listones, ensimismada con las estrellas amistosas antes de cerrar sus ojos, quedándose dormida en medio minuto". Los alters pueden ser entrenados para entrar en trance profundo cuando son colocados en una esquina.

Pg. 27 del libro 3 de Ozma de Oz:

"No, de hecho; Nunca me ha importado salir del cascarón a menos que tenga un buen nido ajustado, en algún lugar calmado, con una docena de huevos cocinados debajo de mi. Eso es 30, ¿sabes?, y es un número de la suerte para gallinas. Por lo que tu debes también comer este huevo".

Esto ha sido utilizado seguido para obtener 13 disociaciones mientras se tortura. Muchos sistemas Illuminati son preparados en 13 redes.

Pg. 30 del libro 3 de Ozma de Oz:

"A un lado del agua [CUE de programación para construir a la Atlántida] estaba una playa ancha de arena blanca y grava [Señal de programación para construir a Troya], y atrás, más lejos, habia muchas colinas rocosas, mientras más allá, se aprecia una linea de árboles verdes, [Señal de programación para construir un bosque verdosos] que marcaban el ojo del bosque. Pero no habia casas que pudieran ser vistas, ni ninguna señal de personas, [señal de programación para alters para ser invisibles] que puedan habitar esta tierra desconocida".

Esta página junto con otras cerca, han sido usadas para construir las estructuras del mundo interno de los esclavos Illuminati. En los separadores por comillas hay ejemplos de como pueden ser usados mientras se construye el mundo interno.

Pg. 34 del libro 3 de Ozma de Oz:

"¿Porqué comer cosas vivas?...¡deberias de avergonzarte de ti mismo!" "¡Dios mio!, devuelve a la gallina en una sola pieza; ¡Pero que cobarde eres, Dorothy!, las cosas vivas son mas frescas y mejores que las cosas muertas, y ustedes humanos comen todo tipo de cosas muertas.

Esto es utilizado para incentivar el canibalismo.

Pg. 35 del libro 3 de Ozma de Oz:

"... Una larga llave dorada de buen tamaño".

Para incentivar a la imaginación llaves doradas, las cuales son frecuentemente usadas en el sistema interno.

El siguiente capitulo: "Una Carta en la Arena" contiene árboles que cantan, los cuales han sido elementos populares para los Illuminati debido a sus creencias Druidistas.

Pg. 39 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Adiós, adiós, y adiós, cuando ella está casi desesperada, la pequeña niña vino de entre dos árboles que le prometieron abastecerla con mucha comida. Uno estaba lleno de cajas cuadradas de papel, los cuales crecian en grupos en todas sus extremidades, y sobre la caja más grande y madura, la palabra "Lonche" podía ser leida en letras nitidas. El árbol parecia producir alrededor de todo el año, pues habia frutos de cajas de lonche en algunas de sus ramas, y en otros, pequeñas cajas de lonche, que estaban aún muy verdes, por lo que no estaban disponibles para consumir"

Las cajas son construidas internamente en la mente del esclavo y cada caja contendrá un programa. La comida es la programación que el esclavo tendrá que comer y digerir. La programación en las cajas pueden ser canciones, rimas de estrofas, poemas o cualquier cosa. (En la página 41 del libro citado, hay una foto entera de una niña cojiendo un cubo de comida desde un miembro de árbol para comérselo).

Pg. 40 del libro 3 de Ozma de Oz:

"La niña pequeña se paró de puntillas y cogió una de las mejores y más grandes cajas de lunch, y después se sentó sobre la tierra y se dispuso a abrirlo. Dentro, ella encontró, muy bien envuelta en papeles blancos, un sandwich de jamón, una rebanada de pastel de moras, una pieza de queso nuevo y una manzana". Cada cosa tenia un manubrio separado,...".

Las cajas de lunch en los árboles son los programas que coloca el programador. Los vástagos es lo que une a las historias de programación juntándolas en la mente del niño.

Pg. 42 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Tengo un par de zapatillas plateadas, que me transportan por el aire... dice Dorothy".

En la programación las zapatillas plateadas son usadas como señales para entrar en estados alterados (i.e. a través del aire).

Pg. 44 del libro de Ozma de Oz dice:

"Vestidos bordados de muchos colores".

Programación de colores para los listones.

Pg. 47 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Te tendré a ti a tiempo, ¡nunca temas!, y cuando vayamos por ti, te haremos llorar en pequeños bits". ¿Porqué eres tan cruel conmigo?, preguntó Dorothy. "Soy una extraña en tu país, y no te he hecho ningún daño". ¡Ningún daño!, gritó uno que parecía ser el líder. "¿No tomaste tu nuestras cajas de comida y nuestros cubos de comida?, ¿no tienes aún un cubo de comida en tu mano?... es la ley aquí de que cualquiera que tome un cubo de comida sin permiso deberá morir inmediatamente".

El mensaje de programación de todo esto es el de decir que es mejor que nadie toque los cubos de comida que representan a los programas o morirá inmediatamente quien lo haga. Los ejércitos como en la historia resguardan la programación interna del esclavo.

Pg. 51 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Llave Dorada"... dentro de la angosta cámara de piedra estaba la forma de un hombre-- o, al menos, lo que parecía un hombre. Sus labios y su cabeza eran de bronce. Además de que sus labios y su cabeza eran de bronce, estos estaban unidos y colgando a su cuerpo de una manera peculiar, con capas de metal sobre las conjunciones, como una armadura utilizada en los días antiguos".

Este es un Sistema de robots, del cual se dice por parte de los programadores que son amigos, mismos que son invisibles. Usted puede ver a otra gente robots pero ninguno es dueño de robots internos.

Pg. 53 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Este hombre de cobre no está vivo de ningún modo".

Los clones robots son hechos para pensar que ellos no están vivos, sino que son sólo robots. En la realidad, ellos son alters de pequeños niños que son llevados a pensar que son robots.

Pg. 55 del libro 3 de Ozma de Oz:

"...Le miré la espalda al hombre de cobre, y de esa forma descubrí una carta impresa colgando de entre sus hombros, estaba suspendida por una pequeña clavija de cobre en la parte posterior de su cuello".

Los robots son colocados en combinación de muchas historias. Los buzos de mar profundo de 20,000 Leguas De Viaje Submarino y el hombre de bronce del Mago de Oz se refuerzan el uno al otro.

"El Hombre Extra Mecánico de Respuesta encaja con nuestra incrustación especial mecánica. Piensa, habla, actúa y hace todo, excepto vivir. Manufacturado solamente en nuestras fábricas en Evna, Tierra de Ev. Todas las infracciones serán debidamente perseguidas de acuerdo con la Ley".

Este enorme letrero es parte de la programación robótica que los clones robots reciben. Noten que ellos son manipulados en la obediencia total -- todas las violaciones a la ley serán debidamente perseguidas. Obedece las órdenes que tu amo te da.

Pg. 56 del libro 3 Ozma de Oz:

"DIRECTRICES A USAR PARA EL PENSAMIENTO": -- viento al hombre mecánico bajo su brazo izquierdo (marcado No1.). Para HABLAR: viento al hombre mecánico bajo su brazo derecho (marcado No.2). Para CAMINAR: -- viento al hombre mecánico en el medio de su espalda (marcado No.3). N.B. Este mecanismo es garantía de haber funcionado a la perfección por miles de años".

Esto fue utilizado para programar a los robots internos de hablar al unisono y de que se repitan a si mismos.

Estas instrucciones fueron utilizadas para construir las cajas y los robots de Dr. Green (Mengele).

Pg. 58 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Las palabras sonaron un poco roncadas y agrietadas, y todas fueron vertidas bajo el mismo tono, sin ningún cambio de expresión. Pero tanto Dorothy como Billina las entendieron a la perfección".

Esto fue utilizado para programar a los robots internos para que hablen al unisono y se repitan a si mismos.

Pg. 60 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Después de eso no me-acuerdo-de-nada hasta que me lastimes una-vez-más".

Los robots internos olvidan y de nuevo se preparan contra la guerra.

Pg. 62 del libro 3 de Ozma de Oz:

"De ahora en adelante, soy tu sirviente o-be-di-en-te. Lo que sea que or-de-nes, lo haré vo-lun-ta-rio-sa-men-te-- si tu me mantienes herido".

Esto es utilizado para enseñarle a los robots internos la obediencia a su programación.

Pg 67 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Dentro del cubo hay 3 rebanadas de pavo, 2 rebanadas de melocotón, una ensalada de langosta, 4 rebanadas de pan con mantequilla, un pequeño pastel de natillas, una naranja y nueve largas fresas rodeada de algunos cacahuates. En

esta parte, los cacahuates ya habían sido sacados de su cáscara en esta merienda, por lo que Dorothy no tuvo problemas en tomar sus manjares y comerlos".

Esto es dado a los alters frontales como la programación frontal, para que estos vean a la programación como meras "frutas".

Pg 68 del libro 3 de Ozma de Oz:

"¿Los árboles con cubos de comida pertenecen a las ruedas?, le preguntó el niño a tiktok mientras se disponía a comer su comida. Por supuesto que no, contestó. Pertenecen a la familia real de Ev, claro que en la actualidad ya no hay familia real porque justo ocurrió que el Rey Evoldo saltó hacia el océano y su esposa y diez hijos fueron transformados por el Rey Gnomo. Tu verás el sello de la familia real estampado al fondo de cada cubo de comida".

El Rey Gnomo en la programación se vuelve el amo del sistema y de los demonios dentro del sistema Monarca. Muchos guiones de historias a partir de un gran número de fuentes son remarcadas para reforzar los guiones de la programación. Los programadores usarán otras historias para introducirse dentro del sistema también. En caso de que los lectores no lo sepan, un sistema Monarca contendrá poderosos alters ocultos que serán hechos a la imagen de sus programadores, que servirán como representantes personales de los programadores.

Pg. 79 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Soy solo una máquina, y no puedo sentir pena ni alegría, sin importar lo que ocurra".

Esto enseña disociación mecánica, y coincide con la programación "Hombre de Hojalata".

Pg. 83 del libro 3 de Ozma de Oz:

"La Princesa Langwidere es una persona diferente cada vez que la veo, y la única manera en que sus súbditos la logran reconocer es por medio de una hermosa llave de rubí la cual ella lleva siempre en su muñeca izquierda". Cuando vemos la llave, sabemos que estamos presenciando a la Princesa. "Eso es extraño", dijo Dorothy sorprendida. ¿Lo que quieres decir es que muchas diferentes Princesas son una en la misma persona?. "No exactamente", contestó el rodador, "hay, por supuesto, una misma Princesa; Pero se nos aparece a nosotros en muchas formas distintas, las cuales pueden ser menos o más hermosas".

¿No suena esto como desorden de personalidad múltiple?, ¿conocía Frank Baum acerca de la MPD?.

Pg. 90 del libro de Ozma de Oz:

"La Princesa Langwidere estaba sentada en un cuarto con paneles rodeados de grandes espejos, los cuales salían del piso hasta alcanzar el techo; También el techo estaba compuesto de espejos, y el piso estaba tan pulido que reflejaba todos los objetos en él. Por lo que cuando Langwidere se sentó en su silla y comenzó a tocar melodías en su mandolín, su forma se reflejaba cientos de veces, en las paredes, el techo y el piso, y en todas las formas posibles".

¡Esta es la programación del espejo que se ha hecho con tantas víctimas!.

Pg 91 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Ahora debo explicarte el porque la Princesa Langwidere tiene 30 cabezas".

¿No es este un guión muy conveniente para la programación?.

Pg 94 libro 3 de Ozma de Oz:

"La Princesa abrió la puerta con su llave de Rubi y después de manejar la cabeza número 9 la cual había estado usando, ella tomó la número 17 desde sus adentros y se la ajustó a su cuello... Había un problema con la Num. 17. El temperamento que venía con ella (y el cual estaba oculto), era fiero, rudo y agresivo en extremo, y llevaba a la Princesa a hacer cosas desagradables de las cuales se arrepentía cuando ella se ponía sus otras cabezas".

¿Se da cuenta el lector como encaja esto en la programación para cambiar personalidades?. La personalidad número 17 se encuentra encerrada, la cual es una metodología de programación muy común. El implante de la personalidad fiera, ruda y agresiva la cual la víctima es entrenada a aceptar como normal y que se encuentra oculta bajo las capas. (Ver el capítulo 10).

Pg 98 del libro de Ozma de Oz.

"El escuchar es obedecer", contestó el grande y rojo Coronel, mientras sujetaba al niño del brazo". Pg 99 del libro 3 de Ozma de Oz. "El Coronel se las había ingeniado para ponerse de nuevo de pie, por lo que sujetó rápidamente a la niña mientras ella se encontraba incapacitada para escapar".

Pg 102 del libro de Ozma de Oz:

"Una vez un ciclón la llevó y ella logró atravesar, y un par de zapatillas mágicas la trasladó de vuelta otra vez".

Pg 103 del libro de Ozma de Oz:

"Primero vino una carroza dorada, transportada por un gran león y un inmenso tigre, los cuales venían codo a codo trotando juntos graciosamente como un coordinado equipo de caballos de carreras, y parada delante de la carroza de oro, estaba una hermosa niña con ropajes ligeros de plata, llevando puesta una diadema en su cabeza. Ella sostenía en una mano unos listones de satén que guiaban al sorprendente equipo, y en la otra una varita de marfil que se separaba en su cúspide en dos dientes, los dientes marcaban las letras "O" y "Z", hechas de diamantes brillantes colocados cercanamente unidos".

El modo en que esto es usado para la programación es que los alters guardianes son estructurados a partir de gatitos, los cuales se hacen creer que son fieros leones y tigres así como otros gatos salvajes. Ozma representa a la Reina Madre Illuminati con su corona y su cetro.

Pg 104 del libro 3 de Ozma de Oz:

En esta página vemos a Ozma de Oz, el espantapájaros, el caballo, el hombre de hojalata y los soldados. Estos personajes son usados en la programación. Hacia el final de la página hay algo que está construido dentro de los sistemas para que los alters se queden en su lugar dentro de su mundo interno.

"... La alfombra roja se enrolló así misma de nuevo...en orden de que sus pies estén a salvo del contacto de las mortales y destructoras de vidas arenas del desierto".

Pg 117 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Dorothy tomó la llave de Tiktok de su bolsillo y terminó la acción del hombre de las máquinas para que se inclinara correctamente cuando se presentara al resto de la compañía".

Pg 119 -120 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Déjenme presentarles a ustedes a un nuevo amigo mio: "El Tigre Hambriento"... el mostró dos grandes colmillos y una boca lo suficientemente grande para dar lucha a cualquiera. "Terriblemente hambriento", contestó el tigre, juntando su quijada con un click lleno de fuerza. Esto es la programación de "gatos profundos" en un sistema de alter. La siguiente página explica como es que esto es usado para enseñarle a los niños el alter del canibalismo....el tigre. "Por mi parte, soy una bestia salvaje, y tengo apetito por todo tipo de pobres criaturas vivientes, desde una ardilla hasta bebés gordos". "¡Que terrible!, exclamó Dorothy. "¿Lo es?, volvió a hablar de nuevo el tigre relamiendose los labios con su larga lengua roja, ¡bebés gordos!, ¿no suena eso delicioso?... si no tuviera consciencia probentos trasponiendo ladrillos con los que decoró sus cuartos. "Quisiera saber", dijo Dorothy, "¿quien es este Rey Gnomo?". "Te lo diré", contestó Ozma, "Se dice que el es el Rey del Mundo Subterráneo, y tiene poder sobre las piedras y sobre todo lo que contienen las piedras, bajo su dominio se encuentran muchos cientos de Gnomos, quienes tienen formas extrañas pero a pesar de eso son hermosos duendes que trabajan en los fuertes y en las profundidades de su reino, haciendo oro y plata y otros metales los cuales extraen tallándolos de las rocas, por lo que los que viven en la superficie de la tierra solo se pueden ver pasando grandes dificultades. Ellos hacen también diamantes, rubies y esmeraldas, las cuales esconden bajo tierra; Por lo que el reino de los Gnomos es maravillosamente rico, y lo que nosotros extraemos, lo hacemos a partir de las piedras preciosas que están en las rocas bajo tierra que es adonde el Rey Gnomo las ha escondido.....el Gobernante del Mundo Subterráneo no se encuentra entre aquellos que viven en la superficie de la tierra, y nunca se aparece entre nosotros. Si nosotros deseamos ver al Rey Roquat de las Rocas, debemos visitar su propio país, donde es todopoderoso, y aún así sería una tarea muy peligrosa...esto debido a las flamas del Rey Gnomo...una simple chispa de fuego podría destruirme por completo". "Las flamas podrían deshacer también mihojalata", dijo el Hombre de Hojalata; Pero yo voy a ir. "No puedo lidiar con el fuego", recalcó la Princesa.

Esto es utilizado para introducir a la programación a los enanos, quienes poseen las joyas (programas). Los enanos son a menudo comandos demoniacos o gnomos, en lugar de ser alters reales. Noten que el guión de la historia encaja bellamente con el Pozo del Infierno que los Programadores colocan tan a menudo en el sótano de las mentes de las personas. El Pozo del Infierno habrá sido una programación para hacer a las personas arder. Si alguien se aproxima adonde los enanos viven, (lo cual es profundamente bajo tierra - muy profundo en la mente), ellos se quemarían. Noten de nuevo las palabras diamantes, rubies, esmeraldas, plata y oro las cuales son todas partes de códigos de programación.

Pg 139 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Pero yo sé demasiado para obedecer a mis amos, y de cavar o ir adonde se me dice, cuando me dicen que lo haga".

Esto enseña obediencia. "Baja a la mesa donde se encuentran los 27 guerreros de Oz". Esto es usado para crear alters dentro del mundo interno.

Pg. 147 del libro 3 de Ozma de Oz:

"La forma era la de un gigante hecho de platos y hierro duro, y se paró sobre un pie a cada lado del angosto camino, y agitaba su hombro derecho el cual contenía un gran mazo de hierro con el que constantemente golpeaba a la tierra. Sus impactos resonantes explicaban los fuertes sonidos que ellos habían escuchado, puesto que el mazo era más grande que un barril, y estorbaba el camino entre las laderas rocosas de las montañas, llenaba todo el espacio por el que nuestros viajeros estaban obligados a pasar.

Por supuesto que todos se mantuvieron al mismo tiempo al margen a una distancia segura del terrible mazo de hierro. La alfombra mágica no les ayudaría de nada en este caso, porque esta solo los protege de cualquier peligro que se encuentre en el aire bajo sus pies, y no de peligros que se encuentren en el aire por encima de ellos".

"¡Wow!", dijo el León Cobarde con un estremecimiento. "Me pone terriblemente nervioso el ver ese gran martillo agitarse tan cerca de mi cabeza". "Un impacto y me aplastaría convirtiéndome en un tapete". "El gigante de hierro es un buen tipo", exclamó Tiktok, y trabaja con la precisión de un reloj". El fue hecho por el Rey Gnomo por Smith y Thinker, quien me hizo también a mi, y su deber es el de mantener lejos a los tipos que estén buscando el palacio subterráneo. ¿No es el una gran obra de arte?... "¡No!, replicó la máquina, el solo fue hecho para tapar el camino, y no tiene ningún indicio de pensamiento propio o de sentido del habla". "Pero creo que el estorba muy bien el paso"....."¿No hay manera de detener su maquinaria?", "sólo el Rey Gnomo, quien tiene la llave, puede hacer eso", contestó Tiktok, "mientras tanto, el gigante continúa levantando su mazo de hierro en el aire dando terribles golpes en el camino que hacen un eco a través de las montañas como el rugido de un cañón".

Esto es usado en el guión para introducir a Thor, un gigante que protege la programación. Una severa división del cerebro con tremendos dolores de cabeza están programados para ocurrirle a la víctima, cuando el Thor interno de golpes con su martillo. Si la programación es amenazada, Thor y los comandos (demonios) aparecen para protegerla. Hay una serie entera de eventos que entran a defender a la programación y de alters obedientes que toman su lugar para protegerla, si alguna vez esta es amenazada.

Pg. 159 del libro 3 de Ozma de Oz:

"No hubo respuesta, a excepción de las risas de los Gnomos cambiantes quienes arriba en la montaña se rieron con júbilo". "Tu no debes de mandar al Rey Gnomo", dijo Tiktok, "porque tu no lo ordenas, como haces con tu propia gente".

El propósito de esta parte es el de preparar a los alters de los niños para que acepten a las Reinas internas y a otros alters líderes para que no gobiernen a los demonios que están colocados dentro de su sistema, ya que no están para ser gobernados".

Pg. 163 del libro 3 de Ozma de Oz:

"En el centro de este cuarto estaba un trono esculpido a partir de sólidas rocas, fuerte y rudo en su forma, pero brillante con sus grandes rubies, diamantes y esmeraldas en cada parte de su superficie. "Y sobre el trono se sentaba el Rey Gnomo". En la página 167 del libro 3 de Ozma de Oz, hay una foto del Rey Gnomo diciéndoles a Dorothy y a Ozma: "Ustedes me pertenecen y yo los cuidaré".

En otras palabras, los comandos y sus joyas les pertenecen al Rey de los demonios. Alrededor de su trono hay unos escalones con gemas, y este imaginario fue usado para construir las gemas internas dentro de un sistema, con el trono

del Anticristo / Satán al final de las escaleras.

Pg 170 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Aunque su ejército consista en Gnomos de rocas de color, todos escuálidos y gordos, ellos están ataviados en brillantes armaduras de acero pulido, con hermosas gemas incrustadas. En sus manos llevan una brillante luz eléctrica, y todos traen espadas brillantes y filosas y hachas de combate de bronce sólido. Era evidente que estaban perfectamente entrenados, porque se formaban en filas ordenadas, rango tras rango, con sus armas elevadas a los cielos y orgullosamente sostenidas, como si esperasen la orden para nivelarlas a ras de cuerpo. Esto, dijo el Rey Gnomo, no es mas que una pequeña parte de mi ejército. Ningún Gobernante sobre la tierra se ha atrevido a confrontarme, y ningún gobernante lo hará, soy muy poderoso como para que se me opongan".

Esto es para ayudar a construir la acepación dentro del niño las diversas capas del ejército de demonios.

Pg 180 del libro 3 de Ozma de Oz:

"A partir de el filo de la mesa yace una hermosa saltamontes, que parece haber sido formada a partir de una simple esmeralda".

La siguiente página muestra una foto de un saltamontes usando un sombrero y muchos zapatos. Esto fue usado para ayudar a la victima a aceptar la sugestión hipnótica de que su programador era un saltamontes, un grillo. Mengele usaba una máquina de clicks con esta sugestión hipnótica también.

Pg 182 - 183 del libro 3 Ozma de Oz:

"... El Rey volvió a su trono.... ellos estaban grandemente descorazonados por..... el conocimiento de que ella era ahora un adorno en el palacio del Rey Gnomo...un terrible y siniestro lugar en lugar de toda su magnificencia. Sin su pequeño gran lider ellos no sabian que hacer a continuación, y cada uno, al observar al gran ejército privado, empezaron a sentir que ellos serian adornos tambien... "Olvidalo", dijo el regocijado monarca. "Si a el no le interesa entrar al palacio entonces entonces lo arrojaré a una de mis fieros hornos".

Pg 184 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Veintiseis oficiales llenaron el palacio e hicieron sus conjeturas--- y se convirtieron en adornos."

Esta linea de la historia es utilizada para que se vuelvan adornos útiles.

"El lleva una gruesa cadena de oro alrededor de su cuello para mostrar que es el comandante en jefe del Rey Gnomo".

Muchos de los abusadores demuestran su poder a los esclavos por medio de llevar una cadena de oro alrededor de su cuello.

Pg 186 del libro 3 de Ozma de Oz:

En esta página se estipula que algún poder mágico le dió al Rey la habilidad de conocer todo lo que toma lugar dentro de su palacio. Por medio de acreditar sus habilidades hacia una mágica dimensión oculta, los programadores resaltan su apariencia de poder hacia los niños victimizados.

Pg. 183 del libro 3 de Ozma de Oz:

En esta página y la que las rodean, la gente que se ha convertido en adornos también se le asignan colores. La Reina de Ev y los demás son "todos adornos de un color púrpura". "Y toda esa gente de Oz son adornos verdes".

Pg 194 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Si yo usara el cinturón mágico el cual te conecta para que trabajes en todas tus transformaciones, y que te da muchos más poderes... ¿Que color le darías a Kansas niña?, preguntó la mayordomo. Creo que gris, contestó su Majestad. ¿Y al espantapájaros y al hombre máquina?, oh, ellos serian de oro sólido, porque ellos son muy feos en la vida real.

Este es el guión para introducir la "programación de color". La programación de color es discutida en el capítulo 7 concerniente a la Ciencia de la Estructuración y al capítulo de los Controles Internos ubicado en el tomo 11, que trata de las computadoras internas, y en el capítulo 4 en donde son dados los códigos.

Pg 193 del libro 3 de Ozma de Oz:

"¿Que mas quieres?, dijo el Rey. "Un bebé gordo", "quieron un bebé gordo", contestó el Tigre Hambriento. Un bueno, jugoso, suave y gordo bebé".

Cuando los alters son forzados a aceptar que ellos son tigres y otros gatos, entonces ellos son animados a actos de canibalismo.

Pg 200 del libro 3 de Ozma de Oz:

"Entonces Tiktok tocó un vidrio amarillo que tenia petunias pintadas en uno de sus lados, y al mismo tiempo pronunció la palabra Ev"en un santiamén, el hombre máquina desapareció".

Esta parte de la programación es para introducir margaritas y activar switches.

Pg 201 del libro 3 de Ozma de Oz:

"A continuación ella tocó la imagen de una gatita púrpura que estaba parada en la esquina de un mantel, y ella pronunció la palabra Ev y la gatita desapareció, y una hermosa, hada hombre de cabello largo se paró a un lado de ella."

Esto enseña el cambio de los alters y la programación de color.

Detendremos nuestra cobertura de los libros del Mago de Oz aquí. Hemos cubierto parcialmente solo 2 de los 14 libros del Mago de Oz, todos ellos utilizados como manuscritos de programación. Hay muchas mas secciones en estas series de 14 libros que sirven como guiones de programación, pero el lector tiene ya la idea básica. Aunque es también importante la revisión de los otros libros que son usados en la programación, para que el lector comience a ver como las líneas de historia asisten en la programación, y como los guiones de las historias son frecuentemente enlazadas juntas a

partir de tal vez 12 historias diferentes para reforzar la programación.n, y como los guiones de las historias sonfrecuentemente enlazadas juntas a partir de tal vez 12 historias diferentes para reforzar la programaci

(Capitulo 6 en proceso).

CAPITULO 7.

LA CIENCIA DE LA ESTRUCTURACION.



A. Estructuración de los Mundos de la MPD.

El propósito del control mental es el de crear un sistema dentro de la mente el cual es un robot humano. No haria ningún bien el torturar al esclavo y tener cientos de piezas (fragmentos de la mente, personalidades alternas) si estas no están estructuradas.

Muy pocos múltiples han logrado ver las partes mas profundas de sus sistemas. Muchos de los éxitos tempranos de los terapeutas fueron en realidad sólo la integración de los frentes del sistema, mientras que las partes profundas y ocultas fueron dejadas funcionando intactas.

La integración de los alters frontales fue solamente un ardid que llevaría al terapeuta a pensar que el paciente está curado. La organización Illuminati, cuya identidad permanece oculta para los terapeutas, puede continuar usando al paciente "curado". Todos están contentos, el terapeuta, el cliente y los abusadores.

También debo añadir que los publicadores de libros tales como los que publicaron a Sybil estan también contentos, (Sybil fue un libro que habla del caso real de Sybil Leek, una mujer que tenía muchas personalidades y vivía distintas vidas, el libro se hizo más tarde película y fue un éxito, N.d.T), Sybil es un primer nombre ocultista, pero el libro, la película y los terapeutas no tienen idea de que abuso ritual puede estar involucrado en sus sistemas, MPD (DID). La victima de "Cuando un Conejo Aulla" (libro y película) muestra claros signos de haber tenido una alta y total estructuración del sistema de personalidad múltiple con su respectiva programación, pero la película ni siquiera sugiere algún indicio de programación o de Satanismo involucrado. La película entera deja toda pista importante de lado.

Los Illuminati conocen cada minucioso detalle y cada nueva dirección que la comunidad terapéutica decida tomar. De hecho, un buen número de su gente dirige el paquete proveyendo pistas y despistando a la vez. Su primer meta es mantener a los terapeutas al "lado de la carretera", alejados de las cuestiones reales. La segunda meta es, que si ellos se topan con algo que haga surgir a los esclavos, estructurar las defensas para que los terapeutas no vayan a ningún lado. Y después cuando uno tenga un éxito como el que hemos visto, ellos eliminarán las estructuras y los alters frontales y retomarán la programación masiva, y hábilmente conectarán traumas primarios con los nuevos programas.

Tiene el lector que tener en cuenta, que la programación interna de los alters siempre se encuentra alerta y reestructurará el sistema constantemente si los alters trabajan en contra de su programación. La reestructuración es un proceso que constantemente continúa sucediendo, sin embargo no está completo mientras la victima es un niño. Por ejemplo, nuevos niveles de alters pueden y son creados cuando la victima está en sus 30 años, ya sea por programadores internos o externos. A partir de observaciones, es claro que los cambios más drásticos son por parte de los programadores externos, que pueden trabajar mucho más rápido que los programadores internos.

Al principio, el programador traerá el orden a partir del caos que el creó. El debe usar un tipo de estructura para colocar mundos. En años recientes, tales mundos han sido sistemas solares, galaxias y planetas, debido a que estos han pasado a través de las programaciones de Star Wars, Star Trek y Alien. Cada planeta tendrá un tipo de alter, una familia si asi se requiere, o alters que son similares. Ellos no serán capaces de volar a otros sistemas solares o galaxias sin transporte. Las aeronaves o teletransportaciones han reemplazado ahora al elevador que los viejos sistemas usaban para ir hacia arriba y hacia abajo de los mundos.

Cuando la programación comienza, debe ser tan simple para que un niño pueda entenderla. Un juego que era excelente para enseñar estructuras internas a los niños victimas eran las damas Chinas. Un juego inocente, pero un gran vehiculo para comunicar lugares de colocación de alters y estructuras. Patrones de alters serán colocados encima de la pizarra del hexagrama con canicas. Una canica representará un alter. Noten que los colores de los alters pueden ser codificados dependiendo de que tipo de canica se elija. Un alter rubí puede ser una canica roja. Una codificación azul puede ser una canica azul. Estructuras que deben ser sobrepuestas una sobre la otra en la mente del niño, son fáciles de sobreponer. Se toma un patrón, quitando unas canicas, y se coloca el patrón sobrepuesto sobre el mismo lugar. Es asi como muchas distintas estructuras pueden ser colocadas en un mismo sitio dentro de la mente. Esta es una de las formas en la que las estructuras pueden ser sobrepuestas como capas. El ajedrez en forma de hexagrama es llamado "La Casa de David" dentro de una victima.

B: La Creación de Roles Internos, Externos, Dependencia, etc.

Muchas divisiones en la mente no terminan desarrollándose en personalidades enteras. Algunas son simples fragmentos que son dados para cumplir una simple asignación de trabajo. Por lo general un sistema tendrá aproximadamente media docena de alters que frecuentemente toman al cuerpo y cientos de alters que solo toman al cuerpo ocasionalmente. Internamente, el sistema llevará a cabo las siguientes funciones: Proteger toda la información e historia que se relacione con la creación y uso del esclavo. Toda la estructuración y los códigos del sistema son también secretos y deben mantenerse guardados. La programación y las cosas que el esclavo pueda pensar deben mantenerse guardadas. El esclavo es hecho para que sea enteramente autogobernado.

El mejor jefe es el jefe que da una orden y puede ir a hacer algo más mientras que la persona que recibe la orden la lleva a cabo sin necesidad de entrometimiento o supervisión. El esclavo Monarca es el ejemplo primario de como se delega la autoridad. La delegación de autoridad permite tanto a la victima misma como al amo culpar a la victima por las órdenes

que
le son asignadas que lleve a cabo.

Los cultos Satánicos esconderán a los alters que hacen dinero para el culto detrás de los alters sangrientos y crudos. Esto protege sus operaciones de dinero ilegal. Los alters deberán funcionar tal y como lo dicta el programador. Si ellos no pueden trabajar juntos, los Illuminati tratarán de hacerlos trabajar juntos de alguna manera tal y como un mecánico trabaja reparando un auto.

Si los alters no pueden ser arreglados, ellos y sus sistemas deberán de ser desechados. Las dramáticas disparidades de todos los alters van mano a mano con lo primero que luce aparente, luce no aparente de nuevo, y luce de nuevo aparente, debido a que hay una unidad debajo de la multiplicidad. Las funciones y habilidades de los alters se sobreponen con otros alters. Ningún alter está por completo separado de las aguas comunes del intelecto y las disposiciones que le son atribuidas a un entero sistema de alter.

Los alters son personas reales y separadas. Pero las amenazas comunes que corren a través del sistema del alter son también reales. Un sistema de alter puede ser un impulso de bondad y gentileza que corre a través del sistema entero. Puede haber unos cuantos alters que han sido lo suficientemente maltratadas para que no muestren la amenaza, pero la amenaza es tan persuasiva que se personifica con el sistema. Los programadores también son hábiles en construir alters que pueden servir en puntos de balance. A menos que los sistemas de alters tengan alters de puntos de balance que son calmados, compartidos y emocionalmente estables, un sistema puede ser fácilmente autodestructivo con todas sus divisiones, dolor y locura que ha sido intencionalmente construido dentro del sistema.

Cada nivel o mundo tiene un punto de balance. Cuando el sistema está siendo graficado durante el proceso inicial de programación, una Madre de la Obscuridad y el Programador junto a la Gran Dama harán una decisión en cómo etiquetarán tal gráfica. Para el tiempo en que el niño tenga 4 años, las debilidades y fortalezas que caracterizarán al sistema del alter serán registradas en gráficas y el destino de vida del niño será determinado. La gráfica mostrará que ocupación tendrá el niño, y que función dentro de la estructura Illuminati le esperará al niño. Esto determina que tipos de programas y alters serán creados.

Muchas personas no están familiarizadas con la multiplicidad y su pensamiento rígido es desafiado por el concepto de que una mente pueda tener muchas personalidades. Por otro lado, ellos pueden entender perfectamente que una computadora pueda almacenar diversas secciones dentro de su memoria, y ellos pueden comprender perfectamente que una sola mente humana es superior a todas las computadoras en el mundo conectadas juntas, y sin embargo estas personas se ajustan a la teoría básica y simple de que la mente humana tiene solo una personalidad. Ellos aceptan que las computadoras tengan tal habilidad pero no la mente humana.

La creación de personalidades múltiples divide también la responsabilidad dentro de una persona. Una persona que vive con un múltiple, digamos por ejemplo, su programador, establecerá distintas relaciones con los diferentes alters de la persona. En términos de programación, cada fragmento disociado de la mente será moldeado en torno a algo. Algunos fragmentos conllevan a desarrollar personalidades enteras, y otros fragmentos conllevan a realizar una misión simple o tarea a hacer, y otros deben ser descartados. Una parte de la mente puede terminar desarrollándose en una entera personalidad independiente con todas las idiosincrasias que la otra persona posee.

Tomen en cuenta, que los Programadores por lo general consideran la identificación por medio del color y los números codificados como mas importantes al identificar un alter que un nombre. Un nombre humaniza al alter. Los nombres son colocados después si es requerido por el programador. Algunos abusadores se refieren a los alters sexuales simplemente por el seudónimo o nombre genérico de "gatito/a".

Otros pueden tener el nombre específico del gato tales como "Tabby", "Bast", "Hecat", "Adandara" o "El León de Judas" para un alter. Tengan en mente, que si personalidades enteras son creadas, ocurre tanto para el beneficio de la victima como el de los programadores.

Durante la programación Monarca, un sistema estándar tendrá por lo menos 1000 alters, pero no todas estas serán personalidades designadas para sostener el cuerpo. Para aquellos que necesiten un acercamiento temático general en cómo entender esto, se sugiere que lo traten de entender como una ciudad de personas. Una ciudad tiene tanto unidad como multiplicidad. Se tienen que llevar a cabo también ciertas funciones en orden de poder sobrevivir. Todas las ciudades tienen administraciones y planificadores de la ciudad, tienen justicia, policia, recolectores de basura, entretenimiento, etc.

Los primeros investigadores Illuminati pronto asimilaron que sus victimas de personalidades múltiples son en esencia una ciudad de personas, y por lo tanto usan tal entendimiento para construir y moldear el interior de la cabeza de la victima, usando la creatividad de la victima bajo drogas y torturas para crear todas las estructuras y representaciones que acompañan a esa tierra geológica. El mapa de la Tierra de Oz dentro de los libros del Mago de Oz fue frecuentemente usada por las partes frontales de un sistema, con algunas adiciones y subtracciones.

La ingeniera de la estructura dentro de un esclavo Monarca Illuminati, lucen como los diseños originales realizados por ingenieros especialistas, tal vez, álgebra avanzada fue utilizada para desarrollar los diseños originales. Sin embargo, una vez que los modelos de trabajo de los sistemas prueban ser funcionales sin fallas, programadores menos habilidosos pueden ayudar a ensamblar el sistema Monarca sin el total entendimiento de toda la ingeniería con la respectiva magia y demonología detrás de ella. Justo como en una ciudad, algunas personas tienen amigos y conocen a otras, mientras otras personas son extraños y enemigos, también lo es con un sistema Illuminati de múltiples. Algunos alters deben de estar alertas de los otros, y otros deben odiarse entre ellos.

Cuando se construye un sistema, los Programadores toman ventaja de su conocimiento de como la multiplicidad trabaja. Dos alters pueden tener muchas relaciones posibles las cuales son:

A: Amnesia por parte de los dos lados: Mientras ninguno de los alters sabe de la existencia del otro. Esto es lo que los programadores quieren para la mayoría de los alters. Ellos no quieren mú

B: Amnesia de un solo lado: Donde el alter A conoce al alter B, pero el B no conoce al A. Esto puede ser realizado por medio de colocar espejos en una direcció

C: Co-presencia: Dos alters pueden surgir encima del otro en la parte frontal de la mente y sostener juntos al cuerpo. Esto produce algú

D: Co- consciencia: Esto es cuando un alter está al tanto de lo que el otro alter está pensando.

Mientras los programadores estructuran un sistema de alters, ellos construyen paredes de "No hablar" de vez en cuando donde toda la comunicación y visibilidad entre los alters es bloqueada. Estas paredes de "No hablar" son estructuras específicamente construidas y no es resultado de la amnesia normal. Una red de 13 x 13, puede tener por ejemplo, 2

paredes de "No hablar". Otro método de división de los niveles es el nivel de trance para el nivel 3, que será distinto del de nivel 10. Esto no se mantendrá firme a través del tablero, debido a que algunos alters profundos no están en trance profundo.

Una esclava Monarca programada a principios de 1950, describió su sistema:

PARTES SEPARADAS:

Corazones rotos, partes divididas, todas viven dentro de mi,

¿Cuántas veces pueden ellos dividir mi mente?

Corazones rotos con partes divididas bullen dentro de mi mente.

¿Cuántas veces pueden borrarame antes de que vuelva a surgir nuevamente?

¿Pueden inflingir una voluntad dentro de mi la cual no es mía?

Ellos rompieron mi corazón muchas veces y separaron mis partes, después las cicatrizaron con el tiempo. Unas son buenas y otras son malas.

¿Cuántas veces pueden dividir mi mente?

Las luces, agujas y dolor han ocurrido por tanto tiempo que no lo puedo explicar.

¿Estas cosas pasaron o es lo que me quieren llevar a creer?

¿Dios existe o es lo que yo quiero creer?

¿La tienda de la casa existe donde la computadora se encuentra?

¿Hay computadoras dentro de mi que me ayudan a dividirme?

Partes divididas, corazones rotos, ¿donde es donde yo existo?

¿Hay un castillo construido dentro de mi, y si lo hay, que tipo de persona soy?

¿Funcionó el experimento?, ¿pudieron dividirme muchas veces?

Luces, agujas y dolor.

Ellos pueden borrarame si lo trato de explicar. Mariposas, mariposas, muchas mariposas, muchas de ellas. Yo descanso en las noches con ellas.

Me despierto en una sábana hechas de ellas, yo las arrullo mientras ellas me llevan hacia la luz, las agujas y el dolor.

Me da sueño, pero no puedo dormir.

El dolor se coloca en mi mente y me divide una vez más.

Yo he olvidado más de lo que sabré.

La computadora mostrará cuantas veces pueden ellos dividir mi mente, romperme el corazón, mentes divididas cicatrizan al pasar el tiempo.

¿Cuántas otras veces ocurrirá antes de que pueda volver de nuevo?.

- RECIBIDO POR EL TERAPEUTA DENNY HILGERS.-

Nuestro pasado libro, "Ellos Saben lo que Hacen, Una Guía Ilustrada Sobre la Programación de Control Mental Monarca", da una muy buena descripción de que tan buena es la estructuración interna:

"Muchos Sistemas nunca llegan al punto de observar su mundo(s) interno. Además, muchos alters tienen solo un pequeño vistazo en donde ellos residen, y no llegan a ver más que una fracción del Sistema entero. Después de que estas estructuras han sido construidas dentro de la mente, ellas continúan trabajando y llevando a cabo su función a un nivel subconsciente. Algunas veces toma años de trabajo para que un Sistema comienza a ver su mundo interno. Ellos pueden comenzar a hacer esto por medio de encender las luces dentro de sus mundos internos.

Para hacer una comparación, cuando una persona observa un reloj, ellos están viendo el resultado final, el tiempo que es mostrado, pero no ven todos los mecanismos. Las estructuras en la mente son parte de un mecanismo para mantener al Sistema de Alters estructurado de tal manera que les es útil a los abusadores, pero regularmente todos los observadores verán el resultado final, mientras los mecanismos se mantienen ocultos.

Un cliente de un terapeuta puede ser que esté respondiendo de una manera que no tiene sentido hasta que uno se da cuenta de las estructuras internas a las que están respondiendo. Un alter generalmente mantendrá el lugar que le es asignado en la mente. El dejar tal lugar en la mente, significará tener que viajar a través de un Sistema que está lleno de trampas y peligros de todo tipo. Solo unos pocos de nuestros alters han osado aventurarse adonde se supone que no deben de ir, y han encontrado siempre muchos obstáculos. Sin embargo, si un alter se ve atrapado, puede sufrir graves daños y consecuencias trágicas. He aquí varios de los programas:

- Llaves Doradas.
- Cementerios.
- Pasillos con Puertas Rojas.
- Pozo de Fuego de Llamas del Infierno (7 niveles, hay un muro de vidrio antes del pozo del infierno).
- Casa de David.
- La Ciudad de Hielo.
- Países Invisibles.
- Llaves (llaves de reloj).
- Librerías.
- Ciudad del Lado de la Luz.

- Mazos.
- Espejos, (Construidos via accesos con permisos).
- Montañas.
- Enfermería (de vidrio).
- Oceano.
- Túneles.
- El Camino del Ladrillo Amarillo.

(Hay muchísimos otros más pero es futil mencionarlos por ahora).

En orden de utilizar al múltiple en los distintos estilos de vida, ellos dividen a un sistema de alters en mundos de alters que raramente se ven uno al otro.

Estos mundos son tambien llamados "ciudades". Las palabras "ciudad" o "mundo" son intercambiables cuando se tratan dentro del Sistema Monarca.

Tipicamente, estas reciben nombres tales como "Atlantis", "La Ciudad del Refugio", "Shangri-La" o "Troya".

Después, luego de que Candy Jones expusiera la programación, hubo un cambio mayúsculo por estas épocas, y muchos de los Sistemas fueron programados con Sistemas Solares. Cada planeta tenia un grupo distinto de raza de alter o demonio. El concepto de Star Trek fue útil al lograr esto. Algunos de los Sistemas programados en la década de 1970, utilizaban a Star Trek como su base. La distribución de alters era similar a ver distintos episodios de Star Trek.

Alters que fueron creados al mismo tiempo y que son dejados juntos en la misma área del Sistema son familias. Los programadores en sus esfuerzos de deshumanizar a estos alters se apegarán a utilizar nombres de animales refiriéndose a ellos como "camadas". Al nivel frontal de un Sistema se le dará con regularidad una cubierta. El nivel frontal puede ver su mundo tal y como un campo de juego de basketbol, o como muchas casas, o una casa de muñecas, o una calle. El mundo de fachada frontal está diseñado para decepcionar a cualquiera que trate de descubrir la verdad de la estructura dentro de un Sistema. Los programadores pueden juntar y desjuntar, y mover alters alrededor.

Un Sistema regular Illuminati es construido como un cubo de 13 x 13 x 13 con un elevador yendo hacia arriba y hacia abajo del fondo hasta la cima.

El elevador es construido como una pieza de ADN y los alters pueden transportarse hacia arriba y hacia abajo del elevador (ir arriba o abajo en trance) para moverse cuando les sea permitido. Muchos de los alters no tienen sentido del tiempo, y muchos de los alters no sostienen al cuerpo con frecuencia. Por varias razones, la mayoría de los alters nunca crecen. Obviamente, si ellos no pueden sostener al cuerpo por mucho, y son disociados de los recuerdos de los demás, no tienen nada para estimularlos a crecer. Sin embargo, los programadores deben de tener a algunos de los alters que funcionen como adultos. Por ejemplo, alters que vayan a ir a la cárcel deben pensar en ellos mismos como adultos. Los alters que deban sostener al cuerpo en público deben de ser hipnóticamente transformados en adultos.

A la Red les gusta dejar a muchos alters como niños, debido a que la mayoría de ellos son pedófilos y les gusta la pseudo-experiencia pedófila de hacerlo con un alter que piensa como un niño de 4 años. O justamente lo opuesto, algunas veces, un alter adulto aparecerá dentro de un niño victimizado. Muchos de los sistemas Illuminati, especialmente el de Mengele, establecen redes de 13 x 13 de alters. Las redes están enumerados desde el fondo hasta arriba y de lado al lado pero no en la forma que uno espera. La red típica de Mengele comenzará de 6 y continuará 6,7,8, 9, 10, 11, 12, 13, 1, 2, 3, 4, 5. Sin embargo, la estructura no tiene porque ser una red, cualquier estructura geométrica funciona y ha sido usada, tal como una esfera, un cubo o una pirámide.

El Dr. Star y su esposa, quienes son programadores de la OTO (ordo templo orientis), quienes trabajan en Corpus Christi Texas, les gusta estructurar a un sistema de alters en la forma del Sello de Salomón. El simbolo del Yin-Yan es entonces igualado con el Sello entero de Salomón. El "Ojo Que Todo lo Ve" es colocado en el centro de los sistemas de Star, tal y como Mengele coloca también el Ojo que Todo lo Ve. El oculto Sol de Tipharet es colocado dentro de las victimas de los sistemas del Dr. Star, asi como los cuatro elementos y ácido sulfúrico. Los Alters son colocados en las variadas posiciones alrededor del hexagrama.

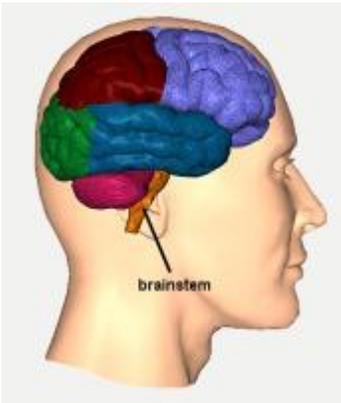
Debido a que los Terapeutas (y Ministros Cristianos) no están generalmente al tanto de las cosas con profundo significado ocultista, ellos usualmente erran en el ver las filosofías ocultistas detrás de las estructuras. Por ejemplo, los elementos de la tierra, aire, fuego y agua no son sólo parte de la magia, estas se encuentran en el Druidismo consideradas las cuatro zonas (o direcciones) tambien llamadas anillos las cuales son mantenidas juntas por el quinto anillo, el del balance. Estos son los principios fundamentales del arte geométrico Celta, mapas metafisicos, y la Irlanda antigua fue simbólicamente dividida en 4 regiones con una quinta unificándola. Este fue el panorama del universo presentado en el Vita Merlini (escrito por Geoffrey de Monmouth en 1150). Supuestamente Inglaterra, Wales y Escocia, fueron tambien divididas en 4 regiones con una quinta unificándolas tambien. Y todas estas 4 regiones, Irlanda, Wales, Escocia e Inglaterra fueron unificadas de nuevo en el Imperio Británico.

En el Druidismo, los cuatro elementos mágicos de la espada, la barra, la copa y el escudo son unificados por el cable mientras los cuatro elementos son unificados por el espiritu. Las antiguas estatuas Druidas de piedra de dioses y diosas de triple cara mirando en distintas direcciones, se mantienen todavía. Las cabezas eran consideradas sagradas por los primeros Celtas, razón por la cual las cabezas de las Grandes Damas son preservadas luego de que han sido ritualmente asesinadas. Si alguien del exterior realmente quiere entender porque los sistemas Illuminati están estructurados en el modo en el que lo están, primero deben comprender que hay un significado muy profundo detrás de las estructuras que son utilizadas para construir un mundo interno. Un ex-programador habla del porqué los Programadores le llamarán a Satán pidiendole: "Dime que hacer, y haré todo lo que desees", en orden de obtener sabiduria en como diseñar estos sistemas de alter. Dentro de un Sistema, unos pocos alters tendrán mapas para el Sistema. Habrá un "mapa" estructurado que llevará al sistema progresivamente hacia abajo en los distintos niveles hasta su nivel fundamental o nivel primario. También habrá mapas de mundos internos, mapas de laberintos, o lo que algunos llaman mapas de programación.

CAPITULO 8.

LA CIENCIA DE LA MANIPULACIÓN DEL CUERPO DE LA PROGRAMACIÓN.

A. LA CICATRIZACION DEL TRONCO CEREBRAL.



Ubicación del Tronco Cerebral que es Cicatrizado.

En los inicios se descubrió que el cerebro podía sobrecompensarse por cicatrices en el tronco cerebral. Esto es un principio similar al de levantar peso.

Por medio de estirar la fibra muscular por sobreesfuerzo, el cuerpo reconstruye el músculo haciéndolo más fuerte. Por cicatrices en el tronco cerebral, se descubrió que los genios quienes tienen memorias fotográficas pueden ser creados.

La cicatrización del tronco cerebral fue usada para crear a los chicos listos que el Nuevo Orden Mundial necesita para operar sus grandes computadoras. Por ejemplo, sólo las computadoras de la NSA (Agencia de Seguridad Nacional) requieren de personas que puedan trabajar en ALGOL, BASIC, COBOL, COBOL 74, MULTICS COBOL, ver.4.4, COBOL B.C 4.4, COBOL CP6, BOL, EULOR, FLIP, FORAST, FORTRAN, HAL/S, ILIAC 4, JASP, JOSS, JOVIAL, /LYAPAS, LISP, LISP 2, MAP, Nuspeak, PASCAL, PEARL, PLACE/, /PL1/, PL/1-APAREL, PLANIT, Praxis, S.A Machine Languages, SEMANOL, SNOBEL, UNIX, WANG, ZBIE. Se requiere de una buena capacidad de memoria para recordar los lenguajes de computadora y de programación. Estos chicos listos, quienes han sido tanto programados con programación Monarca y han tenido sus troncos cerebrales cicatrizados pueden ser vistos en algunos de los departamentos computacionales y dentro de los cuartos de computadoras de las agencias militares y de inteligencia.

Por ejemplo, en Ft. Meade, la NSA tiene dos edificios que contiene una completa y autosuficiente central de operación de inteligencia. (El complejo tiene sus propias tiendas, bancos, lavanderías, clínicas dentales, estéticas, hospitales, así como también las cafeterías y bares que los edificios Federales normalmente tienen). Este complejo que se encuentra resguardado internamente por medio de cámaras vigilando todos los pasillos, tiene muchos enormes cuartos de computadoras donde los chicos listos son empleados. El movimiento dentro del complejo de estos chicos listos, requiere que tengan la identidad personal apropiada relativas a ellos. La CIA, quien tiene un proyecto en funcionamiento para crearlos, los ha llamado "Compu-kids" ("Chicos computadora."). Algunos de los elevadores son privados y operan solo con la llave apropiada. Las computadoras de la NSA participan en electrónicamente en vigilar el mundo. Otro ejemplo en donde los "chicoscomputadora" (esclavos con cicatrices del tronco cerebral) trabajan con grandes computadoras, (incluyendo a la computadora "La Bestia"), es en el Area 51 en Dreamland NV.

El método de la cicatrización de la formación reticular del tronco cerebral es completada electrónicamente. La RNA se acumula y rompe la continuidad de las señales entrantes. Los diferentes tipos de cuerpos de personas son capaces de tolerar distintas cantidades de abusos. Muchas de las víctimas de cicatrices del tronco cerebral mueren, o terminan con una pseudo Esclerosis Múltiple. Muchos niños que están yendo a los hospitales son mal diagnosticados diciendo que tienen Esclerosis Múltiple cuando de hecho ellos son dañados por la programación y por cicatrices del tronco cerebral.

Si a la víctima le logran inducir con éxito la memoria fotográfica a través de su entero sistema de alter debido a las

cicatrices del tronco cerebral, entonces ellos son programados con regularidad para ver lo que se llama como "Hieroglíficos" (ese es el nombre encubierto) lo cual es solo el "lenguaje intergaláctico" que desarrolló la NASA en la década de 1960 y después dieron un vuelco y comenzaron a programar esclavos con memorias fotográficas. Bajo la fachada de proyectos de investigación tal como el N67-3042 (17p.3022) "Estructura de Lenguaje y Mensajes en Código para la Decodificación Interplanetaria". En 1965 y 1967 surgió el proyecto N65 - 32284 20-3414 titulado "Ciencia Simbólica para la Comunicación del Lenguaje de Humanos, Animales y Objetos Inanimados y su Aplicación en Matemáticas, Cibernética y Automatización". El estudio o estudios actualizados del Lenguaje Intergaláctico son desconocidos, pero deben de aparecer en alguna parte en los voluminosos Reportes Técnicos y Científicos Aeroespaciales que la NASA pone cada año. El guión de este lenguaje fue mostrado en los créditos iniciales de la extraña película de Lawnowner Man, (el Prestamista). Algunos de los símbolos son iguales al lenguaje de computadoras Ascii (el cual es un lenguaje que interactúa con muchos otros lenguajes de computadora, por lo que un lenguaje puede ser trasladado a otro lenguaje). A los esclavos Monarca se les dice que este es un lenguaje alienígena.

Otro método que es usado para aumentar la memoria es la hipnosis. Estabrooks fue capaz de crear en la década de 1930 personalidades múltiples por medio de la hipnosis y obtuvo resultados sorprendentes en el terreno de la mente en aquellas partes que fueron cuestionadas mediante la hipnosis sobre la memoria fotográfica. Además sigue siendo un método alternativo el colocar pequeños transmisores dentro de la cabeza o cuerpo de una persona. Estos implantes han sido conectados junto con el cuello u otras partes, y han sido conectados a distintas partes del cerebro. Ellos han literalmente creado lo que la ciencia llama "hombre terminal".

Esto les ha permitido a los agentes de inteligencia especial el estar enlazados a largas computadoras. El activo de inteligencia puede obtener información continua en cualquier cosa que las agencias de inteligencia se han arreglado en tener dentro de sus largas computadoras.

Los implantes cerebrales pueden descargar increíbles cantidades de información al cerebro, sin embargo, la habilidad de usar habilidosamente dicha información continúa siendo una habilidad. El tener disponible una librería informativa no necesariamente quiere decir que la persona es lista. Para más de la interfase de esclavos-computadora ver el índice de información sobre ALEX, Transmisores Amalgamados de Logaritmos Encriptados, y sistemas UNIX que son usados para atar a la Mente Monarca a las computadoras.

Las drogas y la tortura son también usadas para aumentar la memoria. La cicatrización del tronco cerebral no es el único método para aumentar la memoria, pero ha sido un método "altamente exitoso" (si uno no cuenta todas las vidas arruinadas cuando ha fallado). La MPD naturalmente también aumenta que el cerebro aumente muchas de sus capacidades, y puede dar también memorias fotográficas. En resumen, las drogas, la tortura, la hipnosis y la MPD trabajan todas juntas para mejorar la memoria. Muchos esclavos tienen la capacidad de memoria fotográfica. La forma más seria de mejoramiento de la memoria es la cicatrización del tronco cerebral, el cual produce un amplio y fuerte sistema de memoria fotográfica.

B. TRABAJO DE DIVISION DEL CEREBRO.

El cerebro es "bicameral" o de "dos lados". Los dos lados, (llamados hemisferios), se comunican via un poderoso superconector llamado en latin "corpus callosum" (cuerpo calloso). El hemisferio izquierdo se especializa en la traducción verbal y lingüística del discurso y del pensamiento analítico, (lógica, matemáticas, causa y efecto, lenguaje y pensamiento secuencial). El lado derecho juega un rol en transducción de información holística y metafórica, tal como la imaginación, (arte, danza, intuición, espontaneidad, holística, cosas subjetivas e imaginación de sueños). El rol primario en crear imágenes es llevado a cabo por el hemisferio derecho.

Roger Sperry, un neurocientífico, ganó un Premio Nobel por el método de alimentar de información a un lado del cerebro, y también por aumentar de información a ambos lados del cerebro con información distinta. Sus resultados mostraron que los dos hemisferios pueden operar separados el uno del otro al mismo tiempo. Odiamos reescribir la historia, pero el trabajo que le valió un premio Nobel a Sperry fue por medio de haber utilizado a víctimas indefensas antes de sus experimentos públicos conocidos. La investigación de Sperry dejó a las personas preguntándose si no era posible el tener una personalidad localizada en uno de los hemisferios, y otra personalidad en la otra.

El Psicólogo Julian Jaynes escribió un libro argumentando que la humanidad solía tener dos personalidades antes de que los dos hemisferios evolucionaran y tuvieran la habilidad de integrarse. (Su libro es "El Origen de la Consciencia en el Colapso de la Mente Bicameral"). Antes de que el público escuchase de la habilidad de los dos hemisferios de trabajar independientemente, los

Programadores Mk-Ultra y los Illuminati estuvieron llevando a cabo programaciones de división cerebral por medio de dos métodos:

1: El apagar un lado y comunicándose solamente con una parte del cerebro.

2: Por medio de alimentar simultáneamente y con distinta información cada uno de los hemisferios.

Esto se hace regularmente con las víctimas siendo sometida y encerrada en un lugar y con sus ojos forzados en permanecer abiertos, y distintas películas serán mostradas a cada uno de los ojos. Esto crea una forma de programación de división cerebral. Filmes de alta velocidad mostrarán escenas de películas de horror en uno de los ojos, y escenas de películas familiares en el otro.

Esto hace a los dos hemisferios trabajar separadamente y la víctima siente volverse loca. La mente se siente dividida. Un hemisferio está tratando de disociarse y está teniendo una existencia miserable, mientras que el otro está experimentando justamente lo contrario. Cuando los filmes de alta velocidad están siendo mostrados para la programación de división cerebral, los filmes son mostrados con incrementos de duración de 5 minutos.

A los alters frontales se les mostrarán buenos filmes para hacerles creer que viven en el mundo perfecto con una buena vida familiar. Los alters satánicos del lado derecho recibirán filmes de horror mostrados vía el lado izquierdo. El lado derecho del cerebro no verbaliza bien, y esta es una razón por la cual los esclavos tienen emociones sin la habilidad de verbalizar.

Un tercer método posible es el utilizar drogas que bloqueen a los dos hemisferios de comunicarse entre ellos. Un cuarto método en la división cerebral es hablarle al oído izquierdo mientras se le da al oído derecho un ruido confuso. Este último método es realizado algunas veces para forzar a los alters a concentrarse mientras aprenden guiones. La programación de división cerebral hecha por los Illuminati es grotesca. Una droga es inyectada en la base del esqueleto dentro de un hemisferio del cerebro para apagarlo, mientras el otro es mantenido despierto. La tortura es entonces aplicada para dividir a la mente. Lo que esto hace es crear programas y alters que están asociados sólo con una mitad del cerebro. El cerebro es dividido más allá de sí mismo.

El trabajo de los Programadores es hecho para desarrollar el pensamiento de los alters de un lado del cerebro en orden de que trabajen distinto al de los alters del otro lado. La programación de división del cerebro no solo es hipnosis, como algunos han sido llevados a pensar. La programación de división del cerebro provee a los Programadores una forma de evitar que la mano derecha no sepa lo que la mano izquierda está haciendo. También les otorga la habilidad en colocar programas o recuerdos el cual surte efecto solo en la mitad del cuerpo de la víctima.

Cuando un hemisferio está dominando lo que el cerebro está haciendo, el otro pasará desapercibido y se abrirá tomando otros cursos. Cuando el hemisferio izquierdo estará haciendo la mayoría del pensamiento, el otro en segundo plano estará haciendo la mayoría de la respiración. Los cambios voluntarios en la respiración por la ventana de la nariz pueden ayudar a cambiar el centro de la actividad cerebral de un lado al otro. Cuando una persona yace de lado, el hemisferio del otro lado será activado, porque el lado adyacente respirará mejor. El control de la respiración nasal ha sido parte del arte Yogi para alcanzar el samadhi. Las distinciones entre los dos hemisferios o de los dos cerebros son utilizados por el mundo de lo oculto. Moriah valora la intuición del hemisferio derecho. Como un Programador de control mental Illuminati dijo: "Es el cerebro derecho el que desde su fuero interno es propenso para acceder a la inexistencia del tiempo".

El estar inconsciente nos alerta de la inminencia del desastre que se viene, el cual es, si somos lo suficientemente sensibles a su mensaje.....a menos que tengamos la sabiduría, la edad del alma, de influir en el uso de aquellas facilidades adicionales, (el acceder al conocimiento del lado derecho del cerebro), encontraremos nuestra inteligencia trsitamente limitada a la lógica del lado izquierdo del mundo material. Mientras tanto, este libro no es acerca de la filosofía del ocultismo, sino que la filosofía del ocultismo es parte motivacional detrás del trabajo requerido para la división del cerebro.

En orden de que los Illuminati creen alters que son altamente intuitivos y que sean capaces de acceder a altas esferas demoniacas, necesitan desconectar el hemisferio de la lógica. Cuando el hemisferio izquierdo es desconectado, entonces el cerebro derecho (el cual controla la mano izquierda y el lado izquierdo del cerebro) es capaz de funcionar sin competencia alguna. La victima será capaz de estar enteramente en contacto con su lado intuitivo o de "las dimensiones espirituales" donde los demonios existen. Este es un trabajo muy repulsivo, porque este trabajo de división cerebral involucra demonología de alto nivel. Muchos de los mas profundos alters Illuminati son alters del lado derecho del cerebro en orden de que sean intuitivos espiritualmente. La LLave Baja de Salomón es un importante libro de enseñanza de los Illuminati (LA PIEZA ESTANDARD DE HERRAMIENTA DE CONTROL MENTAL DE MELQUIZEDEC). Esta declara: "Un adepto entra a un plano anormal y se equipa para cargarse de la energía mágica de los pentáculos y talismanes." El entrenamiento que esto conlleva es llamado "entrenamiento de la alta voluntad" y el trabajo de la división del cerebro en necesario en orden de lograr esto.

C. TECNOLOGIAS MEDICAS.

La tecnología médica ha probado que la materia gris es de lo que está hecho el cerebro humano por muchos cientos de años, y lo continua probando. Con el uso de nuevas técnicas se puede mirar dentro del cerebro humano en formas que no estaban antes disponibles. Una enzima llamada peróxido orsedárico (HRP) la cual sirve como un marcador o un resaltador permite a los investigadores del cerebro el mirar visualmente a las células de el interior de cerebros funcionales.

Investigadores tales como Frank Putnam, del Instituto Nacional de Salud Mental, han tomado escáneres PET de los cerebros de las gentes con personalidad múltiple, tales escaneos cerebrales que van de un alter al otro, han mostrado ser muy diferentes. Esto no ocurre con personas que no son múltiples que pretenden tener distintas personalidades. Los escaneos cerebrales han mostrado que los escaneos de personas con personalidades múltiples son físicamente diferentes a los de otras personas. Las distintas personalidades se encuentran regularmente en distintos estados neuropsicológicos. La ciencia médica ha ayudado a los programadores a colocar a la gente en distintos estados neuropsicológicos para programación. Algunos de estos estados son peligrosos a menos que hay

personal médico disponible para asegurarse de que la víctima no se muera. Lo cual, de acuerdo con ex-Programadores, ocurre de todas formas. La ciencia médica ha identificado al glutamato el cual es un aminoácido importante como neurotransmisor involucrado el sistema de la memoria. Sin embargo, luego de innumerables pruebas y todo tipo de investigaciones, no sabemos completamente como el cerebro almacena la memoria. Sin embargo, la red del Nuevo Orden Mundial entiende mucho más de lo que ellos han dado a conocer al público.

TENER A LOS TECNICOS DE LABORATORIO CALIFICADOS.

Tener el conocimiento médico no garantiza tener el trabajo hecho. Obviamente, la Red ha necesitado tanto hospitales como personal médico entrenado. El tener trabajadores hábiles es parte del éxito de la Programación Monarca. Por ejemplo, la simple interpretación de los instrumentos Alfa BFT, requiere que el operador sea capaz de comprender lo que es la interferencia trasera. En cualquier lugar en donde el instrumento sea colocado va haber interferencia trasera. Solo los buenos operadores pueden darse cuenta cuando una pseudo-onda alfa ha sido producida, tal vez a partir del sudor del niño en la localización del electrodo, o movimientos de cabello o pestañeo de ojos u otro movimiento.

Los Illuminati tienen su propio sistema de entrenamiento, el cual llevará a esclavos Monarca adolescentes para ser entrenados. Ellos también comenzarán entrenando a su gente en la programación desde la infancia en adelante. Para el tiempo en el que sean adultos, los alters programados conocerán la programación como su segunda naturaleza. Ellos no tienen un séquito de doctores, enfermeras, psiquiatras y otras personas educadas. Si tienen que salvar a un esclavo Monarca importante, ellos harán volar a un especialista desde dondequiera que el especialista adecuado se encuentre.

Cuando se trata de investigación, alguna que es hecha por los profesionales no se dan cuenta el como su investigación va a ser utilizada. Muchos investigadores son buenos en apreciar los detalles, pero fallan al ver la imagen completa. Ellos usualmente no se dan cuenta el como su investigación va a ser mal utilizada. La CIA encuentra que el investigador es rápido en justificar en su mente el valor moral a la que su investigación está contribuyendo. Muchos miembros de los Illuminati están involucrados en investigación genética secreta. Tener el control de numerosos hospitales es una importante conexión de la habilidad de la Red para programar a muchas personas exitosamente. Personal médico está participando en actos que ayudan al control mental. Una enfermera Cristiana renunció aquí al Hospital de la Universidad, debido a que a los recién nacidos secretamente se les están colocando implantes. Unos cuantos años antes, fue descubierto que la Upjhon, una compañía multinacional Americana estuvo involucrada en colocar material de radiotransmisores con una preparación del líquido de la cortisona de Depomedrona, el cual creó un implante cuando el personal médico colocó la Depomedrona en sus pacientes.

D. HISTAMINAS.

La histamina es un químico (una partícula de molécula) la cual el cuerpo usa para defenderse de células extranjeras. También tiene la habilidad de bajar la presión de la sangre y crear llamaradas en la piel. El sentido de la audición puede afectar la producción de histamina via la programación.

La histamina es una molécula la cual es parte del sistema inmunológico. Los cambios en los niveles de histamina producen lunares. Sus cambios en la piel degeneran en cicatrices. Esto es como los abusadores pueden hacer aparecer y desaparecer cicatrices mágicamente, lo cual hace a la programación verse aún más real para los alters. A los abusadores les gusta crear cicatrices invisibles que formen estructuras y patrones. La más famosa de ellas es la cabeza del Bafomet (que representa a Satán). A partir de comandos ellos pueden activar a la piel para hacer estas cicatrices visibles. Si alguien pica a la piel con una aguja con histamina en la punta de la aguja, causará que la piel se ponga roja. La

bioetroalimentación ha permitido que la gente pueda comunicarse mentalmente con su piel. La hipnosis ha controlado el sistema inmunológico de las personas. Los estados de la mente tienen un efecto en el sistema inmunológico. Algunas veces las combinaciones de ambas de estas son usadas para permitir que el controlador ejecute un comando dentro de la victima el cual activa el estado mental correcto para incrementar la producción de histamina en una determinada área de la piel.

La médula ósea del cuerpo produce células vástagas. Las células vástagas son capaces de crecer en muy distintos tipos de células. Primero, las células vástagas crecen en algunas básicas y distintas células y estas en cambio crecen en otras mas y en otras más diferentes. Por ejemplo, una célula vástagas puede volverse un mielóide, el cual puede volverse un granulocito nuclear polimorfo, el cual a su vez puede volverse un basófilo o célula mástil. Tanto los basófilos como las células mástil son leucocitos y son parte del sistema inmunológico de las personas. Tanto los basófilos como las células mástiles son transmisores de histamina.

La histamina hace muchas cosas en el cuerpo. La histamina causa la dilación de las venas de la sangre, y permite a las venas sanguineas el volverse permeables, lo que permite que los fluidos y otros quimicos viajen a través de las venas de la sangre a áreas entre las células y los tejidos. Todos los CNS (Sistemas Nerviosos Centrales) tienen receptores que la histamina puede adjuntar a si misma tal como un barco de anclaje. Cuando las células son dañadas, o células extranjeras entran en el cuerpo, los basófilos y las células mástil liberan su histamina.

Para que el cuerpo tenga más histamina, debe incrementar el número de basófilos y células mástil. Esto puede lograrse por medio de cambiar el radio de las células mástiles que se desarrollen en otro tipo de células. El núcleo de la molécula de la histamina es la etilamina. Las antiestaminas son moléculas que tienen una influencia suficiente en las histaminas y que pueden adjuntarse a los receptores de las histaminas y previenen que las moléculas de las histaminas se adjunten. Si las moléculas de las histaminas no se juntan, el cuerpo las desecha. Los niveles de histamina en el cuerpo pueden elevarse si las células que transportan a las histaminas son incrementadas.

Se cree que los implantes de seno tienen algún tipo de efecto en aumentar la producción de histamina del cuerpo. El si estos implantes de seno son idénticos a todos los demás implantes de seno, o si tienen algo especial que agite al cuerpo en torno a una producción de células mástil y basófilos altamente inmunes, no es conocido. Sin embargo, parece haber alguna relación entre la necesidad de la Red de aumentar la producción de histaminas en sus esclavos, y los implantes de seno que están colocando en ellos. El juntar las piezas llevan a uno a creer que los implantes agitan al sistema inmunológico del cuerpo en el aumento de los niveles de las células transportadoras de histamina.

Un buen número de mujeres quienes tuvieron implantes de seno hablan sobre un incremento en las alergias. La reacción alérgica es causada por altos niveles de histamina. Si esto le ocurrió a algunas o a muchas no es conocido al tiempo en el que esto estaba siendo escrito.

Las tres grandes compañías químicas Illuminati son: I.G Farben, Dupont y Dow Chemicals. Dow Chemical comenzó una investigación sobre implantes de silicón en 1956. Después de 35 años de estudio en el que implantaron cientos de muchos tipos de animales con silicón, la compañía sabía exactamente lo que el silicón causaría en el cuerpo humano. La FDA tuvo audiencias públicas en 1992 donde documentos internos que la compañía Dow Chemical liberó, se dió a conocer que la compañía sabía de la A a la Z que el silicón era muy peligroso como implante, años antes de que lo sacaran al mercado. Hay una increíble búsqueda de anticuerpos-antisilicona realizándose para que puedan limpiar el desastre que dejaron los implantes de silicona en millones de personas. El área del pecho y el alrededor del implante de seno se muestra altamente agitada. El silicón se filtra a través de la membrana, causando serias dificultades en el cuerpo. Muchas de las esclavas Monarca femeninas

han recibido implantes de seno.

E. PROGRAMAS CORPORALES:

Los programas corporales son inducciones hipnóticas instaladas en la víctima para que esta sufra físicamente si comienza a salirse de la línea.

Los investigadores han atravesado un largo camino en torno al entendimiento de la mente. Han descubierto, por ejemplo, que el cerebro bajo estrés, convertirá las señales nerviosas en "moléculas mensajeras" las cuales a su vez llevan al sistema endocrino a producir hormonas de esteroides, las cuales pueden alcanzar el núcleo de varias células y causar que estas puedan cambiar como los genes del cuerpo son escritos. Estos genes dirigirán entonces a las células en el cómo hacer que una variedad de moléculas las cuales son utilizadas en el crecimiento, el metabolismo, la sexualidad y los sistemas inmunológicos. En otras palabras, la mente puede reescribir la genética. Este fue el secreto que ayudó al programa Monarca a su fundación científica. Ahora, la mecánica actual ha sido observada por los investigadores.

Uno de los líderes en el entendimiento de la relación mente-cuerpo fue Franz Alexander Black, este fue uno de los investigadores que profundizó sobre el cómo la hipnosis podía ser usada para regular las funciones del cuerpo tal como el sistema inmunológico. Ken Bowers también trabajó en esta área. El Dr. S.M Lambert de la Fundación Rockefeller, estudió cómo el Vudú podía causar la muerte a partir de crear ciertos pensamientos en la mente. La mayor parte de la investigación de esta área fue monitoreada, si es que no fue patrocinada por las agencias de inteligencia bajo los auspicios de los Illuminati.

El Hipotálamo conecta como un puente la mente y el cuerpo. Trabaja como parte del sistema límbico-hipotalámico. Este sistema es un centro determinante sobre la colocación de algún estado de la mente dentro del cerebro. El sistema inmunológico se comunica directamente con la parte hipotalámica del cerebro con sus propias "moléculas mensajeras" conocidas como "inmuno-transmisoras". Esta es entonces la conexión mente-cerebro de la cual los Programadores Monarca han tomado tanta ventaja.

Barbara Brown, una psicóloga de la Administración del Hospital de Veteranos (en Sepúlveda), escribió el libro "Nueva Mente, Nuevo Cuerpo". La investigación de Barbara Brown fue fundada por el gobierno. Su libro hizo que el público se interesara en la bioalimentación. Debido a sus repetidos éxitos en controlar cosas tales como los latidos del corazón, la Dra. Brown está convencida de que el ritmo cardíaco, la respiración, la tensión muscular, y las respuestas glandulares forman todas parte de la voluntad de las personas. Aquellos que han trabajado con víctimas del gobierno de los Estados Unidos de control mental MK ultra saben que lo que la Dra. Brown escribe es correcto y era conocido años antes de que publicara su libro. La retroalimentación es un entrenamiento requerido para algunos reclusos de algunas prisiones.

A partir de resultados finales queda claro que los esclavos Monarca tienen programación los cuales pueden llevar a cabo las siguientes funciones:

- Controlar el ritmo del pulso y los latidos del corazón.
- Controlar la temperatura del cuerpo.
- Controlar la temperatura de partes individuales o partes del cuerpo, tal como que la parte derecha del cuerpo pueda

ponerse caliente, mientras que la parte izquierda se pone gélidamente fría. Fritz ha observado esto al tocar los lados derecho e izquierdo de víctimas quienes estaban ardiendo en su parte derecha del cuerpo, mientras se encontraban congeladas en la parte izquierda.

- La secreción de varias enzimas y producción de histaminas han sido entrenadas en las víctimas y adjuntadas a varios programas corporales para mantener en línea al esclavo. La producción de histaminas parece estar regulada vía la cirugía llevada a cabo en los pechos de las mujeres. Parece ser, aunque no ha sido confirmado, que la cirugía donde son colocados implantes en los pechos de las mujeres esclavas, juegan un rol en cuanto a la producción de histaminas y control programado.

- Permiten al cuerpo pretender que está muerto, cuando se encuentra en un estado alterado similar a estar en estado comatoso.

Las defensas internas consisten en partes de programas corporales que son activados si el esclavo mentalmente controlado se sale de la línea. Aquí hay una buena lista de algunos de dichos programas: Problemas auditivos, Desorden en los huesos, Flujo de circulación sanguínea, Coma, (muerte de sueño zombi que hace que la víctima parezca muerta), Falla digestiva, División del cerebro por dolores de cabeza, Fallas cardíacas, Producción de histaminas, Problemas ópticos tales como ceguera, Fallas respiratorias, Privación del sueño, Programación del sueño y Cambios de temperatura.

Los programas corporales serán colocados a través del tablero de todos los alters. El mismo código trabajará para todos los alters cuando la programación interna de los alters quiera activar un programa corporal. Si un programa corporal es colocado en un esclavo, estará anclado a algo, y ello será algo tan drástico como el latido del corazón. Uno de los programas es algo tan drástico que la víctima escuche un latido de corazón el cual ha sido indicado dentro de las mentes de las víctimas como el "latido de corazón de Satán".

Algunos de los programas corporales son llevados a cabo por medio de crear un alter que tiene un estado mental, tal como un fragmento de alter que piense que se está quemando, u otro que ha sido creado a partir de tortura por medio del hielo. Este alter o este sentimiento de estar ardiendo o congelándose es entonces adjuntado a algo dentro de la mente. Por ejemplo, si la víctima se mueve en torno al mundo, un alter frío o un sentimiento de frío de un recuerdo, es hipnóticamente programado para surgir del alter que sostiene al cuerpo. Algunas veces, la sensación de quemadura puede ser eliminada por medio de hacer que un "alter de fuego" pase a la parte frontal de la mente hacia la trasera donde otro alter está sosteniendo al cuerpo.

Muchos sentimientos, sensaciones corporales, y estados endrogados son adjuntados a los programas. Cuando el alter toque a un botón, pasará por una serie de recuerdos, falsos recuerdos, comandos hipnóticos, y sensaciones corporales que han sido adjuntadas a dichos botones. Este tipo de programación es por lo común colocado en un programa frontal con el objetivo de decepcionar a un alter.

Las habilidades del cerebro humano para controlar el cuerpo han sido seriamente subestimadas por las personas. Los investigadores de la Bio-retroalimentación en los 60s se sorprendieron de encontrar que si la actividad de una simple célula nerviosa es colocada en una pantalla en donde el individuo pueda observar su actividad gráfica, el individuo será capaz de identificar mentalmente esa célula aparte de cualquier otra fibra nerviosa, y tendrá control voluntario sobre esa única célula apartada de cualquier otra. Solo para mostrar que tan complejo es el cuerpo, una sola fibra celular nerviosa tiene 600 conexiones. El 5 de Marzo de 1972 el L.A Times reportó que los pacientes estaban siendo enseñados a controlar los cambios en sus latidos de corazón sin necesidad de drogas. Esto ya estaba pasando dentro de la Programación mental Monarca.

El corazón es controlado por la mente y trabaja con las emociones de una persona. Existen personas que literalmente han muerto a causa de un "corazón roto". Este es un hecho histórico. Los programadores Monarca han tomado ventaja por mucho tiempo la habilidad de la mente para controlar los latidos del corazón. Una pequeña parte realmente no visible para el ojo humano llamado el nodo sinoso, envía señales eléctricas que regulan e inician los latidos del corazón a un ritmo ininterrumpido. El código genético concerniente al metabolismo del cuerpo y el código genético para el nodo sinoso hacen iniciar el mecanismo del generador entero de los latidos del corazón. Dos áreas del cerebro controlan los cambios en los latidos del corazón que el nodo sinoso puede llevar a cabo. El nodo sinoso manda señales pero no controla el ritmo promedio.

Una parte muy primitiva del tronco del cerebro es una que tiene que ver con las áreas de control, y la otra área de control trabaja a través de la médula espinal. Ambas de estas áreas conectan con las partes altas del cerebro que tienen que ver con el pensamiento. Los tres eventos mas frecuentes que cambian el ritmo cardiaco son las emociones, enfermedades y la actividad muscular. Desde que la voluntad influencia a las emociones, la parte alta del cerebro (o cerebro alto) puede controlar el ritmo cardiaco y sus pulsaciones. Los alters son programados para salirse del trance si alguien trata de probarles que ellos tienen corazón, puesto que se les ha llevado a creer que su corazón ha sido extraido por su programador.

El mundo de lo oculto aprendió esta habilidad de los Indios yogis quienes han tenido la capacidad de controlar su corazón por siglos. Algunos han demostrado en los laboratorios científicos que tienen la capacidad de detener su corazón hasta por 30 segundos, (Ver el trabajo de la fundación Green de Menninger para mas información). Los yogis tambien desarrollaron la habilidad de cambiar las temperaturas de su cuerpo. Por ejemplo, Swami Rama, en el laboratorio del Dr. Elmer Green puede hacer que un lado de su palma este caliente y el otro lado frio, simplemente a partir de esfuerzos mentales.

Este tipo de control corporal fue aprendido por los Illuminati hace años, y ha sido aplicado a la programación Monarca para hacer que las mentiras de la programación parezcan mas reales para la victima. Un esclavo Monarca puede estar frio en una parte de su cuerpo y caliente o ardiendo por la parte derecha. Ha sido muy bien documentado que la mente puede controlar el flujo sanguineo en varios de sus aspectos y de esta manera cambiar la temperatura de distintas partes del cuerpo. Esto fue primero sacado al público en 1978 (Barabazs y McGeorge). Parece ser que una combinación de técnicas yogi de bioretroalimentación asi como también condicionamientos clásicos de comportamiento son capaces de lograr algunos de los programas corporales en los esclavos.

Otros programas corporales parecen estar conectados con los recuerdos de los alters. Por ejemplo, si el Programador quiere hacer que el cuerpo arda, el sacará a la luz el Sistema de un alter que fue torturado con fuego para que salga y se ponga en el lugar del alter que está sosteniendo al cuerpo, y el cuerpo entonces se hiperventila y siente que está ardiendo.

Como se mencionó, una técnica es la programación de división del cerebro donde el funcionamiento de los dos hemisferios del cerebro están separados, lo que permite al paciente sentir "el camino de la mano izquierda" de manera separada. Este tipo de programación es muy poderoso en hacer que el guión de programación parezca mas real en contraste con el mundo exterior.

Una alta presión sanguínea o hipertensión ha sido encontrada por mucho tiempo de ser una función de la mente. Sin embargo, la medicina convencional ha ignorado esto por años, y ha tenido un largo volumen de investigación confusa y pistas de investigación en favor de su sentido contrario.

En lugar de admitir la causa, el establecimiento médico ha etiquetado la mayoría de los casos de hipertensión como "esenciales" e "idiopáticos", las cuales son etiquetas para encubrir ellos no saben (o se rehúsan a reconocer) la causa de la alta presión sanguínea. Es tan complejo que ha sido muy complicado para los investigadores el tener una pizca de muchas de las cuestiones involucradas en la presión sanguínea tal como la secreción de hormonas dentro de la sangre, y el resultado del estrés de largo periodo en el sistema cardiovascular. Cuando los exámenes muestran que el estrés del desempleo incrementan los problemas de la presión sanguínea entre algunos hombres, parece ser el inicio de que el establecimiento médico comience a ver la conexión que la mente tiene en controlar la presión sanguínea. De nuevo, la bioretroalimentación y el condicionamiento clásico han sido utilizados con éxito para cambiar radicalmente a un individuo la presión sanguínea.

Esto junto con la habilidad de entrar en trances profundos, son habilidades que el esclavo Monarca es programado a tener para controlar su presión sanguínea.

De nuevo, la pregunta puede ser, ¿porque condicionarían a un esclavo de este modo?. Porque si el Amo puede llamar a un activador hipnótico y puede cambiar el ritmo cardiaco y la presión sanguínea de un esclavo, ¿se da cuenta el lector del sentimiento "de titere" que sentiría el esclavo?. La mente y cuerpo del esclavo literalmente le pertenecerían al Amo. Al esclavo no se le permite siquiera tener control sobre su propio cuerpo. Esto es de lo que trata el control mental total.

(Capitulos siguientes y parte de los anteriores en proceso).

Marco Torres.

La comunidad BDSM en españa (y otros lugares del mundo) realiza diferentes prácticas entre las que está el 24/7 (24 horas 7 días) que consiste en el ejercicio "esclavitud voluntaria" en los roles D/s (Dominación / sumisión o Amo - esclava). Digo "esclavitud voluntaria" porque según esta comunidad es la esclava por su voluntad la que cede todo el control sobre su vida al Amo. Se firma el llamado "contrato de esclavitud".

24/7 no es un juego

La traducción del inglés de la palabra Bondage es Esclavitud. (Ver el traductor al inglés). Este término viene de la acepción Debt Bondage que significa "servidumbre por deudas". (Se puede encontrar en wikipedia)

La mayor parte de la comunidad BDSM (Bondage, Discipline, Sadism, Masochism) en españa utiliza el término Bondage (ing. esclavitud) como si significara Ataduras, vendaje (bandage). Evitan usar la terminología "esclavitud".

Vendaje o inmovilización o ataduras serian los términos apropiados para Bandage.

Por el contrario Bondage significa esclavitud o en BDSM "esclavitud voluntaria o consensuada" D/s (Dominación sumisión, Amo esclava). A veces temporal y otras veces en 24/7 (24 horas 7 días de la semana) ilimitada o TPE (Total Power Exchange) que se extiende a todos los ámbitos de la vida de la persona sometida, sumisa o esclava.

A veces el tiempo de esclavitud consensuado puede ser por un periodo corto, desde horas como "intercambio erótico de poder" limitado otras veces por tiempo de duración larga (semanas o meses) suelen ser periodos de entrenamiento hacia la esclavitud. Todo consensuado y pactado a través del "contrato de sumisión" o "contrato de esclavitud".

Esclavitud ilimitada es 24/7 (24 horas 7 días de la semana), 24/7/365 o TPE (Total Power Exchange). Estas relaciones, siempre se formalizan a través de un "contrato de sumisión" o "contrato de esclavitud" en el que el esclavo cede el control total al amo sobre su vida.

No es un juego: En el 24/7, o "esclavitud voluntaria consensuada" larga o ilimitada, una persona (el Amo, Master o Dominante) ejerce el control absoluto sobre otra persona o esclava, sobre toda su vida y actos.

Para llegar al 24/7 (24 horas 7 días de la semana) existe un entrenamiento previo realizado a través de otras prácticas de BDSM, principalmente la "Doma", "Entrenamiento" o "Disciplina".

A CONTINUACIÓN PONGO TODAS LAS PRACTICAS BDSM publicadas en España. (Se pueden encontrar en internet prácticamente sin ningun problema solo con buscar en google).

ADORACIÓN DEL AMO, CON BOCA Y LENGUA

- Adoración de los fluidos o deposiciones del Amo
- Besamanos
- Culo

- Pies calzados

- Pies descalzos

- Polla

ADORNOS CORPORALES

- Adornos para los pezones
- Ajorcas
- Anillos, sortijas, sellos, alianzas
- Aretes, arracadas, pendientes
- Body paint

- Brazaletes

- Cadenas y cadenillas (cuello, cintura, mano, muñecas, tobillos)

- Campanillas
- Candados
- Cascabeles
- Cinturones
- Clips para el clítoris
- Colgantes
- Collares
- Gargantillas
- Grilletes o tobilleras
- Medallones, medallas
- Muñequeras
- Penachos y plumeros
- Piercing
- Plugs con rabo
- Pulseras
- Símbolos BDSM (trisquel, triskel o triskelion)
- Tatuajes

AFEITADO, DEPILACIÓN, RASURADO

- Axilas
- Cabeza (rapado)
- Cejas
- Inguinal, púbico, genital

-Piernas

AGUJAS

-Hipodérmicas

-De sutura

-De acupuntura

-En los brazos

-En los labios vaginales y el clítoris

-En muslos y nalgas

-En los pechos y los pezones

-En el vientre

ANILLADO, PIERCING

-Cejas

-Clítoris

-Infibular

-Labios

-Labios vaginales

-Lengua

-Nariz

-Ombligo

-Orejas

-Pezones

ANIMALIZACIÓN

- Alimentación de la esclava en comedero o abrevadero (permitiéndole usar las manos, o no)
- Comportamiento, doma y trato de la esclava como gata
- Comportamiento, doma y trato de la esclava como perra (dog training)
- Enjaulamiento o estabulación de la esclava
- Hacer sus necesidades en un rincón
- Uso, doma y adorno de la esclava como ponygirl

ASPECTO

- Control de la indumentaria y del look
- Control de la ropa interior
- Control del calzado
- Control del color del pelo (tinte)
- Control del corte de pelo de la esclava
- Control del maquillaje / manicura
- Control del perfume de la esclava
- Modificación corporal
- Uso de pelucas

ATADURAS, BONDAGE, INMOVILIZACIÓN, KINBAKU, SHIBARI,HOJOJUTSU

- Sencillas, en muñecas, tobillos o muslos

- Implicando codos y rodillas
- Uniendo las extremidades superiores e inferiores (muñecas y tobillos, cerdito, hogtie)
- Extendiendo al máximo las extremidades, en aspa (águila)
- Forzando brazos y/o piernas (rana, loto)
- Forzando o presionando el pubis y las nalgas (Sakuranbo)
- Aplicadas a los pechos (Shinju)
- En forma de arnés o telaraña, macramé (Karada)
- Strappado, garrucha
- Implicando suspensión (Kotori)
- Inmovilización total
- Momificación
- Empaquetado, envoltura
- Plastificación
- Ensacar
- Crucifixión
- A la intemperie
- Encubierto bajo la ropa
- Atar la esclava a una silla o cama
- Encadenamiento a un mueble, puerta, muro o poste
- Encadenamiento al WC
- Encadenamiento a un coche
- En el agua
- Con cuerdas, cordones, sogas o cabos (de algodón, cáñamo, yute, seda, sintéticas, etc.)

- Con cadenas, mosquetones y candados
- Con cables, correas, cinchas o bridas
- Con sedal o hilo dental
- Con vendas, pañuelos, corbatas, bufandas, etc.
- Con gasas
- Con papel, cinta adhesiva, precinto, etc.
- Con gomas elásticas, pulpos, etc.
- Con alambre forrado
- Con velcro
- Con film extensible o estirable para alimentación o embalaje (transparente o negro), saran wrap, clingfilm
- Utilizando esposas, grilletes, etc.
- Utilizando camisa de fuerza
- Utilizando armbinders, manguitos, manoplas, monoguantas, etc.
- Utilizando bolsas corporales, sacos, etc.
- Utilizando redes
- Utilizando férulas
- Aplicando escayola
- Tener a mano tijeras de urgencias o de emergencia
- Autobondage
- Bondage mental
- En tándem (junto a otra esclava)

AZOTES, AZOTAINAS, ZURRAS, TUNDAS, FLAGELACIÓN, SPANKING

- Con la palma de la mano, manotazos
- Con el pie, puntapiés, patadas
- Con palas o paletas de madera o cuero (paddles, slappers) (paletadas)
- Con rebenque
- Con palmeta, regla o similar
- Con cuerdas, cables o cordones
- Con cinturón
- Con correas, tawse, etc.
- Con flagelos, zurriagos, trallas, arreadores, azotes, verdugos o disciplinas
- Con látigo
(Stockwhip, Bullwhip, Snakewhip, Signalwhip, Knout, Sjambok)
- Con látigo de tiras (Flogger)
- Con gato (de 3 o 9 colas)
- Con fusta (de paseo, de salto, de doma, de cochero) (fustigar)
- Con porra
- Con bastón
- Con vara, verga, vergajo, baqueta, baquetón, caña o cane (caning) (apalea, varear)
- Con objetos de uso doméstico como matamoscas, sacudidores, zorros, quitapolvos, escobas vegetales, escobillas, etc.
- Con cepillos
- Con una zapatilla

- Con periódicos doblados
- Con toallas mojadas
- Con fundas de almohada
- Con guantes de crin
- Con cucharas de madera, espátulas, etc.
- Con trozos de manguera
- Con palas de ping-pong, raquetas, etc.
- Con manojos o haces de ramas (birch)
- Con ramas de pino
- Con zarzas
- Urticación (azotes con ortigas)
- Bofetadas, cachetes
- Caponés, capirotaños, coscorrónes
- En el coño
- En la entrepierna
- En el culo (nalgada)
- En los pechos
- En las palmas de las manos / plantas de los pies (bastinado y falaka)
- Sobre la falda o las rodillas (OTK)
- Sobre una mesa
- Sobre el respaldo de una silla o butaca
- De rodillas sobre una silla o butaca

-Sobre una cama

-Sobre un caballete

-Sobre un potro

-Con las manos en las rodillas o en los tobillos y exponiendo el culo

-Apoyando las manos en la pared y exponiendo el culo

-Combinados con ataduras

-Contar y agradecer los azotes

BONDAGE

CALZADO

-Ballet boots

-Botas altas, por encima de la rodilla

-Botas muy altas, ciñendo el muslo

-Botas de caña alta, hasta la rodilla

-Botas de media caña

-Botas de montar

-Botas de aspecto militar

-Botas camperas, moteras

-Botas de caucho, katiuskas

-Botas con espuelas

-Botines

-Chinelas, babuchas (mules)

-Plataformas

-Sandalias

-Zapatos de salón (pumps)

-Zapatos de tacón de aguja (stiletto)

CASTIGOS

-Por actitudes manipuladoras de la sumisa

-Por desobediencia, mala conducta o incumplimiento de órdenes recibidas

-Por displicencia o pasividad

-Por falta de atención o concentración

-Por pretender “dominar desde abajo”

-Por provocar

-Por resistirse o dilatar el cumplimiento de órdenes recibidas

-Contabilidad de los castigos

-Determinación de su intensidad en función de las causas

-Omisión de castigos provocados, deseados o insinuados

CERA CALIENTE

-Cera natural

-Parafina

-Aplicación en la palma de la mano

-Aplicación en las plantas de los pies

-Aplicación en brazos, muslos

-Aplicación sobre pechos y coño

-Aplicación en el vientre

-Aplicación en el culo

-Depilación a la cera

-Goteo

-Chorro

CEREMONIAS

-Ceremonia de las rosas

-De imposición del collar (“collarización”)

-De iniciación

-De marcado

-De presentación en sociedad de la esclava

-De toma de posesión

-Enlaces BDSM

-Fiestas, celebraciones

CINTURÓN DE CASTIDAD

-Uso en presencia del Amo

-Uso en ausencia del Amo

-Uso en exhibición

COLLARES

- De cuero
- Metálicos
- Collarines posturales, minervas
- Gargantillas
- Correas, dogales
- Uso durante las sesiones
- Uso permanente en privado
- Uso en público
- De prueba, adiestramiento o consideración
- De castigo
- De perra
- De paseo o elegante
- Collar simbólico
- Con marca de propiedad
- Cibercollar o collar virtual
- Ceremonia de imposición del collar (“collarización”)

COMPETICIÓN, LUCHA

- Con esclavas de la misma cuadra
- Con esclavas de otros Amos
- Lucha libre
- Pelear en el barro

CONFINAMIENTO

- Autoconfinamiento
- En lugares aislados
- En lugares cerrados o celdas
- En lugares oscuros (lygofilia)
- En lugares sucios
- En el WC
- En la mazmorra, calabozo, dungeon, etc.
- En jaulas de gran tamaño
- En jaulas de tamaño reducido (ciptonismo)
- En un armario
- En caja
- Estabulación

CONSOLADORES, CONOS, PLUG, DILDO, VIBRADORES, BOLAS, HUEVOS.

- Tamaño muy grande / grande / mediano / pequeño
- Con arnés (strap-on)
- Con control remoto
- De doble cabeza
- Puños de caucho
- Ristras de bolas
- Con rabo
- Eléctricos

-Hinchables o expandibles

-Magic wand

-Máquina de follar

-Sybian

-Uso en privado

-Uso en público

-Uso programado bajo ropa interior

CONTROL, DISCIPLINA, ADIESTRAMIENTO, DOMA, INSTRUCCIÓN

-Aprendizaje de las posturas

-Control de las posturas y la gestualidad

-Prohibición de levantar la vista

-Determinación de los castigos en función de sus causas

-Contabilidad de los castigos

-Contrato de sumisión

-Educación de los hábitos

-Control / educación del comportamiento y las reacciones de la esclava

-Control del habla

-Limitación del uso de determinadas palabras

-Restricción del uso de la primera persona cuando la esclava se refiere a si misma

-Silencios impuestos

-Control / programación / negación de la actividad sexual y los orgasmos

- Control de la alimentación
- Control y/o limitación de las horas de sueño de la esclava
- Control o imposición de restricciones en la higiene corporal de la esclava
- Control de las deposiciones de la esclava
- Control de horarios y actividades cotidianas
- Llamadas o SMS de verificación de la actividad de la esclava
- Control de las relaciones y el ocio de la esclava
- Control de las llamadas, contactos, etc. de la esclava
- Control de las contraseñas y claves de la esclava
- Control de los gastos y cuentas de la esclava
- Confesión de la esclava por iniciativa propia cuando haya cometido algún fallo o error
- Reportes periódicos de la actividad de la esclava, verbales o escritos
- Revisión periódica del diario o la agenda de la esclava
- Control de la indumentaria
- Control del aspecto
- Control mental
- Determinación del lugar que ocupará la esclava al caminar junto al Amo
- Ejercicio físico obligado
- Explorar o cachear del cuerpo de la esclava
- Formalización de la entrega
- Hora o jornada de reflexión

- Imposición de deberes o tareas
- Inscripción de la esclava en un registro público
- Limitación de los lugares o zonas a las que la esclava puede acceder
- Limitación de los muebles u objetos que puede usar
- Obediencia
- Permisos para entrar, salir, presentarse, etc.
- Permisos para levantarse, sentarse, etc.
- Permisos para comer, beber, fumar, etc.
- Permisos para hablar
- Tener que suplicar para obtener placer o realizar determinados actos
- Premios, incentivos, recompensas
- Prohibiciones o limitaciones temporales

DOLOR

- Ninguno
- Suave
- Medio
- Alto
- Progresivo
- Algofilia
- Subespacio

ENEMAS, LAVATIVAS, DUCHAS, PURGAS

-Calor

-Frío

-Duchas vaginales o anales

ESCENAS, JUEGOS DE ROL, FANTASÍAS

-Bacanales

-BDSM tántrico

-Bizarro

-Bukkake

-Bunga-bunga

-Burlesque, pin-up

-Cárcel, campo de concentración

-Cenas de rol

-Confesores y penitentes

-Cuidadores y mascotas

-Damisela en apuros (Damsel in distress)

-Danzas sensuales

-Disciplina inglesa

-Fetish

-Fiestas, bailes de máscaras o disfraces

-Frailes, curas y monjas

-Gang Bang

-Goreana

- Gótica
- Héroes del cine o del cómic
- Jefe / secretaria
- Juegos de edad, infantilismo
- Juegos escolares (schoolplay)
- Juegos medievales
- Juegos al estilo de la antigua Roma, péplum
- Leather
- Masculinización de la esclava
- Médicos, enfermeras (medical)
- Orgías
- Paramilitares, policiales
- Paternofiliales / maternofiliales
- Persecuciones, cacerías
- Ponyplay, equus eroticus
- Prostitución, puta
- Rubberismo
- Servicio doméstico
- Striptease
- Subastas
- Travestismo
- Vampirismo
- Vintage

-Zentai

ESPOSAS, MUÑEQUERAS, MANILLAS, GRILLETES

-Metálicas

-De cuero, caucho o neopreno

-De bisagra

-Dobles

-Acolchadas

-Forradas

-Con cadenas

-Con barras

-Para muñecas

-Para tobillos

-Para dedos (pulgares)

-Para suspensión

-Combinadas con el collar, grilletes, cinturones, arneses,
etc.

ETIQUETA, PROTOCOLO

-Relativa al lenguaje y a la forma de expresarse

-Relativa al comportamiento (posturas, gestos, miradas,
actitudes)

-Relativa a la indumentaria y al aspecto

-Relativa al uso del collar

-En ceremonias y rituales

-En organizaciones, locales, encuentros, etc.

-En entornos vainilla

-En internet

-Tratamiento del Amo

-Tratamiento de otros Amos

-Tratamiento de otras esclavas

EXHIBICIÓN DE LA ESCLAVA

-En la mazmorra, calabozo, dungeon, etc.

-Tras una ventana

-En fiestas, quedadas, clubes, etc.

-En lugares públicos

-Paseo de la esclava desnuda por el campo

-Paseo de la esclava en entornos urbanos

-Presentar la esclava envuelta como un regalo

-Ante gente conocida

-Ante gente desconocida

-Difusión de imágenes de la esclava (en webs, foros, mediante mensajería instantánea, cámara web, etc.)

-Desnudez forzada

-Voyeurismo

-Candaulismo

FETICHES, FETICHISMOS

-Altocalcifilia (tacones altos)

-Cuero

-Dorafilia (pieles)

-Esposas o grilletes

-Guantes

-Látex, caucho, goma (rubberismo)

-Manos

-Máscaras

-Medias o panties

-Podofilia (pies)

-Retifismo (calzado)

-Ropa interior, lencería, corsetería

-Uniformes

FIST FUCKING, FISTING

-Anal

-Vaginal

-Con puños de caucho

FLUIDOS

-Juegos con saliva, esputos, babas, mocos

-Juegos con semen (snowballing)

-Juegos con orina (watersports, juegos de agua)

HIELO

- Introducción de cubitos en la boca
- Introducción de cubitos en el coño
- Introducción de cubitos por el culo
- Aplicación de cubitos sobre los pechos
- Aplicación en otras partes del cuerpo
- Irrigación con agua muy fría

HUMILLACIÓN

- Verbal, insultos, vejaciones
- Psicológica (animalización, cosificación, despersonalización, emputecimiento, degradación...)
- Mediante la imposición de continuas restricciones
- Mediante la indumentaria, los complementos o el aspecto
- Por el trato dado a la esclava o la forma de llamarla (apelativos, apodos, etc.)
- Reflejada en las posturas
- Mediante la forma de comer
- En privado
- En público
- Por terceras personas

Ver también Animalización, Control, Exhibición de la esclava, Mortificación, Venta o alquiler

INDUMENTARIA, VESTIMENTA

-Cuero

-Látex

-Simulada con látex líquido

-Vinilo

-Lencería, seda, satén, raso, terciopelo

-Spandex, Lycra

-Gorras

-Capas

-Abrigos largos

-Bodies

-Bustier

-Corsés (overbust, underbust), corpiños, ceñidores de cintura

-Sujetadores

-Tops

-Biquini

-Conjuntos, minivestidos

-Camisetas de malla

-Faldas

-Minifaldas

-Pantalones

-Leggings

-Shorts

- Chaps, chaparreras
- Zahones o zajones
- Bragas, tangas
- Ligueros, ligas
- Medias
- Medias de vinilo, látex, cuero
- Medias de malla o rejilla
- Panties con aberturas
- Guantes
- Guantes largos
- Mitones, confortantes
- Arneses
- Catsuits
- De puta
- Vestimenta tipo militar o policial
- Trajes de enfermera
- Trajes de porno chacha (french maid)
- De colegiala
- Estilo fetish
- Estilo catwoman
- Estilo mujer serpiente o felina
- Estilo Barbarella
- Estilo motero, roquero

-Estilo gótico, punk, steampunk, manga, etc.

-Estilo pin-up, burlesque vintage, retro

-De época, disfraces

-Rasgar las prendas de la esclava

-Prendas con cortes o aberturas que permitan acceder y usar inmediatamente la esclava

-Prendas con cremalleras, hebillas, remaches o candados.

-Prendas transparentes o semitransparentes

Ver también Adornos corporales, Aspecto, Calzado, Escenas, Fetiches, Máscaras

INSTRUMENTAL, MOBILIARIO, JUGUETES, ACCESORIOS

-Afrodisíacos, estimulantes, etc.

-Arca, caja

-Armazón, marco

-Asientos con orificios

-Atadero

-Barras

-Bolsa corporal, saco

-Caballote

-Camilla

-Cepo, brete

-Colchoneta

-Cruz

- Cruz de san Andrés (aspa)
- Doncella de hierro (iron maiden)
- Equipo de seguridad, material para primeros auxilios
- Espejos en paredes y techo
- Ganchos
- Guantes de látex
- Jaula
- Lubricantes, aceites, cremas, geles
- Mesa
- Pesas
- Pinzas
- Poleas y polispastos para suspensión
- Poste o picota
- Petro
- Preservativos, condones
- Rueda
- Silla
- Sling, eslinga, columpio, hamaca
- Tablas
- Trono
- Velas
- Yugo o guillotina
- De fabricación casera (bricosado)

Ver también Agujas, Ataduras, Azotes, Calzado, Cinturón de castidad, Collares, Consoladores, Esposas, Indumentaria, Máscaras, Mordazas, Penetración, Pinzas, Prisiones

JUEGOS SENSUALES

-Abrazos

-Besos

-Caricias

-Cosquillas

-Danzas sensuales, danza del vientre

-Dominación sensual

-Masaje sensual

LAMER Y CHUPAR

-Al Amo

-A otras personas

-Amamantamiento

-Anilingus, beso negro, rimming

-Calzado y otros fetiches

-Consoladores

-Cunnilingus

-Dos pollas a la vez

-El suelo

- Felaciones, mamadas
- Limpiar cosas con la lengua
- Líquidos, nata, cremas, etc.
- Platos, comederos, etc.
- Ropa interior sucia (misofilia) o sudada

Ver también Adoración del Amo

MARCAS

- Visibles
- No visibles con ropa de calle
- No visibles con bañador
- Abrasiones
- Arañazos
- Cardenales, moratones, moretones
- Cicatrices
- Cortes
- Enrojecimiento / amoratado del culo
- Enrojecimiento / amoratado de los pechos
- Enrojecimiento de las palmas de las manos
- Enrojecimiento de las plantas de los pies
- Erosiones cutáneas
- Escarificaciones

-Mordiscos

-Quemaduras

-Rozaduras

-Verdugo, verdugón

Ver también Azotes, Dolor, Negociación, Seguridad

MARCAS DE PROPIEDAD

-Visibles / no visibles

-Indelebles / temporales

-Calcomanías

-Escarificaciones

-Estampadas mediante sellos o tampones

-Henna

-Inscritas o pintadas sobre el cuerpo (con rotuladores, lápices para maquillaje, etc.)

-Marcas al fuego, hierro (branding)

-Tatuajes

-En el collar

-Joyería personalizada (pulseras, brazaletes, anillos, collares, cadenillas, medallones, etc.)

-Registro público de la marca del Amo

-Inscripción de la esclava en un registro público

Ver también Adornos corporales, Anillado, Control, Collares,
Nombres

MÁSCARAS, CAPUCHAS, ANTIFACES, GUARNICIONES DE CABEZA

- Antifaces
- Cabezada, arnés de cabeza
- Caperuzas, capuchas, capirotes
- Caperuza de ponygirl, con penacho
- Con hocico y orejas (forma de perro o de cerdo)
- Máscaras con cremalleras
- Máscaras con ventanas
- Máscaras con mordaza incorporada
- Máscaras de privación sensorial
- Máscaras antigás
- Máscaras de hierro
- Uso de velos, vendas o pañuelos para cubrir el rostro
- Yelmo
- Morrión
- Venecianas, de carnaval

Ver también Mordazas, Privación sensorial

MASTURBACIÓN

- Consentida

- Sólo bajo autorización del Amo
- Programada (semanal, quincenal, mensual)
- Limitación total
- Del Amo a la esclava
- Del Amo sobre la esclava (salpicando o dando a tragar el semen)
- De la esclava al Amo
- Mútua
- En lugares públicos, explícita o disimuladamente
- Exhibiéndose ante el Amo
- Delante de terceras personas
- Realizada por terceras personas
- Bajo la ropa, ensuciandola
- Manteniendo la esclava total o parcialmente inmovilizada
- Con los pechos (cubana)
- Con los pies (birmana)
- Coito axilar
- Coito interfemoral
- Utilizando aparatos

Ver también Consoladores, Sexo

MORDAZAS, GAGS

- Abrebocas
- Bocados y filetes de ponygirl
- Bozales
- Con cabezada, arreos, arneses o riendas
- Correa de nariz
- De anilla (O Ring)
- De barra
- De bola (ballgag) con agujeros
- De bola (ballgag) sin agujeros
- De embudo
- De tela
- De tubo
- Fálicas
- Hinchables
- Protector bucal
- Sostener un caramelo entre los dientes
- Uso de bragas o de ropa interior para amordazar
- Uso de cinta adhesiva para amordazar
- Uso de frutas y vegetales (pepinos, calabacines, manzanas, naranjas, limones, etc.) como mordaza
- Uso de medias, vendas o pañuelos para amordazar

Ver también Máscaras, Vegetales

MORTIFICACIÓN, PENITENCIAS

- Aguantar objetos apretando el culo, entre las rodillas, bajo la barbilla, etc.
- Aguantar objetos sobre la cabeza
- Aguantar objetos sobre la espalda, a cuatro patas
- Aguantar pequeños objetos con la nariz, contra la pared
- Aplastar alimentos o cosas pastosas sobre el cuerpo de la esclava (dentífrico, miel, etc.)
- Aplicación de pinzas y pesas
- Aplicación de la rueda de Wartenberg
- Aplicación de ventosas o succionadores
- Arañar
- Arrancar el pelo o el vello
- Babeo forzado sosteniendo un caramelo entre los dientes
- Calor, aproximación de llamas, secadores de pelo, etc.
- Caricias con objetos afilados, cortantes o punzantes
- Comer usando la esclava como plato o bandeja
- Sushi corporal, nyotaimori
- Cosquillas (soplando, con plumas, plumeros, etc.)
- Depilación láser en la zona inguinal (ordenada por el Amo, realizada por personal especializado)
- Derramar o aplicar líquidos o cremas sobre el cuerpo de la esclava

- Deslumbramientos
- Dilataciones
- Dormir en el suelo
- Duchas o baños de agua fría
- Electroestimulación
- Ensuciar la esclava
- Escupitajos, escupiduras, etc.
- Estimulación con jengibre (figging)
- Estimulantes efecto frío / calor
- Estiramientos
- Facesitting, kinging, culosex
- Fricciones con líquidos, cremas, dentífrico o pomadas mentoladas o alcanforadas
- Frío
- Frotar, friccionar, restregar el cuerpo con cosas ásperas o arena
- Goteo de líquidos sobre el cuerpo
- Hablar alzando la voz a poca distancia de la cara de la esclava
- Hacerse las necesidades encima o en la cama
- Humo en la cara
- Introducción de objetos molestos en el calzado o entre la ropa
- Irrigación con chorros a presión
- Juegos a base de sensaciones contrapuestas

- Llevar pañales
- Masajear la esclava con sus propias babas, saliva o flujos
- Mindfucking
- Mordiscos
- Oler ropa sudada o zapatos sucios
- Olvido o abandono simulado de la esclava
- Omisión de castigos provocados, deseados o insinuados
- Pellizcos
- Picanas
- Pinchazos
- Pintar, decorar o escribir sobre el cuerpo de la esclava
- Pisotones (trampling)
- Posturas forzadas o incómodas
- Presiones, compresiones, aplastamientos
- Provocación de estados de tensión o alerta
- Provocación de fobias a insectos, roedores, reptiles, etc.
- Rascar (con papel de lija, limas para uñas, cepillos, etc.)
- Restricción del habla
- Restricción del movimiento
- Sentar la esclava de forma incómoda o sobre objetos molestos
- Sentar la esclava en el borde de una silla
- Sobar la esclava

- Sobreestimulación
- Soplar en la cara de la esclava
- Tirones de pelo
- Untar, embadurnar o embarrar el cuerpo de la esclava
- Urticación
- Uso de cilicios
- Uso de la esclava como mueble (fornifilia)
- Varita violeta (Violet wand)

Ver también Agujas, Ataduras, Azotes, Cera caliente, Control, Dolor, Enema, Fist Fucking, Hielo, Humillación, Lamer y chupar, Marcas, Mordazas, Pechos, Penetración, Pinzas, Posturas, Privación sensorial, Régimen, Suspensión, Tabaco, Vegetales

NEGOCIACIÓN, CONSENSO, CONSENTIMIENTO

- SSC (Sane, Safe, Consensual): Sensato, Seguro, Consensuado
- RACK (Risk Aware Consensual Kink): RACSA, riesgo asumido y consensuado para prácticas de sexualidad alternativa
- Acuerdos sobre aportaciones económicas (alquileres, compras, gastos compartidos, etc.)
- Acuerdos sobre contraseñas y claves para intercambio de mensajes, órdenes, seguridad, etc.
- Acuerdos sobre dolor, marcas, etc.
- Acuerdos sobre el comportamiento en internet
- Acuerdos sobre el seguimiento y la evaluación de las sesiones y de la relación
- Acuerdos sobre el uso de los juguetes, accesorios,

instrumental, espacios propios, etc. por parte de terceras personas

-Acuerdos sobre formas de contacto, medios, lugares y escenarios

-Acuerdos sobre formas de contacto y uso sexual de la esclava

-Acuerdos sobre higiene, revisiones médicas, análisis

-Acuerdos sobre la cesión de la esclava

-Acuerdos sobre la participación de otras personas en las sesiones (como observadores, activamente, etc.)

-Acuerdos sobre la preservación de la privacidad de Amo y esclava

-Acuerdos sobre la relación con otras esclavas, del mismo Amo u otros

-Acuerdos sobre la restricción o exclusión de determinadas prácticas

-Acuerdos sobre la toma de imágenes de la esclava y su difusión

-Acuerdos sobre la web, blog, etc. de la pareja, o personales del Amo y de la esclava

-Acuerdos sobre participación en fiestas, quedadas, sesiones colectivas, etc.

-Acuerdos sobre participación en grupos, foros, comunidades, redes sociales, etc.

-Acuerdos sobre períodos de descanso

-Aprendizaje, perfeccionamiento y profundización en el conocimiento del BDSM y sus técnicas

-Conocimiento compartido de los principios fundamentales del BDSM

-Contrato de sumisión

- Definición de las obligaciones, derechos y responsabilidades del Amo y la esclava
- Detección de factores de riesgo
- Detección de situaciones potencialmente conflictivas o peligrosas
- Determinación consensuada de horarios y disponibilidades
- Determinación consensuada de la duración de la relación
- Determinación consensuada de los roles dentro de la pareja
- Determinación consensuada de mecanismos y protocolos de seguridad
- Determinación consensuada de niveles y límites
- Determinación consensuada de objetivos, fases y progresión de la relación
- Determinación consensuada del nivel de privacidad de la relación
- Determinación de las causas o circunstancias de las que se podrían derivar límites temporales
- Determinación de las cosas que pueden dar lugar a castigos y la intensidad de estos
- Establecimiento de la etiqueta, protocolos, códigos, reglas o pautas de comportamiento de la esclava
- Explicación de las preferencias de Amo y esclava
- Explicación mutua de experiencias anteriores, positivas y negativas
- Exposición mutua de habilidades, fortalezas, debilidades y temores
- Formalización de la entrega
- Hora o jornada de reflexión

-Intercambio de los morbos y fantasías de Amo y esclava

-Intercambio de opiniones sobre gustos y prácticas

-Intercambio de reflexiones por escrito

-Leer y comentar listas de prácticas

-Leer y comentar literatura y webs de temática BDSM o erótica (no ficción y ficción)

-Metaconsenso

-Negociación antes de cada sesión

-Pactos y expresiones de mutuo consentimiento

-Planificación de la relación

-Previsiones ante un posible final de la relación

-Resolución de dudas

-Utilización de formularios de negociación, cuestionarios, test, etc.

-Ver y comentar imágenes, películas, cómic, manga, hentai, etc.

Ver también Castigos, Control, Dolor, Etiqueta, Marcas, Marcas de propiedad, Niveles, Nombres, Órdenes, Roles, Seguridad, Sesiones, Venta o alquiler

NIVELES

-Sado erótico (leptosadismo)

-Iniciación

-Bajo, suave

-Medio

-Alto

-Duro, extremo

Ver también Juegos sensuales, Dolor

NOMBRES

-Cambio del nombre legal de la esclava

-Cambio de Nick de la esclava en internet

-Definición del tratamiento que recibirá el Amo

-Imposición de un apodo, apelativo, sobrenombre, etc. a la esclava

-Imposición de un número a la esclava

er también Control, Etiqueta, Marcas de propiedad

ÓRDENES

-Gestuales

-Implícitas

-Transmitidas mediante códigos, contraseñas, señales o claves

-Verbales

-Levantando la voz, a gritos

Ver también

Control

PECHOS

-Adornos para pezones

-Agujas

-Anillado, piercing

-Aplicación de calor o frío

-Aplicación de la rueda de Wartenberg

-Ataduras y vendajes

-Azotes, flagelación

-Cera caliente

-Estimulación oral

-Hielo

-Masturbación del Amo con los pechos (cubana)

-Mordiscos

-Nipple sucker, succionadores, ventosas

-Palillos chinos sujetos con gomas elásticas

-Pellizcos, pinchazos

-Pesas

-Pinzas

-Prensas o abrazaderas para pechos o pezones

PENETRACIÓN, INSERCIONES

-A2M (del culo a la boca)

-Anal

-Cateterismo

-Doble penetración

-Espéculos, proctoscopios

-Ganchos

-Introducción de objetos por el culo

-Máquina de follar

-Oral

-Penetración con vegetales (pepinos, calabacines, berenjenas, zanahorias, jengibre, etc.)

-Postillonaje

-Supositorios

-Triple penetración

-Vaginal

Ver también Consoladores, Enemas, Fist Fucking, Sexo, Vegetales

PIERCING

Ver

Anillado

PINZAS

- Clips
- Con cadenilla
- Con pesas
- Con protector / regulador de presión
- De papelería
- De tender la ropa
- De uso clínico / tenacillas
- Dentadas (“cocodrilo”)
- Palillos chinos sujetos con gomas elásticas
- Prensa o abrazadera de pezón
- Uso de ratoneras como pinzas
- Cremallera de pinzas

Ver también

Pechos

POSTURAS

- Brazos pegados al cuerpo / separados / en alto
- Cabeza agachada
- Cabeza ladeada
- Dedos separados / estirados

- Manos sobre la cabeza, en la frente, en la nuca, a la espalda, sobre las rodillas
- Palmas de las manos hacia arriba / abajo
- Piernas juntas / separadas
- Rodillas juntas / separadas
- A cuatro patas, la cabeza cerca del suelo, culo en pompa
- A cuatro patas, con la espalda horizontal (she-sleen, doggie)
- De espera o de exploración (de pie, piernas abiertas, manos en la nuca) (display, beautystand)
- De flagelación (de pie, inclinada o postrada, ofreciendo el culo o la espalda) (whip, bend, bendover, hair)
- De pie, aguantando libros u otros objetos sobre la cabeza
- De rodillas, el culo descansando sobre los talones (nadu, tower, lesha)
- De rodillas, sin apoyar el culo
- De rodillas, con las manos en posición de súplica o en bandeja para ofrecer algo (plead)
- De rodillas, aguantando pesos
- Decúbito prono (tendida, boca abajo) (bara, belly)
- Decúbito supino (tendida, boca arriba) (sula)
- Boca arriba, arqueando la espalda, con las piernas separadas (sula-ki)
- Postración (karta)
- Sentada en el suelo
- Cara a la pared, en un rincón

-Forzadas, con o sin ataduras

-Forzadas al dormir

-Para uso de la esclava como alfombra o para pisotearla (trampling)

-Para uso de la esclava como mueble: silla, mesa, cenicero, percha, florero, etc.

Ver también

Control

,

Etiqueta

PRISIONES, RESTRICCIONES, RESTRAINTS

-armbinders, manguitos, manoplas, monogantes

-Barras

-Bolsas corporales, sacos

-Cadenas

-Camisa de fuerza

-Cepo, brete

-Correas, cinchas, bridas

-Esposas, manillas

-Grilletes, grillos

-Yugo, guillotina

Ver también

Ataduras, Cinturón de Castidad, Esposas, Instrument

al, Máscaras, Mordazas

PRIVACIÓN SENSORIAL

-Oído

-Vista

-Total

-Privación del contacto físico

RÉGIMEN

-Adelgazamiento controlado

-Alimentación forzada

-Aumento de peso controlado

-Dieta controlada

ROLES, RELACIONES

-Amo, Dominante, Dom, Top, Master, Señor. Lord

-Esclava

-Geisha, maiko

-Kajira

-Sumisa

-Switch, ambivalente, versátil

-Tutor, maestro, mentor, protector, instructor, domador, adiestrador, guía, etc.

-24/7

-Condominio

-Dominación financiera, moneyslave

-Dominación psicológica

-Intercambio de parejas, swinging

-Intercambio de roles dentro de la pareja

-Poliamor, poliamoría

-Pupilaje

-Relaciones a distancia

-Relaciones ciber

-Relaciones sadomasoquistas

-Relaciones temporales, esporádicas, informales, etc.

-Abiertas a relaciones paralelas

-Profesionales

-EPE Erotic power exchange (intercambio erótico de poder)

-TPE Total power exchange (intercambio total de poder)

Ver también

Escenas

SEGURIDAD

- SSC (Sane, Safe, Consensual): Sensato, Seguro, Consensuado
- RACK (Risk Aware Consensual Kink): RACSA, riesgo asumido y consensuado para prácticas de sexualidad alternativa
- Alarma ante situaciones de abuso
- Alarma silenciosa
- Asesoramiento médico / revisión médica / análisis (VIH, hepatitis, etc.)
- Asistencia a cursos, talleres, sesiones prácticas, conferencias, etc.
- Botiquín, material para primeros auxilios
- Códigos no verbales de seguridad
- Comprobación de las medidas de seguridad antes de una sesión
- Comprobación del estado de la esclava durante la sesión
- Condiciones de seguridad de la mazmorra o lugar de encuentro
- Conocimiento de las técnicas para el manejo del instrumental y de sus riesgos
- Conocimiento de los principios básicos de seguridad y prevención de riesgos
- Conocimiento del umbral de dolor de la esclava
- Conocimiento general de los riesgos que implica una relación BDSM y sus prácticas
- Conocimientos básicos de primeros auxilios
- Consulta y aprendizaje con personas expertas
- Contraseñas y claves para intercambio de mensajes de

seguridad

-Copias de seguridad de las llaves de las esposas, candados, collar, cinturón de castidad, etc.

-Detección y prevención de riesgos (incluidos los psicológicos y emocionales)

-Detección y prevención de situaciones potencialmente conflictivas o peligrosas

-Determinación consensuada de grados, niveles y progresión

-Determinación consensuada de límites según estado de salud, estado físico o emocional

-Determinación consensuada de límites según gustos o deseos

-Determinación consensuada de límites teniendo en cuenta tratamientos, medicación, alergias, fracturas, prótesis, discapacidades, etc.

-Evaluación al término de las sesiones o periódicamente

-Evitación de zonas delicadas del cuerpo de la esclava

-Exclusión o restricción de consumo de alcohol, tabaco, sustancias, etc.

-Higiene de los juguetes, accesorios, instrumental, mazmorra, etc.

-Higiene personal

-Hora o jornada de reflexión

-Limitación de derramamiento de fluidos en el suelo de la mazmorra o lugar de encuentro

-Limitaciones durante la menstruación o el embarazo de la esclava

-Listas para chequeo de medidas de seguridad

-Llamadas de seguridad

-Material de seguridad para ataduras o prácticas de riesgo

- Medidas para la preservación de la privacidad de Amo y esclava
- Medidas de seguridad en encuentros con otras personas
- Medidas de seguridad especiales en sesiones que impliquen mayores riesgos
- Palabra de seguridad
- Período de descanso o de reflexión
- Prevención de enfermedades de transmisión sexual
- Protocolo de actuación en caso de emergencia o ante situaciones imprevistas
- Protocolo de actuación en lugares aislados
- Recopilación de información específica y precauciones especiales ante prácticas de riesgo
- Seguridad emocional
- Seguridad en internet
- Sexo seguro, anticonceptivos, preservativos
- Tijeras de urgencias o de emergencia
- Verificación del estado de conservación del material

Ver también Dolor, Marcas, Negociación, Niveles

SERVICIO DOMÉSTICO

- Uso de la esclava como camarera, mucama o criada doméstica (incluyendo indumentaria de porno chacha)

-Uso de la esclava como chófer privado

-Uso de la esclava como masajista

-Uso de la esclava como secretaria

Ver también Escenas

SESIONES

-Autosesiones

-Individuales y privadas

-En grupo con un solo Amo

-En grupo con varios Amos

-Durante fiestas o encuentros

-Con presencia de público y/o observadores

-De exhibición

-En mazmorra, calabozo, dungeon, etc.

-En espacios privados

-Al aire libre, en espacios abiertos, lugares públicos, etc.

-Juegos en lugares públicos: cafeterías, restaurantes, grandes almacenes, tiendas, etc.

-A distancia, mediante intermediarios, por correo, mensajes, sms, etc.

-Cibersesiones

-Mediante cámara web

-Fotográficas

- Filmaciones
- Telefónicas
- Negociación antes de cada sesión
- Determinación de su duración, tiempos muertos, etc.
- Recapitulación y cuidados después de una sesión (aftercare)
- Ambientación (iluminación, temperatura, música, perfumes, velas...)
- Comprobación de las medidas de seguridad y del instrumental antes de cada sesión
- Recoger, ordenar y limpiar el instrumental y la mazmorra después de cada sesión

Ver también Negociación, Seguridad

SEXO

- Anal
- Oral
- Vaginal
- Control / programación / negación de la actividad sexual y los orgasmos
- Con desconocidos
- Forzado con hombres
- Forzado con mujeres
- En lugares públicos, medios de transporte, ascensores, cabinas de sex shop, cines, etc.
- Dogging, cancaneo

-Esclavitud sexual

-Telefónico o por cámara web con el Amo

-Telefónico o por cámara web con otras personas

-Cibersexo

-Trios

-Orgías, Bunga-bunga, Gang Bang, en grupo, etc.

-Vainilla

-Sexo seguro

Ver también Cinturón de castidad, Masturbación, Penetración

SPANKING

Ver

Azotes

SUSPENSIÓN

-Crucifixión

-En aspa (águila)

-En Y

-Horizontal (coma)

-Por el pelo

-Por el tórax

-Por las muñecas

-Por los tobillos

-Utilizando sling, eslinga, columpio o hamaca

-En tándem (junto a otra esclava)

Ver también

Ataduras

TABACO

-Humo en la cara

-Prohibición de fumar

-Uso de la esclava como cenicero

VEGETALES

-Aplicación de ortigas (urticación)

-Azote con manojos o haces de ramas (birch)

-Azote con zarzas, ramas, etc.

-Estimulación con jengibre (figging)

-Penetración con vegetales (pepinos, calabacines, berenjenas, zanahorias, bananas, jengibre, etc.)

-Uso de frutas y vegetales como mordaza (pepinos, calabacines, manzanas, naranjas, limones, etc.)

Ver también

Azotes, Mordazas, Penetración

VENTA O ALQUILER

-Cesión definitiva a otros Amos

-Cesión temporal a otros Amos

-Emputecimiento

-Intercambio de esclavas

-Regalar la esclava

-Subastar la esclava

WC

-Excrementos en cuerpo / cara / boca (escato, copro, lluvia marrón)

-Orina en cuerpo / cara / boca (lluvia dorada, juegos de agua, watersports)

-Saliva en cuerpo / cara / boca (uso de la esclava como escupidera)

Ver también Fluidos