

El nuevo despertar / the new awakening

Revelaciones de un Ex-Illuminati



Acerca del autor

Hola, mi nombre es Svali. Tanto mi familia como yo fuimos parte de un grupo de culto hasta hace unos años, cuando logramos escapar. Yo me dedicaba a las tareas de programador en el culto, y ahora quiero compartir este conocimiento para ayudar a otras personas.

Es posible escapar del abuso del culto, aunque es un proceso largo que lleva mucho dolor, pero merece la pena. En los artículos que iré escribiendo, espero poder ayudar a los supervivientes del abuso del culto en su camino hacia la libertad.

He sido un consultor para un grupo de supervivientes online que ayuda a la gente a tratar con temas relacionados con la programación del culto, con objeto de lograr la libertad, durante el año y medio pasado. Yo misma estoy en terapia de abuso ritual y desorden disociativo de identidad (**DID**) durante nueve años, estando los últimos cinco años consciente del abuso de culto más reciente.

También escribo y tengo titulación de enfermera; trabajo actualmente como

educador de diabéticos en Texas 20 horas a la semana.

También he publicado yo misma un libro sobre la forma de romper la programación de culto, que algunos expertos en el campo han considerado que contenía información de valor incalculable, para los supervivientes de abuso ritual.

Tanto mi ex-marido como mis dos hijos se liberaron del abuso del culto el pasado año. Mis hijos están viviendo conmigo y mi marido trabaja en terapias curativas. Todos ellos sufrían de **DID** (Desorden Disociativo de Identidad, antes llamado desorden múltiple de la personalidad) también lo cual hace mi vida en casa muy interesante!.

Estoy casada con mi segundo marido también recuperado de DDI y que se liberó del culto hace cinco años.

Una visión general de los Illuminati

Para entender qué es la programación de culto de los illuminati es necesario antes entender un poco sobre la estructura y filosofía de la organización. Los illuminati son un grupo de gente que sigue una filosofía conocida como "iluminismo" o "iluminación".

Los illuminati recibieron ese nombre hace algunos cientos de años, pero encontramos trazas de sus raíces e historia en las religiones de misterio del Antiguo Egipto y Babilonia e incluso Mesopotamia. De esas antiguas religiones, practicadas en secreto hace cientos y cientos de años hay grupos esotéricos que continuaron practicando rituales, tradiciones y formas de cultura de los grupos originarios.

Durante siglos, estos grupos practicaron abiertamente sus ritos en algunos países y encubiertamente en países donde la cristiandad u otras religiones se opusieron a sus prácticas. Algunos grupos que salieron de esas ancianas raíces incluían la Orden de los Templarios, los Rosacruces, Bafetomismo y cultos druidas. Estos grupos fueron la avanzadilla o las raíces del moderno iluminismo. Los líderes iluministas originales eligieron tomar lo que creyeron que eran las mejores prácticas de cada religión raíz, combinarlas en principios y después organizar estos principios de acuerdo a una guías específicas.

En la actualidad el iluminismo es una filosofía fundada por los ricos, pero practicada en todos los estratos sociales. Es una filosofía cuyos tentáculos se han extendido por el mundo. Comenzó con la rama alemana de los rosacruces, se extendió a Inglaterra y después llegó a los Estados Unidos de la mano de los primeros que se establecieron aquí,

Los illuminati tienen tres ramas:

1. la alemana, por encima de las otras
2. la rama británica que es la que lleva las finanzas
3. la franco-rusa

Las tres son representadas tanto en Estados Unidos como en Canadá, así como en cada país del mundo.

Cómo están organizados los illuminati en los Estados Unidos

Los Illuminati tienen grupos en todas las grandes ciudades de los Estados Unidos. Entraron a través de Pittsburgh, Pa., y de ahí se extendieron por todo el país.

Hay 18 ciudades importantes en los USA que son consideradas “centros de poder” para los Illuminati.

Son:

1. Washington, DC y zonas de alrededor
2. Albany, New York
3. Pittsburgh, Pa.
4. el “triángulo dorado” de Winston
5. Salem
6. Raleigh, NC área
7. Minneapolis, Minn
8. Ann Arbor, Mich
9. Wichita, Kan.
10. Phoenix, Az.
11. Portland, Or.
12. Flagstaff, Az.
13. Seattle, Wash.
14. Houston, TX.
15. Los Angeles, CA. y extra radio
16. Atlanta, Ga.
17. New Orleans, La.
18. Springfield, Miss

Hay otras ciudades importantes para los Illuminati pero estas ciudades consiguen dinero para ellos, llevan a cabo investigaciones, y a menudo consejos regionales están entre ellos.

Jerarquía Illuminati

Los illuminati han organizado su sociedad por medio de niveles jerárquicos, estratos o niveles, de hecho, los niveles superiores son conocidos como:

Nivel Jerárquico

Los illuminati han dividido los Estados Unidos en 7 regiones geográficas, cada región tiene su propio consejo regional, compuesto de 13 miembros, con un consejo asesor de 3 mayores a cada uno.

Estas regiones interactúan para propósitos de finanzas, personales, enseñanza, etc. Además del consejo regional, hay un consejo local. Este consejo está formado por 13 miembros, cuya cabeza esta en el consejo regional y remite información sobre los grupos locales bajo su liderazgo.

El consejo local también tiene un consejo asesor de 3 personas.

Un consejo de liderazgo local es un área grande metropolitana que puede tener este aspecto:

- * Cabeza del consejo local (reporta al consejo regional)
- * Dos intermediarios (reporta sobre todas las actividades bajo su liderazgo)
- * Cuatro administradores (finanzas, administración, organización de actividades de grupo)
- * Seis programadores jefe (forman a otros programadores)

Bajo el consejo de arriba hay seis persona designadas como informadores o intermediarios que van a reuniones de grupo local, interactúan con lideres de grupo y reportan al consejo regidor

Nivel Anárquico

Los niveles bajo el consejo regidor son conocidos como niveles anárquicos

Tiene esta estructura:

“Grupos Hermanos” locales (varían en numero, de acuerdo al tamaño de la ciudad, o las ciudades dentro del área). Un área metropolitana puede tener entre diez y veinte sietes grupos.

Cada grupo hermano será encabezado por:

Un sacerdote de mayor rango o sacerdotisa. Este trabajo se rota cada 3 años, para permitir a distintas personas dentro de un grupo asumir papeles de responsabilidad. Cada grupo también tendrá miembros distintos, con trabajos y papeles específicos dentro del grupo. Estos roles serán explicados en el capítulo 2.

Una cosa que quisiera enfatizar es el hecho de que los illuminati hoy son generacionales. Sus miembros nacen en el grupo, que está altamente organizado, como está descrito arriba. El diseño explicado arriba es representativo, con variaciones mínimas, de las mayores regiones metropolitanas de los Estados Unidos.

Los centros de población más pequeños estarán organizados bajo guías

similares pero bajo el paraguas común con otras ciudades de la región para crear el consejo regional rector.

Cómo los illuminati hacen el dinero

Los illuminati están involucrados en muchas áreas para obtener ingresos:

* **Tráfico de drogas:** los illuminati están relacionados con la Mafia y los colombianos, desde hace años para ayudarse mutuamente a llevar drogas a los Estados Unidos. También proveen de correos para llevar drogas y dinero fuera de los Estados Unidos. Los iluministas son generalmente gente de negocios muy rica, que tiene cuatro estratos de gente bajo ellos. El cuarto estrato de abajo normalmente es el que tiene el contacto directo con la gente de la industria de las drogas.

Nunca se identifican a si mismos como iluministas; sólo como gente interesada en invertir, con un beneficio asegurado y siempre mantienen el anonimato. A cambio, los grupos locales proveen de gente dispuesta a ser correos de dinero y drogas o gente dispuesta a ayudar a encubrir las operaciones locales.

* **Pornografía:** los illuminati están relacionados con muchas ciudades con pornografía, prostitución y prostitución infantil y venta y trata de blancas. De nuevo, distintos estratos están presentes como intermediarios entre los que verdaderamente gestionan estas actividades y aquellos que las realizan o pagan por ellas o las financian o son pagados por las mismas.

* **Niños:** a menudo se los lleva de los grupos de culto y son enseñados a ser prostitutas infantiles (y más tarde prostitutas), son fotografiados y filmados en cada tipo de pornografía disponible, incluido las películas "snuff" y las violentas.

* **Tráfico de armas:** los illuminati y otros grupos están también involucrados en tráfico internacional de armas. los iluministas también tienen correos muy bien entrenados que cruzarán las líneas de los estados. Estos correos mantiene el secreto y no revelarán jamás sus fuentes, bajo castigo de suicidio o asesinato. Esta gente tiene dos estratos por debajo de si como "intermediarios" hasta llegar a la persona illuminati con el dinero o que ayuda a financiar las operaciones.

* **Comprar códigos militares de ordenadores militares:** los illuminati tendrán gente de todos los estratos de la vida civil para hacer trabajos para ellos cerca o dentro de las bases militares. Una persona típica usada podría parecer una ama de casa inocente de un militar, un hombre de negocios local o incluso un estudiantes de un collage. Hay un contacto dentro de la base, también un disociativo iluminista, que lleva información a su contacto exterior.

Ocasionalmente, la persona de contacto es pagada con dinero, información o bienes. Los códigos del ordenador militar son cambiados cada cierto tiempo; los illuminati tiene al menos 5 o 6 contactos en cada base militar importante que les alerta de cuando los códigos van a ser cambiados, bajo amenaza de muerte. Los illuministas teniendo acceso a los ordenadores militares pueden ganar entrada a archivos clasificados en cualquier parte del mundo.

* **Contratando y vendiendo asesinatos:** esto se hace en cualquier parte del mundo, más en Europa que en los Estados Unidos. Esta gente es pagada con mucho dinero para realizar o bien asesinatos políticos o privados. El dinero se paga o bien al propio asesino, o bien a su entrenador, usualmente ambos dividen el total. al asesino se le ofrece protección en otro país durante un tiempo, antes de que sea demasiado tarde.

Si el asesinato se realiza en Europa puede que le envíen a Extremo Oriente o a Estados Unidos y viceversa si el asesinato se realiza en USA. Los illuminati tienen una amplia selección de lugares y falsas identidades para ocultar a esta gente, a menos que por alguna razón quieran que el asesino sea ajusticiado. Entonces se le atrapa y es inmediatamente ejecutado.

* **Mercenarios y programadores militares:** Adivina quien recibe dinero por entrenar a grupos paramilitares. ¿Quien tiene campos de entrenamiento por todos los Estados de Montana, Nevada y Dakota Norte? ¿Quien ocasionalmente ofrecerá su expertise a cambio de una recompensa financiera importante?

Nunca hacen propaganda de si mismo como illuminati, a menos que el grupo al que se dirigen tenga simpatías por su causa. Al contrario, son programadores brutales, fríos y duros que ofrecen enseñar a otros grupos a cambio de dinero, o incluso mejor, una promesa de afiliación a su grupo (lealtad a cambio de conocimiento).

Cada vez más grupos paramilitares han entrado en las filas illuminati por este método, sin su total conocimiento de quien o qué grupo realmente es. Esto da a los iluministas una forma de monitorizar a estos grupos (sus programadores reportan sobre ellos y sus actividades) y eso puede ser útil para el futuro por si estos grupos tienen que ser requeridos algún día.

* **Banca:** los illuministas originales eran banqueros, y tienen financieros entrenados muy cualificados que organizan el dinero y levantan fondos ilícitos y los convierten en organizaciones respetables. También son especialistas en fundar sociedades de caridad, organizaciones de comunicad, y obtienen ingresos de todas estas asociaciones.

Los illuminati se enorgullecen particularmente de sus formas de obtener ingresos y sus habilidades manipulativas y su capacidad para encubrir sus huellas por medio de estratos y estratos intermedios. Todos los rastros bancarios finalmente les llevarán a Bélgica, el centro financiero illuminati

para el mundo.

Estas son algunas de las formas de obtener ingresos más importantes en las que están involucrados.

Tienen un montón de recursos financieros que respaldan sus empresas lo que significa que en realidad ellos pueden contratar a los mejores abogados, contables etc. que les ayuden a encubrir su rastro también.

¿Por qué se pasan todo el tiempo formando a la gente?

Para entender la programación generacional, ayuda a comprender POR QUE el culto se toma tanto trabajo en programar a la gente. Formación representa tiempo y esfuerzo y nadie, y especialmente un miembro del culto, empleará esa cantidad de energía a menos que vea una recompensa a la inversión. Esto será un repaso de los trabajos más comunes en el culto. No pretende ser exhaustivo, ni completo de ninguna manera.

El culto tiene una jerarquía de trabajo muy organizada. Como cualquier otra gran organización, para funcionar bien, requiere gente que esté bien entrenada en su trabajo, bien entrenada quiere decir que haga su trabajo sin pensar incluso en él.

Para mantener el secreto, este grupo debe también tener gente completamente dedicada a no revelar sus papeles en el culto, incluso bajo amenaza de muerte o castigo. El culto quiere miembros que sean completamente leales al grupo y a sus líderes, que nunca cuestionen las órdenes que reciban. Esas cualidades en el grupo aseguran la continuación del culto, y que sus secretos no sean nunca revelados fuera de su círculo.,

Aquí hay un ejemplo de algunos de esos trabajos en el culto.

* **Informantes:** esta gente está entrenada para observar detalles y conversaciones con memoria fotográfica. Son entrenados para reportar a su líder de culto local o a la jerarquía o al programador y descargarán grandes cantidades de información bajo trance hipnótico. Un conocimiento detallado de las conversaciones o incluso documentos puede a menudo ser obtenidos de esta forma.

A menudo se usan como “plantas” para obtener información en círculos gubernamentales y dentro de las reuniones de culto.

* **Criadores:** esta gente es seleccionada a menudo desde la infancia para tener y criar hijos. Pueden ser seleccionados de acuerdo a sus orígenes de sangre o se les ofrece en matrimonios arreglados o alianzas dentro del culto para “elevar” a los hijos. Un padre a menudo vende sus servicios como criador al líder de culto local a cambio de favores o estatus social.

Estos niños rara vez son usados para sacrificio; normalmente se les ofrece a otros dentro del culto para ser adoptados o criados, pero al criador se le dice que sus hijos nacidos fueron “sacrificados” para prevenir que los padres busquen a sus hijos. Ocasionalmente, en cultos anárquicos, un líder local o padre tendrá un hijo como resultado de una relación incestuosa.

Tal hijo es dado a alguien o asesinado, pero a la madre se le dice que su hijo ha sido adoptado por una rama distante de la organización.

* **Prostitutas:** las prostitutas pueden ser mujeres u hombres de cualquier edad. Son entrenadas desde la tierna infancia para ofrecer favores sexuales a uno o más adultos a cambio de pago a sus padres o al líder de culto local. Ocasionalmente, la prostituta puede ser dada a un miembro del culto de forma temporal como “recompensa” por un trabajo bien hecho.

La prostitución infantil es un gran negocio para el culto, y el entrenamiento de niños muy pequeños en esto se toma muy seriamente. Los niños prostitutas también son usados para chantajear a figuras políticas o líderes fuera del culto.

* **Pornografía:** un niño usado en pornografía (que puede incluir bestialidad) puede también ser de cualquier edad o sexo. La pornografía infantil es también un gran negocio para el culto e incluye películas snuff. Los niños son entrenados en este papel desde la edad preescolar, a menudo con la ayuda o aprobación de los padres de los niños. Los padres son pagados o se les ofrece favores a cambio de la venta de sus hijos o por permitir que sus hijos sean entrenados en esta función.

* **Personal de los medios de comunicación:** son individuos brillantes y verbales. Serán enviados a la escuela de periodismo y trabajarán para los medios locales o regionales. Estos individuos tienen muchos contactos dentro de la organización y en el mundo exterior a la organización. Escriben libros y artículos que muestran simpatías al punto de vista iluminista incluso revelando su verdadera afiliación.

Tenderán a mostrar opiniones que favorezcan el punto de vista iluminista, por ejemplo negando la existencia del abuso ritual o del desorden de personalidad. Si es necesario, inventarán o fabricarán información para apoyar su punto de vista. Son miembros de grupos que han sido entrenados para intentar y ayudar a formular la opinión pública sobre la no existencia del culto (por ejemplo, diciendo que el culto no existe, que ninguna persona racional creería esto, o que es fruto de la “histeria de las masas”).

Los iluministas creen que controlar los medios es controlar el pensamiento de las masas. Por esta razón, se toman el asunto de la formación de su personal de medios de comunicación muy seriamente. Se les enseña este trabajo desde la edad preescolar.

* **Preparadores:** organizan las mesas, las ropas, las velas y toda la

parafernalia rápida y eficientemente. Este trabajo se aprende desde la infancia.

* **Lectores:** leen del libro de la Iluminación o de los archivos del grupo local. Conservan copias de literatura sagrada en baúles seguros y se les forma en lenguas antiguas. Los lectores son valorados por sus voces claras al hablar y su capacidad de dramatizar los pasajes importantes y representarlos en vivo.

* **Cortadores:** se les enseña la disección animal o los sacrificios humanos. Pueden hacer una matanza rápidamente, sin emociones y de forma eficiente. Son entrenados desde la infancia en esta tarea.

* **Cantantes:** cantan o llevan coros de canciones sagradas en ocasiones sagradas

* **Sumo sacerdote o sacerdotisa:** La persona que lleva este trabajo cambia cada unos cuantos años en la mayoría de los grupos, aunque puede permanecer más tiempo en pequeños grupos rurales. Esta gente administra y lleva su grupo de culto local además de coordinar trabajos dentro del culto, asignan tareas y comunican las fechas de reuniones de la jerarquía local o el consejo de líderes.

También activan la agenda telefónica del grupo local, evalúan a los miembros de grupo para la función de cada uno, lideran las actividades espirituales. Reportan al líder local o regional sobre el grupo.

* **Entrenadores:** Esta gente enseña a los miembros del grupo local sus tareas asignadas y monitorizan su cumplimiento en las reuniones del grupo o tras el cumplimiento de una tarea. Esta gente reporta a los sacerdotes sobre su grupo, así como al entrenador jefe e el consejo rector.

* **Castigadores:** Esta es gente que castiga brutalmente a los miembros que rompen las reglas o actúan fuera de los límites de la autoridad. Son despreciados por los otros miembros del culto, aunque se les premiará por un trabajo bien hecho por el sacerdote o sacerdotisa.

Normalmente son físicamente fuertes, emplearan cualquier método necesario para prevenir que se incurra repetidamente en un comportamiento indeseado. El castigo puede ser público o privado dependiendo de la severidad de la infracción. Cada grupo local tiene varios castigadores

* **Seguidores:** esta gente hará un seguimiento y tendrá siempre un ojo sobre los miembros que intentan dejar el grupo local. Se les enseña a llevar perros, armas, taser, y todas las técnicas de rastreo necesarias. Son también adeptos a usar Internet para monitorizar las actividades de una persona. Hacen seguimiento del uso del crédito, los cheques y emplean otros métodos para encontrar a una persona desaparecida.

* **Profesores:** esta gente enseña a los niños adoctrinamiento sobre la filosofía de culto., idiomas, y áreas especializadas.

* **Cuidado de los niños:** esta gente cuida a los niños cuando los adultos asisten a las reuniones del grupo local. Normalmente cuidan a los más pequeños solamente. Después de los dos años, a los niños se les involucra en algún tipo de actividad lideradas por entrenadores. El cuidado de los niños se lleva de forma eficiente, fría y tranquila

* **Correos:** Estos miembros llevan armas, dinero, drogas o artefactos ilegales en todos los estados. Usualmente esta gente es soltera y joven y no tiene actividad al margen de esto. Son entrenados en el uso de armas de fuego para salir de las situaciones difíciles. Deben ser confiables y capaces de anticiparse a los obstáculos.

* **Oficiales de mando:** esta gente es sometida a entrenamiento militar en los grupos locales y ayudan a asegurar que los ejercicios y tareas se cumplen correctamente. Delegan el trabajo a aquellos que están por debajo de ellos y son responsables antes el consejo regidor local. El consejo tendrá al menos un miembro en él que representa a la rama militar de los illuminati. Además, hay muchos trabajos relacionados con los militares por debajo de los oficiales de mando.

* **Científicos del comportamiento:** estos individuos a menudo reciben entrenamiento en los grupos locales y regionales. Estos estudiantes de comportamiento humano están intensamente involucrados en obtención de datos y experimentación con humanos en nombre del conocimiento y en aras de la ciencia.

Son casi todos ellos fríos, metódicos, impersonales y emplean cualquier método para estudiar el trauma y sus efectos en la personalidad humana. Sus centros de interés primordial son la implementación de programación y el control del culto en la forma más eficiente y duradera.

Hay muchos otros empleos dentro del culto. El culto emplea mucho de su tiempo llevando a la gente a adoptar estas funciones para ellos de forma completamente GRATIS, y esta es la razón por la que programan a la gente para creer que están haciendo a su familia y al mundo un servicio.

La realidad, por supuesto, es que se está abusando por completo del individuo a favor del culto.

La teoría de la Conspiración o los illuminati gobiernan el mundo (también conocido como "Novus Ordem Seclorum")

Antes de hablar sobre las técnicas de programación real, es importante

entender la filosofía que subyace a la programación llevada a cabo por los iluministas. Todos los grupos tienen objetivos, y los iluministas no son una excepción.

El dinero no es su objetivo final, es un medio para un fin. Este punto final, u objetivo no es ni más ni menos que gobernar el mundo. Los illuminati han establecido un plan similar a los planes quinquenales de la Unión Soviética, o planes de diez años. Esto es lo que los iluministas creen y enseñan a sus seguidores como verdad divina.

Si conseguirán tener éxito es otro asunto. Lo siguiente es la agenda iluminista a todos los niveles de los illuminati. Como con cualquier objetivo, los illuminati sigue pasos específicos que planea para alcanzar sus objetivos. En pocas palabras, cada región de los Estados Unidos tiene "centros neurálgicos" o bases de poder para la actividad regional. Los Estados Unidos han sido divididos en siete regiones geográficas más importantes. Cada región tiene localidades que contienen componentes militares y bases que están ocultas en áreas remotas aisladas o estados privados enormes.

Estas bases son usadas intermitentemente para enseñar y entrenar a los illuminati generacionales en técnicas militares, combate mano a mano, control de multitudes, uso de armas, y todos los aspectos de la guerra militar. ¿por qué? Porque los iluministas creen que nuestro gobierno, como lo conocemos, así como los gobiernos de la mayor parte de las naciones en el mundo, están destinados a colapsar. Estos serán colapsos planificados, y ocurrirán de la siguiente forma.

Los illuminati han planificado un colapso financiero que hará que la Gran Depresión parezca un picnic al aire libre en comparación. Esto ocurrirá por medio de maniobras de los grandes bancos e instituciones financieras del mundo, por medio de manipulación de las bolsas, y cambios de tasas de interés.

La mayor parte de la gente estará tan endeudada con el gobierno federal por medio de los bancos y las deudas de las tarjetas de crédito, etc. Los gobiernos exigirán el pago de las deudas inmediatamente, pero la mayor parte de la gente será incapaz de pagar y entrará en bancarrota. Este causará pánico financiero generalizado simultáneamente en todas partes del mundo, dado que los iluministas creen firmemente en controlar a la gente por medio de las finanzas.

Lo siguiente que ocurrirá es que habrá una toma militar, región por región, al declarar el gobierno el estado de emergencia y la ley marcial. La gente entrará en pánico, se producirá una situación de anarquía en la mayor parte de las localidades, y el gobierno justificará esta medida como necesaria para controlar el pánico de los ciudadanos.

El culto ha entrenado a los líderes militares y la gente bajo su dirección

para usar armas, así como técnicas de control de multitudes para implementar este nuevo modelo. Esta es la razón por la que muchos supervivientes menores de 36 años dicen estar recibiendo programación militar.

La gente que no es iluminista o que no es afín a su causa, resistirá. Los iluministas esperan esto y serán (y están siendo) entrenados en el cómo tratar con esta situación. Están entrenando a su gente para el combate mano a mano, control de multitudes, y, si es necesario, matar con el fin de controlar a la multitud.

Los illuminati están entrenando a su gente para estar preparada para cada eventualidad en caso de una toma de poder. Muchas víctimas de control mental serán llamadas para asumir su obligación con códigos de mando preseleccionados. Estos códigos tienen como objetivo llevar la situación a un sistema completamente leal al culto. Códigos programados bajo estado de trauma serán utilizados para destruir o enterrar a los alterados que no sean leales al culto.

Las bases militares serán establecidas en cada localidad (realmente, ya están allí, pero encubiertas). Durante los próximos años, serán descubiertas y a la vista de todo el mundo.

Cada localidad tendrá líderes de sus bases regionales a las cuales reportan. La jerarquía reflejará muy de cerca la jerarquía encubierta-

Hace cerca de 5 años, cuando dejé el culto Illuminati, aproximadamente el 1% de la población de USA era parte de la organización o afín a ella, o víctima de Control Mental (y por lo tanto considerada usable). Puede que esto suene a que no son muchos, pero piense que es un 1% de la población altamente entrenada en el uso de las armas, control de multitudes, técnicas psicológicas y de comportamiento, armada con armas y relacionada con grupos paramilitares.

Esta gente también estará completamente dedicada a su causa. Los illuminati creen firmemente que ese número puede superar al 99% restante de población, la mayor parte de los cuales están sin entrenar, o pobremente entrenados (cazadores de fin de semana, por ejemplo). Incluso los militares locales serán superados dado que los illuminati tendrán células regionales con líderes altamente entrenados.

Ellos también cuentan con el elemento sorpresa que les ayudará durante la toma de poder. Muchos de los líderes más importantes en la rama de las milicias de los illuminati son o han sido oficiales en el ejército, de manera que ya tienen un buen conocimiento de qué técnicas funcionarán mejor para superar una defensa de la región o localidad.

Después de la toma militar, la población general tendrá una oportunidad de entrar a formar parte de su causa o de rechazarla (bajo pena de prisión,

dolor, o incluso muerte). Esta gente cree ciegamente en que los inteligentes, o los “iluminados” nacieron para gobernar. Son arrogantes y consideran a la población general como “borregos atontados” que serán llevados fácilmente bajo un liderazgo fuerte, ayuda financiera en una económica mundial inestable y consecuencias terribles para las personas que se rebelen contra el poder.

Su rudeza y capacidad para implementar esta agenda no debería ser despreciada.

Los líderes bancarios illuminati, tales como los Rothschilds, los Van der Bilts, los Rockefellers, los Carnegies, y los Mellons, como ejemplo, se mostrarán al mundo y ofrecerán salvar la trastocada economía mundial. Un nuevo sistema de cambio monetario basado en un sistema monetario internacional y situado entre Cairo, Egipto y Bruselas, será establecido.

Una verdadera “economía mundial” se hará realidad creando así la base para el “nuevo orden mundial”.

Hay más cosas en la agenda iluminista pero esto es lo fundamental. Esta agenda es lo que realmente los illuminati creen, enseñan y se entrenan para conseguir. Están dispuestos a dar su vida por esta causa, para enseñar a la nueva generación, porque ellos creen que sus hijos son sus herederos. A mi me dijeron que la generación de mis hijos vería este momento, en algún momento del siglo 21.

En este momento, los illuminati han fomentado encubierta y secretamente su plan de toma del poder por medio de la infiltración de:

1. los medios de comunicación
2. el sistema bancario
3. el sistema educativo
4. gobierno, local y federal
5. las ciencias
6. las iglesias

Ellos están ahora trabajando, y lo han hecho así durante los últimos cientos de años, en la toma de estas seis áreas.

Ellos NO van a una institución y dicen “hola, soy un iluminista local y quisiera tomar su banco”. En lugar de esto, comienzan teniendo a unas cuantas personas invirtiendo fondos en un banco con discreción a lo largo de los años. Comprando más y más acciones en el banco (o institución que deseen controlar) hasta que tienen el control financiero. Nunca muestran su agenda abiertamente o sus actividades de culto, y a menudo tienen amnesia con respecto a estas.

Son “cristianos” respetados que aparecen en su comunidad como líderes de negocio.

La imagen que tienen en su comunidad es muy importante para los iluministas: harán cualquier cosa para mantener una fachada normal y respetuosa y alejada de la realidad. En un grupo de una ciudad metropolitana de la cual era miembro estaban una cabeza de la administración de pequeños empresarios locales, un CEO de una empresa de defensa del gobierno, un director de una escuela cristiana, un vice-alcalde de la ciudad, un periodista, una enfermera, un doctor, un psicólogo del comportamiento, un coronel del ejército, un comandante de la marina.

Todos excepto uno de ellos iban a la iglesia semanalmente; todos eran miembros respetables de su comunidad, NINGUNO de ellos parecía "maligno" o "marcado".

Si se encontrara usted con ellos en persona, probablemente les encontraría inteligentes, verbales, carismáticos, agradables. Esta es su tapadera más importante, dado que a menudo nos parece que el "mal" debe parecer "mal", llevados como estamos por los retratos del mal, su fealdad intrínseca o las marcas como el Caín Bíblico.

Ninguno de los iluministas que conozco tiene una apariencia desagradable o maligna en sus vidas cotidianas diarias (durante el día), aunque algunos de ellos eran disfuncionales y sufrían de alcoholismo. La disociación que conduce a los iluministas es su mejor tapadera para no ser detectados en este momento.

Muchos, si no la mayoría, son completamente inconscientes del gran mal en el que están involucrados durante la noche.

Hay grupos que no son realmente parte de los illuminati, pero sin embargo los illuminati les tienen en cuenta. Los illuminati no son sólo un grupo que sigue prácticas esotéricas o adora a demonios y deidades de la Antigüedad. Ellos potencian siempre la división entre diferentes grupos (divide y vencerás es uno de sus principales lemas), y no se preocupan de lo que hagan otros grupos.

En lugar de esto, siempre les darán la bienvenida bajo su paraguas, si es posible. Esto ha estado ocurriendo con más frecuencia durante los últimos años, dado que los illuminati intercambian sus principios de entrenamiento por lealtad a los illuminati. Enviarán a sus entrenadores (programadores) a estos grupos, y los programadores reportarán al consejo regional local.

En la arena política, los iluministas, financiarán siempre los dos bandos en una carrera, porque su máxima más importante es la de "del caos sale el orden", o la disciplina que sale de la anarquía.

Esta es la razón por la que se enviaron refuerzos, y financiaron, a ambas facciones de las dos guerras mundiales este siglo. Creen que la historia es un juego, como el ajedrez. Sólo de una estrategia, lucha, conflicto y prueba

puede emerger el fuerte. No estoy de acuerdo ya con esa filosofía pero durante una época de mi vida, lo hice con todo mi corazón.

Espero, que a medida que esta gente y su agenda sea expuesta, el hombre común se levantará contra este poder en la sombra que se esconde a una humanidad no llega a sospechar lo que está ocurriendo.

(El siguiente capítulo contiene partes que pueden dañar la sensibilidad. Svali describe, con un motivo más que justificado que es el de ayudar a la terapia de desprogramación, con pelos y señales cómo se realiza este proceso de creación de alterados de la personalidad, estados múltiples disociados de la persona, desde la más tierna infancia.

El hecho de que se trate de la infancia nos horroriza aun más. Sin embargo, esta es la forma en la que trabajan los programadores de la Hermandad y esta certeza se basa en el relato de cientos de personas "supervivientes" como queda claro de la Conferencia de Greenbaum enlazada arriba, así como todo lo recogido por autores como David Icke. Si cree que puede herir su sensibilidad, no lo lea y pase directamente al capítulo Cinco)

Cómo los iluminati programan a la gente

Un repaso a los tipos básicos de programación

En los primeros capítulos, definí iluminismo, sus objetivos y algo de su filosofía, formas de ingresos y agendas y eso ayuda a entender POR QUE el iluminismo programa a la gente. Es importante entender lo anterior como prefacio para los siguientes capítulos. ¿Por qué?

Las técnicas de programación que voy a describir llevan una enorme cantidad de tiempo, esfuerzo, dedicación y planificación por parte del culto para que sean implantadas en el individuo. Sólo un grupo muy motivado de personas emplearía el tiempo que esto requiere. Estos capítulos son muy duros de escribir para mí, como ser humano que soy, dado que mi papel y función en el culto era el de programador.

De manera que las mismas técnicas que voy a describir son las que yo misma solía emplear en personas con las que trabajaba. Ya no me dedico a este tipo de cosas, ni estoy expuesta a ellas; la razón por la que estoy escribiendo este libro es que creo que los terapeutas que trabajan con Desorden Disociativo o Múltiple de la Personalidad, así como supervivientes, merecen saber QUE es lo que se le hace a esta gente, COMO se hace, así como algunas ideas sobre cómo deshacer la programación que el culto instala en las personas.

Antes que nada, quisiera diferenciar la programación intencionada de la no intencionada. Esto también se conoce como el ambiente en el que el niño crece.

La programación de un illuminati generacional a menudo comienza antes de su nacimiento (esto volverá a ser explicado más adelante) pero una vez que nace, el mismo ambiente en el que crece el niño, se convierte en una forma de programación. A menudo, los niños crecen en un ambiente familiar que combina el abandono durante el día con la disfunción de las figuras materna y paterna. El niño pronto comienza a aprender que la hora de la noche, y las actividades de culto son lo verdaderamente importante en su vida.

El niño puede ser privado de atención, o incluso maltratado durante el día, y sólo es tratado de forma especial o "visto" por los padres, durante la celebración del culto. Esto puede llevar a los alterados muy jóvenes a salir del núcleo o a una ruptura del núcleo, a sentirse "invisibles", abandonados, rechazados, inmerecedores de amor y atención, o que ellos no existen, a menos que hagan lo que sus "familias" les piden hacer.

Otro entorno y proceso de condicionamiento que el niño debe afrontar es que los adultos a su alrededor son INCONSISTENTES dado que los adultos en una familia de culto generacional son casi siempre también múltiples o tienen un trastorno disociativo de la personalidad. Esto establece una realidad para el niño/bebé en la que los padres actúan de un modo en casa y de otro completamente diferente en las reuniones de culto; y de otro modo también distinto en la sociedad normal.

Dado que estas son las experiencias más tempranas de los niños sobre los comportamientos de los adultos y sobre los adultos, los niños no tienen elección sino aceptar esta realidad de que los seres humanos actúan en formas sorprendentemente diferentes en lugares distintos.

Aunque sea de forma no intencionada, esto sienta las bases para una disociación posterior del niño, que mimetiza a los adultos que tiene a su alrededor.

Programación intencionada

La programación intencionada de un niño entre los illuminati a menudo comienza antes de su nacimiento. La disociación prenatal es bien conocida en el culto, dado que el feto es muy capaz de una fragmentación (de su mente) en el útero materno debido a un trauma. Esto normalmente se realiza entre el séptimo y el noveno mes de embarazo. Las técnicas usadas incluyen: colocar audífonos en el abdomen de la madre para que suene música alta, música discordante (como algunas piezas clásicas modernas, o incluso óperas de Wagner), música alta de rock heavy también es usada.

Otros métodos incluyen hacer que la madre ingiera cantidades de sustancias amargas, para hacer el fluido amniótico más amargo o gritar al feto dentro del útero. El abdomen de la madre puede también ser golpeado. Puede aplicarse golpes de intensidad media también en el abdomen, especialmente cuando el final del embarazo está cerca y puede ser usado

para causar un parto prematuro, o asegurar que el niño nace en una fiesta ceremonial. Ciertas drogas que provocan el parto pueden también ser provocado si se desea una fecha de nacimiento determinado.

Una vez que el niño nace, se le hacen pruebas a una edad muy temprana, usualmente durante las primeras semanas de vida.

A los entrenadores (programadores) se les enseña a cómo buscar ciertas cualidades en el niño; le colocarán sobre una tela de terciopelo sobre la mesa y chequearán sus reflejos a diferentes estímulos. La fuerza del niño, cómo reacciona al calor, al frío, al dolor, son todos testados. Distintos niños reaccionan de forma diferente y los programadores están buscando la capacidad disociativa, los reflejos rápidos y los tiempos de reacción. También están potenciando la disociación temprana en el niño con estas pruebas.

El niño será también maltratado para crear estados fragmentados de conciencia. Los métodos de abuso pueden incluir: las sondas rectales, violación anal digital, shocks eléctricos de baja intensidad en los dedos y genitales, cortes en los genitales en circunstancias rituales (para los niños más pequeños). Se pretende comenzar la fragmentación antes de que se desarrolle un ego verdadero y hacer que el niño se acostumbre al dolor y la disociación reflexiva desde el dolor (si, incluso los niños más pequeños disociativos, lo he visto de vez en cuando; se ponen pálidos o con los ojos vidriosos si el trauma es continuado.)

El aislamiento y el abandono se comienzan a veces de forma rudimentaria. El niño es abandonado, o descuidado por adultos, intencionadamente durante el día, luego recogido, lavado, mimado en el contexto de la preparación de un ritual o reunión del grupo. Esto se hace para ayudar al niño a asociar las reuniones nocturnas con el "amor" y la atención y para crear el proceso de anclaje necesario para el culto, o la "familia".

El niño será enseñado a asociar la atención maternal con el hecho de ir a los rituales, y finalmente asociará la asistencia al culto con los sentimientos de seguridad.

A medida que el niño se hace mayor, de 15 a 18 meses, se produce más fragmentación intencionada permitiendo que los padres, así como los miembros del culto empleen la violencia metódicamente del niño aun más. Esto se hace por medio de los gritos intermitentes, acercándose al niño, luego sacudiéndole en los dedos, el niño puede ser tirado desde una altura a una colchoneta o colchón y sufrir las risas de los demás hasta que se encuentre en un estado de terror y llore. Se le puede colocar en jaulas durante periodos de tiempo o ser expuesto durante periodos cortos al aislamiento.

Se le puede privar de comida, agua y necesidades básicas. Todos estos

métodos se ponen en práctica para crear una disociación intencionada en el niño. El niño de esta edad puede ser llevado a las reuniones del grupo pero fuera de ocasiones especiales o dedicaciones no tendrá un papel activo en el culto. Los niños pequeños se dejan habitualmente con un miembro del culto, o cuidador, que les vigila durante las actividades del grupo. Este papel de cuidador es normalmente rotado entre los miembros adolescentes o los de nivel inferior.

Entre los 20 y 24 meses, el bebé puede empezar el “camino de la disciplina” que los illuminati emplean para enseñar a sus hijos. La edad a la que comienza el niño varía, dependiendo del grupo, los padres, el programador, y el niño. El “camino de la disciplina” podría mejor ser llamado “pasos de tormenta y violencia” dado que su propósito no es otro que crear un niño altamente disociativo, sin contacto interior con sus sentimientos, completa y absolutamente leal al culto. El orden de los pasos puede también variar un poco, dependiendo del capricho del programador o los padres.

Primero voy a comentar los cinco primeros pasos de la disciplina (nota: los pasos pueden variar de región a región, pero la mayor parte siguen este guión al menos de forma aproximada, incluso si no es en el mismo orden)

1. Primer paso: no necesitar

El bebé o niño es colocado en una sala sin estímulos sensoriales, usualmente una sala de programación con las paredes grises, blancas o beige. El adulto deja al niño solo durante periodos de tiempo que pueden variar de algunas horas, a un día completo a medida que el niño crece. Si el niño suplica que el adulto se quede y no le abandone, o grita el niño es golpeado y se le dice que los periodos de aislamiento aumentarán hasta que aprende a dejar de ser débil.

El propósito claro de esta disciplina es enseñar al niño a confiar en sus propios recursos internos y no en los demás. Lo que realmente se produce es un enorme terror al abandono en el niño. Cuando el adulto o programador, regresa a la sala, el niño a menudo se le encuentra abrazándose o meciéndose solo en una esquina, ocasionalmente en estado catatónico de terror. El programador entonces “rescatará” al niño, le alimenta y le da algo de beber para construir el anclaje psicológico en el niño de que es su salvador. El programador entonces le dirá que la “familia” le pidió al programador que rescatara al niño porque su familia le ama.

El programador le introducirá enseñanzas de culto, en este momento, aprovechando su estado de desamparo, terror y casi agradecimiento insano que siente que ha sido “rescatado” de su aislamiento. El programador reforzará en el niño una y otra vez cuánto éste necesita a su “familia” que acaba de rescatarle de la muerte, el hambre o el abandono. Esto enseñará al bebé más pequeño a asociar la comodidad y seguridad con la unión con su programador, que puede ser uno de sus padres o ser algún miembro de la

“familia”.

El culto conoce muy bien los principios de desarrollo infantil y ha desarrollando ejercicios como el descrito arriba tras cientos de años de programación de niños pequeños,

2. Segundo Paso: no querer

Este paso es muy similar al anterior y realmente lo refuerza. Se realizará de forma intermitente conjuntamente al primero durante los primeros años de la vida del niño. De nuevo, el niño es abandonado en una sala de programación o en una sala de aislamiento sin comida ni agua durante un largo tiempo. Un adulto entra en la sala con una jarra de agua fría o comida.

Si él pide alguna de las dos cosas, cuando el adulto come o bebe delante de él, el niño será severamente castigado por ser débil y necesitado. Este paso se refuerza, hasta que el niño aprende a no pedir agua o comida a menos que se le ofrezca. La razón clara de esto es que el culto cree que el niño se hace fuerte creciendo disociado de sus propias necesidades de agua o comida u otras comodidades y busca que se haga temeroso de pedir nada ayuda a los adultos.

Esto crea en el niño una hiper vigilancia ya que aprende a buscar al margen de los adultos señales de cuándo está bien satisfacer sus necesidades, y no confiar en sus propias señales corporales. El niño ya está aprendiendo a buscar fuera de si mismo las claves de qué siente en lugar de confiar en sus propios sentimientos.

El culto ahora se convierte en la base para el control del niño

3. Tercer Paso: no desear

El niño es situado en una sala con sus juguetes favoritos, u objetos. Un adulto amable entra en la habitación y comienza a jugar con el niño. Es adulto puede ser un amigo, tío, padre o programador. El niño y adulto pueden comenzar a jugar sobre los deseos secretos del niño, sueños o deseos. Esto ocurrirá en varias ocasiones, hasta que se gane la confianza del niño.

En un punto, el niño es severamente castigado por cualquier aspecto del deseo o la fantasía compartida con el adulto, incluyendo la destrucción de sus juguetes favoritos, deshaciendo los lugares secretos seguros que el niño pueda haber creado, o incluso destruyendo a los protectores de fuera del culto. Este paso es repetido con variaciones, muchas veces durante años. Ocasionalmente, los padres o amigos del niño serán usados para revelar las fantasías más íntimas que el niño les haya rebelado durante el día.

La razón que da el culto para este paso es que es necesario hacer que los niños no tengan fantasías, que se dirijan en la vida por las apariencias, no

por su interior. En otras palabras, el niño tendrá que pedir permiso al adulto para todos los aspectos de su vida, incluso el interno. La realidad es que este paseo destruye todos los lugares seguros que el niño haya creado internamente, para alejarse de los horrores que está experimentando.

Este paso crea en el niño el sentimiento de que no hay lugares seguros, de que el culto averiguará todo lo que sabe. Ejercicios como estos también son usados para crear alterados jóvenes en el niño que reportará a los programadores de culto sobre cualquier lugar seguro o deseos ocultos contra el culto que puedan tener otros alterados.

Esto comenzará a establecer una hostilidad y división interna que el culto manipulará a lo largo de toda la vida del individuo con objeto de controlar a la persona.

4. Cuarto Paso: la supervivencia del más fuerte

Este paso se emplea para comenzar a crear alterados perpetradores en el niño joven. SE ESPERA DE TODOS LOS MIEMBROS DE CULTO QUE SEAN PERPETRADORES, ESTO COMIENZA DESDE LA TIERNA INFANCIA. El niño es llevado a una sala donde está el programador y otro niño de aproximadamente la misma edad o ligeramente más joven que el niño que es entrenado.

Al niño se le golpea fuertemente durante un largo periodo de tiempo, por parte del entrenador, luego se le dice que golpee al otro niño en la sala, o ambos serán golpeados aun más. Si el niño se niega, se le castiga con severidad, el otro niño también es castigado y luego al niño se le dice que castigue al otro niño. Si el niño continúa negándose, o llora o intenta golpear al entrenador, serán ambos golpeados severamente y se le reitera que golpee al otro niño para dirigir su enfado hacia el otro niño.

Este paso es repetido hasta que el niño finalmente cumple. El paso comienza sobre los dos o dos años y medio y se emplea para crear alterados maltratadores en el niño. Se espera que los niños se conviertan en maltratadores de otros a edades muy tempranas y que "practiquen" con otros niños más jóvenes que ellos, animados y recompensados por los adultos a su alrededor. También mimetizarán a estos adultos, que interpretan constantemente el papel de autor de violencia con toda normalidad.

El niño será enseñado que esto es aceptable para dirigir los impulsos agresivos y la ira creadas por la brutalidad a la que el niño es expuesto constantemente.

5. Quinto Paso: el código de silencio

Muchas estratagemas diferentes se usan para establecer esto, comenzando a la edad de dos años, cuando el niño comienza a ser más verbal. Usualmente,

después de un ritual o reunión de grupo, se pregunta al niño sobre lo que ha visto u oído durante la reunión. Como los niños más obedientes, ellos cumplirán. Automáticamente son duramente golpeados o torturados y se crea un nuevo estado alterado a quien se le dice que mantenga y guarde las memorias de lo que ha visto, bajo amenaza de muerte.

La nueva parte siempre accede. El niño y su nueva parte son sometidas a una ceremonia de juramento de silencio; y los alterados son creados cuya función es matar al cuerpo, si las otras partes recuerdan algo alguna vez.

El niño es torturado de forma severa para asegurar que nunca tenga la tentación de contar nada, incluyendo, ser enterrado vivo, casi ahogarlo, observar muertes de “traidores” que incluyan tortura lenta y dolorosa, como ser quemados, o desollados vivos, ser enterrados con cuerpo podrido parcialmente, decirle que será un cadáver como ese si cuenta algo, etc. Los escenarios son muy variados, diseñados por personas con imaginación de una crueldad sin límites, para asegurar que los niños más pequeños mantengan el silencio.

Estos métodos han funcionado perfectamente durante cientos de años de práctica por parte del culto con sus niños. La razón de que estas cosas se hagan es evidente por sí misma; el culto está involucrado en actividades criminales, como se ha explicado en los anteriores capítulos del libro, y quieren asegurar que se mantenga el silencio de sus niños.

Esta es una de las razones por las que el culto ha sobrevivido durante tanto tiempo bajo su envoltura de secreto, y por qué la mayor parte de los supervivientes tienen terror o no desean hablar de estos malos tratos. Para revelar los secretos del culto, un niño debe ir contra el trauma psicológico más tremendo y horrendo y malos tratos imaginables.

Incluso si es adulto, el superviviente tiene muy difícil dejar todo esto atrás cuando se mencionan sus malos tratos. Tanto a los niños como a los adultos se les dice que serán cazados y disparados (el entrenamiento de asesinos aclara al niño que esto no es una simple amenaza), que serán torturados lentamente.

El niño será expuesto a escenarios y ensayos durante su crecimiento para reforzar este paso.

Colores, metales y programación con joyas

Una forma de programación bastante común de los illuminati es la programación de color.

¿Por qué se hace?

La respuesta es que los programadores también son humanos, y por lo tanto

bastante perezosos, también. La programación de color es una forma sencilla de organizar sistemas, y permite al programador llamar a los alterados fácilmente dentro de un sistema. Con los miles de fragmentos que tiene muchos múltiples en el culto, los colores son una forma de organizarlos de forma grupal y fácilmente accesible.

También los niños más pequeños reconocen los colores antes de aprender a leer así que este entrenamiento puede producirse a muy temprana edad. Comienza sobre los dos años en la mayoría de los niños.

* **Cómo se lleva a cabo:** el niño es llevado a una sala de paredes blancas, grises o beige. Si el color es neutral, las luces en la sala pueden ser cambiadas, así que el color de la sala se convierte en el de las luces. Si se quiere imprimir el color "azul" el entrenador llama a un alterado de un niño pequeño o a un controlador o división del núcleo para un sistema.

Ellos le dirán al niño que aprenderán cómo ser azul y qué significa azul. La sala se inunda de luz azul, como se ha dicho, el programador estará vestido de azul y puede tener incluso una máscara azul puesta. Los objetos azules serán situados por la sala. El alterado dentro de niño es llamado, drogado, hipnotizado y traumatizado sobre la mesa. Cuando se están despertando del trauma, todavía en estado de trance, se les dice que el azul es bueno y que ellos son azules, que el azul es importante, que el azul les protegerá del daño, que la gente azul no es herida y esto continua por algún tiempo.

Después, le preguntan al niño si quieren (él y, sus alterados) ser azules como los programadores. Si el niño dice que sí, continuarán aun más. Si el niño dice que no, será re-traumatizado hasta que diga que sí. El niño es a menudo desnudado y se le dice que no puede vestirse hasta que se gane el derecho de vestir ropa azul maravillosa.

Se le refuerza una y otra vez la idea de la "seguridad de ser azul" (por ejemplo porque se libra de daño) y el peligro de no tener un color se enfatiza. Los niños realmente quieren ser azules tras un rato de pasar por esto. Quieren recibir caramelos azules como recompensa por elegir ser de ese color. Pueden darle gafas azules o lentes coloreadas para que se las ponga. Se les permite llevar ropas azules una vez que se identifican con el color elegido para ellos.

Una vez que el niño se identifica completamente con el color (o mejor dicho, el principal alterado para el sistema acepta este color) es enseñado de forma progresiva durante muchas sesiones lo que significa ese color. Se montan escenas o dramas con otros niños azules en los que actúan en el papel de "azules". Son drogados, hipnotizados, traumatizados, imprimiendo una y otra vez el significado del azul. Son forzados a actuar de formas "azules".

Distintos programadores y regiones asignarán distintos significados a distintos colores. Muchos sistemas militares son codificados en azul. Los

alterados militares son llamados periódicamente para reforzar la programación azul. Si el programador en una fecha posterior quiere acceder a un sistema azul, se les puede llamar por un color o llevar una pieza de ropa o una bufanda del color que quieren contactar.

Esto se convierte en un gatillo inconsciente para que este color salga fuera. La codificación de color es uno de los primeros métodos que sale a la luz sobre los sistemas.

Un sistema completo puede ser de un solo color, o pueden codificarse dos o más colores con cada controlador de sistema (la mayoría tienen tres)

* **Programación con metales:** La programación con metales es un tipo de programación que muchos niños illuminati reciben. Es muy similar a la programación con piedras preciosas. Los metales pueden ir del bronce (el más bajo) al platino (el más alto).

* **Programación con piedras preciosas:** Muchos niños illuminati pasan por, o bien la anterior o, este tipo de programación y ocasionalmente reciben los dos. Las piedras preciosas son consideradas superiores a los metales y más difíciles de obtener. Cual se coloca y cuando depende del status del niño y de sus padres, la región de nacimiento y los entrenadores que trabajan con ello.

Tanto una como otra es un tipo programación basada en la recompensa

* **Funciona de la siguiente manera:** Se muestra al niño una pieza de joyería tal como un anillo con piedra preciosa y se le pregunta ¿es esta amatista (o rubi, esmeralda o diamante) hermoso?. El niño arderá en deseos de mirarla, tocarla y se le anima por un programador con suave y agradable voz.

El entrenador preguntará al niño “no te gustaría ser hermoso como esta joya?. El niño normalmente arde en deseos de ello y entonces se coloca una gema brillante en sus pequeñas manos (el entrenamiento comienza entre los dos y tres años); por supuesto que quieren ser hermosos, buenos y valorados.

El entrenador ensalzará la belleza de la gema (o el metal) y le dirá al niño lo especiales, valoradas, queridas que son las gemas y básicamente construirán la idea de convertirse en una joya.

Al niño se le dice que para ser una joya, deben “ganarse el derecho” lo cual requiere:

1. atravesar etapas de disciplina
2. atravesar “pruebas especiales”
3. ser recompensado por logros especiales

Convertirse en una joya (o metal precioso) se cuelga ante el niño, como una

zanahoria (ante un burro), como recompensa por hacer bien las cosas durante las sesiones de entrenamiento.

Ganar una de esas joyas se relaciona con ir atravesando las difíciles etapas de proceso de entrenamiento que se esperan de los niños illuminati. Tener una joya o metal supone ir más arriba en el status y ser elogiado. El precio son las horas duras de maltrato llamado "entrenamiento" pero en realidad no es más que abuso, maltrato sistemático, sistémico y organizado para hacer que el niño haga lo que el entrenador quiere que haga.

A la larga, con la ayuda de drogas, hipnosis, shock y otros traumas, a medida que el niño atraviesa su proceso de entrenamiento, éste comenzará a ganar sus joyas y o metales, una por una y éstos se convertirán en alterados completos por dentro.

Amatista es normalmente la primera que se gana y está relacionado con mantener secretos, nunca contar nada a nadie y superar el primer paso de la disciplina. Cada paso está unido a recibir, o bien una joya o un metal precioso

Rubí viene después y está relacionado con el maltrato sexual y con alterados sexuales internos. A medida que el niño es sexualmente traumatizado muchas veces y sobrevive, o crea alterados sexuales para satisfacer a los adultos, es recompensado con la pertenencia de un rubí.

Esmeralda se gana de los 12 a 15 años. Es considerada una piedra preciosa y está relacionada con la lealtad a la familia, la brujería, y los logros espirituales. La esmeralda estará a menudo unida a un gato negro o a un "familiar".

Diamante es la gema más elevada, no todos los niños podrán poseerla. Se considera un gran logro y puede no ser ganada hasta la etapa adulta tras pasar muchas pruebas rigurosas. Será el alterado controlador en un sistema de gemas. Un diamante has pasado los 12 pasos de disciplina, más pruebas inusuales y tendrá la lealtad familiar más elevada.

"Las joyas familiares" son a menudo recibidas durante las sesiones de entrenamiento con entrenadores y miembros de la familia. Todas las familias de alto nivel illuminati tendrán joyas escondidas en baúles secretos que han ido pasando de generación en generación

A los niños a menudo se les da joyas para llevar durante el día, como recordatorios de la recompensa que una vez superaron. Un niño puede recibir un anillo de rubí o un abalorio para llevar y de hecho sus abuelos o padres insistirán en que el niño lo lleve. En las ocasiones rituales, al niño se le permitirá llevar joyas de baúl familiar, una vez alcanzado determinado status.

Se les puede permitir llevar un colgante de rubí o esmeralda durante los

rituales importantes y estarán muy orgullosos dado que el culto antes que nada es un grupo de con extrema consciencia de status. Los niños captan esto enseguida y los adultos alabarán siempre a los niños que han ganado el derecho a llevar joyas.

Esto les da un gran incentivo para seguir ganándolas.

*** Sugerencias que pueden ayudar con estas formas de programación:**

Es importante tener buena comunicación interna tanto con los alterados interiores y con el terapeuta exterior cuando se trabaja con programación de color. Si un individuo encuentra que ciertas partes cree que son un cierto color, o si esto sale durante la terapia, querrán averiguar si es posible cómo llegaron a tener este sistema de creencias.

El descubrimiento lento sobre cómo los colores fueron instalados ayudará. Puede que suceda que emerja una enorme cantidad de sufrimiento debido al enorme engaño, el enorme abuso recibido en el niño y que salgan los alterados muy jóvenes que fueron los modelos originales.

Estas partes rara vez son verbales y puede que necesiten dibujar sus experiencias o usar colores para describirle a una persona segura del exterior lo que ha sido su realidad. Hay que validarles que NO sólo son un color, que son parte de una persona completa puede ayudar. El superviviente puede ver capas coloreadas durante un tiempo a medida que se deshace la programación, porque hay partes internas que comparten sus recuerdos. Esto es normal, aunque suele ser muy incómodo ver objetos de color amarillo o verde.

La programación de joyas y metales puede ser más compleja, dado que el sentido especial del niño de orgullo y status pueden estar unidos en estos alterados. Los rubíes, esmeraldas y diamantes son considerados "alterados elevados" en el interior y son usados para papeles de liderazgo, tanto interna como externamente, Reconocer su importancia para el sistema, escuchar su sufrimiento por dejar el culto, que significó dejar el status externo y otorgarles nuevas funciones de liderazgo interno puede ayudar.

Pueden convertirse en líderes de sistema para ayudar a la persona a mantenerse segura, una vez toman la decisión de dejar el culto y convertirse en aliados fuertes. Pero a menudo estarán entre los más resistentes, e incluso hostiles a la idea de dejar el culto en primera instancia, dado que solo recuerdan haber sido recordados y conocidos por hacer sus trabajos bien y han aprendido a ir pasando los traumas a partes más bajas en el interior.

Ellos a menudo y honestamente no creen que han sido maltratados, y solo recordarán haber sido dichos que eran especiales, valorados o permitidos liderar. Escuchar cómo se siente, reconocer que abandonar significa dejar cosas que eran importantes para ellos, averiguar qué necesidades les

motivaban, e intentar encontrar salidas sanas para ellos para satisfacer sus necesidades fuera de culto ayudará.

Reconocer su importancia al superviviente es también importante, reconocer que estas partes son EXTREMADAMENTE disociadas de sus propio trauma/maltrato y no tiene prisa por recordar. Pero tanto el superviviente como el buen terapeuta pueden traer la realidad con suavidad hacia ellos haciéndoles saber que fueron maltratados, que son realmente parte de las “partes emocionales más bajas” Esta tarea lleva tiempo y buen apoyo exterior, permítales airear sus sentimientos

Ellos a menudo serán altamente cognitivos al principio pero los sentimientos aflorarán especialmente el sufrimiento, luego el dolor de haber sido engañados por el culto, luego la angustia de darse cuenta del abuso.

Puede sobrevenir la depresión en esta etapa, pero también traerá una tremenda estabilidad y fuerza al sistema el hecho de estar seguros y libres de culto, una vez se ha llegado a este punto.

Programación de Ondas cerebrales

En este capítulo voy a hablar de la programación de ondas cerebrales. La programación de ondas cerebrales, como cualquier otro tipo de programación, dependerá de varios factores.

Estos incluyen; la capacidad del niño para disociar, la región del país o en qué país crece el niño, la capacidad de los entrenadores de que el niño tenga contacto con ellos, los recursos físicos y equipos disponibles.

No hay una “receta” de lo que encaja a cada persona y sería ridículo decir que toda la gente que pasa por programación de onda cerebral lo hace de la misma forma. Cada vez más programadores hablan, comparten conocimiento en la red, a nivel nacional e internacional y comparten tantos éxitos como fracasos. Pero no hay una metodología estandarizada para la programación de ondas cerebrales. A menudo se ve influenciada por el propio niño, así como por las preferencias del entrenador. Grupos diferentes pueden organizar sistemas de forma diferente, o intentar lograr distintos efectos.

Dicho esto ¿Qué es programación de ondas cerebrales?.

Explicado de forma simple, la programación de ondas cerebrales implica que el niño pequeño entre en un profundo estado de trance, en el que aprende a disociar dentro de un patrón de onda cerebral determinado. El objetivo es que el niño llegue, por ejemplo, a alcanzar un estado delta consistente, mientras las ondas delta se muestren en el electroencefalograma que está en contacto con el niño por medio de electrodos adheridos a la cabeza. Normalmente, dos o incluso tres entrenadores, trabajarán sobre un niño en las etapas iniciales.

Uno de ellos preparará al niño, usando drogas hipnóticas que le inducen un estado de trance. También le situarán electrodos en la cabeza, usando una versión abreviada del método usado en la forma tradicional empleada en los hospitales. Si el estado delta se induce, sólo se requieren los electrodos necesarios para captar las ondas delta, por ejemplo. Esto se hace para ahorrar tiempo.

El niño preparado tendrá que situarse en la “mesa del entrenador” y quedarse bastante relajado. La edad media de los niños es de cerca de ocho años cuando se comienza este tipo de técnica, dado que la corteza cerebral y el desarrollo neurológico no están avanzados a edades anteriores (se ha intentado en edades anteriores sin éxito en el pasado así que esta práctica se abandonó por el daño neurológico y la “dificultad de llegar a nivel” que los entrenadores observaron).

El entrenador hará saber al niño exactamente lo que espera de él: que va a alcanzar un estado especial, llamado “estado delta”. El entrenador dice al niño, cuando está en estado de trance, que ellos sabrán cuando lo alcanzan por la lectura de los electrodos.

El entrenador dice al alter del niño, que ha sido llamado para ser un bloque constructor para este nuevo sistema que se pretende construir, que el estado delta es “bueno”. El niño recibirá entonces electroshock para aumentar su receptividad al aprendizaje. Esto también saca al niño de su estado bajo influencia de las drogas y le hace estar más alerta. El niño siempre quiere agradar a su entrenador.

El entrenador dice al niño que tiene que realizar determinados ejercicios mentales. Le dará ejercicios para contar hacia atrás, que se emplean para ayudar al niño a alcanzar estados de trance más profundos.

Se pueden dar otros trucos para entrar en trance. Cuando el entrenador técnico o de preparación ve las ondas delta, éste señalará el hecho con un movimiento de la mano para que el entrenador verbal recompense al niño diciendo “bien, ya estás en delta ahora”. El entrenador mimará al niño, diciéndole el buen trabajo que está haciendo. Si el niño salta del estado delta de repente, el entrenador verbal inmediatamente le castigará con electroshock y se volverá áspero verbalmente. Al niño se le dice que ha dejado delta (que es lo “bueno”) y que tiene que volver.

La inducción, el conteo hacia atrás, prepararán al niño hasta que se vea de nuevo el estado delta, cuando el niño es recompensado repetidamente por entrar en este estado, a medida que se queda en éste por periodos más y más largos. Los entrenadores emplean los principios del biofeedback para enseñar al niño a alcanzar en el momento adecuado un patrón cerebral. Cuando la plantilla se queda en estado delta de forma consistente, la plantilla se verá recompensada.

Todo esto se realiza durante varios meses.

Los entrenadores tendrán ahora una plantilla que siempre permanece en estado delta, que ahora los entrenadores pueden emplear para disociar y usar como la base de formación de un nuevo sistema en el interior. Harán esto por medio de drogas, hipnosis y trauma.

El nuevo sistema creado registrará ondas delta en el encefalograma si se hace correctamente. Al nuevo sistema se le enseñará lo que significa delta. Los entrenadores a menudo encienden un símbolo en forma delta (triángulo) con un proyector sobre la cabeza. Llevarán ropas con los símbolos delta y cubrirán al sujeto con mantas o ropas impresas con el símbolo delta. Enseñarán a los alteres bajo hipnosis lo que hacen los deltas, y cómo actúan. Les recompensarán cuando cumplan el objetivo, y les castigarán con electroshock o traumatizarán de otro modo si no actúan como "deltas". Se les asignarán trabajos "delta".

Verán películas de alta frecuencia que muestran las funciones delta. Puede que construyan una estructura de tipo computerizada para ligar el sistema, mostrando imágenes de su organización cuando el sujeto esta bajo trance profundo, después de crear una "pizarra en blanco" del sujeto por medio del trauma.

Esos eran algunos ejemplos de cómo la programación delta puede ser inducida.

Otras ondas cerebrales serán inducidas de forma similar. A menudo serán formadas de plantillas que son alteres internos de niños extremadamente pequeños que pueden estar separados de los disociados del núcleo.

Los estados habituales de la onda cerebral son:

* **Alpha:** La más fácilmente alcanzable y también incluye los alteres más jóvenes y mas fácilmente accesibles del sistema. Los niños pequeños tienen largos periodos de actividad alpha y deben estar entrenados para entrar en otros estados de onda cerebral para largos periodos.

La programación de acceso al sistema, los códigos de acceso y los alteres sexuales a menudo estarán localizados en alpha, que pueden también estar codificada en rojo en algunos sistemas

* **Beta:** Es el siguiente estado más fácilmente alcanzable, y a menudo se asocia con impulsos agresivos. Los estados Beta a menudo llevan a los protectores de culto, los guerreros internos y los sistemas militares. Pueden estar codificados en azul

* **Gamma:** A menudo están ligados a alteres extremadamente leales al culto y llevan más emoción que otros estados, a excepción del alpha. La programación suicida a menudo estará dispuesta en este sistema, dado que

estos alteres morirían antes que dejar su "familia". La programación de erudición puede estar incluida en este sistema dado que memoriza fácilmente y por rutina.

Varios idiomas pueden ser hablados por distintos alteres en este sistema, dado que los illuminati gustan de programar en muchas lenguas, hasta ocho; tanto modernos como idiomas de la antigüedad, pueden ser hablados.

* **Delta:** Este es uno de los estados de onda cerebral más cognitivos, y a menudo estará altamente disociado. Puede ser también el controlador sobre los otros sistemas de onda cerebral. A menudo el estado delta puede ser configurado dentro como un computador, y los alteres delta no tendrán emociones, son alteres planos emocionalmente con memoria fotográfica.

Puede que sostengan la mayor parte de la memoria cognitiva para los otros sistemas, especialmente si la programación de amnesia extensiva se ha llevado a cabo. El estado delta puede incluir hasta tres niveles de entrenamiento, delta 1, delta 2 y delta 3 que son correlativos al acceso de seguridad permitido dentro del culto, por ejemplo, el acceso a información altamente confidencial.

La programación de las ciencias del comportamiento puede estar apoyada en este sistema. Los programadores internos, un autodestructor, el sicótico y programación de dispersión, así como otras secuencias de programación de castigo para evitar el acceso desde el exterior o el acceso interno a los sistemas, pueden estar soportados por los sistemas delta.

Puede estar codificada en naranja/púrpura o azul y a menudo será la entrada a otros sistemas tales como consejos internos o joyas en el interior.

* **Epsilon:** este es un "sistema oculto" a menudo y puede contener la programación de la CIA y programación gubernamental de alto nivel. La programación de asesinos puede estar en este sistema o en el sistema beta, dependiendo del entrenador.

Las operaciones encubiertas, las operaciones de correo, el aprendizaje para seguir a sujetos, o "dejar caer una pregunta", salir de situaciones difíciles..., todo ello puede estar incluido en este sistema, que es camaleónico en si mismo. Su código de color puede ser marrón.

* **Programación Phi/Theta/Omega:** representa programación espiritual negativa. Son los alteres rituales "oscuros", los que participan en rituales de sangre, sacrificios y ceremonias. Brujas interiores, síquicos, practicantes ocultos, brujos, videntes pueden estar incluidos en este sistema que ha desarrollado altamente la parte derecha del cerebro y las capacidades de trance profundo. A menudo están codificadas en negro.

Este es un resumen de los sistema de onda cerebral más comunes. A menudo se requieren años para programarlos que van de los 8 a los 21 años

del sujeto con refuerzo ocasional de la programación de vez en cuando.

* **Sugerencias:** La programación de onda cerebral es una forma muy compleja de programación que crea amnesia automática y barreras de comunicación entre los estados de onda cerebral diferente. Esto será reforzado por medio de shock y castigo para prevenir su “degradación” o que se la deshaga por completo.

Los controladores del sistema interno y los programadores trabajaran también para reforzar la programación, especialmente de noche, cuando la persona esta dormida (físicamente).

Todos los sistemas de onda cerebral tendrán controladores de sistema, usualmente establecidos en un grupo de tres (los illuminati adoran las tríadas, por ser “místicas” y el tres el número mas estable. Creen que los sistemas se establecen en base a tríadas que son irrompibles, fuertes y a menudo programan en base a 3. Tres copias de seguridad, tres controladores de sistema, etc.).

Con la ayuda de un buen terapeuta, el superviviente necesita llegar a conocer sus controladores del sistema interno y comunicadores.

Están ahí, tienes que estar porque los entrenadores los colocaron ahí para comunicarse con ellos y que les reportaran y a menudo tendrán un conocimiento muy completo de su propio sistema. Serán también bastante monótonos y disociados del conocimiento de su propio dolor o el maltrato que los ha creado. Esto es un mecanismo de distanciamiento y la supervivencia de la persona dependen de la capacidad de sus controladores para hacer esto de una sola vez.

A menudo serán bastante hostiles y no desean buscar ni saber nada sobre su propio maltrato; se indignarán de la sola idea de su existencia y asegurarán que son cognitivos y que están por encima de cualquier abuso (otra mentira que les dijeron sus maltratadores).

Hay que poner tiempo, paciencia y averiguar sus necesidades. Escucharles mientras vuelcan su frustración, dirigirles a la realidad (por ejemplo, los controladores, y todas las partes se relacionan mutuamente y son partes de la misma persona) y TODAS fueron maltratadas aunque fueron capaces de disociarse de su dolor), intentar ayudarles para encontrar sus necesidades de reconocimiento, aceptación y aprobación empezara a permitirles cuestionarse su anterior lealtad.

Estos sistemas a menudo están conducidos por el miedo: miedo al castigo, miedo a recordar (a menudo son los sistemas mas torturados en el superviviente y se les prometió amnesia a cambio de cooperación continuada). Sus miedos son reales y deberían ser escuchados y respetados porque la ruptura de programación y verse inundados por la programación son amenazas reales para el superviviente y pueden causar que la

funcionalidad del sistema se venga abajo.

La avalancha de programación es una secuencia que se coloca en el sistema para castigar a un sistema si se permite acceso no autorizado a su programación interna, ya sea exterior o interiormente. Implica fragmentos que retienen recuerdos extremadamente traumáticos, tanto emocionales como físicos, que son llevados al frente si la persona es "inundada" con ondas y ondas de memorias. Si este mecanismo se dispara, y esto ocurre a menudo durante la terapia, la primera prioridad debería ser ralentizar los recuerdos.

Esto puede suponer tratar de razonar con los controladores internos o deltas quién están permitiendo la avalancha. Necesitan conocer que si el frente, o alteres amnésicos anteriormente caídos o son re-dispersados debido a la traumatización, debilitará todos los sistemas

Negocie con ellos. Alabarles ayudará también en esta situación. La seguridad física, incluyendo la terapia del paciente, puede necesitarse si la avalancha o la programación dispersa son actividades. La programación de suicidio está a menudo introducida por capas en los dos tipos, y la seguridad física del sujeto será condición imprescindible para el superviviente. La frecuente orientación a la realidad, explicándole nuevos y mejores trabajos puede ayudar.

Deshacer la programación de ondas cerebrales debería ser hecho a ser posible con gran cantidad de apoyo orientado a la seguridad externa, que puede incluir sesiones de terapia extra, hospitalización en el caso de que pongan en funcionamiento la programación que causa pérdida de funcionalidad y también debería trabajarse en mejorar y aumentar la cooperación interna y la comunicación.

Los trabajos de los alteres pueden ser modificados, de programadores internos a deprogramadores internos, de disociadores internos o castigadores a protectores internos. A los reportadores internos que reportan al culto puede pedírseles que reporten internamente, sobre lo que está haciendo el cuerpo para mantenerlo seguro.

Estos son ejemplos de posibles cambios.

Hágase amigo de los controladores de los sistemas porque pueden convertirse en fuertes aliados de la tarea del terapeuta en mantener la seguridad e integridad del superviviente.

Programación militar

Quiero dedicar este capítulo entero a la programación militar y cómo se lleva a cabo. ¿Por qué?, como se comenta en el capítulo tres, los illuminati están enfatizando la importancia del entrenamiento militar, más y más, como

parte de su plan para una eventual toma militar. Todos los niños en la generación actual están recibiendo alguna forma de entrenamiento militar como parte de este plan.

El entrenamiento militar se comienza a edades tempranas. A menudo comienza a la edad de tres años con ejercicios simples. Los niños son llevados por sus padres a un área de entrenamiento, que puede ser dentro de un gran auditorio, o a una área remota en el exterior donde se llevan a cabo maniobras de entrenamiento. Se montan tiendas de campaña con centro de mando para distintos oficiales de mando y entrenadores militares.

Los niños son enseñados a marchar a la vez, manteniendo una línea recta. Son castigados con patadas, codazos o golpeados con una vara si se mueven del sitio. Se les viste con pequeños uniformes a imitación de los que llevan los adultos.

Los adultos tienen rangos, chapas, insignias que indican su rango en la jerarquía de culto y militar. Las insignias y medallas se dan para indicar el nivel de entrenamiento de la persona y las pruebas que ha superado. Los oficiales de mando son a menudo brutales y enseñarán incluso a los niños más pequeños con medidas muy duras.

Los niños serán forzados a marchar largas distancias que aumentan cuando van siendo mayores, con condición climática del exterior. Son forzados a aprender a cruzar y sortear obstáculos. Se les dan armas falsas cuando son pequeños. Estas armas son replicas perfectas de las reales pero no están cargadas. Se les enseña a los niños a cargarlas y a disparar todo tipo de armas de fuego, tanto reales como no reales bajo supervisión de los adultos. Pasarán horas aprendiendo a ver, cargar y disparar estas armas sobre sus objetivos.

Al comienzo los objetivos son dianas, pero a medida que los niños se hacen mayores las dianas se van pareciendo más a las dianas de la policía con recortes de figuras humanas. Los niños son entrenados para apuntar al corazón y la cabeza. Más tarde se entrena con maniquíes y figuras muy realistas y esto les va condicionando para que aprendan a matar a un ser humano.

Se les muestran películas violentas de guerra, mucho más explícitas y gráficas que las películas habituales en clases de grupo. Las técnicas de matar son enseñadas a cámara lenta. El tema de "matar o ser matado" será introducido machaconamente una y otra vez. El entrenador preguntará a los niños qué errores cometieron las personas que fueron asesinadas en la película. Ser matado es considerado una debilidad y ser un asesino es considerado poder y fuerza.

Los niños son forzados, a edades de 7 u 8 años, a arrastrarse sobre su vientre con balas simuladas disparando sobre sus cabezas. No se les dice

que son simuladas y son extremadamente dolorosas si les da en la espalda o el trasero. Aprenden rápidamente a mantenerse impassibles bajo el fuego. Las condiciones de batalla son simuladas a medida que los niños van creciendo y asistiendo a estos “campamentos de entrenamiento militar”.

Se les recompensa con insignias del mérito por hacer cosas bien, como sortear un obstáculo o permanecer inmóvil bajo el fuego. En otras palabras, el culto crea un microcosmos de entrenamiento militar real para los niños y jóvenes.

Los campos de concentración nazi son simulados con guardias y prisioneros. Los “guardias” son normalmente niños mayores o jóvenes que lo han hecho bien. Los “prisioneros” son niños más jóvenes o aquellos que han sido castigados por no hacer las maniobras correctamente. Esto supone una presión intensa enorme por hacer el papel de guardia y no el de prisionero, dado que éstos están encerrados, son pegados, golpeados y se mofan de ellos.

La caza y los juegos de persecución de sujetos donde los prisioneros tiene media hora para correr son frecuentes. Estos pueden incluir el uso de perros especialmente entrenados para atrapar a los prisioneros sin matarlos. Los niños más mayores son enseñados a llevar perros y usarlos. Los jóvenes son enseñados a ayudar a los adultos a entrenar a los perros.

Los jóvenes pueden ser recompensados por ser “líderes jóvenes” a los que se les permite planificar actividades de la semana. El entrenamiento militar sigue muy cerca los principios del entrenamiento nazi de la S.S. Los entrenadores a menudo hablan alemán a los niños, que deben aprender este idioma. Todos los adultos de alto rango hablan alemán durante los ejercicios. Pueden también hablar francés dado que las capacidades lingüísticas son potenciadas en los illuminati.

Ejercicios para jóvenes más mayores incluyen juegos donde los grupos compiten unos contra otros y los adolescentes más mayores, con la ayuda de un supervisor adulto. Los grupos que ganan son recompensados y los que pierden son castigados. Los jóvenes son enseñados a dejar atrás a los jóvenes y a los lentos. Los miembros que no están en forma son disparados o matados y el líder joven aprende a llevar a cabo estas tareas.

Se les enseña a crear batallas simuladas entre sus unidades con otras unidades y la lógica cognitiva fría y que no muestra compasión por el contrincante es recompensada bajo estas condiciones. El objetivo es formar a líderes cognitivos dentro de los sistemas militares, que están disociados de sus emociones bajo el estrés de las condiciones de batalla.

El joven y sus seguidores son enseñados y entrenados en todas las formas de control de multitudes. Verán películas especiales que hablan de todas las respuestas posibles en caso de una toma de poder y la respuesta de la

multitud. Estas situaciones son representadas de forma realista durante los ejercicios y de los líderes juveniles mayores y a sus unidades se espera que manejen con todas las posibles respuestas.

La "multitud" es entrenada también para actuar de todas las posibles formas

El objetivo último de todo esto es crear un ejército organizado de niños, jóvenes y adultos que sabrán exactamente qué hacer durante la toma de poder que tendrá lugar en el mundo. El entrenamiento que he descrito no sólo se está llevando a cabo en USA; sino en cada país del mundo. Los centros de entrenamiento más importantes están situados en Alemania, Bélgica, Francia y Rusia.

Los entrenadores militares son a menudo enviados a estos países para aprender nuevas técnicas y luego vuelven a sus países de origen.

Qué hacer

Es importante darse cuenta de que los alteres militares son extremadamente jerárquicos. A menudo estarán colocados en el interior, con "soldados militares" más bajos que reportan a los alteres de mayor rango. Usualmente, cuanto mayor es el rango militar, mayor rango tendrá el alter colocado en el interior. Un soldado sin rango puede que no tenga mucho conocimiento acerca de sistema.

Su único trabajo es obedecer ciegamente a otros, tras años de condicionamiento sobre esto.

Los oficiales de rango en el interior a menudo serán modelados a imagen de los maltratadores externos, oficiales o entrenadores. Un General interno suele tener mucho más conocimiento que los rangos inferiores y deberían ser llamados pues pueden ayudar durante la terapia.

Lleva tiempo, esfuerzo y paciencia del superviviente y el terapeuta llegar a conocer a los oficiales militares. A menudo son abruptos, arrogantes y extremadamente hostiles a la terapia. Suelen ser fuertemente leales al culto y orgullosos de sus medallas, logros y reconocimientos que han ganado durante años de traumatización y duro trabajo. A menudo son reacios a dejar esto.

Tendrán también una programación fuerte a su alrededor (el valiente y honorable soldado morirá antes que traicionar a su grupo, etc.). Es importante manejar esta programación suicida y el intenso condicionamiento límbico a los que muchos de estos alteres puede estar sujetos, cuando al mismo tiempo razonan con los miembros de mayor rango.

Tendrán memoria fotográfica y recordarán todos los aspectos de la historia militar. Proporcionarles salidas físicas, seguras, apropiadas durante el día

puede ayudarles a desahogar la presión. Son alteres muy condicionados físicamente que disfrutaban de correr, pasear, practicar con objetivos, cuchillos y armas.

Dejarse ir a practicar sus habilidades en el exterior con el apoyo de una persona segura puede ser de ayuda.

Reconocer su importancia al superviviente y el trauma que han sobrellevado, respetar su lealtad, valentía y apelar a su sentido del honor ayuda a que el sistema se mantenga seguro (Estos alteres a menudo tienen un sentido del honor altamente desarrollado, aunque desviado). Se puede encomendar a la valentía, incluso a una ceremonia de recompensa interior (están acostumbrados a esto) a aquellas partes que han decidido dejar el culto, protegiendo el cuerpo siempre. Están acostumbrados a la alabanza y reconocimiento por el trabajo bien hecho y necesitan motivación.

Solían recibirlo dentro del culto pero el superviviente puede cambiar la posición de control internamente, en lugar de externamente, para romper los vínculos con el culto.

Los protectores militares pueden cambiar su trabajo para mantener el cuerpo seguro, lejos del maltrato. Pueden ser el mejor patrimonio del sistema, porque son duros de pelar y no se les asusta fácilmente. Pueden ser capaces de decirles a los maltratadores de fuera que dejen al superviviente en paz, y protegerle del acceso desde el exterior.

Permitirles desahogar sus sentimientos durante la terapia, por medio de relatos, imágenes, etc. puede también ayudar.

Aunque a menudo los oficiales de alto rango están muy disociados de sus sentimientos, pueden empezar a empatizar con otros de menor rango, que entendieron su dolor, y las experiencias de castigo brutales. Tienen que estar dispuestos a reconocer que han sido maltratados en algún momento, que fueron engañados y usados. Encontrar los alteres más jóvenes que fueron disociados ayudará en este proceso.

Con tiempo y buena comunicación interna, así como paciencia del superviviente y terapeuta, los alteres militares pueden convertirse en uno de las bazas y aliados más fuertes para liberarse del culto.

La CIA, el Gobierno y programación de becas

Algunos sistemas tienen programas internos de la CIA. Algunos de los métodos mencionados en los capítulos anteriores, como la programación de las ondas cerebrales y la codificación de color se han desarrollado en parte con fondos de la CIA en los años 1950 y 1960. Oficiales de inteligencia militar que trabajan en Langley, Virginia, utilizan estos fondos del gobierno para llevar a cabo la investigación en seres humanos. Se informó de lo que

estaban aprendiendo a entrenadores a lo largo de los EE.UU. y Europa.

La programación de la CIA puede incluirse la altera en un sistema formado en las diferentes técnicas de encontrar un destino, y estudiar el destino sin ser detectado. El resultado final de etiquetado de la víctima puede incluir una asignación sexual con un objetivo, o puede entrañar que adentro, la gente capacitada para asesinar a un objetivo.

Estos son complejas secuencias de programación, y están haciéndose a lo largo de años de formación, con refuerzos periódicos. Altera puede ser entrenado para convertirse en hyper consciente de su entorno, y es capaz de escuchar conversaciones que se susurran. Grabadores internos se les enseña a descargar estas conversaciones, así como otro tipo de información. Recuerdo fotográfico se pone de relieve, como la persona será hipnotizada o poner en un estado de delta para “descargar” la información al entrenador o al agente de la CIA.

El sobreviviente de la CIA de programación habrá sido enseñado ampliamente cómo “colocar una etiqueta”. Esta capacitación será iniciada en la primera infancia y construida a medida que el niño crece. A menudo serán adoptadas en una sala de capacitación de colores neutrales. Pueden estar drogados o hipnotizados, generalmente en una combinación de ambos.

Se mostrarán películas de entrenamiento de cómo un agente de la CIA trabaja. Se les dirá que son “especiales”, “elegido”, “uno de cada mil”, que es el único que puede hacer este trabajo especial. Se les dice que llegará a ser un agente secreto de la CIA. El niño, sin tener idea de que es la CIA, se centra en el hecho de que han sido elegidos porque son especiales, es necesario, y estará ansioso de complacer. El niño será llevado a una cena, o un drama creado por el entrenador. Habrá un grupo de diez a dieciséis personas en la “fiesta”. Posteriormente, el niño será interrogado extensamente por el instructor. ¿Quién estaba sentado y donde? ¿Cómo estaban vestidos? ¿De qué color eran sus ojos? ¿Su pelo? ¿Quién pronunció el discurso? ¿Qué decían? El niño va a ser alabado por las respuestas correctas, pero castigado si no puede recordar los detalles. Esto es para reforzar la memoria natural fotográfica, y ayudar al niño con los detalles de la grabación. En las próximas ocasiones, las habilidades del niño mejorará, ya que pretende evitar el castigo.

En el siguiente nivel de entrenamiento al niño se le pide que observe y averigüe quién es la persona más importante en la sala y por qué, Se les enseñará los gestos y movimientos del cuerpo, que dan pistas no verbales de distancia. El niño puede ser enseñado a tratar adultos que son importantes, o un blanco asignado, por primera vez en juegos de roles, más adelante en la vida real, y hacerlos participar en la inocua conversación en búsqueda de información clave para conseguir. Ellos pueden ser enseñados a ser inocentemente seductores, y se vestirá para el papel. Con frecuencia se les enseña a engañar al blanco para tener relaciones con ellos.

A un joven de más edad, o adulto, también se le enseñará la forma de atraer a un objetivo a la cama, para más tarde acabar con él, si es un objetivo de asesinato, mientras que están dormidos o para relajarse después de las relaciones sexuales. Se les enseñará a ir a través de las pertenencias del objetivo para toda la información necesaria por el entrenador o líder de un culto. A menudo, antes de la asignación de un asesinato, el miembro de un culto se adoctrina con los motivos para matar a la víctima y que es un servicio a la humanidad. Que mintió y dijo que ellos eran la cabeza de una red de porno, un pedófilo o un villano brutal. Esto activará la ira natural del asesino hacia la persona, y los motivará, mientras que le ayuda a superar su reticencia moral y la culpa de matar a un ser humano.

Se les enseñará a cómo disfrazarse, con el cambio de ropa, el sexo (haciéndose pasar por el sexo opuesto), maquillaje, lentes de contacto, y salir de la situación de seguridad. Se les enseñará la manera de superar las técnicas de interrogatorio con una amplia formación e hipnosis, en caso de que alguna vez fuera atrapado. En la mayoría de los casos, se les enseñará al suicidio de sí mismo con una píldora o una daga, por si alguna vez fueran detenidos.

Sugerencias

La programación de la CIA implicará el uso de tecnología avanzada para reforzar su eficacia, y puede ser difícil de romper. Puede tratarse de una persona traumatizada en los tanques de aislamiento (esto también se llevará a cabo con la programación de ondas cerebrales). Puede consistir en la privación sensorial, sobrecarga sensorial, el aislamiento, la privación del sueño. Puede tratarse de horas de escucha de cintas repetitivas en los auriculares. Los sujetos serán sorprendido, o severamente castigado, si tratan de quitarse los auriculares. Ellos serán hipnotizados, torturados, sometidos a diferentes combinaciones de fármacos, serán expuestos a tonos armónicos, a menudo en un oído u otro. Serán expuestos a luces estroboscópicas, que puede inducir un ataque, y altera estará programado para causar convulsiones si el sujeto trata de romper la programación. Se mostrarán películas de alta velocidad con pistas diferentes, una para el ojo izquierdo y otro para el ojo derecho, para aumentar la división del cerebro o el pensamiento dicotómico.

El sobreviviente y el terapeuta deben trabajar lentamente para deshacer los efectos de este trauma. La persona tendrá que llegar a un acuerdo, poco a poco y con cuidado, en la forma con la programación que se haya hecho. Ellos tienen que aprender sus códigos de acceso (esto también será el caso de las ondas cerebrales, y otras técnicas de programación sofisticada). Ellos tendrán que comunicarse con el trauma altera y fragmentos en el interior, hacerles saber que fueron utilizados. Ellos tendrán que ayudar a los jóvenes altera, que se dividieron para crear el sistema y, a menudo sometidos a los peores traumas. El duelo por el abuso, el trauma, el cálculo metódico y

científico utiliza métodos utilizados para poner en esta programación, llevará tiempo. Desahogar sentimientos, como la rabia, con seguridad será importante. El sobreviviente puede tener miedo de los sentimientos fuertes y sobre todo el miedo a la ira y la rabia, ya que se asocian a los sentimientos de tener que matar, herir o asesinar a los demás. Permitted que los sentimientos se expresen despacio y con cuidado, consciente de que los sentimientos homicidas y suicidas, probablemente se van a plantear.

Si hay una preocupación por la capacidad de controlar la actuación, el cliente puede necesitar hospitalización en un centro de seguridad que comprenda el control mental y programación del culto. Ellos temen ser etiquetados como "psicóticos", ya que los programadores les dijo que se le llamaría así, y encerrado para siempre. Lo peor que un terapeuta o un hospital puede hacer en una situación como esta, es jugar con esos temores, o etiquetar de psicótico a la persona. Conexión constante en la realidad, el uso de ejercicios de puesta a tierra; expresión lenta y cuidadosa de los sentimientos de ira y traición, reforzando una y otra vez a que la víctima pueda recordar que no es un psicótico, o que morirá, CREER y validar al sobreviviente, todos son importantes. El sobreviviente puede tener un comportamiento inestable en los puntos, pero esto no es la psicosis, sino más bien, la reacción natural a un trauma extremo. El sobreviviente necesita darse cuenta de esto, y que pueda superar sus efectos, con el tiempo y una buena terapia. Ellos necesitan esperanza, y un buen sistema de apoyo.

Programación del gobierno: la programación gubernamental implicará a la persona que está siendo entrenada para tomar posiciones de liderazgo o puestos administrativos en el gobierno. Pueden ser entrenados para conectarse con otros gobiernos, tanto locales, nacionales e internacionales. El objetivo de los Illuminati es infiltrarse, y eventualmente causar la caída de todos los gobiernos más importantes del mundo. A los agentes del gobierno se les enseña a hacer esto: la infiltración local de los partidos políticos por su liderazgo tanto a nivel local y nacional de trabajo para altos dirigentes, administradores, asesores financieros de los fondos gubernamentales y el respaldo a la persona con simpatía a los Illuminati, o poniendo su persona para crear un caos político y el descontento con los operarios capacitados en la disensión. Las personas seleccionadas para la programación gubernamental suelen ser muy inteligentes, con encanto nativo, o carisma. También son manipuladores de personas cualificadas. Estas habilidades pueden ser mejoradas mediante la programación, alentando a la persona para proyectar una "persona" que permitirá atraer a la gente hacia ellos.

Esta programación se realiza por: hipnotizar a la persona, ya sea niño, joven o adulto (por lo general se inicia a finales de la infancia en los candidatos idóneos), e induciendo un profundo trance con las drogas. Se les dice que son muy especiales para los Illuminati, y que será una de las personas que ayude a cambiar la historia del mundo. Se les dice que serán recompensados riquezas, popularidad y poder para el logro de la agenda de

la secta. Se les dice, y se muestra, el castigo por la desobediencia. Se le muestran películas de formación sobre el gobierno, cómo funciona, los asuntos nacionales e internacionales. Se reunirán con profesores de educación especial, que aleccionan sobre la política interior del funcionamiento del grupo al que quieren infiltrarse, incluyendo la estructura de poder y los puntos fuertes y débiles de los actores principales.

Ellos aprenderán los idiomas necesarios para el puesto, irán a la Universidad, obtendrán una formación y educación necesaria para la credibilidad. Ellos recibirán becas especiales para financiar esto, si es necesario. Se les da la oportunidad de practicar sus habilidades de infiltración, recopilación de información, manipulación de la gente, la política en montajes, y más tarde aplicarlas en situaciones reales. Si tienen que aprender a controlar los medios de comunicación, aprenderán los métodos para hacer esto. Tendrán un amplio respaldo y entrenamiento durante toda su carrera.

Sugerencias

La programación gubernamental es bastante compleja, ya que se vincula con la capacidad natural de la persona. No puede ser capaz de separarse fácilmente de la función que realizan y con frecuencia sólo se sienten que son aceptados cuando hacen bien su trabajo. Les puede resultar difícil de creer que su carrera, las amistades, el matrimonio y los contactos han sido secretamente guiados por el culto la mayor parte de su vida. Esta pieza se puede sentirse ofendida, traicionada, o furiosa cuando esta realización le golpea. También encontrará que no es difícil de utilizar las habilidades de manipulación que con tanta naturalidad poseen, tanto de su terapeuta, como de ellos mismos, para aliviar el dolor que la verdad puede traer. La persona y la altera que han pasado por este tipo de programas tienen mucho que perder si se dan por vencidos de sus funciones y personalidad, y la necesidad de contar con el costo de salir y reconocer la dificultad de hacerlo. Necesitarán afligirse al haber sido utilizados y de la falsa interpretación de la realidad que han creído durante todas sus vidas. Escuchar las opiniones de otras partes y reconocer la realidad de los abusos del culto serán importantes pasos para liberarse. El éxito de una nueva carrera en la vida cotidiana también ayudará a restaurar la imagen rota de su persona.

Becas de formación:

Los niños con buena memoria e inteligencia natural pueden someterse a una formación específica en el área de la beca. Esto incluirá aprender bajo trauma, con elogios por los logros. También significará un castigo o ser conmovido por su mal desempeño. Algunas de las principales zonas de becas incluyen, pero no se limitan a:

La tradición oral: la historia de los Illuminati, sobre todo la rama

particular del niño, en memorizar genealogías. Aprendizaje y adquirir fluidez en varios idiomas, tanto modernos como antiguos, incluyendo pero no limitado a: Inglés, francés, alemán, ruso, español, árabe, latín, griego, hebreo, jeroglíficos egipcios, babilónicos antiguos, antiguos caldeos y escrituras cuneiformes. Algunos valiosos textos antiguos están escritos en lenguas muy antiguas, y en determinadas ceremonias rituales pueden incluirse para ser utilizarlos. Aprendizaje de la historia antigua y moderna y convertirse en expertos en la planificación de juegos de rol y dramatizaciones. Aprender a enseñar a otros las destrezas antes mencionadas. El niño que se vuelve experto en becas también se espera que sea un buen profesor, y, a su vez, transmitir sus conocimientos a los demás.

Programación unida a cuentos, películas, dibujos animados o papeles de dramatización de escenas

En este capítulo, quiero dirigirme a un tipo de programación que es universal con los illuminati. Es la programación que está unida a un cuento, película, dibujo animado o acto dramático.

Durante siglos, los entrenadores illuminati y los líderes han empleado el “rol playing” (la interpretación de papeles) para reforzar, así como programar, a los niños y es una de las modalidades favoritas para enseñarles hasta el día de hoy. Un escenario típico o interpretación de papeles sería por ejemplo un viaje en el tiempo. Al niño se le dice cuando está en estado drogado o hipnotizado que él y los otros niños van a hacer un “viaje en el tiempo”. El entrenador o profesor es visto como inmensamente poderoso por los niños porque es capaz de transportarles mágicamente a través del tiempo.

Acceden a otra sala en la que la gente se viste con ropa de época de aquel periodo de la historia que el profesor quiere que los niños vean.

Todos los detalles se cuidan al máximo y están bien documentados. Por ejemplo, si los niños van a visitar la Roma Antigua, se les lleva a una sala en el Senado donde los actores son vestidos con togas. Hablarán en latín y debatirán ciertas cuestiones. César u otro rey entrará en el Senado.

Uno de los objetivos de esta escenificación es decir a los niños que ellos están teniendo la oportunidad de ver la historia detrás del telón. La agenda illuminati será presentada y los niños “verán” que los personajes importantes de la historia eran illuministas. Esto reforzará su sentido de la “misión especial” y la historicidad del grupo.

También reforzará el entrenamiento del lenguaje, dado que las escenas pueden ocurrir en la Inglaterra medieval o la corte francesa de Luis XIV, etc. Las escenas contendrán una enseñanza moral que refuerza la programación de los niños. Puede que observen cómo un “traidor” es

sometido a la guillotina en la corte francesa, o como un senador que intenta traicionar a su rey es castigado. El niño puede asumir algún papel en la escena tal como llevar un mensaje secreto al rey o reina para reforzar la programación de mensajero. El niño realmente cree que ha sido parte de la historia y que es parte del proceso de crear la historia.

En tiempos modernos, la programación se ha convertido en más sofisticada con la llegada de la tecnología. Antes de la llegada de la televisión o las películas, la programación era a menudo introducida en cuentos famosos o leyendas que eran leídas en alto por un entrenador cuando el segundo entrenador trabajaba con el niño. Una voz buena y bien modulada es necesaria para n un “lector”.

El niño escucha la historia y bajo hipnosis y trauma, se le dice que es uno de los personajes de la historia. Se le dice que el significado “real” del cuento, es un “significado oculto” y se le dice que cuando escuche el cuento debe recordar su verdadero significado.

En nuestros días, las películas y los videos son usados frecuentemente en la programación. Los guiones favoritos incluyen las películas de Walt Disney (Disney era un iluminista), especialmente “Fantasía”, “la Bella Durmiente”, “la Sirenita”, “la Bella y la Bestia” y “el Mago de Oz”, tanto en libros como películas. Cualquier película que incorpore temas iluministas puede ser usado. ET y “La Guerra de las Galaxias” se han usado en años más recientes.

Cómo se lleva a cabo la programación de guiones.

El entrenador pondrá la película para el niño. Al niño se le dice que le preguntarán acerca de la película después y esto lleva al niño a usar la memoria fotográfica de lo que está viendo. El entrenador puede mostrar al niño una versión editada mas corta de la película con partes o puede mostrarle una escena corta de la misma.

Después de ver la película, o escena, el niño es drogado para relajarle, luego se le pregunta qué recuerda. El niño recibirá un shock si no puede recordar cosas que el entrenador considera importantes, y será forzado a mirar las escenas repetidas veces.

Cuando el niño recuerda completamente todos los segmentos, el entrenador dirá al niño que él es uno de los personajes. El niño puede ser duramente traumatizado primero, y así se crea una personalidad nueva dentro que corresponda con ese personaje. La primera cosa que la nueva personalidad ve y recuerda es una grabación de la película o escena. Esta es la “primera memoria”.

El entrenador enlazará entonces la escena con la ideología illuminati. Enseñarán al niño el “sentido oculto” en la película y ensalzarán al niño por ser uno de los “elegidos” que puede entender lo que verdaderamente significa. La programación de guiones a menudo se enlazará a otra

programación que el niño esté recibiendo. La programación militar puede ser enlazada a la Guerra de las Galaxias. La programación total de recuerdo puede estar enlazada a Datos en Star Trek.

La programación de computadoras puede estar enlazada a la que estaba en 2001 Odisea del Espacio, la programación de laberintos internos puede estar relacionada con la película "El Laberinto". Las posibilidades son bastante variadas y dependerá del niño y el entrenador.

La música de show o de la escena será usada para servir de "gatillo" para acceder a la programación de dentro o para sacar fuera a estas personalidades.

Sugerencias

La programación escrita a menudo supone una gran cantidad de traumatización para crear los alterados completamente nuevos que se desean.

La programación será fundamentada en base a la repetición, electroshock, tortura, drogas e hipnosis. Los alterados del interior que han recibido este tipo de programación a menudo estarán altamente desconectados de la realidad exterior y pueden creer que son parte de un "guión". Pueden ser Dorothy buscando la Ciudad Esmeralda. Pueden ser un ordenador o los datos de un personaje.

La orientación de la realidad será muy importante. Permita a estas partes experimentar la realidad exterior segura y probar si son realmente parte de una mujer o un hombre.

Mirar un espejo puede ayudar, cuando estén preparados. Tener asistentes cognitivos que pueden compartir recuerdos de la vida diaria con ellos puede ayudar para sustentarles. Al principio estarán muy sorprendidos, incluso pueden mostrarse hostiles o indignados a la sugerencia de que no son el personaje.

Pensarán que el terapeuta es el entrenador, o parte del guión, dado que esta es la única realidad que han conocido. Volver a ser una base, pacientemente, presentar la realidad una y otra vez, mayor comunicación con los otros dentro y finalmente lamentar la enorme cantidad de engaño y mentira que han experimentado será necesario.

Con tiempo y paciencia estas partes irán dejando sus viejos papeles aprendidos y se convertirán en parte de la realidad del presente de la persona.

El sexto paso de la disciplina: Traición, muros

internos, estructuras, geometría, hermanamiento

La Programación de la traición comienza en la infancia, pero se formalizará en torno a las edades de seis a siete años, y continuará en la edad adulta. El sexto paso se puede resumir como: “la traición es el mayor bien.” Los illuminati enseñan esto a sus hijos como un principio espiritual muy importante. Idealizan la traición como el verdadero estado del hombre. El ingenioso, el adepto, se entera de esto de manera rápida y aprende a manipular.

El niño aprenderá a través de este principio establecido después de la instalación. El niño será colocado en situaciones en la que un adulto que ha tenido amabilidad, y después de la instalación “rescatará” al niño, para ganar su confianza. El niño mirará al adulto como un “salvador” después de que el adulto intervenga y proteja al niño varias veces. Después de meses o incluso un año de vinculación, un día el niño buscará ayuda en el adulto, entonces el adulto retrocederá, se burlará de los niños, y empezará a abusar de ellos. Esto pone en marcha la programación: los adultos siempre van a traicionar a un niño y otros adultos.

Otro conjunto que implicará el hermanamiento, merece una mención especial aquí. Los Illuminati a menudo crean lazos dobles en sus hijos. Lo ideal es tener un par de gemelos reales, pero por supuesto esto no siempre es posible. Por lo tanto, al niño se le permite jugar, y volver a acercarse a otro niño en el culto de la primera infancia. En algún momento desde el principio, al niño se le dirá que el otro niño es en realidad su “gemelo”, y que fueron separados al nacer. Se les dice que esto es un gran secreto y que no deben decírselo a nadie, bajo pena de castigo. El niño, que están a menudo solos y aislados, se llenarán de alegría. Tiene un doble a alguien, que tiene un vínculo especial con ellos por nacimiento.

Los niños hacen todo juntos. Se les enseña juntos y hacen el entrenamiento militar también juntos. Se cuentan los secretos entre otros. Con frecuencia son también amigos durante el día.

Pero en algún momento, se verán obligados a agredirse mutuamente. Si un “gemelo” se considera prescindible, en última instancia, será obligado a morir uno de los gemelos mientras que el otro mira. Uno de los gemelos puede obtener secretos del otro gemelo, y se verá obligado a revelarlos a un entrenador o líder del culto, después puede ser forzado a matar a otros. Uno de los gemelos puede ser obligado a golpear o herir al otro. Si se niegan, el otro gemelo será maltratado por el instructor, y el gemelo maltratado le dirá al otro que ha sido herido debido a su negativa a cumplir. Muchas configuraciones implicará que un gemelo que se vea obligado a traicionar al otro, encendiendo al otro niño después de la intensa programación. Esta traición establecida será devastadora para los niños, y aprenderán la

verdadera lección: no confíes en nadie. Traicionar o ser traicionado.

Los niños también tendrán modelos adultos en cada mano, ya que el culto es una sociedad muy política y jerárquica, y de puñaladas por la espalda. Los adultos están constantemente traicionando uno al otro, pasando por encima de los demás para ascender. Los niños mirarán a un adulto que sea elogiado y avanzado, porque traicionaron a los demás por debajo de ellos, o les hicieron fracasar. Los niños aprenden rápidamente a imitar a los adultos de su alrededor, y tanto adultos como niños pueden llegar a ser bastante cínicos como la naturaleza humana. Ellos lo han visto en su peor momento, ya sea en sesiones de entrenamiento, la brutalidad de un CO en las fuerzas armadas, o los chismes y puñaladas por la espalda que se produce antes y después de los rituales. También incorporan el mensaje interno: el juego, o ser atropellados. Incluso los niños más pequeños aprenden a manipular a los demás con habilidad, a una edad muy joven, mientras que los adultos se ríen de la rapidez con que están aprendiendo formas adultas. La manipulación de las personas se considera un arte en el culto, y los que lo hacen mejor, como en cualquier grupo, a menudo gana.

Otro tipo de programación implica la creación deliberada de estructuras internas en el miembro de una secta.

Estructuras internas: los templos, los ojos, espejos, atracciones, etc

Los entrenadores Illuminati tratarán de crear las estructuras internas en los sistemas de la personalidad de la persona. Ellos creen que esto crea una mayor estabilidad. También se da la altera y fragmentos un lugar para "aferrarse" en el interior, y crea una manera cómoda de acceder a ellos. Si un fragmento está indexado en el interior de una hélice interna, por ejemplo, el entrenador sabe cómo localizarlos más fácilmente.

Las estructuras internas pueden variar considerablemente en función del entrenador, el grupo, la región de los EE.UU. o Europa y los objetivos para el individuo. El común de las estructuras internas incluyen, pero no están limitados a:

Templos: a menudo son consagrados a las deidades Illuminati, y el altera espiritual se congregará aquí. Esto puede representar templos reales, masónicos o privados, que el sujeto pudo haber visitado.

Templo de Moloch se creará a partir de piedra negra con un fuego ardiendo internamente. El ojo que todo lo ve de Horus: una de las estructuras más comunes en el sistema de los Illuminati. Horus es un dios venerado por los Illuminati, y el ojo que todo lo ve internamente representa el hecho de que el culto siempre puede ver lo que el individuo está haciendo. También representará atención a Horus en una gran ceremonia. El ojo puede estar cerrado o abierto, dependiendo del estado del sistema en el momento. Este ojo estará también vinculado a la observación de las actividades demoníacas

de la persona en todo momento.

Pirámides: los Illuminati veneran la antigua simbología egipcia, especialmente la “religión de los misterios” y el Templo de las enseñanzas de Set. Las pirámides se colocarán internamente, tanto para la estabilidad (un triángulo, y/o de la pirámide que representa la fuerza y la estabilidad), y como un lugar para llamar a lo demoníaco. Pirámides y triángulos, y el número tres, representa la llamada del demonio en la filosofía iluminista.

Sol: representa Ra, el dios del sol

Las figuras geométricas: las configuraciones de los círculos, triángulos, pentágonos, etc patrones geométricos son considerados sagrados, y se basan en la filosofía antigua. Puede haber cientos de superposiciones en una red de capacitación para los complejos sistemas, que albergará a los fragmentos de cada uno.

Las redes de formación: estos pueden ser simplistas, tales como cubos con estampados, hileras de cajas, o más complejos, tales como hélices, hélices dobles, circuitos de infinito. Cada formador tendrá favoritos clasificados como simple, medio y complejo, que dependerá del niño y su capacidad de recordar y memorizar.

Columnas: Columnas dóricas, iónicas griegas. A menudo tienen “viaje en el tiempo” de programación, con un portal entre dos columnas. Computadoras: sistemas complejos, altamente disociado con altera y fragmentos a cabo dentro de un sistema informático.

Robots: se puede observar en los sistemas más antiguos

Cristales: joyas, pelotas y multifacética. Utilizados en los sistemas espirituales para mejorar los poderes ocultos. Altera y fragmentos pueden congregarse en las facetas de una pelota grande.

Espejos: se utiliza internamente para reforzar otras secuencias de programación, el hermanamiento interno, y la distorsión de la programación de la realidad. Puede crear sistemas de sombra de los sistemas funcionales. También se puede bloquear en la programación demoníaca.

Carruseles: se utiliza en algunas secuencias de programación para confundir altera su interior. A menudo vinculada a la programación de confusión, a nivel interno. Puede ser utilizada para castigar altera interna.

Mazo de cartas: esto puede incluir cartas de una baraja, o configuraciones complejas compuestas de cientos de tarjetas dentro. Dominó la programación es similar. Todos tocan unos con otros y si una persona intenta dismantelar la programación, la cubierta será “caída”.

Las cajas negras: representan la autodestrucción y rompen la

programación sellada en una caja negra para proteger el sistema. No debe abrirse sin una preparación cuidadosa y una buena terapia.

Minas, armas trampa: ver más arriba

Las telas de araña: representan la programación vinculada, con una araña (programador interno) que continuamente renueva la tela y refuerza la programación interna y castigos. También puede representar los vínculos demoníacos internamente.

Salas de formación interna: se utiliza como sanciones altera interna. Las habitaciones representará a la formación externa de la persona.

Sellos: por lo general en un grupo de seis o siete, representan sellado demoníaco, y pueden cubrir los tiempos del fin, romper la programación, así como el papel dentro de culto en la nueva jerarquía.

Estas son algunas de las estructuras comunes de programación. Hay muchos tipos, muchas otras de las estructuras internas utilizadas y el número y el tipo están limitadas sólo por la del entrenador y las habilidades creativas de supervivencia. La forma en que estas estructuras se colocan dentro de la persona son bastante similares. En virtud de las drogas, la hipnosis y el electroshock, la persona está traumatizada en un profundo estado de trance. En el trance profundo se les dirá que abran los ojos y verán: ya sea una imagen proyectada de la estructura, un modelo 3D de la misma, o una imagen holográfica usando un casco de realidad virtual. La imagen será baja en, utilizando una descarga y llevando la imagen cada vez más cerca del campo visual de la persona. Se puede girar, si los gráficos están disponibles, se utilizará en 3D. Ellos pueden decir que están entrando en su interior, si se trata de un templo o una pirámide, en estado de hipnosis profunda, ellos (los alter que se está programando) ahora “en vivo dentro” de la estructura/caja/tarjeta, etc Esto también se utiliza para reforzar la amnesia y la programación de aislamiento interno, ya que la estructura se utilizará para reforzar las paredes entre el altar / fragmento y otro altera y los fragmentos de forma interna.

Programación suicida

Los Illuminati saben y se dan cuenta que con el tiempo, las personas en su grupo pueden empezar a cuestionarse lo que están haciendo. O tal vez desencantados con su papel. Puede incluso desear dejar el grupo o tratar de dismantelar su propia programación.

Los entrenadores son conscientes de esta posibilidad y para evitar esto, siempre se programa en el suicidio. El riesgo de suicidio o suicidio de programación, puede rodear a uno o más sistemas internos. Puede ser estratificado en más de un sistema.

Desde la más tierna infancia, los supervivientes han sido condicionados a creer que preferiría morir antes que abandonar su "familia" (el grupo de los Illuminati). Este es el núcleo o base de la programación de suicidio. Que estará estrechamente vinculado a la lealtad a la familia, así como el grupo (recuerde, este es un grupo generacional y que puede significar renunciar al contacto con los padres, cónyuge, hermanos, tías, tíos, primos e hijos, así como amigos cercanos). Todas estas personas intentarán ponerse en contacto con la víctima, y tratar de retroceder en el culto, preguntando "¿no nos ama?", O incluso convertirse en acusatorio y hostil si el sobreviviente no responde de la manera que deseen. El sobreviviente se les dice que están "locos". O delirantes. Que su familia lo ama y que nunca sería parte de una secta. Los miembros de la familia estarán todavía amnésicos, a menos que ocurra algo para activar sus propios recuerdos.

Una de las secuencias más frecuentes de programación suicida colocada internamente será "regresar o morir". Un miembro de la familia puede activarlo diciendo a los sobrevivientes que se perdió y su familia quiere verlo. Si el sobreviviente no regresa, la programación comenzará a funcionar. Sólo puede ser desactivado por una palabra clave del entrenador de la persona o persona de contacto del culto. Si el sobreviviente intenta romper esta programación, necesitará ayuda, tanto interna como externa, para mayor seguridad.

La hospitalización puede ser necesaria en una instalación segura que entiende DID y programación, así como la tendencia al suicidio, como el interior altera comenzará la lucha si la persona trata de romper la programación. Han sido programados para suicidarse, o ser destruido internamente, o por lo menos, severamente castigados, y tienen miedo de las consecuencias de no obedecer. El sobreviviente tendrá que conocer a estos altera interna, y asegurarles que ya no lo necesitan para hacer su trabajo.

Cronométrica de suicidio de programación es otro tipo que se coloca dentro. Esto no tiene que ponerse en contacto con miembros de la familia para activarse. De hecho, se activa automáticamente después de una cierta cantidad de tiempo sin contacto del culto. El controlador altera y/o sancionador altera se han programado para que en un determinado período de tiempo le haga falta ponerse en contacto con el entrenador, de lo contrario cometerá suicidio. Se les dirá que la única manera de evitar esto es volver a contactar con el entrenador, que conoce un código de comando para detener el programa. El intervalo de tiempo puede ser desde tres meses a nueve meses, cada sistema es diferente. Volver a llamar a la programación puede tener este tipo de programación como una copia de seguridad, para asegurarse de que se sigue hasta el final.

Los sistemas de programación por capas es una forma particularmente compleja de la programación de suicidio en varios sistemas (de hasta seis a la vez), están programados para disparar la programación de suicidio al mismo tiempo. Esto siempre necesita hospitalización para la seguridad de

los supervivientes.

Honor / programación de la deshonra es común en los sistemas militares. En este sentido, los componentes militares han dicho que un "honorable y valiente" soldado se quitara la vida, en lugar de revelar secretos o salir de su unidad.

"No digas" la programación a menudo se verá reforzada por la programación de suicidio.

Acceso denegado a la programación, lo que impide el acceso no autorizado, tanto externa como internamente, a menudo se verá reforzado por una o ambas de programación de suicidio / homicidio.

Casi toda la programación suicida se pone en su lugar a cualquiera para garantizar la obediencia continua a la agenda de la secta, para asegurarse de volver a contactar regularmente, o evitar que el individuo o una persona externa al sistema pueda acceder a la persona sin autorización (es decir, los códigos de acceso correctos, que los entrenadores son cuidadosos utilizando al principio de cada sesión). Con frecuencia se bloqueará la terapia, ya que el sobreviviente estará aterrorizado, y con razón, por la muerte si revelan su mundo interior, o revelan su historia.

Programación espiritual

Cualquier discusión de la programación de los Illuminati estaría carente si no tratara la programación espiritual. La mayoría de los capítulos anteriores han tratado con una base científica, la programación organizada y estructurada.

Sin embargo, los Illuminati son, ante todo, no científicos, sino espirituales. El fundamento mismo del grupo se basa en el ocultismo. Y ellos hacen todo lo posible para moler en estas creencias ocultistas en sus sistemas.

La cantidad de programación en los sistemas espirituales de la persona puede variar de persona a persona y depende del individuo, grupo, su patrimonio religioso, las creencias del líder, y los entrenadores en el grupo.

Todos los niños pasan a los rituales, donde se dedican desde antes del nacimiento, así como a intervalos a lo largo de su vida. En estos rituales, se invocan a las entidades demoníacas, para obligar a la persona en la capilla, lealtad y secreto, así como reforzar la programación que se realiza.

Los instructores invocan capas demoníacas durante las sesiones de programación. Esto se hace después de un traumatismo agudo. A la persona se le pregunta si quiere más dolor, y ésta siempre va a decir "no". El entrenador entonces les ofrece una salida: si aceptan un "protector" o "protectores no se verán afectados más. Los entrenadores

quieren que este, a sabiendas de que con estos protectores"" se pueden acortar las sesiones de entrenamiento. Los protectores o tutores, reforzará la programación interna, sin ayuda externa. Este concepto parece controversial a las personas que no creen en la realidad espiritual, pero sólo estoy describiendo lo que los iluministas creen, y la práctica sus entrenadores.

La programación espiritual también incluirá: serán obligados a memorizar los rituales, EL LIBRO DE LA ILUMINACIÓN, y otros libros que contienen las creencias del culto. La persona debe ser saturada desde la infancia, en las clases y sesiones de capacitación, con las creencias del culto. Irán a los rituales, donde los adultos participan en la adoración espiritual, vestidos de ropas, y dar reverencia a la deidad del grupo tutor particular. Moloch, Astarté, Baal, Enokkim son demonios que son comúnmente adorados. El niño puede ver un sacrificio, ya sea real o reconstruido, a estas deidades, los sacrificios de animales son comunes. El niño se verá obligado a participar en los sacrificios, y tendrá que pasar por el bautismo de sangre.

Se verán obligados a tomar el corazón u otros órganos internos, de un animal que ha sido sacrificado, y comérselos. Los adultos, y los líderes del grupo, colocan las manos sobre la cabeza del niño, mientras es drogado, e invocan entidades demoníacas.

Un ritual que es en realidad la programación de la reanimación"" ritual. En este ritual, el niño puede estar muy drogado, y con una sacudida eléctrica o torturados, hasta el punto de que su corazón se detenga. El sumo sacerdote entonces"resucitará" al niño, usando drogas, CPR, y encantamientos. Cuando el niño vuelve, y se despierta, se le dirá que han"vuelto a la vida" por la entidad demoníaca a la que el grupo rinde culto, y que ahora el niño debe su vida. Se les dice que si alguna vez tratan de conseguir sacarse el demonio, van a regresar al estado sin vida que tenían antes de la resucitación.

Las "curaciones" espirituales demoníacas también son comunes. Las lesiones causadas por la tortura, o sesiones de programación, e incluso los ejercicios militares, se curarán de forma casi instantánea durante las invocaciones.

La Programación joya a menudo tienen demonios leales a los espíritus de la familia generacional. Estos son llamados las "joyas de la familia". Los demonios "guardianes" y ayudan a proteger la programación que les rodea.

En cierto modo, todos los rituales en los que un niño forma parte, es una experiencia intensa de programación, ya que el niño observa a los adultos que les rodea, e imita sus comportamientos. El niño será severamente castigado si se queda dormido, y se le dice que los demonios lo matará si se vuelve a dormir otra vez durante un ritual.

Se les enseña a estar en completo silencio, sin importar los testigos durante

los rituales. El niño será testigo de las cosas que parecen totalmente increíbles, como las caras que aparecen transformadas por las canalizaciones demoníacas, otras voces salen de la boca de un líder, la lectura de los miembros contando en el futuro. El grupo de orientación a menudo se administra a través de la canalización de un fuerte espíritu o principado, los miembros que pueden canalizar espíritus poderosos y sobrevivir son respetados.

Algunos grupos utilizarán escrituras negativamente o programar al niño a odiar la teología y símbolos cristianos. Otros grupos fomentarán la amnesia frente a un estilo de vida cristiana, mientras que obligan a los altares de nuevo a renunciar y blasfemar las decisiones que el frente ha tomado, para separar los dos grupos aún más. Al culto altera se le dice que desde que renunció el Cristianismo, que han cometido un "pecado imperdonable" y nunca puede ser perdonado. Se les mostrará escrituras que supuestamente respaldan esta afirmación.

En momentos de desesperación, durante una intensa tortura o aislamiento, una persona a menudo clama ayuda a Dios. Los entrenadores y otros miembros del culto a menudo se burlan de la persona, diciéndole a la persona que Dios le ha olvidado, o preguntándole "¿Dónde está Dios ahora?"..."Debes odiarle".

Cualquier experiencia negativa de la persona sometida, se utilizarán para reforzar el concepto que ellos han sido abandonados por Dios. El culto alegremente señalará las contradicciones entre lo que la persona experimenta, y lo que el cristianismo enseña y lo que debería sucederle a ellos. Pueden distorsionar las Escrituras, o usar escrituras falsas. Pueden distorsionar los himnos cristianos, o los utilizan en la programación. Un himno favorito es "el círculo es ininterrumpido", ya que puede tener dos significados.

Traducción: [elnuevodespertar](#) y [trinityatierra](#)

Fuente: [whale.to](#)

Artículos relacionados:

[El Cartel de la Reserva Federal: La Mesa Redonda y Los Illuminati](#)

[Historia del «Nuevo Orden Mundial»](#)

[La conquista illuminati del espacio](#)