



Rompiendo la cadena

Svali

Acerca de la autora

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

Es posible escapar del abuso de la logia, aunque es un proceso largo que lleva mucho dolor. Pero vale la pena.

En los artículos que iré escribiendo, espero poder ayudar a los supervivientes del abuso de la logia, en su camino hacia la libertad.

Durante este último año y medio he sido consultora para un grupo de supervivientes online que ayuda a la gente a tratar con temas relacionados con la programación de la logia, con objeto de lograr la libertad. Yo misma llevo nueve años en terapia de abuso ritual y *desorden disociativo de identidad (DID)*, siendo consciente en los últimos cinco años del abuso de la logia más reciente.

También escribo, y tengo titulación de enfermera. Actualmente trabajo 20 horas a la semana como educadora de diabéticos, en Texas.

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

Tanto mi ex-marido como mis dos hijos se liberaron del abuso de la logia 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 de la logia hace cinco años.

Estos son mis antecedentes:

Nací en 1957, en Alexandria, Virginia. Viví durante poco tiempo en una pequeña ciudad a casi una hora de Washington DC., y cuando mi madre se casó con mi padrastro nos trasladamos a una granja de unos 400 m² al norte de Virginia. Tanto mi madre como mi padrastro eran miembros de esta logia, siendo una logia muy generacional. Mi madre era miembro del consejo regional en el área de Washington D.C, ocupando la "presidencia espiritual".

Los Iluminati tienen seis presidencias en su consejo de maestros ascendidos: Ciencias, Gobierno, Liderazgo, Estudio Académico y Militar. Éstas se correlacionan con las áreas de educación de los niños que crecen en este grupo. Creen que los niños han de ser "completos (integrales)". Los rituales "espirituales", o rituales ocultos, eran solo una pequeña parte de la enseñanza de este grupo, ya que las otras cinco áreas estaban resaltadas por igual. Pasé más tiempo aprendiendo historia, idiomas y ciencias del que pasé viendo rituales, a pesar de ser muy importantes para la logia.

Fui a la escuela en Charlottesville, Virginia, obteniendo dos licenciaturas, una en Ciencias, especialidad enfermería, y otra en Humanidades, en Español. Es también un lugar en el que se da un montón de abuso y de crímenes ocultistas, en un estado a unas 10 millas al sudoeste de Charlottesville, yendo hacia Crowley, Virginia.

Después de graduarme fui a San Diego en 1981 (la dirección me destinó allí porque estaban bien provistos en formación militar, pero andaban escasos en ciencias, que era mi fuerte). Fui

y ocupé la presidencia del consejo, allí era la sexta jefa de instrucción (era la preparadora jefe de menor rango), y tenía a 30 preparadores por debajo de mi en las logias locales. Los presidentes del consejo se reunían en Ramona, California, en una finca que había pertenecido a un hombre llamado Jonathan Meiers.

Cuando fui a la policía en 1966, tras dejar la logia, con toda seguridad que había una finca allí que pertenecía a alguien con ese nombre. Uno de sus nombres en la secta era "Black Hand" (Mano Negra), porque usaba guantes negros cuando trabajaba con la gente. Era el jefe preparador de la logia, y una de las personas más sádicas y brutales que nunca conocí. Bloqueaba a casi todos los preparadores con los que trabajaba, y yo llegué a lo más alto porque tenía un amigo en el consejo de presidentes que le odiaba y que me ayudó a desautorizarle (Los iluminati son una logia muy política y traicionera, con mentalidad muy competitiva, todos quieren ascender). Su nombre en la logia era Athena.

Después de trabajar 12 años con Jonathan, ascendí al segundo puesto de jefe preparador del condado. Jonathan se estaba preparando para ascender a regional, y quería que yo ocupase su cargo. Pero nos despreciábamos uno al otro, y me tendió una trampa para que me metiera en problemas. Esa es otra historia, y fue uno de los factores que me hizo dejar la logia.

Salí de ella en 1995, cansada de mentir, de engañar, de politiqueos, y temiendo por mi vida. Volé a Texas, y fui a terapia con el Dr. Jerry Mundgaze y su grupo. Pero desgraciadamente no sabían como "desprogramarme", o, como el Dr. Mundgaze me dijo, "*estás más arriba que nadie que hayamos visto nunca, y más programada*".

Me acordaba de tantas cosas, y él nunca había oído hablar de ello y no sabía como ayudarme (categóricamente, allí no hubo ningún recuerdo por sugestión, la mayor parte de los míos ocurrieron de forma espontánea, EN CASA. Nunca he sido hipnotizada, ni me hicieron ninguna regresión de edad, y todo lo que he recordado ha ocurrido en el transcurso de la vida diaria.

Me pasé un año desprogramándome intensamente a mi misma. Era una jefa de programadores, o preparadora, por tanto utilicé el conocimiento que tenía para deshacer lo que se me había hecho. También me iba enfadando a medida que iba siendo más consciente de que el maltrato que yo había soportado (y que había hecho a otros) NO era normal, que se utilizaba para manipularme, etc.

Mi libro está basado en mis recuerdos como ADULTO en esa logia. Fui una criminal, y ahora me arrepiento profundamente. Lo que expongo sobre lo que la logia hace, y lo que simboliza, es mi compensación ante Dios. Lo escribí también para los terapeutas, para ayudarles a comprender a la logia y a sus metodologías, ya que fue muy duro tener que oír decir a un centro contra el abuso ritual reconocido en todo el país "*no sabemos qué hacer...*" Lo he basado en lo que yo hice para sanar.

Hace dos años, mis hijos vinieron a visitarme y me destaparon sus abusos. Fui a los servicios de Protección de Menores, y cerró el caso porque la trabajadora dijo que no creía en el abuso ritual. Mi ex vino a coger a los niños (hubiera podido hacerme encerrar en una prisión federal por no devolverle los niños, puesto que el tribunal de San Diego declara descaradamente que no cree en el abuso ritual, y en CADA UNO DE LOS CASOS en los que se ha alegado maltrato ritual, los niños han sido confiados al padre supuestamente maltratador.

Los niños se enfrentaron a él personalmente. Se volvió blanco como el papel, y dijo "*realmente no queréis regresar con la "familia", ellos dijeron que "no".*" Entonces él se volvió a California, dejó su trabajo, y se trasladó aquí, donde se ha incorporado a terapia contra el maltrato ritual y el Desorden Disociativo de Identidad.

También mis hijos están en terapia, y sanan rápidamente. Mi hijo que ahora tiene 12 años, está casi totalmente integrado, y más feliz de lo que jamás nunca fue; mi hija de 16 años tiene algunos puntos muy duros que enfrentar, como el del abuso sexual que sufrió. Pero Dios es fiel en su labor sanadora en todas nuestras vidas.

Desearía que esto fuera algo "inventado". Que no fuera real. Pero lo es. Hay demasiada

documentación acerca de que esto está sucediendo. De lo que más me arrepiento es de que fui utilizada por esta logia, tras toda una vida de enseñarme a ser una criminal de la peor clase. Torturé y abusé de otros, creyendo que les estaba "ayudando".

Ahora me doy cuenta de que lo que hice estuvo mal, y he pedido a Dios que me perdone. Me he comprometido en dejar al descubierto a esta logia a través de mis escritos. También soy escritora profesional en el campo médico, fui enfermera diplomada durante más de 18 años, y actualmente trabajo enseñando inglés como segunda lengua, como educador sanitario y como escritor independiente (sobre los temas de no-maltrato)

Mi hermana pequeña recuerda haber sido atada sobre un altar de piedra a los 3 años, amordazada, y haber sido violada. También recuerda a nuestra abuela paterna llevándosela a amigos que la utilizaron sexualmente de los 3 a los 5 años. A los 13 años se volvió alcohólica, después de intentar suicidarse 7 veces cuando tenía 12 años.

Mi segundo hermano mayor NO RECUERDA NADA EN ABSOLUTO de lo ocurrido antes de que tuviera 20 años, su vida está totalmente en blanco. Cree que nuestro padre era un hombre extraño y perverso. A los 8 años se le rescató de un intento de ahorcarse en nuestro garaje.

Mi hermano mayor anda huído, temeroso de vivir en cualquier lugar durante más de unos meses porque cree que quieren "cogerle". También intentó suicidarse varias veces siendo un niño. Es algo que corrobora la evidencia, así como el hecho de que mis dos hijos sueñan en alemán por la noche (que es el idioma que se habla en los Iluminati), cuando NUNCA lo han oído durante el día.

Capítulo uno

Una introducción sobre los illuminati

Para entender qué es la programación de logia 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 antiguas raíces incluían la Orden de los Templarios, los Rosacruces, Bafetomismo y logias 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 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 **británica**, que es la que lleva las finanzas
3. la **franco-rusa**

Las tres tienen representación tanto en Estados Unidos como en Canadá, así como en cada país del mundo.

Cómo están organizados los illuminati en Estados Unidos

Los illuminati tienen grupos en todas las grandes ciudades de Estados Unidos. Entraron a 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, Nueva York
3. Pittsburgh, Pensilvania
4. el "triángulo dorado" de Winston
5. Salem, Massachussetts

6. Raleigh, área Carolina Norte
7. Minneapolis, Minnesota
8. Ann Arbor, Michigan
9. Wichita, Kansas
10. Phoenix, Arizona
11. Portland, Oregon
12. Flagstaff, Arizona
13. Seattle, Washington
14. Houston, Texas
15. Los Angeles, California, y extra radio
16. Atlanta, Georgia
17. New Orleans, Luisiana
18. Springfield, Illinois

Hay otras ciudades importantes para los illuminati, pero estas ciudades consiguen dinero para ellos, llevan a cabo investigaciones, y a menudo los 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 personas mayores en 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 está 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 (reportan 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 personas designadas como *informadores* o *intermediarios* que van a reuniones de grupo local, interactúan con líderes de grupo y reportan al consejo regidor.

Nivel Anárquico

Los niveles bajo el consejo regidor son conocidos como *niveles anárquicos*. Tienen esta estructura:

- “Grupos Hermanos” locales (varían en número, de acuerdo al tamaño de la ciudad, o las ciudades dentro del área). Un área metropolitana puede tener entre diez y veintisiete 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 regidor.

Cómo hacen el dinero los illuminati

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 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 sí 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:** en muchas ciudades los illuminati están relacionados 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 a los grupos de la logia y son enseñados a ser prostitutas infantiles (y más tarde prostitutas), son fotografiados y filmados en cada tipo de pornografía disponible, incluidas las películas “snuff” y las violentas.
- **Tráfico de armas:** los illuminati y otros grupos están también involucrados en el tráfico internacional de armas. Los iluministas también tienen correos muy bien entrenados que cruzarán las líneas de los estados. Estos correos mantienen el secreto y no revelarán jamás sus fuentes, bajo castigo de suicidio o asesinato. Esta gente tiene dos estratos por debajo de sí como “intermediarios” hasta llegar a la persona illuminati con el dinero, o que ayuda a financiar las operaciones.
- **Compra de 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 inocente ama de casa, esposa de un militar, un hombre de negocios local, o incluso un estudiante universitario. Dentro de la base hay un contacto, que también es un iluminista disociado, 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 tienen al menos 5 ó 6 contactos en cada base militar importante que, bajo amenaza de muerte, les alerta de cuando los códigos van a ser cambiados. Los iluministas, al tener acceso a los ordenadores militares, *pueden entrar 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 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 se 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 EE.UU. 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 ejecutado inmediatamente.

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

Nunca hacen propaganda de si mismos 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 mediante este método, sin llegar a conocer totalmente quien o qué grupo es realmente. 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 iluministas originales eran banqueros, y tienen financieros entrenados muy cualificados que organizan el dinero y lavan fondos ilícitos convirtiéndolos en organizaciones respetables. También son especialistas en fundar sociedades de caridad, organizaciones de comunidad, y obtienen ingresos de todas estas asociaciones.

Los illuminati se enorgullecen particularmente de sus formas de obtener ingresos y de sus habilidades manipulativas, así como de su capacidad para cubrir 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 también les ayudan a encubrir su rastro.

Capítulo dos

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

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

La logia 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 la logia, incluso bajo amenaza de muerte o castigo. La logia quiere miembros completamente leales al grupo y a sus líderes, que nunca cuestionen las órdenes que reciban. Esas cualidades en el grupo aseguran la continuación de la logia, y que sus secretos nunca sean revelados fuera de su círculo.

Aquí hay un ejemplo de algunos de esos trabajos en la logia.

- **Informantes:** esta gente está entrenada para observar detalles y conversaciones con memoria fotográfica. Son entrenados para reportar a su líder de logia local, o a la jerarquía, o al programador, y descargarán grandes cantidades de información bajo trance hipnótico. A menudo se consigue de esta forma un conocimiento detallado de las conversaciones, o incluso de documentos.

Frecuentemente se usan como "plantas" para obtener información en círculos gubernamentales, y dentro de las reuniones de logia.

- **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 de la logia, para "elevar" a los hijos. Un padre a menudo vende sus servicios como criador al líder de la logia local a cambio de favores o estatus social.

Estos niños rara vez son usados para sacrificio; normalmente se les ofrece en adopción o para que los críen otros miembros dentro de la logia, pero al criador se le dice que sus hijos nacidos fueron "sacrificados" para impedir que los padres busquen a sus hijos. Ocasionalmente, en logias anárquicas, 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 más tierna infancia para ofrecer favores sexuales a uno o más adultos a cambio de un pago a sus padres, o al líder de la logia local. Ocasionalmente, la prostituta puede ser dada a un miembro de la logia de forma temporal, como "recompensa" por un trabajo bien hecho.

La prostitución infantil es un gran negocio para la logia, y se toma muy en serio el entrenamiento en esto de niños muy pequeños. Los niños prostitutas también son usados para chantajear a figuras políticas, o a líderes que no pertenecen a la logia.

- **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 la logia, 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 ofrecen 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, revelando incluso 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 de la logia (por ejemplo, diciendo que la logia *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 en serio. 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:** En la mayoría de grupos la persona que ejerce este trabajo cambia al cabo de unos cuantos años, aunque en pequeños grupos rurales puede permanecer más tiempo. Esta gente administra y lleva su grupo de logia local, además de coordinar trabajos dentro de la logia, asignan tareas y comunican las fechas de reuniones de la jerarquía local o del 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 y al 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 de la logia, aunque el sacerdote o sacerdotisa les premiará por un trabajo bien hecho.

Normalmente son físicamente fuertes, emplearán 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, táser, 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 la logia, 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 liderada 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 otra actividad al margen de esta. 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 cumplan correctamente. Delegan el trabajo a aquellos que están por debajo de ellos, y son responsables ante 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 del comportamiento humano están intensamente involucrados en la obtención de datos y en la 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 la programación y del control de la logia, en la forma más eficiente y duradera.

Hay muchos otros empleos dentro de la logia. La logia emplea mucho de su tiempo entrenando a la gente para que realice estas funciones para ellos de forma completamente GRATIS, y esta es la razón por la que programan a la gente para que crean que están haciendo un servicio a su familia y al mundo.

La realidad, por supuesto, es que se está abusando por completo del individuo en favor de la logia.

Capítulo Tres

La teoría de la Conspiración, o los illuminati gobiernan el mundo (también conocido como "*Novas Orden 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 o no es otro asunto.

Lo siguiente es la agenda iluminista de los illuminati, a todos los niveles. Como con cualquier objetivo, los illuminati siguen pasos específicos que planean para alcanzar sus objetivos. En pocas palabras, cada región de 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. Serán colapsos planificados, y ocurrirán de la siguiente forma.

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

La logia ha entrenado a los líderes militares y a 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 cuerpo a cuerpo, 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 logia. Códigos programados bajo estado de trauma serán utilizados para destruir o enterrar a las personalidades alternas que no sean leales al logia.

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 la logia 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 utilizable). 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 está 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 economía 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 Rothschild, los Van der Bilt, los Rockefeller, los Carnegie, y los Mellon, como ejemplo, se mostrarán al mundo y ofrecerán salvar la trastocada economía mundial. Se establecerá un nuevo sistema de cambio monetario, basado en un sistema monetario internacional, y situado entre El Cairo (Egipto) y Bruselas (Bélgica).

Se hará realidad una verdadera "economía mundial", 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

Están trabajando, como lo han hecho 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, discretamente, 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 logia, y a menudo tienen amnesia con respecto a éstas.

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, respetuosa, y alejada de la realidad.

En un grupo de una ciudad metropolitana de la cual era miembro había una dirigente de la administración de pequeños empresarios locales, un CEO de una empresa de defensa gubernamental, 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. Ésta es su tapadera más importante, dado que a menudo nos parece que el "mal" debe parecer "malvado", llevados como estamos por los retratos del mal, su fealdad intrínseca o las marcas como la del *Caín Bíblico*.

Ninguno de los iluministas que conozco tiene una apariencia desagradable o maligna en su vida cotidiana diaria (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 que "del caos surge el orden", o que la disciplina surge 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 ni 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, ésta 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**, así como todo lo recogido por otros autores. Si cree que puede herir su sensibilidad, no lo lea y pase directamente al capítulo Cinco)*

Capítulo Cuatro

19 Septiembre 2008

Cómo los illuminati 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 QUÉ 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 de la logia 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 la logia 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 porque creo que los terapeutas que trabajan con *Desorden Disociativo* o *Múltiple de la Personalidad*, así como los supervivientes, merecen saber QUÉ es lo que se le hace a esta gente, CÓMO se hace, así como algunas ideas sobre cómo deshacer la programación que la logia 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 la logia son lo que verdaderamente importa 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 de la logia. Esto puede llevar a las personalidades alternas muy jóvenes a salir del núcleo, o a una ruptura del núcleo, a sentirse "invisibles", abandonadas, rechazadas, no merecedoras de amor y atención, o que ellos no existen, a menos que hagan lo que sus "familias" les piden que hagan.

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 logia generacional casi siempre son también múltiples, o tienen desorden disociativo de la personalidad. Esto establece una realidad para el niño/bebé en la que los padres actúan de un modo en casa, de otro completamente diferente en las reuniones de logia y de otro modo también distinto en la sociedad normal.

Dado que éstas son las experiencias más tempranas de los niños sobre los comportamientos de los adultos y sobre los adultos, los niños no tienen otra elección que 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 le rodean.

Programación intencionada

Entre los illuminati, la programación intencionada de un niño a menudo se inicia *antes de su*

nacimiento. La disociación prenatal es bien conocida en la logia, 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), también se utiliza música alta de *rock heavy*.

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. Pueden 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 asegurarse de que el niño nazca en una fiesta ceremonial. Si se desea una fecha determinada de nacimiento, el parto también puede ser provocado con ciertas drogas.

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 *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. Con estas pruebas también están potenciando la disociación temprana en el niño.

El niño también será 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 a la disociación reflexiva a partir del dolor (sí, incluso en los niños disociativos más pequeños, lo he visto de vez en cuando; si el trauma es continuado se ponen pálidos, o con los ojos vidriosos.)

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 la logia, 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 a la logia 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 de la logia, empleen todavía más metódicamente la violencia sobre el niño. 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 al aislamiento durante periodos cortos.

Se le puede privar de comida, agua y de las 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 la logia. Los niños pequeños se dejan habitualmente con un miembro de la logia, 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 a la logia. El orden de los pasos puede también variar un poco, dependiendo del capricho del programador o de 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, a menudo encuentra al niño 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 logia, en este momento, aprovechando su estado de desamparo, terror y casi agradecimiento insano que siente porque 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 algún miembro de la "familia".

La logia conoce muy bien los principios del desarrollo infantil, y ha desarrollado 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 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 la logia cree que el niño se hace fuerte creciendo disociado de sus propias necesidades de agua, comida u otras comodidades, y busca que tema pedir 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.

La logia 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 de la logia. 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 confiado durante el día.

La razón que da la logia 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 la logia *averiguará* todo lo que sabe. Ejercicios como estos también son usados para crear personalidades alternas jóvenes en el niño, que reportarán a los programadores de logia sobre cualquier lugar seguro o deseos ocultos contra la logia que puedan tener otros alterados.

Esto comenzará a establecer una hostilidad y división interna que la logia 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 personalidades alternas perpetradoras 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 personalidades alternas maltratadoras 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 que les rodean. También mimetizarán a estos adultos, que constantemente interpretan el papel de autor de violencia con toda normalidad.

Se le enseñará al niño que esto es aceptable para dirigir los impulsos agresivos y la ira creados 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 son más obedientes, ellos cumplirán. Automáticamente son duramente golpeados o torturados, y se crea un nuevo estado de personalidad alterada a la que 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 sometidos a una ceremonia de juramento de silencio; y *se crean las personalidades alternas 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 ahogado, observar muertes de "traidores" que incluyan tortura lenta y dolorosa, como ser quemados, o desollados vivos, ser enterrados junto a un cuerpo parcialmente descompuesto, decirle que será un cadáver como ése si cuenta algo, etc. Los escenarios son muy variados, diseñados por la imaginación de personas con una crueldad ilimitada, para asegurar que los niños más pequeños mantengan el silencio.

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

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

Sugerencias que pueden ayudar

Creo que esto permitirá ofrecer algunas ideas sobre cómo deshacer la programación mencionada.

No creo en el conocimiento por el simple hecho de *saber*. El superviviente a menudo necesita *herramientas*, para intentar deshacer parte de los horrendos malos tratos que la logia instala en la persona, especialmente a medida que memorias y recuerdos de estos momentos comienzan a emerger.

LO QUE VIENE A CONTINUACIÓN SON SIMPLES CONSEJOS DE AYUDA, Y NO PRETENDEN REEMPLAZAR LOS CONSEJOS DE UN BUEN TERAPEUTA.

1. Programación temprana del entorno

Esto es difícil de deshacer, dado que para el superviviente se centra en temas de abandono y rechazo en el núcleo. A menudo ésta ha sido la primera experiencia infantil del superviviente, que tiene que ver con su relación con sus padres y los miembros más cercanos de la familia. Trabajar en esto requiere el mayor esfuerzo coordinado de *todos los sistemas de personalidades alternas interiores*, para cuidar las fragmentaciones del

núcleo que experimentó un rechazo paternal severo cuando también era importante el reconocimiento cognitivo de QUE ERA DE DIA. Que los adultos que cuidaban del niño eran los insanos.

El niño se ha sentido a menudo no amado, deprimido, necesitado en extremo; pero cuidar de las personalidades alternas interiores puede ayudar a confortarlos, y compartir la realidad de que el niño realmente era amado, independientemente de cómo fueran los adultos alrededor del niño. Aquí también un terapeuta exterior de apoyo, y un sistema de fe fuerte y de cuidados puede ayudar tremendamente en el proceso de curación, a medida que nuevos mensajes van emergiendo de las partes heridas y abandonadas.

Revisar lo que realmente ocurrió, escarbando en los asuntos reales del abandono, y exponer la realidad a las partes más jóvenes y profundamente heridas, tomará su tiempo.

2. **Fragmentación temprana intencionada** (0 a 24 meses)

Normalmente hay partes cognitivas del interior del superviviente, que nunca han olvidado los malos tratos, y eso puede ayudar a *compartir* la realidad cognitiva del maltrato *con las personalidades alternas amnésicas*. Esto debería hacerse de forma extremadamente lenta, ya que este primer maltrato ocurrió en una edad muy temprana de la vida.

Crear una guardería interna, con juguetes seguros, objetos, puede ayudar. Las personalidades alternas del adulto de más edad pueden ayudar y cuidar a los niños heridos dentro de la guardería, cuando reconocen y sufren por el maltrato a que se les ha sometido. Es importante creer y valorar a las partes más jóvenes cuando salgan a compartir. Permitirles *formas no verbales de expresión* de si mismas puede ayudar, ya que éstas son partes muy jóvenes, que a menudo no pueden hablar todavía.

También puede ayudar tener a los niños interiores mayores cerca de los niños más pequeños para verbalizar sus deseos, necesidades y miedos, ya que a menudo las partes más jóvenes no confían en NINGUN adulto, ni siquiera en los interiores. Un terapeuta fuerte y cuidadoso también es importante para cuidar a través de modelar cuidados sanos en un sistema que no tenga noción de los mismos, equilibrando la necesidad de cuidado externo del niño con la necesidad de aprender (por parte del sistema interno) sus propias técnicas de cuidado personales.

Los ayudadores internos pueden llegar hasta los niños, ser fundamentos, compartir la realidad presente (que el cuerpo es más viejo, que los niños están seguros..etc). Estos ayudadores pueden ser niños interiores mayores, como se ha mencionado antes. Cuando sea posible, el superviviente también puede querer encontrar *adultos de apoyo* que colaboren en modelar cuidados saludables con buenos límites.

UN TERAPEUTA O AMIGO NO PUEDEN REEMPLAZAR AL PADRE O MADRE del SUPERVIVIENTE.

El superviviente esperará esto, pero de forma realista el superviviente tiene sólo dos padres, malos o buenos, o tristemente, incluso terribles. Nadie puede deshacer o rehacer esto, ni ser padre de nadie. Lo que el terapeuta y la persona de apoyo pueden ofrecer será cuidados, empatía, escucha, cuando el superviviente sufra por no haber tenido el cuidado adecuado. Pueden ofrecer amistad o empatía, con buenos límites.

No pueden convertirse en los padres del superviviente, porque si no, la terapia no progresará.

3. **Los primeros cinco pasos de la disciplina** (hay doce en total, los demás serán mencionados más adelante).

Intente encontrar las partes que experimentaron el maltrato. Esto puede significar hacer

un mapa de los sistemas (dibujar figuras de cómo están las cosas por dentro), y dirigirse a las *partes cognitivas* (intelectuales), o a los *controladores* para pedir información. Un asistente interno, o una grabadora pueden ser extremadamente útiles para hacer esto.

Permita a esas partes reconocer lentamente la agonía que han experimentado durante su privación: calor (ser colgado sobre fuego), frío (colocar a alguien en congeladores por ejemplo), hambre etc. Potencie que se compartan *porciones cognitivas de los recuerdos* permitiendo a las personalidades alternas amnésicas que se lamentan al "escuchar estas cosas".

Cédales tiempo para absorber la escucha de estos traumas, ya que ocurrieron durante años en la temprana infancia, y tomará tiempo asimilarlo. La curación no puede abordarse con prisas. Permita a las personalidades alternas que *sienten*, que aparezcan y compartan sus sentimientos a medida que más partes cognitivas o *ayudantes* vayan tendiéndoles la mano, siendo una base para el aquí y el ahora en el proceso de recordar.

Prepárese para que afloren ríos de emociones, así como recuerdos corporales, cuando se llame al recuerdo del maltrato. Un grupo de *gente interior* puede ser designado como equipo de conocimiento previo para ayudar a poner un soporte a estas partes, a medida que vayan apareciendo y compartiendo sus recuerdos.

Recordar *de forma segura* presupone que hay un terapeuta cualificado. El *trabajo de los recuerdos* no debe ser hecho hasta que no exista *una buena comunicación y cooperación interior*, porque si no, la persona se verá sobrepasada por los recuerdos que emergen. La inundarán, y volverán a traumatizar a la persona en lugar de ayudarla.

Con buena comunicación, los recuerdos pueden ser llamados poco a poco, en piezas manejables, a medida que las personalidades alternas cognitivas vayan ayudando a evitar que el superviviente se repliegue en sus recuerdos, y pueden también servir de base para las partes heridas

La logia lleva a la gente a través de ciertos tipos de programación para alcanzar un objetivo específico, como separar el intelecto, o parte cognitiva, de los sentimientos de la persona. En estos sistemas las *personalidades alternas cognitivas* siempre son consideradas "más importantes" que las *personalidades alternas emocionales*. A las personalidades alternas cognitivas se les enseña a transmitir sus sentimientos a las personalidades alternas sentimentales más bajas.

Las personalidades alternas cognitivas tendrán *miedo* de experimentar las emociones fuertes e intensas que causaron su ruptura. Esto conducirá a una división continuada del sistema en el superviviente.

Es importante que las partes cognitivas se den cuenta de que las personalidades alternas emocionales *forman parte* de ellas, que pueden practicar *el compartir* sus emociones en PEQUEÑOS pasos, sin necesidad de ser inundados ni sobrepasados.

Recordatorio:

LA SEGURIDAD EXTERNA ES ABSOLUTAMENTE CRUCIAL PARA DESHACER LA PROGRAMACIÓN INTERIOR

Tiene usted que ser capaz de prometer a estas partes la *seguridad externa*, y cumplir esta promesa, o ellos lógicamente obstaculizarán la desprogramación.

¿Para qué deberían intentar cambiar sólo para volver a ser castigados? Ningún sistema deshará su propia disociación protectora si el maltrato continúa, o si existe la posibilidad de que continúe para seguir desestabilizando y re-disociando una y otra vez.

Esto es así porque *desmantelar la disociación* supone *desmantelar* su propia protección y

supervivencia. Impedir el contacto con los maltratadores, y tener un terapeuta *seguro* son los primeros pasos a seguir, antes de intentar deshacer cualquier programación interna.

Aunque ya no tenga contacto con la logia, un sistema puede todavía seguir funcionando al comienzo de la curación, cuando se accede a él, pero esto retrasará tremendamente la terapia ya que la energía interna será dirigida a mantenerse seguro más que a deshacer el trauma.

Una persona puede sanar, y la mayor parte de supervivientes todavía están en contacto con la logia cuando inician la terapia, PERO el progreso será mucho más rápido una vez que el contacto es se ha cortado por completo.

Capítulo Cinco

Colores, metales y programación con joyas

Para leer sobre códigos de color <http://www.heart7.net/color.html>

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 tanto también bastante perezosos. La programación de color es una forma sencilla de organizar sistemas, y permite al programador *llamar fácilmente* a las personalidades alternas dentro de un sistema. Con los miles de fragmentos que tienen muchos múltiples en la logia, 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. En la mayoría de niños comienza sobre los dos años.

- **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 de la sala pueden ser cambiadas, de manera que el color de la sala se convierte en el de las luces. Si se quiere *imprimir* el color "azul" el entrenador llama a una personalidad alterna de un niño pequeño, o a un controlador, o un fragmento del núcleo para un sistema.

Ellos le dirán al niño que aprenderá *cómo ser azul* y *qué significa azul*. Como se ha mencionado, la sala se inunda de luz azul, el programador estará vestido de azul, e incluso puede llevar puesta una máscara azul. Por la sala se disponen objetos azules. La personalidad alterna dentro de niño es llamada, drogada, hipnotizada y traumatizada sobre la mesa. Cuando se está despertando del trauma, todavía en estado de trance, se le dice que el azul es bueno y que él es azul, que el azul es importante, que el azul le protegerá del daño, que la gente azul no es herida, y esto continúa durante 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*. A menudo se desnuda al niño 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 se enfatiza el peligro de *no tener un color*. Tras un rato de pasar por esto el niño realmente *quieren ser azul*. Quiere recibir caramelos azules como recompensa por elegir ser de ese color. Pueden darle gafas azules, o lentes coloreadas para que se las ponga. Se le permite llevar ropas azules una vez que se identifica con el color elegido para él.

Una vez que el niño se identifica totalmente con el color (o mejor dicho, la personalidad principal alterada para el sistema acepta este color) progresivamente se le enseña 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*. Las personalidades alternas militares

son convocadas periódicamente para *reforzar* la programación azul. Si en una fecha posterior el programador quiere acceder a un *sistema azul*, se le puede llamar por el color, o llevar una pieza de ropa o una bufanda del color con que se quiere contactar.

Esto se convierte en un gatillo detonador 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 desde el bronce (el más bajo) al platino (el más alto).

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

Tanto una como otra son *un tipo programación basada en la recompensa*

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

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:

- a. atravesar etapas de disciplina
- b. atravesar "*pruebas especiales*"
- c. ser recompensado por logros especiales

Convertirse en una joya (o metal precioso) se cuelga ante el niño como la 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 subir de 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 personalidades alternas completas en su interior.

- **Amatista** es normalmente la primera que se gana, y está relacionada con *mantener secretos*, nunca contar nada a nadie, y superar el primer paso de la disciplina. Cada paso está unido a recibir, bien sea 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 personalidades alternas sexuales para satisfacer a los adultos, es recompensado con la posesión 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. En un sistema de gemas será la personalidad alterna *controladora*. Un diamante ha superado 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 dan 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 del 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 la logia -antes que nada- es un grupo 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:

Cuando se trabaja con **programación de color** es importante mantener buena comunicación interna, tanto con las personalidades alternas interiores como con el terapeuta exterior. Si un individuo encuentra que ciertas partes *creen* que son un cierto color, o si esto sale durante la terapia, si es posible querrán averiguar *cómo llegaron a tener este sistema de creencias*.

El descubrimiento lento sobre *cómo fueron instalados los colores* ayudará. Puede que suceda que emerge una enorme cantidad de sufrimiento debido al enorme engaño, el enorme abuso recibido por el niño, y que salgan las personalidades alternas más 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. Validarles que NO sólo son un color, que son parte de una persona completa puede ayudar. A medida que se deshace la programación el superviviente puede ver capas coloreadas durante un tiempo, 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* puede estar unido en estas personalidades alternas. Los rubíes, esmeraldas y diamantes son considerados en el interior "personalidades alternas elevadas", y son utilizados para papeles de liderazgo, tanto interna como externamente, Reconocer su importancia para el sistema, escuchar su sufrimiento por dejar la logia, -que significa haber dejado 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 la logia y convertirse en aliados fuertes. Pero a menudo estarán

entre los más reticentes e incluso *hostiles* a la idea de dejar la logia en primera instancia, dado que *sólo recuerdan haber sido recordados y conocidos por hacer sus trabajos bien*, y han aprendido a ir trasladando los traumas a las partes más bajas interiores.

Ellos, a menudo y honestamente, no creen que han sido maltratados. Sólo recordarán que se les decía que eran *especiales*, valorados, o que se les permitía liderar. Será de ayuda escuchar cómo se sienten, 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 logia .

Reconocerle al superviviente su importancia es también importante. Reconocer que estas partes están EXTREMADAMENTE disociadas de su propio trauma/maltrato, y que *no tienen 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 precisa de un buen apoyo exterior. Se les ha de permitir airear sus sentimientos.

A menudo se mostrarán altamente cognitivos al principio, pero los sentimientos acabarán aflorando, especialmente el *sufrimiento*, luego el *dolor* de haber sido engañados por la logia, luego la *angustia* de darse cuenta del abuso.

En esta etapa puede sobrevenir la depresión, pero el hecho de estar seguros y libres de la logia también aportará una tremenda estabilidad y fuerza al sistema, una vez se ha llegado a este punto.

Capítulo seis

Programación de onda cerebral

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,
- el país o región del país en que crece el niño,
- la capacidad de los entrenadores de contactar con el niño,
- los recursos físicos y
- los equipos disponibles.

No hay una "receta" de lo que encaja en 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 conocimientos en la red, a nivel nacional e internacional y comparten tanto los éxitos como los 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 entra 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 aparecen las ondas delta en el electroencefalograma al que está conectado el niño por medio de electrodos adheridos a su cabeza. En las etapas iniciales es habitual que dos o incluso tres entrenadores trabajen sobre un niño.

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

El niño preparado tendrá que situarse en la "mesa del entrenador" y quedarse bastante relajado. Cuando se comienza este tipo de técnica la edad media de los niños es de unos *ocho años*, dado que la corteza cerebral y el desarrollo neurológico no están avanzados a edades anteriores (en el pasado se intentó sin éxito en edades anteriores, por lo que se abandonó la práctica a causa del daño neurológico y la "*dificultad de llegar al nivel*" que los entrenadores observaron).

El entrenador hará saber al niño *exactamente* lo que espera de él: que alcance un estado especial, llamado "*estado delta*". Cuando está en estado de trance el entrenador le dice al niño que ellos sabrán cuando lo alcanza por la lectura de los electrodos.

El entrenador dice a la personalidad alterna del niño, que ha sido llamada 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 lee 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 preparador 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 mirará 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 brusco verbalmente. Al niño se le dice que ha dejado delta (que es lo "bueno") y que tiene que volver.

La inducción, la cuenta hacia atrás, prepararán al niño hasta que se vea de nuevo en estado delta. 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 iluminan 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 las personalidades alternas 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 está bajo trance profundo, después de crear una "pizarra en blanco" del sujeto por medio del trauma.

Esos son algunos ejemplos de cómo se puede inducir la programación delta.

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 fragmentos del núcleo.

Los estados habituales de la onda cerebral son:

- **Alfa:** La más fácilmente alcanzable. Incluye también los *alteres* más jóvenes y más fácilmente accesibles del sistema. Los niños pequeños tienen largos periodos de actividad alfa y deben ser entrenados para entrar en otros estados de onda cerebral durante largos periodos.

La programación de acceso al sistema, los códigos de acceso y los alteres sexuales a menudo estarán localizados en alfa, que puede 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 la logia, *los guerreros internos* y los *sistemas militares*. Pueden estar codificados **en azul**.

- **Gamma:** A menudo están ligados a alteres extremadamente leales al logia, y llevan más emoción que otros estados, a excepción del alfa. 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 distintas personalidades alternas en este sistema, dado que los illuminati gustan de programar en muchas lenguas, hasta ocho; se pueden hablar tanto lenguas modernas como de la antigüedad.

- **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 las personalidades alternas delta *no tendrán emociones*, son alteres emocionalmente planos, con memoria fotográfica.

Puede que sostengan la mayor parte de la memoria cognitiva para los otros sistemas, especialmente si se ha llevado a cabo la programación de amnesia extensiva. 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 de la logia. 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 psicótico 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 codificado en **naranja/púrpura o azul** y a menudo será la entrada a otros sistemas tales como *consejos internos* o *joyas* en el interior.

- **Epsilon:** a menudo éste es un "sistema oculto" 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 ritualistas "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 sistemas más comunes de onda cerebral. 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 diferentes de onda cerebral.

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, trabajarán también para reforzar la programación, especialmente de noche, cuando la persona esta *físicamente* dormida.

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 más 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, tienen 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 del maltrato que los ha creado. Esto es un mecanismo de distanciamiento, y la supervivencia de la persona depende 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 ante 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 a encontrar sus necesidades de reconocimiento, aceptación y aprobación empezará a permitirles cuestionarse su anterior lealtad.

Estos sistemas a menudo están dirigidos por el miedo: miedo al castigo, miedo a recordar (a menudo son los sistemas más 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 el *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 está permitiendo la avalancha. Necesitan conocer que si el frente, o personalidades alternas amnésicas anteriormente caídas no son re-dispersadas debido a la traumatización, debilitarán todos los sistemas

Negocie con ellos. Alabarles ayudará también en esta situación. Se puede necesitar seguridad física, incluyendo la terapia del paciente, 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.

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

Los trabajos de las personalidades alternas pueden ser modificados, pasándolos de *programadores internos* a *desprogramadores internos*; de disociadores internos o castigadores,

a protectores internos. A los reportadores internos que reportan al logia 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.

Capítulo siete

Programación Militar

Quiero dedicar este capítulo entero a la programación militar, y a 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 un eventual golpe militar. *Todos* los niños de la actual generación están recibiendo alguna forma de entrenamiento militar como parte de este plan.

El entrenamiento militar se inicia 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 desfilarse 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 la logia 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 obligados a marchar largas distancias, que aumentan a medida que 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 réplicas perfectas de las reales, pero no están cargadas. Se 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 a la cabeza. Más tarde se entrenan con maniqués 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 dan en la espalda o el trasero. Aprenden rápidamente a mantenerse impasibles 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 inmóviles bajo el fuego. En otras palabras, la logia 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 tienen 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 a 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 las actividades de la semana. El entrenamiento militar sigue muy de cerca los principios del *entrenamiento nazi de la S.S.* A menudo los entrenadores hablan alemán a los niños, que deben aprender este idioma. Todos los adultos de alto rango hablan alemán durante los ejercicios. También pueden 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 con 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 y otras unidades, y bajo estas condiciones se recompensa la lógica cognitiva fría, que no muestra compasión por el contrincante. 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 se espera que los líderes juveniles mayores y sus unidades manejen todas las posibles respuestas.

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

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 enviados a menudo 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 la personalidad alterna colocada 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 del terapeuta llegar a conocer a los oficiales militares. A menudo son abruptos, arrogantes y extremadamente hostiles a la terapia. Suelen ser fuertemente leales a la logia, 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 pueden 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.

Dejar que practiquen sus habilidades en el exterior, con el apoyo de una persona segura, puede ser de ayuda.

Reconocerle al superviviente su importancia, y el trauma que ha 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 la logia, siempre protegiendo el cuerpo. Están acostumbrados a la alabanza y al reconocimiento por el trabajo bien hecho, y necesitan motivación. Solían recibirlo *dentro* de la logia pero el superviviente puede cambiar la posición de control internamente, en lugar de externamente, para romper los vínculos con la logia.

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 exteriores 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 una de las bazas aliadas más fuertes para liberarse de la logia.

Capítulo ocho

Programación de la CIA, gubernamental y aprendizaje

Algunos sistemas tendrán programación interna de la CIA. Algunos de los métodos mencionados en los capítulos anteriores, (tales como la programación de ondas cerebrales y la codificación de color), fueron en parte desarrollados mediante el financiamiento de la CIA en los años 1950 y 1960. Los agentes de inteligencia militar que trabajaban en Langley, Virginia, utilizaron esos fondos gubernamentales para llevar a cabo investigaciones con sujetos humanos. Informaron de lo que estaban aprendiendo a los entrenadores de todo Estados Unidos y Europa.

La programación de la CIA puede incluir tener personalidades alternas en un sistema entrenado con diferentes técnicas, tanto para localizar un objetivo como para estudiarlo sin ser detectado. El resultado final del seguimiento de la víctima puede incluir desempeñar un cometido sexual con el objetivo, o puede implicar tener a personas dentro entrenadas para asesinarlo.

Esas son secuencias de programación complejas, y se introducen durante años de entrenamiento, siendo reforzadas periódicamente. Las personalidades alternas pueden ser entrenadas para ser súper conscientes de su entorno, capacitándolas para escuchar conversaciones apenas susurradas. Se enseñan grabadores internos para descargar esas conversaciones, así como otra información. Se hace hincapié en el *recuerdo fotográfico*, puesto que la persona será hipnotizada o colocada en un estado delta para "descargar" información al entrenador o al agente de la CIA.

El superviviente de una programación de la CIA habrá sido adiestrado profundamente en cómo "identificarlos" (detectar a cualquiera que le siga, y deshacerse de él). Este entrenamiento empezará a una edad temprana, y se irá construyendo a medida que el niño crece. A menudo se lo llevan a una habitación de entrenamiento de colores neutros. Allí puede ser drogado o hipnotizado, generalmente una combinación de ambas cosas.

Se le mostrarán películas de entrenamiento de cómo trabajan los agentes de la CIA. Se le dirá que es "especial", "elegido", "uno entre un millón", y que es el único que puede realizar este trabajo especial. Se le dice que va a ser un agente secreto de la CIA. El niño, sin tener ni idea de qué es la CIA, se enfoca en el hecho de que *ha sido elegido porque es especial*, se le necesita, y estará ansioso por complacer. Se llevará al niño a una velada o a un drama dispuesto por el entrenador. Habrá un grupo, de entre diez a dieciséis personas en la velada. Luego el entrenador preguntará exhaustivamente al niño. *¿Quién se sentaba y dónde? ¿Qué llevaban puesto? ¿De qué color tenían los ojos? ¿El cabello? ¿Quién dio la charla? ¿Qué dijo?* El niño será alabado por las respuestas correctas, pero castigado con shocks si no es capaz de recordar los detalles. Esto es para impulsar la memoria fotográfica natural, y ayudar al niño a recordar detalles. Las veces posteriores las habilidades del niño mejorarán puesto que quiere evitar el castigo.

En el siguiente nivel de entrenamiento se pedirá al niño que observe y llegue a entender: *¿quién es la persona más importante en la habitación, y por qué?* Se le enseñará el *lenguaje del cuerpo* y los gestos que aportan *claves no verbales*. Se puede enseñar al niño para que se acerque a los adultos importantes, o a un objetivo asignado, primero en un juego de representación, luego en la vida real, y que se enzarce en conversaciones inocuas a la vez que obtiene la información que se le ha pedido obtener. Se puede enseñar al niño a ser inocentemente seductor, y será vestido para el papel. Con frecuencia se le enseña a seducir al objetivo para tener relaciones sexuales con él.

Un joven más mayor, o un adulto, también será adiestrado para seducir a un objetivo y llevárselo a la cama, además de en cómo matarlo, -si es que es un blanco a ser asesinado-, mientras está dormido o relajándose tras la relación sexual. Se le enseñará a revolver entre las pertenencias del blanco en busca de cualquier información que el entrenador o el líder del

grupo necesite. A menudo, antes de asignar un asesinato, el miembro del grupo será adoctrinado acerca de las razones por las que *matar a la víctima es un servicio* a la humanidad. Se le mentirá y se le dirá que es el dirigente de una red de pornografía, un pedófilo o un brutal malvado. Esto levantará la rabia natural del asesino hacia la persona, le motivará, ayudándole a superar su resistencia moral natural y la culpabilidad por matar a un ser humano.

Le enseñarán como disfrazarse, con cambio de ropa, de sexo (imitando al sexo opuesto) maquillaje, lentes de contacto, y a salir airoso de la situación. Se le enseñará como superar interrogatorios, con amplio entrenamiento e hipnosis, en caso de ser atrapado. En muchos casos, se le enseñará a suicidarse con una pastilla o un puñal, si es atrapado.

Recomendaciones:

La programación de la CIA implicará la utilización de tecnología sofisticada para reforzar su efectividad, y puede resultar difícil de romper.

- Puede implicar que la persona sea traumatizada en tanques de aislamiento (esto también se hace en la programación de ondas cerebrales).
- Puede implicar la privación sensorial, la sobrecarga sensorial, el aislamiento, la privación de sueño.
- Puede implicar horas de escuchar cintas repetitivas con cascos.
- Será hipnotizado, torturado, sometido a diferentes combinaciones de drogas; será expuesto a tonos armónicos, a menudo en una u otra oreja.
- Será expuesto a destellos de luz estroboscópica, que puede producir ataques epilépticos, y las personalidades alternas serán programadas para producir ataques de epilepsia si el sujeto intenta romper la programación.
- Se le mostrarán películas a alta velocidad sobre diferentes pistas, una para el ojo izquierdo y la otra para el ojo derecho, para incrementar la partición del cerebro o el pensamiento dividido.

El superviviente y el terapeuta necesitan ir despacio para deshacer los efectos de este trauma. La persona necesitará ir asumiendo, lenta y cuidadosamente, cómo se efectuó la programación. Puede necesitar aprender sus propios códigos de acceso (esto también es cierto para las ondas cerebrales, y otras técnicas sofisticadas de programación).

Necesitará comunicarse con las personalidades alternas y con los fragmentos interiores, haciéndoles saber que fueron utilizados. Necesitará la ayuda de las personalidades alternas jóvenes, que fueron divididas para crear el sistema, y que a menudo fueron las que soportaron los peores traumas. Afligido por el abuso y el trauma, llevará tiempo ver el metódico cálculo utilizado y los métodos científicos empleados para instalar la programación. Será importante poder desahogar los sentimientos de forma segura, incluyendo la rabia. El superviviente temerá los sentimientos fuertes, y especialmente los de enfado y rabia, puesto que los asociará con tener que matar, herir o asesinar a otros. Es importante *permitir* que esos sentimientos se expresen lenta y cuidadosamente, siendo consciente de que probablemente surjan sentimientos homicidas y suicidas.

Si existe preocupación sobre la capacidad para controlar el mal comportamiento, puede que se necesite hospitalizar al cliente en un recinto seguro, que comprenda el control mental y la programación sectaria. Temerá que se le clasifique como "psicótico" puesto que los programadores le dijeron que sería etiquetado así, y encerrado para siempre.

Lo PEOR que un terapeuta o un hospital puede hacer en una situación similar es poner en juego esos miedos, o etiquetar a la persona de psicótica. Hacerle tocar la realidad, utilizando ejercicios de toma de tierra; desahogar lenta y cuidadosamente los sentimientos de rabia y traición; reforzar una y otra vez que el superviviente puede recordar SIN entrar en psicosis ni

morir, CREYENDO y dando RECONOCIMIENTO al superviviente, todo eso es importante.

El superviviente puede tener un comportamiento inestable en puntos, pero no es psicosis sino más bien la reacción natural al trauma extremo. El superviviente necesita darse cuenta de eso, y de que puede superar sus efectos, con tiempo y una buena terapia. Necesitará esperanza y un buen sistema de apoyo.

Programación gubernamental:

Una programación gubernamental implicará que la persona sea entrenada para *asumir cargos de liderazgo o puestos administrativos en el gobierno*. Pueden ser entrenados para actuar en red con otros en gobiernos tanto locales, como nacionales e internacionales. El objetivo declarado de los illuminati es *infiltrar* y finalmente *ocasionar la caída* de todos los gobiernos más importantes del mundo. A los agentes gubernamentales se les enseña a hacer esto a través de:

- ***Infiltrar partidos políticos locales*** presentándose a cargos de liderazgo tanto locales como nacionales, trabajando para los líderes principales, como administradores, consejeros de finanzas para financiar las competencias gubernamentales y respaldando a las personas simpatizantes de los illuminati, o haciéndoles ganar, creando el caos político y el conflicto con agentes entrenados en la discordia. Las personas seleccionadas para la programación gubernamental son habitualmente *muy inteligentes, con encanto o carisma innato*. También son hábiles manipuladores. Esas capacidades pueden ser realzadas a través de la programación, animando a la persona a *proyectar* una "personalidad" que arrastrará a la gente.

También se les enseña exhaustivamente el tema de *finanzas*. La programación se realiza:

- hipnotizando a la persona, sea niño, joven o adulto (en los candidatos adecuados se inicia habitualmente sobre los ocho años), induciendo trance profundo con drogas. Se conmociona a la persona, y luego se le explica la agenda del entrenador y del grupo. Se le dice que es muy especial para los illuminati, y que será una de las personas *que ayude a cambiar la historia del mundo*. Se le dice que será recompensado con riqueza, popularidad y poder por conseguir la agenda del grupo. Se le dice y se le muestra, cuál es el castigo a la desobediencia. Se le muestran películas de entrenamiento sobre el gobierno, sobre como funciona, los temas nacionales internacionales. Tendrá profesores especiales que le enseñarán el funcionamiento político interno del grupo que quieren infiltrar, incluyendo la estructura de poder y las fortalezas y debilidades de los jugadores clave.

Aprenderá los idiomas que sean necesarios para el cargo. Irá a la Universidad, o adquirirá el entrenamiento y educación necesarios para resultar creíble. Si lo necesita recibirá becas especiales para financiar todo ello. Se le dará la oportunidad de practicar sus habilidades para infiltrarse, recoger información, manipular personas y políticos, primero en escenarios representados y luego en situaciones reales. Si necesitan aprender a controlar los medios informativos, aprenderán métodos para hacerlo. Tendrán un fuerte respaldo y entrenamiento durante toda su carrera.

Sugerencias:

La programación gubernamental es bastante compleja puesto que va unida a las habilidades naturales de la persona. Puede que no sea capaz de separarse *a sí mismo* del papel que representa, y a menudo sentirá que sólo es aceptado cuando hace su trabajo. Puede encontrar difícil creer que su carrera, amistades, matrimonio y contactos *han sido secretamente guiados* por el grupo durante la mayor parte de su vida. Esas partes pueden sentirse ofendidas, traicionados o furiosas cuando lleguen a darse cuenta de ello.

También le será difícil *no utilizar las habilidades de manipulación* que surgen de forma natural en él, tanto sobre su terapeuta como sobre sí mismo, para amortiguar el dolor que la verdad

puede hacer emerger. La persona y las personalidades alternas que han sufrido este tipo de programación *tienen un montón que perder si renuncian a su papel e imagen pública*, y necesitan ver qué les costará salirse de ello y saber lo difícil que les resultará.

Necesitarán sentir el dolor de haber sido utilizados, y la falsa interpretación de la realidad que han estado creyendo durante toda su vida. Escuchar a las otras partes interiores, y reconocer la realidad del abuso del grupo serán pasos importantes para liberarse. Triunfar en una nueva carrera en la vida diaria de la persona ayudará también a restaurar la auto-imagen dañada.

Entrenamiento escolar:

Los illuminati reverencian la escolarización, especialmente la tradición oral. Los niños que tengan buena memoria y una inteligencia innata pueden entrar dentro de un entrenamiento específico en el área de la escolarización. Esto incluirá aprender bajo trauma, alabando los logros. También significará el castigo o los electrochoques si no se hace bien. Algunas de las principales áreas de escolarización incluyen, aunque no se limitan a:

- **la tradición oral.** La historia de los illuminati, especialmente la rama concreta de los niños, memorizando genealogías. Aprender y hablar con fluidez múltiples lenguas, tanto modernas como antiguas, incluyendo pero no limitadas a: inglés, francés, alemán, ruso, español, árabe, latín griego, hebreo, jeroglíficos egipcios, escritura cuneiforme de la antigua Babilonia, antigua Caldea. Algunos textos antiguos muy reverenciados están escritos en lenguajes muy antiguos, y ciertas ceremonias pueden incluir rituales que los utilizan.

- **aprendizaje de la historia antigua y moderna**, convirtiéndose en experto en planificar juegos de interpretación y dramatizaciones.

- **aprender a enseñar a otros** las habilidades anteriores.

El niño que se convierta en experto en escolarización también se espera que sea un hábil profesor, y que a su vez *pase* su conocimiento a los demás. Practicará enseñando en sesiones, tanto de clase como individuales.

Sugerencias:

La programación de estudioso implicará a personalidades alternas que sean intensamente leales al grupo, puesto que creen que están relacionadas con una larga e ininterrumpida línea de personas, desde los primeros días de la historia. A menudo estarán inmersos en la filosofía del grupo, habiendo leído y memorizado numerosos volúmenes esotéricos relacionados con él.

Apelar a la lógica, al intelecto, tener una mente abierta y debatir con ellos los pros y contras de dejar el grupo será generalmente bien recibido. Desprecian el conflicto abierto, y prefieren tocar los temas intelectualmente..

Serán hábiles en el debate, y totalmente verbales. Pedirles que lean libros destinados a liberarse del grupo, y pedirles que se sienten y escuchen los relatos de personalidades alternas traumatizadas, tanto en su sistema como en el interior de otros, a menudo les ayudará a tomar la decisión de cambiar sus lealtades. Aunque hayan estado inmersos en ideologías y doctrinas falsas, con frecuencia están dispuestos a intentar ser *intelectualmente honestos*. Leerán y debatirán los dos bandos de un tema, y pueden convertir en los primeros en tomar la decisión de abandonar el grupo una vez convencidos de que es abusivo.

Capítulo nueve

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 van 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 iluministas. 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. Para ser un "lector" es necesario tener una voz buena y bien modulada.

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 vídeos son usados frecuentemente en la programación. Los guiones favoritos incluyen las películas de Walt Disney (Disney era un iluminista), especialmente "*Fantasia*", "*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 relajarlo, 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 con otra programación que el niño esté recibiendo. La programación militar puede ser enlazada con la *Guerra de las Galaxias*. La programación total de memoria puede estar enlazada con *Data*, de *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 del entrenador.

La música del show o de la escena será utilizada como "gatillo detonante" para acceder a la programación interior, o para sacar fuera a estas personalidades.

Sugerencias

La programación escrita a menudo supone una gran cantidad de traumatización para crear las personalidades alternas completamente nuevas que se desean.

La programación será fundamentada en base a la repetición, electroshock, tortura, drogas e hipnosis. Las personalidades alternas interiores que han recibido este tipo de programación a menudo estarán altamente desconectadas 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 esas 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 sustentarlos. 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 ésta es la única realidad que han conocido. Será necesario volver a ser una base, pacientemente, presentar la realidad una y otra vez, mayor comunicación con los otros alternos interiores y, finalmente, lamentar la enorme cantidad de engaño y mentira que han experimentado.

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.

Capítulo diez

El sexto paso de disciplina: la traición; hermanamiento; muros interiores, estructuras, geometría.

Este capítulo tocará el sexto paso de la disciplina de los illuminati: la **programación para la traición**.

La programación para la traición se iniciará en la infancia, pero será formalizado alrededor de los seis a siete años, y seguirá durante toda la edad adulta. Este sexto paso puede resumirse como: "*la traición es el mayor bien*". Los iluministas enseñan a sus hijos esto como un principio espiritual importante. Idealizan la traición como siendo el verdadero estado del hombre. El que tiene el ingenio rápido, el erudito, aprende esto rápidamente y aprende como manipularlo.

El niño aprenderá este principio con una representación tras otra. Se colocará al niño en situaciones en las que un adulto que es amable, y que en cada una de las representaciones disponer "rescates" del niño, ganándose su confianza. El niño contempla al adulto como a un "salvador" tras que el adulto intervenga y proteja al niño varias ocasiones. Tras varios meses, o incluso un año de vinculación emocional, un día en una representación el niño se inclinará hacia el adulto en busca de ayuda. El adulto le dará la espalda, burlándose del niño y empezando a maltratarle. Esto establece la programación: los adultos siempre traicionan a un niño y a otros adultos.

Otra escenificación implicará el hermanamiento, que merece aquí atención especial. Los illuminati crearán a menudo vínculos afectivos de hermandad entre sus hijos. Lo ideal es disponer de una serie de gemelos verdaderos, pero esto no siempre es posible. Por tanto, se permite que el niño juegue y haga intimidad con otro niño del grupo en su primera infancia. En algún punto de esa etapa se le dirá al niño que el otro niño es en realidad su "gemelo", y que fueron separados al nacer. Se les dice que esto es un gran secreto que no pueden revelar a nadie, bajo pena de ser castigados. El niño, que a menudo está solitario y aislado, se siente encantado. Tiene un gemelo, alguien con quien tiene un *vínculo especial* desde el nacimiento.

Los niños lo hacen todo juntos. Se les enseña juntos, se les entrena militarmente juntos. Se cuentan uno a otro sus secretos. Con frecuencia también son amigos durante las horas diurnas. Se les enseña a encontrarse uno con otro, tal como los verdaderos gemelos harían.

Pero en algún momento *serán obligados* a herirse uno al otro. Si un "gemelo" es considerado *prescindible*, la última escenificación será una en la que el gemelo *es obligado a morir* mientras el otro mira. Un gemelo que tiene secretos del otro, será obligado a desvelarlos a un entrenador o a un líder del grupo, luego puede ser obligado a matar al otro. Uno puede ser obligado a pegar o herir al otro. Si se niega, el otro gemelo será tratado con crueldad por el entrenador, y al gemelo que se ha negado se le dirá que se ha hecho así a causa de su negativa en cumplir. Muchos montajes implicarán a un gemelo siendo obligado a traicionar al otro, poniéndose en contra del otro niño tras una programación intensa. Este montaje de traición destrozará a ambos niños, y aprenderán la verdadera lección: *no confíes en nadie*. Traicionar o ser traicionado.

Los niños tendrán también modelos adultos de juego en cualquier circunstancia, puesto que el grupo es una sociedad muy política, jerárquica y traicionera. Los adultos se están constantemente traicionando unos a otros, pisando a los demás para ascender. Los niños verán que un adulto es alabado, promocionado, porque ha traicionado a otros que estaban por debajo de él, o les ha hecho fracasar. Los niños aprenderán rápidamente a imitar a los adultos que los rodean, y tanto adultos como niños pueden llegar a ser totalmente cínicos en cuanto a naturaleza humana. La habrán visto en su peor faceta, ya sea en las sesiones de entrenamiento, en la brutalidad de un oficial de mando militar, o en los chismorreos y traiciones que ocurren antes y después de los rituales.

Ellos también incorporan internamente el mensaje: *o conoces las reglas del juego o te arrollan*. Incluso los niños más pequeños aprenden, a edad muy temprana, a manipular eficientemente a otros mientras los adultos se ríen al ver con cuanta rapidez aprenden las formas adultas.

La manipulación de las personas se considera en el grupo un arte delicado, y aquellos que mejor lo hacen, como en cualquier grupo, a menudo ganan.

Sugerencias:

La programación para la traición puede que haya destruido totalmente la confianza del superviviente en las personas exteriores. Al terapeuta le llevará mucho tiempo ganarse la confianza del superviviente. Son personas a las que se les ha enseñado, una y otra vez, que hablar, compartir los secretos, iba a ser duramente castigado. Los álteres infantiles interiores serán al principio muy cautelosos, pensando que si empiezan a confiar puede que el terapeuta resulte al final como cualquier otro entrenador, que un buen día se revela y los traiciona.

Construir la confianza lleva tiempo y paciencia, y debe ser ganada de nuevo *sesión tras sesión*, para ver si realmente son lo que dicen ser. Esto es una parte normal del proceso de terapia. Los supervivientes pueden incluso intentar dejar la terapia, o dejar la ayuda exterior, puesto que un verdadero apoyo cariñoso los "volvería locos", y que por ejemplo, entra en gran conflicto con su opinión y experiencias del mundo de *antes* de abandonar el grupo.

Tanto el superviviente como el terapeuta necesitan darse cuenta de que *cierta cantidad de desconfianza* es algo saludable, basado en lo que el superviviente ha experimentado, y puede que le salve la vida ayudándoles a proteger de que los vuelvan a captar. Hay que honrar esa necesidad y tener paciencia mientras el superviviente pone a prueba una y otra vez. El superviviente puede intentar razonar con las personalidades alternas interiores, que puede que hayan sido traicionadas hasta el punto de convertirse en una verdadera paranoia. Puede pedirles que vigilen y vean tipo de persona es el terapeuta, y/o la persona de apoyo.

Tomarse su tiempo, investigarlo. Ser consciente de que aquello por lo que pasaron magnificó los sentimientos normales de precaución. Ayudar a orientar estas partes hacia la realidad exterior, y especialmente hacia las experiencias positivas de *confiar un poco sin resultar dañado*, ayudarán a hacer grandes avances para desmontar lo que pasaron.

Puede que se alejen o, por el contrario, que se vuelvan muy dependientes del terapeuta y compartan *demasiado rápidamente* debido a su anhelo de intimidad segura que nunca han llegado a poder tener. Establecer unos límites sanos, a la vez que reconocer las necesidades, ayudará al superviviente a pasar por este estadio.

Programación de estructuras internas: templos, ojos, espejos, tiovivos, etc.

Otro tipo de programación implica la creación deliberada de estructuras interiores dentro del miembro del grupo.

Los entrenadores illuminati intentarán crear estructuras internas dentro de los sistemas de personalidad de la persona. ¿Por qué? Porque creen que esto proporciona una mejor estabilidad. También ofrece a las personalidades alternas y a los fragmentos un lugar al que "aferrarse" interiormente, y crea una forma conveniente para convocarlos. Si por ejemplo, un fragmento se registra ordenadamente dentro de una espiral interior, el entrenador sabe como localizarlo más fácilmente.

Las estructuras interiores variarán en gran medida según el entrenador, el grupo, la región de EE.UU. o de Europa, así como de las metas del individuo. Las estructuras interiores más comunes incluirán, aunque no están limitadas a:

- **Templos:** A menudo éstos están consagradas a las deidades illuminati principales, y las personalidades alternas espirituales se congregarán allí. Puede que representen templos reales,

masónicos o privados, que el sujeto pueda haber visitado. El Templo de Moloch será creado con piedra negra, con un fuego quemando interiormente.

- **El ojo que todo lo ve de Horus:** una de las estructuras más habituales en un sistema illuminati universal. Horus es una deidad venerada por los illuminati, y el *ojo que todo lo ve* representa *interiormente* el hecho de que el grupo *siempre puede ver* lo que el individuo está haciendo. También representará ser entregado a Horus en una alta ceremonia. El ojo puede estar cerrado o abierto, según el estatus del sistema en esa época. El ojo estará también vinculado a la vigilancia demoníaca de las actividades de la persona en todo momento.

- **Pirámides:** Los illuminati reverencian la antigua simbología egipcia, especialmente la "religión de los misterios" y las enseñanzas del Templo de Set. Se pueden colocar pirámides interiormente tanto para conseguir estabilidad (un triángulo y/o una pirámides representan fuerza y estabilidad), como un lugar para llamar a lo demoníaco. Las pirámides y los triángulos, así como el número tres, representan *convocar a lo demoníaco* en la filosofía iluminista.

- **El Sol:** representa a Ra, el dios sol.

- **Las figuras geométricas:** configuraciones de círculos, triángulos, pentágonos, etc. Los modelos geométricos son considerados como sagrados, y están basados en filosofía antigua. Puede haber centenares que se superponen en una rejilla de entrenamiento para sistemas complejos, en cada uno de los cuales se alojarán fragmentos.

- **Rejillas de entrenamiento:** pueden ser simples, tal como cubos con modelos en ellos, hileras de cajas, o más complejos como hélices, doble hélices, o bucles infinitos. Cada entrenador tendrá sus favoritos clasificados como sencillos, medios, y complejos, según sea el niño y su capacidad para recordar y memorizar.

- **Columnas:** dóricas griegas, jónicas. A menudo sostienen una programación de "viaje en el tiempo", con un portal entre dos columnas.

- **Ordenadores:** Sistemas complejos altamente disociados con personalidades alternas y fragmentos mantenidos dentro de un sistema de ordenador.

- **Robots:** Se pueden ver en los sistemas más viejos.

- **Cristales:** Gemas, bolas o multitalladas. Se utilizan en los sistemas espirituales para reforzar los poderes ocultos. Las personalidades alternas y los fragmentos se pueden congregarse en las facetas de una gran bola.

- **Especiosos:** Utilizados interiormente para reforzar otras secuencias de programación, para el hermanamiento interior, y como programación de distorsión de la realidad. Pueden crear sistemas sombra de sistemas funcionales. También pueden guardar bajo llave programación demoníaca.

- **Tiovivos:** Utilizados en algunas secuencias de programación para confundir a las personalidades alternas interiores. A menudo vinculados con el giro, la programación interna de confusión. Pueden ser utilizados como castigo para las personalidades alternas interiores; serán giradas en el tiovivo si hablan.

- **Baraja de cartas:** puede incluir cartas de una baraja, o configuraciones complejas construidas de centenares de cartas interiores. La programación con dóminos es similar. Todas se tocan, unas con otras, si una persona intenta desmantelar la programación, con lo que la baraja se "caerá".

- **Cajas negras:** representan la autodestrucción y destruyen la programación encerrada dentro de una caja negra para proteger al sistema. No deberían ser abiertas sin una cuidadosa preparación y una buena terapia.

- **Minas, bombas trampa:** como lo anterior.

- **Telarañas:** representan programaciones enlazadas, con una araña (un programador interior)

que continuamente teje de nuevo la telaraña y refuerza la programación interior y los castigos. La telaraña también comunica con otros sistemas. También puede representar vínculos demoníacos tejidos internamente.

- **Habitaciones interiores de entrenamiento:** utilizadas como castigo para las personalidades alternas interiores. Representarán a las habitaciones *exteriores* de entrenamiento donde la persona ha estado.

- **Muros internos:** A menudo representarán *enormes barreras interiores de amnesia*. Los muros pueden ser gruesos, impermeables o semipermeables. Un uso típico de un muro será el de mantener altos niveles de amnesia entre las personalidades alternas amnésicas "frontales", de vivir cotidiano, y las personalidades alternas activas en la logia o "posteriores", que contienen más de la historia de la vida de la persona. Las posteriores pueden ser capaces de ver selectivamente por encima, y cruzar el muro, pero las frontales desconocerán totalmente que existe un muro, o qué hay al otro lado.

- **Marcas:** habitualmente en grupo de seis o siete, representan el *sellado demoníaco*, y pueden abarcar el fin de los tiempos, programas de destrucción, así como el papel dentro de la logia en una nueva jerarquía.

Estas son algunas de las estructuras de programación más comunes. Repito que existen muchos, muchos otros tipos de estructuras internas que se utilizan, y el número y el tipo sólo están limitadas por el entrenador y por las capacidades creativas del superviviente. La forma en que esas estructuras están colocadas dentro de la persona es bastante similar.

Bajo el efecto de drogas, hipnosis y electrochoques, la persona es traumatizada en un estado de trance profundo. En ese estado se le dirá que abra los ojos y que mire:

- . o bien la imagen proyectada de la estructura,
- . un modelo en 3D de la misma,
- . o una imagen holográfica, utilizando un casco de realidad virtual.

La imagen será implantada utilizando el choque, y acercando la imagen más y más cerca del campo visual de la persona. Puede ser rotada, si los gráficos están disponibles, o si se utiliza una 3D. Se le puede decir a la persona que está entrando en su interior, si es un templo o una pirámide, bajo hipnosis profunda, y que ella (la personalidad alterna que está siendo programada) vivirá ahora "en el interior" de la estructura/caja/carta, etc.

Esto se utilizará también para reforzar internamente la programación de amnesia y aislamiento, puesto que la estructura se utilizará para reforzar internamente los muros entre la personalidad alterna/fragmento y otras personalidades alternas y otros fragmentos.

Sugerencias:

Si el superviviente encuentra estructuras en su interior, ante todo le será de ayuda intentar y darse cuenta de POR QUÉ se encuentran allí.

- ¿Cual es su objetivo? ¿Reforzar la amnesia? ¿El aislamiento? ¿La programación espiritual? ¿El castigo? ¿Sostener secuencias peligrosas de programación?

Esto es importante, puesto que algunas estructuras, del tipo de los muros interiores, o de las barreras, puede que hayan sido creadas *no sólo por la logia*, sino que también las haya reforzado el propio superviviente, como un medio de protección interna.

El superviviente puede que no quiera dismantelar demasiado rápido las estructuras internas sin saber su propósito y qué contienen. Tanto el superviviente como el terapeuta necesitan avanzar despacio. El primer paso será aprender *cómo* se colocaron las estructuras, y qué personalidades alternas están vinculadas a la estructura. Se necesitará una preparación larga, lenta y cuidadosa, con montones de cooperación del sistema, para mirar algunas estructuras.

Puede ser que sólo ocurra tras años de terapia intensa. Cada superviviente progresará a su propio ritmo.

Si aparece un muro, el primer paso de la sanación puede ser desmontarlo lentamente, un ladrillo por vez, o permitir que se convierta en semi permeable. Las habitaciones de entrenamiento se pueden dismantelar y apagar los equipos; se pueden convertir en habitaciones de seguridad, redecorándolas y reequipándolas con juguetes y objetos seguros. Los ordenadores pueden lentamente empezar a darse cuenta de que son humanos, y gradualmente se les puede permitir que adquieran características humanas.

Los supervivientes pueden utilizar su creatividad para reclamarse a ellos mismos, con la ayuda de sus terapeutas, y deshacer lo que se hizo.

Capítulo once

Programación suicida

He decidido dedicar todo un capítulo a la programación suicida, puesto que a menudo es la más peligrosa que tendrá que enfrentar el superviviente durante su proceso de sanación.

TODOS LOS SUPERVIVIENTES ILLUMINATI TENDRÁN PROGRAMACIONES DE SUICIO PROTEGIENDO SUS SISTEMAS.

Recalco esto para también repetir lo necesario que son una buena terapia y un fuerte sistema de apoyo para el superviviente.

Los illuminati saben, y se dan cuenta, de que con el tiempo, los individuos de su logia pueden empezar a cuestionar lo que están haciendo. O que pueden acabar desencantados de su papel. Incluso que pueden *desear abandonar* la logia, o intentar dismantelar su propia programación.

Los entrenadores son muy conscientes de esta posibilidad, y para evitarla siempre programarán el suicidio. El suicidio, o *programación suicida*, puede rodear interiormente uno o más sistemas. Puede estar estratificada en más de un sistema.

Desde su más tierna infancia los supervivientes han sido condicionados para creer que antes deberían morir que abandonar a su "familia" (la logia illuminati). Eso es el núcleo o la base de la programación suicida. Estará estrechamente vinculada con la lealtad a la familia de uno, así como a la del grupo (recuerden, esto es un *grupo generacional*, y abandonarlo puede significar perder el contacto con los padres, esposa, hermanos, tíos, tías, primos e hijos, así como amigos cercanos). Todas estas personas intentarán contactar con el superviviente, e intentarán arrastrarle de regreso a la logia, diciéndole "*¿es que ya no nos amas?*", o incluso llegando a ser acusadores y hostiles si el superviviente no responde de la forma que desean. Se le dirá al superviviente que está "loco". O que delira. Que su familia le ama y que nunca formaría parte de una logia. Los miembros de la familia todavía seguirán siendo amnésicos, a menos que ocurra algo que desencadene sus propios recuerdos.

Una de las secuencias de programación suicida más frecuente, colocada internamente, será la de "*vuelve o muere*". Un miembro de la familia puede activarla diciéndole al superviviente que se le echa en falta y que su familia quiere verle. Si el superviviente no vuelve, la programación empezará a funcionar. Sólo se la puede desactivar con una palabra-código del entrenador de la persona, o de la persona de contacto de la logia. Esto garantiza que volverán a recuperarlo. Si el superviviente intenta romper esta programación, necesitará ayuda, tanto interior como exterior, para su seguridad.

Puede que se precise hospitalización en un entorno seguro que comprenda la programación y el desorden de disociación, así como el impulso suicida, puesto que si la persona intenta romper la programación, las personalidades alternas del interior empezarán a luchar. Han sido programadas para cometer suicidio, o para destruirse interiormente, o por lo menos, para ser gravemente castigadas, y *temen las repercusiones si no obedecen*. El superviviente necesitará conocer a esas personalidades internas, y reconfortarlas diciéndoles que *ya no necesitan* seguir haciendo sus trabajos.

La programación de *suicidio en un tiempo determinado* es otro de los tipos que pueden estar insertados. Con ésta no se precisa el contacto con los miembros de la familia para que la activen. De hecho, se activa automáticamente tras cierto tiempo SIN TENER contacto con la logia.

Las personalidades controladoras o las castigadoras habrán sido programadas para que, si rante cierto período de tiempo no hay contacto con el entrenador, se suiciden. Se les dirá que la única manera de evitarlo es *contactar con el entrenador*, que conoce el código de orden para

detener el programa. El intervalo de tiempo puede ir de tres a nueve meses, cada sistema es diferente.

- La programación de *devolver la llamada* puede tener este tipo de programación como copia de seguridad para garantizar que lo siga hasta completarlo.

- La programación de *sistemas estratificados* es una forma particularmente compleja de programación suicida en el que varios sistemas (más de seis por vez) son programados para disparar simultáneamente la programación suicida. Esto siempre requiere hospitalización para la seguridad del superviviente.

- La programación de honor/deshonor es común en sistemas militares. En ella, se les dice a las parte militares que un soldado "*honorable y valiente*" se quitará la vida *antes de revelar secretos o abandonar su unidad*.

- La programación de "*no hablar*" a menudo estará reforzada con programación suicida.

- La programación de "*acceso denegado*", que impide un acceso no autorizado, tanto externo como interno, a menudo estará reforzado tanto con programación *suicida* como *homicida*.

Casi toda la programación suicida se coloca tanto para garantizar una obediencia continuada a la agenda de la logia y asegurar que se irá contactando regularmente, como para impedir que el individuo o una persona externa pueda acceder al sistema de la persona sin autorización (es decir, sin los códigos de acceso correctos, que los entrenadores tienen mucho cuidado de utilizar al principio de cada sesión). Con frecuencia bloqueará la terapia, a medida que el superviviente sea aterrorizado, y con razón, de morir si revela su mundo interior, o destapa su historia.

Sugerencias:

Primero, tanto el superviviente como el terapeuta necesitan encontrar la programación suicida que se halla presente (no es preciso preguntar si está presente, es cosa segura). Será importante la comunicación interna, y encontrar qué personalidades alternas o fragmentos mantienen programación suicida.

Es de importancia extrema la seguridad física, ya sea con una persona externa segura, o internado en un hospital, mientras se esté trabajando la programación suicida, puesto que esta programación puede, o bien conducir al superviviente a un comportamiento auto-destructivo, o de vuelta a la logia.

Tratar con la programación suicida presupone que el superviviente y el terapeuta han empezado un buen sistema de comunicación interna. Esto es de extrema importancia, puesto que el superviviente precisará de la cooperación interior para dismantelar los impulsos suicidas.

Puede resultar de ayuda hacer saber a las personalidades alternas interiores que ya no tienen porqué ejecutar su trabajo, que pueden cambiar. Orientarlas hacia la realidad, haciéndoles saber que *si matan el cuerpo, morirán*, también puede ser de ayuda (en muchas ocasiones esas partes han sido engañadas haciéndolas creer *que ellas no van a morir* si hacen su trabajo. Significa pues que se les debe decir la verdad). Ayudará también que las personalidades de control, las alternas de alta categoría dentro del sistema, estén de acuerdo en ayudar al terapeuta a dismantelar la programación.

Pero hay que tener en cuenta que **ALGUNAS SECUENCIAS SUICIDAS INTERIORES PUEDEN ESTAR COLOCADAS DE MANERA QUE NI SIQUIERA LOS CONTROLADORES LAS PUEDAN DESMANTELAR**. Crear *un comité de seguridad interior* cuyo trabajo principal sea mantener el cuerpo seguro, y pedir ayuda si empieza a funcionar una programación suicida, **ANTES DE QUE OCURRA EL HECHO**, ayudará también mucho.

A medida que el superviviente desarrolla confianza en su terapeuta, y se da cuenta del valor de

la vida, y que la vida puede ser mucho mejor de lo que había sido antes, estará más deseoso de comunicarse y pedir ayuda si ve que se convierte en suicida potencial. El superviviente también puede encontrarse con una desesperanza interior. Esa desesperación puede haber sido utilizada por la logia para colocar la programación suicida, *pero no es la propia programación*. Un núcleo muy joven, dividido, puede haber absorbido muchos sentimientos de desesperación. No es la programación, pero los sentimientos son verdaderos, y es importante diferenciarlos de la programación. Si surge desesperación del núcleo, las personalidades contenidas puede que informen que fueron entrenadas PARA NO SUICIDARSE, o no rendirse. Lo habrán insertado los entrenadores para evitar el suicidio del niño, si la desesperación empieza a ser demasiado grande a una edad muy temprana.

Los *cognitivos, ayudantes, nutridores* del superviviente también necesitarán ser guardados juntos para ayudar a esa parte del núcleo a sanar. Habrá una intensa y legítima aflicción y angustia por el inmenso dolor que el pequeño niño sufrió. Emergerá la desesperanza. Puede ser de ayuda si las personalidades alternas, con recuerdos más felices, pueden intentar *compartir sus recuerdos* con esa parte más joven. El apoyo exterior y el cuidado también pueden marcar una gran diferencia. Sanar el inmenso dolor contenido en ese núcleo dividido llevará mucho tiempo, y no se debería intentar acelerarlo.

Los antidepresivos pueden ayudar, puesto que la depresión puede ser que se comparta a través de todos los sistemas. Los mensajes de esperanza, de experiencias nuevas y positivas, pueden todas ayudar al superviviente a trabajar a través de este tipo de programación, así como llevar un diario, escribir poesía, hacer trabajos de arte, e ir recomponiendo los sentimientos. Tiempo, paciencia, apoyo, la habilidad de hacer aflorar los sentimientos de manera segura y con seguridad física cuando sea necesario, todo ello ayudará enormemente a medida que el superviviente va trabajando todos estos temas.

Capítulo doce

Impedir que se pueda acceder de nuevo al superviviente

Éste es, de lejos, uno de los capítulos más importantes de los que he escrito en este libro. ¿Por qué?

La desprogramación no puede conseguirse *consistentemente* si la persona sigue en contacto con los maltratadores. Los supervivientes darán un paso adelante para encontrarse de nuevo golpeados interiormente. Toda la dura labor de la terapia quedará deshecha u obstaculizada. Tanto ellos como sus terapeutas se encontrarán con que tienen problemas para encontrar a las personalidades alternas interiores. Todos los sistemas pueden dejar de funcionar. Puede que salga un sistema que presente a un niño. Los *embrollones* y los *encriptadores* se harán cargo de las sesiones de terapia, y los *bloqueadores* bloquearán la terapia.

No hay capítulo alguno que pueda cubrir totalmente el *cómo impedir* que se vuelva a acceder de nuevo al superviviente. Lo que ahora compartiré son algunas de las maneras más habituales que la logia y los entrenadores tienen para intentar volver a captar a los individuos, y daré algunas técnicas para evitarlo.

La logia tiene mucho interés en conservar a sus miembros. Después de todo, se ha pasado generaciones diciéndoles a sus miembros que si se marchan morirán, serán asesinados, o se quedarán psicóticos. No les pone nada contentos ver que alguien que sigue estando vivo y que a todas luces no está psicótico se marcha. Hace también que los miembros que se quedan se cuestionen la verdad de todo aquello que se les ha dicho que pasaría si alguien se iba. Tener un miembro que abandona podría romper la cohesión de alguna programación de los demás miembros. Especialmente los entrenadores odian que nadie se marche, y crujen de dientes por la noche con este problema. Las personas que abandonan la logia son consideradas *un fallo de entrenamiento*, y los entrenadores pueden ser severamente castigados.

La logia, por tanto ha desarrollado ciertas maneras para conservar a los miembros, quieran o no. Éstas incluyen, pero no se limitan a:

ET llamando a casa (programación de teléfono) El individuo tendrá personalidades cuya única tarea es llamar e informar al entrenador o al líder de la logia. A menudo son personalidades alternas infantiles deseosas de complacer, necesitadas de atención y nutrición, y a las que se recompensa por hacer la llamada. Cualquier superviviente que intenta dejar la logia debe lidiar con el impulso de *llamar a casa*, a los maltratadores, a los amigos que están en el grupo, a sus padres, hermanos, sobrinos o tíos. Ese impulso puede llegar a ser muy intenso en ocasiones, y lo peor es que el superviviente puede tener una amnesia total del hecho de que la gente a la que llama son miembros de la logia que, de forma codificada, le están empujando para que regrese. Las frases más habituales incluyen: *Tu "familia" te ama, te hecha en falta, te necesita. Fulano está enfermo y necesita verte. Eres tan especial para nosotros. Eres tan valioso para nosotros. Necesitamos que vengas a vernos. ¿Por qué estás tan distante? ¿Por qué no sabemos de ti últimamente?*

Y la lista sigue y sigue. Frases amables, dulces, con doble mensaje, insertadas en la persona durante las sesiones de entrenamiento. Los entrenadores no son estúpidos, y saben que si los miembros de la logia dicen *"ven a la reunión ritual de medianoche la próxima semana"*, el superviviente saldrá disparado en dirección contraria, y ten por seguro que no hacen las cosas así. Ellos *implantan mensajes codificados* dentro de frases inofensivas tales como las descritas anteriormente. Estos y otros mensajes están hechos para *disparar* la programación de reanudar el contacto.

Todos los miembros illuminati poseen una programación para reanudar el contacto, es algo que nunca se deja al azar. En la programación para recontactar la persona tiene partes cuya única

tarea es tener contacto con el entrenados, el líder de la logia o la persona responsable (quien se halla un grado por encima de él en la logia). Esas parten han sido fuertemente programadas mediante drogas, hipnosis, shock, tortura, para que hagan el reencuentro. Si trata de romper esta programación el individuo se sentirá inquieto, inestable, lloroso, temeroso. A menudo estará unida a una programación de suicidio (ver el capítulo anterior para ampliar acerca de la programación de suicidio). Pueden experimentar sintomatología de Desorden de Estrés Post-Traumático, o incluso que la programación se desborda, y experimentar secuencias internas de auto castigo, como si lucharan *internamente* con esta programación.

Los hermanos reciben a menudo un entrenamiento cruzado para que cada uno pueda acceder al otro con códigos especiales. *Recuerdas cuando...* es una frase que puede iniciarlo. Te amo, o tu familia te ama, también pueden utilizarse. Las frases serán individualizadas, según el miembro familiar de la persona y los antecedentes.

Ciertos tipos de vestuario o de joyas (como puede ser un sistema codificado en color, o un sistema en joyas), pueden ser utilizados para suscitar que un sistema de lealtad a la logia salga a superficie. La persona debe parecerse físicamente a la persona con la que el individuo fue "enlazado" en la secuencia de programación, para impedir la aparición imprevista de personalidades alternas de cualquier que utilice, por ejemplo, un broche rubí. Este tipo de señal estará basada en el reconocimiento visual de una persona, más el color del vestuario o de la joya que luzca en cierta manera.

Las llamadas telefónicas de los preocupados miembros de la familia, amigos, y miembros de la logia inundarán las líneas telefónicas del superviviente y del contestador automático, especialmente durante la fase inicial de escape. Llamadas que suenan y que cuelgan, en tandas de tres o de seis veces seguidas, o llamadas en las que se escuchan unos tonos, también pueden utilizarse como claves para traer de vuelta al individuo, disparando la programación interior.

Se pueden recibir postales de cumpleaños, de vacaciones, o de "te echo en falta", o cartas, con códigos detonantes incrustados en ellas.

Se pueden enviar flores, con cierto número de flores, o de un color determinado. Las margaritas pueden detonar una programación interna de margaritas.

Las posibilidades son casi infinitas, según los entrenadores, el grupo con el que estaba la persona, y la gente con quien más vinculada estaba en la logia. Se reciben sesiones especiales de entrenamiento, con palabras clave y pistas construidas en la programación del sistema.

Si todo ello falla, empiezan las hostilidades. El superviviente escuchará que le dicen "*Tú no nos quieres*", a pesar de que repetidamente les haya dicho lo que le importan. Los límites que se establezcan con los miembros de la logia serán malinterpretados como una falta de interés o una retirada. Se utilizarán acusaciones, culpabilidad y enfado, así como manipulación, como ganchos para hacer que el superviviente se sienta culpable por salirse de la logia.

Puede que se active la programación de aislamiento, puesto que el sistema de apoyo de la logia ha sido retirado de la vida del superviviente, y él intenta la difícil tarea de desarrollar relaciones sanas y adecuadas *fuera* de la logia. A menudo el terapeuta será al principio la cuerda salvavidas y único apoyo del superviviente. El individuo puede caer rápidamente en relaciones codependientes con otros supervivientes para llenar el vacío de su vida.

En el peor de los casos, desesperado por recibir cariño y sintiéndose aislado, se hará amigo de la primera persona que se encuentre. Esta persona *podría ser* una trampa de la logia, enviada para iniciar rápidamente una amistad. Los supervivientes deberían desconfiar de las "amistades instantáneas", o de establecer vínculos instantáneos con los demás. La mayoría de buenas relaciones requieren tiempo y esfuerzo.

Sugerencias

Para un sistema que presenta una amnesia total, una de las cosas más difíciles, pero más importantes, y prudentemente seguras, será darse cuenta de *quienes son realmente sus*

maltratadores. Cuando durante la terapia salen partes menos visibles, desvelando que aquellos miembros familiares más amados, o quizá aquellos a los que uno no aguantaba, estaban en la logia, parecerá increíble. *Crear* a esas partes, y escucharlas, será crucial para la seguridad. También los *protectores* serán importantes para la seguridad del superviviente, especialmente si desean renunciar a la lealtad al logia, y ayudar a mantener segura a la persona.

También es de gran importancia poder contar con personas seguras y responsables en el exterior. El problema es que los supervivientes generacionales illuminati a menudo han estado rodeados *toda su vida* por una red de otros miembros de la logia. Aunque ellos lo desconozcan, sus más íntimos amigos y los miembros de la familia forman parte del grupo. En los primeros estadios la amnesia plantea el mayor peligro para el superviviente, puesto que confiarán en personas *antes de recordar* que no están seguros.

Un superviviente puede recordar a su padre llevándole a los rituales, y creer que su madre o sus abuelos son seguros. Sólo al avanzar la terapia recordará que, en realidad, la madre o la abuela fueron su entrenador, puesto que *los recuerdos más dolorosos* tienden a presentarse posteriormente. El superviviente sólo puede recordar el abuso ritual en su infancia más tierna, y pensar que *lo dejaron estar* al hacerse mayor. Esto es muy raro, puesto que el grupo ha invertido años de esfuerzo para entrenarlo. En las familias generacionales *casi nunca* dejan "que alguien se marche". Pero puede que le hayan dotado de recuerdos falsos, o de pantallas, especialmente si está en una terapia, para confundir al superviviente y al terapeuta.

El cliente necesitará escuchar y creer a las partes interiores que tienen más información de la que él mismo tiene, y tomar las medidas adecuadas para estar a salvo. En este punto probablemente ello signifique *cortar contacto con los perpetradores*. De nuevo, es fundamental poder contar con responsables externos. Las alternativas pueden ser: casas seguras, un hogar para mujeres, o una familia de iglesia. Una de las peores cosas que un superviviente puede hacer es aislarse, o salir a pasear solo a altas horas de la noche, o irse solo de acampada al bosque. Son escenarios en los que a menudo se dan secuestros, cuando el superviviente está solo y vulnerable. Compañeros de habitación seguros pueden ayudar a mantener a salvo al superviviente.

Si la programación telefónica es intensa puede ser de ayuda encerrar el teléfono en el maletero del coche. Esta le da al superviviente la oportunidad de despertar, o de parar las llamadas, si una personalidad alterna tiene que levantarse, encontrar las llaves del coche, darle a la luz, salir a fuera y abrir el maletero del coche, entrar el teléfono y volverlo a conectar *antes de efectuar la llamada telefónica*.

Construir un sistema de apoyo a través de grupos de apoyo seguros, un buen terapeuta, una iglesia, o el trabajo, también pueden ayudar. Siempre que sea posible y práctico, trasladarse lejos de la ciudad o estado donde el superviviente estaba activo en la secta también puede ayudar. ¿Por qué? Recordemos que *toda la red de apoyo* del superviviente era la logia de su antigua ciudad. Los entrenadores y/o los miembros de la familia han invertido tiempo y esfuerzo en el superviviente y tienen interés en recuperarlo. Si el superviviente se traslada lejos, un grupo de la logia que esté en la nueva ciudad o estado no le conocerá tan bien, y no tendrá todo su historial. Esto, junto con una buena terapia y una red de apoyo segura, puede ayudar a disminuir la oportunidad de que la logia vuelva a contactarlo.

De todas maneras, el superviviente va a tener que reconstruir su sistema de apoyo, por tanto, ¿por qué no hacerlo *tan lejos como pueda* de la gente que ha conocido, y que podrían herirlo? Puede ser un detonante de mucha intensidad si el superviviente ve a su antiguo entrenador andando por la calle a su encuentro, y las personalidades alternas interiores pueden desestabilizarse, o sentirse inseguras. Esta es una de las ocasiones en las que *la distancia es útil*.

Una advertencia: aunque el superviviente se traslade, al mismo tiempo necesitará trabajar duro para bloquear la programación interna de *recontactar*, o puede que rápidamente vuelvan a acceder a él. Los entrenadores a menudo enviarán por internet a otros grupos de la logia de la nueva ciudad los sistemas de códigos y parrillas de la persona, e intentarán enviar a alguien

que *físicamente* se parezca al entrenador, o a un miembro de la familia para que inicie el contacto con el superviviente.

La comunicación interior, y dejar saber a las personalidades alternas interiores que pueden cambiar de trabajo, será útil. Hay que recompensar a los informantes interiores para que cambien sus lealtades, y se comprometan en mantener a salvo al superviviente. La logia acostumbraba a recompensarles por hacer su trabajo, ahora es el superviviente quien puede recompensarles por cambiar de trabajo. Desarrollar nuevos intereses, trabajos o hobbies que puedan ayudar al superviviente a encontrarse con personas nuevas y seguras. El superviviente puede querer practicar sus habilidades de entablar amistad en los grupos de apoyo, siempre que estén dirigidos por terapeutas seguros y respetables.

Hay que ser consciente de que las fechas de festividades a menudo son fechas importantes para reanudar el contacto. Hay calendarios disponibles que muestran cuales con las festividades importantes para los grupos de Abuso Ritual Satánico. Los cumpleaños son también fechas en las que se espera que el individuo regrese, y puede existir una programación en relación a ello.

También se necesitará romper la programación para devolver la llamada (cuando a la persona se le ha marcado una fecha específica, o una festividad, para regresar a la logia o ser castigado). Permitir que las personalidades alternas que sufrieron la programación compartan sus recuerdos, reconociendo sus necesidades, e intentando satisfacerlas de manera saludable, será sanador.

El superviviente necesitará pasar por un período de duelo por la pérdida de contacto con los miembros de la familia y los amigos de la logia. Por mucho que fueran abusivos, o que no gustaran, puede ser muy difícil cortar con los perpetradores, especialmente si eran los únicos *íntimos* con el superviviente. El superviviente necesita reconocer la dificultad de crear un nuevo grupo de apoyo, saludable y fuera de la logia. Necesita reconocer que aprender nuevas habilidades, y desarrollar relaciones amistosas sanas, lleva su tiempo.

Un tema que a menudo plantean los supervivientes es: *¿cuánto puedo revelar de mi pasado a los demás?*

Esto es una decisión personal que el superviviente y el terapeuta necesitan examinar conjuntamente. Sin embargo, la precaución antes de compartir algo es generalmente la mejor decisión, puesto que compartir demasiado sobre el pasado del superviviente puede atraer hacia él la atención de la gente equivocada. Esas personas puede que sean disfuncionales, o que sean posibles miembros de la logia.

Al principio suele ser mejor basar las nuevas relaciones de amistad, fuera de la logia, en los aspectos más positivos de la persona, y muy gradualmente ir compartiendo pequeños fragmentos de información a medida que la amistad progresa y que esas confianzas parecen apropiadas. Con el tiempo y las oportunidades el superviviente aprenderá la importancia de mantener los límites adecuados, y querrá relaciones positivas en su vida.

Capítulo Trece

Protector de programación, Concejos Internos, Experimentación humana, Códigos de función.

Partes de este capítulo podrían resultar en extremo detonantes, por lo que se recomienda una lectura precavida, y si se es un superviviente, realizarla sólo junto a un terapeuta.

El *protector de programación* es una forma de programación que se utiliza para crear una "cáscara" en el exterior a través de la que hablen las otras personalidades alternas interiores. Está diseñado para *esconder* la multiplicidad de la persona ante el mundo exterior, y funciona extremadamente bien con sistemas altamente fragmentados. También lleva a una persona con habilidad para disociarse hasta un nivel elevado.

Cómo se hace: con el protector de programación el entrenador a menudo tomará un plástico transparente, o una máscara de cristal, y lo colocará sobre la frente del sujeto. Éste será traumatizado, impactado, drogado en extremo y se le dirá que ellos (la personalidad o personalidades alternas que están al frente) son la "máscara" que ven. Su trabajo será ser una cáscara, o una voz, para encubrir a los que están detrás. Esas partes estarán tan traumatizadas que literalmente se verán a ellas mismas *sólo como una cáscara*, sin sustancia ni cuerpo real.

Los otros que están en el interior serán entonces dirigidos para que se aproximen a las personalidades alternas de la "cáscara" y utilicen su voz para cubrirles. Esto permite una mayor fragmentación de la persona, capacitándole para esconderse de la vista exterior puesto que las personalidades alternas interiores aprenderán a presentarse a través de la cáscara. Las personalidades de la cáscara siempre se ven a sí mismas como "transparentes", y no tendrán color ni codificación de color que se haya presente en otros sistemas.

Sugerencias

Es importante darse cuenta de que lo que el sistema está haciendo realmente es co-presentarse, aunque no de forma co-consciente. Para que un programa protector funcione, las personalidades alternas de cáscara han sido enseñadas a permitir una co-presentación con las otras en los sistemas. Las otras que están más inconscientes puede que no siempre sean conscientes de que eso es lo que está ocurriendo, y especialmente la cáscara frontal no sabrá que ellas están "pasando" por una co-presentación.

Reconocer el trauma que ocurrió, y encontrar de donde proceden los fragmentos de la cáscara, será de ayuda. Un paso importante será permitir que tanto las personalidades alternas de la cáscara, como las otras, reconozcan que así es como se han estado presentando, y el por qué. Las personalidades alternas posteriores pueden entonces empezar a presentarse sin pasar a través de la cáscara, y durante un período la persona puede parecer "más múltiple" de lo que nunca ha sido, con acentos, o voces juveniles que surgen.

En realidad lo que ocurre es que la parte escondida se presenta, sin enmascarar quién es a través de la cáscara. Entre tanto, las personalidades alternas de la cáscara pueden decidir fusionarse, para tener mayor fuerza, y pueden decidir cambiar de trabajos. Cada sistema decidirá lo que es mejor para él.

Concejos internos

Los supervivientes de programación illuminati tendrán siempre algún tipo de jerarquía interior. Se debe a que la propia logia es muy jerárquica, y traslada esa jerarquía al interior de la

persona. ¿Qué mejor manera de inspirar lealtad hacia el liderazgo que colocar a los líderes *dentro de la cabeza* de la persona? Los entrenadores también son muy conscientes de sí mismos jerárquicamente. Saben que, un sistema sin jerarquía ni mandamases que dirijan las cosas dentro de la cabeza, puede ser un sistema caótico. No dejarán a la persona sin un sistema interior de líderes.

Muchos entrenadores se colocarán a ellos mismos en la persona, *por encima* de los programadores o entrenadores interiores. Se debe a que son vanidosos, pero también porque aprovechan un fenómeno bien conocido de la naturaleza humana: LAS PERSONAS TIENDEN A INTERNALIZAR A SUS MALTRATADORES.

El superviviente puede horrorizarse de encontrar un representante de uno de sus peores perpetradores en su interior, pero esto era *un mecanismo de supervivencia*. Un principio del comportamiento humano es que a menudo la gente castigará menos a alguien que se le parezca. Un nazi brutal es menos probable que castigue a otro nazi brutal, pero mirará hacia abajo para castigar a la persona débil, que lloriquea. Por tanto los supervivientes internalizarán al nazi brutal en su interior, para evitar resultar heridos. El superviviente puede imitar los acentos, las maneras, e incluso reclamar la historia de la vida del perpetrador como siendo propia.

La forma definitiva de internalización viene con *la internalización de los concejos jerárquicos*. La persona, sometida a dolor, hipnosis y drogas, será enseñada a incorporar a un grupo altamente disociado en su interior, para que dirija a los demás. A menudo estará creado de divisiones del núcleo porque los instructores quieren que sean personalidades alternas extremadamente fuertes y estables en el sistema.

Se pueden ver a tríadas compuestas por tres ancianos,

Los platino pueden tener un concejo directivo de tres.

En muchos sistemas las joyas pueden tener una tríada, compuesta por un rubí, una esmeralda y un diamante, para gobernar a los demás.

Y desde luego, puede encontrarse a un "concejo de liderazgo" interno, "por encima del sistema", "maestros ascendidos", "concejo supremo", concejo regional, concejo mundial. Los concejos que se encuentren variarán según cada superviviente.

Estos grupos internos se relacionarán rudamente con el *grupo exterior*. A menudo el niño o el adolescente con doce años, serán presentados a estos grupos en una ceremonia formal de mayoría de edad. Esta ceremonia es considerada totalmente un honor, e implicará que el niño sea traumatizado y acepte el liderazgo del concejo *por el resto de su vida*. Se promete lealtad eterna.

A lo largo de su vida se pueden dar otras ocasiones en las que la persona sea obligada a presentarse ante los concejos, ya sea para ser juzgada, para pasar pruebas, para ser castigada o para ser ascendida. Estos concejos pueden verse como teniendo poder sobre la vida o la muerte, y el niño o adolescente hará lo que sea necesario para obtener su favor. El niño los internalizará. El instructor ayudará en esa internalización utilizando fotografías o imágenes holográficas de la gente para "que se graben". A cada miembro del grupo se le darán diferentes tareas de liderazgo.

No es raro que un superviviente incorpore a un padre, a ambos, o a los abuelos, en su jerarquía interna de liderazgo, si es un superviviente generacional.

Los altos sacerdotes y sacerdotisas pueden sentarse en los concejos dirigentes interiores.

Sugerencias

Los *concejos de liderazgo interno* a menudo serán los más resistentes y hostiles a la terapia, especialmente en los estadios más tempranos. Cotorrearán verbalmente, o se negarán a hablar

con el terapeuta, como *“si pasaran totalmente de él”*. Imitan las actitudes altaneras jerárquicas a las que han estado expuestos toda su vida.

También son quienes más tienen que perder si el superviviente abandona la logia, y pueden luchar contra esta decisión con uñas y dientes. A menudo éstas serán las personalidades alternas con *“mala actitud”*.

Tanto superviviente como terapeuta precisan reconocer que estas parten tienen *poderosas necesidades* que el escenario de la logia satisfacía. Ignorar esto y discutir con ellas sólo refuerza su creencia de que los terapeutas son estúpidos e ignorantes. Hay que reconocer su papel interior con gentileza, señalándoles *cual es la realidad*. Tratar de reclutar su ayuda para ayudar a reforzar al superviviente. Discutir honestamente los pros y contras de abandonar la logia. Son personalidades alternas altamente intelectuales, que necesitan expresar sus preocupaciones y dudas. Es importante marcar unos buenos límites, y no permitirles el maltrato verbal del terapeuta. Son personalidades alternas habituadas a *“avasallar a la gente”* verbalmente, y antes de estrar en terapia eran recompensadas por ello. Ahora necesitan aprender nuevas habilidades y comportamientos para manejarse, y el proceso puede llevar su tiempo. Hay que permitirles expresar su rabia, desaprobación y miedos ante la decisión de abandonar la logia. Ofrecerles nuevos trabajos de liderazgo a realizar en el interior de la persona con los *comités de seguridad*, o incluso la decisión de crear comités.

A veces un sistema que ha roto con la logia y no tiene jerarquía externa ante la que presentar cuentas pasará por un corto período de caos cuando se entere: *somos libres y ya no tenemos que hacer nunca más lo que nos diga la logia*. Pueden presentarse centenares de argumentos internos, del tipo de: *qué haremos para ganarnos la vida? ¿dónde viviremos? ¿qué comeremos? ¿qué hobbies tendremos?* Todos quieren salir, ver la luz del día y vivir esta vida nueva y libre. Pero *la libertad puede ocasionar un desequilibrio con todo lo que hay que cambiar en el interior*.

Captar la ayuda de la jerarquía interior, y crear una democracia limitada, con normas básicas, puede ayudar durante este período. No dismantelar la jerarquía interior de inmediato, o los sistemas se quedarán sin timón. Obtener su ayuda para que apoyen la dirección hacia la que se dirige el superviviente. Las cosas terminarán por asentarse tras un período, a medida que los sistemas aprendan a escucharse unos a otros, voten las ideas, y empiecen a marchar juntos en la misma dirección

Experimentación humana

Es una de las cosas más penosas que todavía ocurren en los illuminati en la actualidad. Años atrás los illuminati adquirieron renombre por *“entrar en la ciencia”*, e incorporar la experimentación científica en sus principios de entrenamiento.

Esta es un área en la que *rompieron* con otros grupos más tradicionales, que todavía seguían *“principios espirituales”*. Los illuminati decidieron utilizar datos científicos, especialmente de las ciencias psiquiátricas y comportamentales, para conducir sus prácticas de adiestramiento. Esto llegó a conocerse abiertamente durante la 2ª Guerra Mundial, cuando el mundo supo acerca de la experimentación realizada con los judíos y con otros grupos en los campos de concentración, pero la experimentación humana había ido avanzando sigilosamente en la clandestinidad durante años.

Tampoco se detuvo al finalizar la guerra. Los instructores alemanes y los científicos se dispersaron por todo el mundo y, encubiertamente, siguieron enseñando a otros los principios que habían aprendido, y seguían aprendiendo mediante la continua experimentación.

Parte de esta experimentación se llevó a cabo financiada por el gobierno a través de grupos como la CIA y la NSA. Los illuminati tenían a gente infiltrada en esos grupos, que utilizaron los principios descubiertos y los compartieron con sus propios instructores.

La experimentación prosigue, incluso actualmente. Se hace en secreto. Su propósito es ayudar

a mejorar y a crear técnicas de entrenamiento más sofisticadas. Impedir "fallos de programación" o "pifias" [pfs], como la logia las llama.

A muchos, muchos supervivientes, si no a todos, se les habrá dicho que sólo son un experimento. Esto puede ser o no verdad. A los instructores les gusta decir a sus sujetos que son experimentos, incluso aunque no lo sean, por varias razones:

1. En el sujeto crea un inmenso miedo e indefensión (el pensamiento es que *si esto es un experimento*, tendré que trabajar realmente duro para sobrevivir).
2. Desvaloriza enormemente a la persona. Sentirá que, como ser humano, no tiene un valor real, que sólo es un experimento. Alguien que siente que no vale nada no se preocupa, y estará dispuesto a hacer cosas que no haría si sintiera que es valioso, que tiene humanización.
3. Otorga al instructor un poder añadido, puesto que es quien puede empezar o detener "el experimento". Casi siempre, cuando a la persona se le dice que es un experimento no es verdad realmente. Cuando los instructores y miembros de la logia *hacen experimentos de verdad*, no se les dice jamás a los sujetos porque ello podría desviar los resultados. El miedo podría interferir con los efectos de las drogas, y distorsionar los resultados. La más reciente experimentación de la logia ha sido en el área de los efectos de las drogas: utilizando diferentes drogas, tanto solas como en combinación, en dosis variadas, para inducir estados de trance y abrir a la persona a la instrucción. Se buscan drogas que acorten el intervalo de tiempo necesario para inducir el estado de trance, que sean metabolizadas rápidamente, y no dejen residuos detectables al día siguiente.

Ciencia del comportamiento

Observar y registrar datos sobre diferentes parámetros ambientales del comportamiento humano. Modificar el entorno.

Alabanza y castigo como motivadores.

Técnicas de aislamiento, registrando los datos, tanto fisiológicos como psicológicos, de diferentes métodos de aislamiento. Quitar, añadir, combinar diferentes métodos de aislamiento sensorial, y el efecto de cada uno de ellos.

Efectividad de la realidad virtual en la programación implantada

Efectividad de los nuevos discos creados para llevar en ellos programación. Grafistas de la logia y expertos en ordenadores trabajarán para crear discos VR mejores y más efectivos, que se prueben en sujetos de la logia para ver su efectividad. La logia quiere cada vez una mayor estandarización y una menor posibilidad de que ocurra el error humano y la debilidad en sus técnicas de entrenamiento. Ése es el motivo de que vaya introduciéndolas más y más en los equipos de alta tecnología y vídeos. Los intentos de romper la programación, de ocasionar el fallo de programa, registrando lo que funciona y no que no, y desarrollando nuevas secuencias para impedir fallos. Se ordena a los sujetos *bajo hipnosis* que intenten romper ciertas secuencias internas de programación. Las formas en que lo desarrollan, y lo que parece funcionar, se comparte con los instructores, que entonces crean nuevos programas para impedir que ocurra la degradación de la programación.

Privación sensorial, armónica/luz, y súper estimulación, así como los efectos neurológicos y físicos. Siempre se están probando nuevas combinaciones de percepciones sensoriales para ver cuáles logran los resultados más duraderos, y que puedan hacerse rápidamente.

La logia siempre está intentando encontrar métodos nuevos, mejores y más rápidos de romper a los sujetos, programarlos e impedir que la programación fracase.

Tal ha sido el énfasis en la mayoría de investigación llevada a cabo. Los resultados de esta investigación se comparten por todo el mundo, tanto por internet, como por teléfono, con conferencias de instructores internaciones, en las que los instructores de todo el mundo comparten los resultados de sus hallazgos. Las nuevas técnicas son incorporadas por otros grupos que están ansiosos de ver que se ha descubierto.

Sugerencias

Si tienes programación experimental date cuenta de que las personalidades alternas que se utilizaron están altamente traumatizadas. También se sentirán desvalorizadas, inferiores a un humano, y esto se lo reforzaron intensamente los entrenadores que trabajaron con ellos. Probablemente no fueron utilizados en los experimentos iniciales, como los descritos arriba, pero pueden haber sido utilizados en experimentación de segundo nivel.

Explicaré lo que significan esas palabras.

Los instructores y líderes principales iniciarán un experimento con una nueva droga. Aprenderán a triturar las dosis y *registrarán todos los hechos observables de centenares de sujetos*. Una vez obtenida suficiente información, la depurarán para que la utilicen los instructores de los grupos locales. Todavía la considerarán *experimental*, pero a un segundo nivel en lugar de a primer nivel de experimentación.

En ese punto todos los instructores de los grupos locales recibirán instrucciones de registrar e informar *cualquier reacción adversa de la droga*, las dosis habituales que se han necesitado, etc. Esta información se recoge en bases de datos (las logias están ahora computerizadas), dentro de archivos encriptados, que luego se enviarán a la base central en Langley, Virginia.

Las personalidades alternas utilizadas en experimentos, o a las que se les dice que son *experimentos*, han de darse cuenta de que son valiosas. Necesitan darse cuenta de que han pasado por una programación intensiva, y permitirles que aireen y discutan sus experiencias. El miedo relacionado con la creencia de que fueron un experimento necesita ser aireado adecuadamente. Necesitan enfadarse por la deshumanización, la intencionalidad, y la frialdad a la que fueron sometidos, y es algo totalmente correcto. Ahora pueden despotricar contra los efectos que los experimentos y procesos por los que pasaron han tenido en su vida, y necesitan *pasar el duelo* por la pérdida de la imagen del cuerpo; la pérdida de la confianza en las personas; el sentido de traición e indefensión que sintieron durante los procedimientos. Puede que sea de ayuda llevar un diario donde escribirlo, o dibujar sus experiencias.

Un terapeuta cálido, empático, que escucha y se cree, sin desmerecer todo por lo que pasaron, es de gran valor en este punto. Permitir que los *cognitivos interiores* y los *ayudantes* hagan toma de tierra con las partes que pasaron por las raras experiencias sensoriales, y crear "*comités de toma de tierra*" interiores para ayudar también. Puede que se necesite una ayuda extra mientras se manejan las experiencias y sentimientos de esta intensidad.

Códigos de función

Los instructores colocarán dentro de los sistemas del sujeto una forma especial de *organizar* los fragmentos, relacionada con el trabajo para el que han sido preparados. Se los denomina *Códigos de Función*, y hay tres tipos principales.

- **Códigos comando:** con comandos irreversibles, que se colocan en el nivel límbico de condicionamiento. El primer código que se coloca siempre es el comando "halt" (paro), que detiene a la persona en su recorrido, y es el primer código que cualquier nuevo instructor aprende. Esto detendrá al sujeto para no asesinar a su entrenador, si es que tienen colocados un entrenamiento de MK ULTRA o cualquier otro entrenamiento de asesinado.

- *Otros códigos comando incluirán:* sistema de destrucción de códigos (suicidio);

códigos de borrado y códigos antisuicidio.

- **Códigos de acceso:** son códigos especializados, a menudo codificados en mensajes cortos, o en códigos numéricos que permiten el acceso al sistema de la persona. Un instructor siempre empezará una sesión repitiendo el código de acceso completo personal de una persona, lo que le autorizará la entrada en el sistema sin disparar las trampas ni los protectores internos. Estos códigos también pueden depender y ser detonados por reconocimiento visual y reconocimiento de vos de la persona que da los códigos. En otras palabras, el sistema responderá a los códigos sólo si una persona que parece ser alguien autorizado, tal como la persona del instructor, se los da. Esto es para impedir el acceso no autorizado, o la utilización de la persona por parte de otros exteriores al grupo local de la logia de la persona.

- **Códigos de función:** son los códigos de trabajo dentro del sistema.

A menudo se codificará para que varios de ellos se vinculen juntos para llevar a cabo una tarea. Habitualmente son una letra, que puede ser una letra del alfabeto griego, combinado con una secuencia numérica que corresponde a su lugar dentro de la parrilla o paisaje interior.

Sugerencias

Si el superviviente tiene internamente códigos de función, o los otros códigos, ayudará si los diferentes *controladores de sistema* pueden compartirlos con la persona. La persona puede entonces llegar a conocer los fragmentos, escuchar su historia, y ayudarles a fusionarse con otras partes internamente. Puede ser de ayuda encontrar la plantilla desde la que se fragmentaron esos códigos, y ayudar a la plantilla a darse cuenta de hasta qué punto fueron traumatizados para crear esos fragmentos.

Acerca de los desprogramadores

A menudo la gente que se llama a sí misma *desprogramador* intentarán encontrar esos códigos y ayudar a la persona. Es una decisión individual de cada superviviente y terapeuta. Puede que existan desprogramadores excelentes, pero siempre he sido muy prudente, y nunca los he utilizado yo misma por dos razones:

1. Nunca volveré a entregar a una persona exterior *el lugar de control*. Me recordaría demasiado mi propio maltrato, y creo que en la terapia el superviviente debería recuperar, tanto como fuera posible, su propio poder.
2. Las curas rápidas y los milagros no existen, ni los atajos en el proceso de desmontar la inmensa cantidad de maltrato que ha ocurrido en la programación de los illuminati. Incluso los mejores desprogramadores admitirán que luego que han hecho su trabajo, la persona tendrá generalmente una idea de lo que se colocó en ella, pero que debe acabar con años de terapia manejando como se SIENTE con la programación que se le aplicó. La programación illuminati cuesta años de implantar, a través de un maltrato extenso y metódico, y un terapeuta realista se dará cuenta de que también llevará años de paciencia, apoyo y trabajo duro, tanto por parte del terapeuta como por parte del superviviente, el poder deshacer toda una vida de condicionamiento y dolor.

No es para decir que los desprogramadores no ayuden a la gente; se ha informado de algunos seguros, buenos y respetables que han sido de gran ayuda. Pero la persona puede también asumir ella misma el proceso de deshacer su propia programación, y a menudo el superviviente es el mejor "*desprogramador interno*" de todos. Conocen a la gente que hay en su interior, lo que les motiva, mejor que cualquier otra persona.

Capítulo Catorce

Programación espiritual

(Nota: este capítulo incluye la discusión de la espiritualidad tanto de la logia como la cristiana; no leerlo si estos temas resultan detonantes)



Gravado de Henry de Malvost, del libro Le satanisme et la magie, de Jules Bois

Cualquier discusión sobre la programación illuminati quedaría incompleta si no incluyera la programación espiritual. La mayoría de capítulos anteriores han tratado de la programación con base científica, organizada y estructurada.

Pero los illuminati son ante todo y principalmente espirituales, no científicos. Los verdaderos fundamentos de este grupo se basan en lo oculto. Y se prolongan extensamente para forjar esas creencias ocultas en los sistemas de su gente.

La cantidad de programación espiritual en los sistemas de la persona variará de persona a persona, dependiendo del grupo individual, de su herencia religiosa, de las creencias del líder, y de los entrenadores del grupo.

Todos los niños asisten a rituales, que se inauguran antes del nacimiento y se repiten a intervalos durante su vida. En esos rituales, se invocan entidades demoníacas para obligar a la persona a un servilismo delincuente y secreto así como para reformar la programación aplicada.

Los instructores invocarán la cobertura demoníaca durante las sesiones de programación. Esto se realiza tras un agudo trauma. Se le pregunta a la persona si quiere más dolor, y siempre dirá "no". El instructor le ofrece entonces una salida: si acepta a un "protector" o "protectores" ya no será más herido. Los instructores querrán esto sabiendo que con esos "protectores" pueden acortar las sesiones de entrenamiento. Los protectores, o guardianas, *reforzarán internamente la programación*, sin ayuda exterior. Este concepto puede resultar controvertido para las personas que no creen en las realidades espirituales, pero yo sólo me limito a describir lo que los illuminati creen, y lo que sus instructores practican.

La programación espiritual incluirá también: que se obliga a memorizar rituales, EL LIBRO DE

LA ILUMINACIÓN y otros libros que contienen creencias de la logia. Desde la infancia y en adelante, la persona será saturada tanto en clases como en sesiones de entrenamiento, con las creencias de la logia. Irán a rituales en los que los adultos participan en una adoración espiritual, usando túnicas y prestando obediencia a la deidad guardiana concreta del grupo. Moloch, Ashtaroth, Baal, Enokkim, son los demonios que habitualmente son adorados. El niño puede ver un sacrificio, ya sea real o escenificado, a esas deidades; son habituales los sacrificios de animales. Se obligará al niño a participar en el sacrificio y tendrá que pasar por el bautismo de sangre.

Se le obligará a sacar el corazón, o cualquier otro órgano interno, del animal sacrificado y comerlo. Los adultos y líderes del grupo colocarán sus manos sobre la cabeza del niño mientras está drogado, e invocarán a las entidades demoníacas.

Un ritual que en realidad es programador es el "ritual de resucitación". En este ritual el niño puede estar fuertemente drogado, shockeado o torturado hasta el punto que puede que su corazón se pare. El sacerdote principal entonces lo "resucitará" utilizando drogas, la resucitación cardiológica y mantras. Cuando el niño regresa y está despierto, se le dirá que lo ha "traído de regreso a la vida" la entidad demoníaca que el grupo concreto adora y a la que ahora el niño le debe la vida. Se le dice que si nunca cuenta o intenta abandonar al demonio, volverá a quedarse en el estado sin vida que tenía antes de ser resucitado.

Las "curaciones" espirituales debidas a lo demoníaco también son habituales. Se ocasionan heridas mediante la tortura, o las sesiones de programación o incluso los ejercicios militares, que serán curadas casi instantáneamente durante las invocaciones.

La programación con joyas a menudo tiene demonios leales a los espíritus generacionales de la familia escalonados. Son denominadas "las joyas de la familia". Los demonios los "guardan" y ayudan a proteger la programación que les rodea.

En un sentido, cada ritual del cual forma parte un niño, es una intensa experiencia de programación, a medida que el niño observa a los adultos que le rodean e imita su comportamiento. El niño será severamente castigado si se queda dormido, y se le dirá que los demonios le matarán si vuelve a dormirse durante el ritual.

Se le dice que esté totalmente en silencio, sea lo que sea lo que vea durante los rituales. El niño será testigo de cosas que parecen totalmente increíbles, incluyendo caras que aparecen transformadas por lo demoníaco, canalización, otras voces que salen de la boca del líder, la lectura de miembros, decir el futuro. La guía del grupo a menudo vendrá a través de la canalización de un espíritu fuerte o principalidad; los miembros que pueden canalizar a espíritus poderosos y sobrevivir, son respetados y se buscará su guía.

Algunos grupos utilizarán negativamente las escrituras, o programarán al niño para odiar los símbolos cristianos y la teología. Otros grupos animarán a la parte frontal amnésica para que adopte un estilo de vida cristiano, mientras obligan a las personalidades alternas posteriores a renunciar y blasfemas de las elecciones que la parte frontal ha hecho, para separar más incluso los dos grupos de personalidades alternas.

A las personalidades alternas de la logia se les dirá que puesto que han renunciado a la cristiandad, han cometido un "*pecado imperdonable*" y nunca podrán ser perdonados. Se les mostrarán las escrituras que supuestamente respaldan esto.

En momentos de desesperación, durante una intensa tortura o aislamiento, la persona a menudo llamará a Dios para que le ayude. Los entrenadores, u otros miembros de la logia a menudo se burlarán de la persona diciéndole que Dios le ha olvidado, o preguntándole "*¿dónde está Dios ahora? Debe odiarte...*"

Cualquier experiencia negativa por la que pasa la persona será utilizada para reforzar el concepto de que han sido abandonados por Dios. La logia señalará regodeándose las contradicciones entre lo que la persona experimenta, y lo que el cristianismo enseña que debería sucederle.

Pueden distorsionar las escrituras o utilizar escrituras falsas. Pueden distorsionar los himnos cristianos o utilizarlos para programar. Un himno favorito es "que el círculo nunca pueda romperse", puesto que puede tener dos significados.

Sugerencias

La programación espiritual puede ser una de las programaciones más perjudiciales dentro de los sistemas de una persona, puesto que intenta desconectarle del origen de la verdadera sanación. Es una distorsión intencionada de la verdad, con sucesos calculados para enseñar y reforzar los erróneos conceptos sobre Dios. Muchos supervivientes son incapaces de escuchar palabras cristianas, o son fuertemente detonados por cualquier discusión religiosa.

El superviviente y el terapeuta necesitan darse cuenta de que esas reacciones negativas son el resultado de años de falsas enseñanzas, de dolor, de castigo, de distorsiones y de puestas en escena. Es importante no juzgar a las partes de la persona que son negativas hacia la espiritualidad, o que surgen programando el poder y los beneficios de la espiritualidad de la logia. La parte frontal del superviviente puede quedarse horrorizada de escuchar o aprender de otras partes que tienen esos sentimientos, especialmente si son cristianos convencidos. Estas partes interiores están compartiendo la única realidad que han conocido nunca, y necesitan tiempo y paciencia para enraizarse y experimentar la realidad *fuera* de la imposición de la logia.

Puede que se necesite manejar la opresión demoníaca, e incluso liberarse de ella, para aportar calma a un sistema que está siendo aterrorizado por lo demoníaco.

Cada terapeuta y superviviente necesitará reconciliarse con sus propias creencias espirituales. Personalmente creo que un terapeuta necesita considerar la posibilidad de lo demoníaco, puesto que esto es a lo que el superviviente ha sido expuesto toda su vida. La logia seguramente cree que es real, y cualquier que haya estado implicado en una escenificación de la logia habrá tenido experiencias que son inexplicables por los principios científicos racionales.

El superviviente necesita esperanza y sanación. Una espiritualidad basada en el amor, dulzura, perdón, opuesta a la espiritualidad coercitiva, castigadora, negativa que el superviviente ha conocido, ayudará mucho el proceso curativo. Un sistema de creencias espiritual que ofrece esperanza, sanación, gracia, compasión y afirmación a menudo le dará al superviviente el apoyo que necesita para seguir durante el a menudo difícil proceso de sanación.

Capítulo quince

Divisiones del núcleo, programación de negación, los cinco últimos pasos de la programación de la disciplina de realidad virtual.

La programación de realidad virtual es una forma de programación que se ha convertido en más y más utilizada en las pasadas décadas. Implica que se le colocan a la persona unos auriculares y un traje, mientras se utiliza un disco de Realidad Virtual (RV) creado por la logia para pasar el programa. Se puede utilizar para crear imágenes en 3D y holográficas, y es especialmente útil en la programación encriptada, y apunta a secuencias prácticas para el entrenamiento de un asesino. Bajo hipnosis, la persona creerá realmente que está en aquella escena.

Cualquier escenario puede ser recreado virtualmente. Las imágenes a ser "implantadas" se mostrarán en el disco de RV y se irán repitiendo como refuerzo durante la secuencia de programación. Algunos instructores sienten que se elimina el elemento de "error humano" con este entrenamiento, y lo utilizarán de forma extensiva. La programación de RV, como cualquier otra programación, que se tiene que ir hacia dentro y encontrar las distorsiones que se colocaron en las partes que pasaron por esa programación, permitiéndoles ver de qué manera fueron engañadas, y tratando el trauma asociado con la programación.

Programación de negación. La programación de negación empieza con las primeras experiencias por las que el niño pasa en la vida. El niño ha sido horriblemente herido y traumatizado, y sin embargo, a la mañana siguiente, los adultos que le rodean actúan con toda normalidad, como si no hubiera ocurrido nada. Se modela un estilo de vida de *negación* para el niño. Esto se refuerza posteriormente diciéndole al niño:

● "Sólo fue una pesadilla" (Oh, cómo quiere el niño creer esta mentira. Pensar que en realidad no ocurrió reduce el dolor).

● "Es sólo tu imaginación; en realidad no ha sucedido" (esto se acepta de nuevo como una huida al horror).

La negación también es alentada por los adultos que rodean al niño diciéndole que nunca nadie le creerá si intenta explicarlo. Habrá montajes para enseñar al niño lo que ve y oye, y para enseñar al niño a confiar en los adultos exteriores y a contarles su realidad.

Un montaje típico sería así:

El adulto sostendrá un objeto, que puede ser una naranja, en su mano, y le preguntará al niño -de dos o tres años- "¿qué es esto?". El niño responderá rápidamente "una naranja". El niño será choqueado y se le dirá "no, es una manzana". El niño se quedará confundido porque lo que están mirando es obviamente una naranja. Es de color naranja, huele como una naranja, y parece una naranja. Se le repetirá la pregunta. El niño puede que conteste de nuevo "una naranja", y se le choqueará nuevamente. Por último, el niño, inseguro y no queriendo ser castigado nuevamente, dirá "una manzana", y se le felicitará.

El propósito de este ejercicio es enseñar al niño a *no confiar en su propia realidad*, y a mirar a los adultos o líderes externos para que le digan *qué es lo verdaderamente real*.

Este es el fundamento de la negación: la persona *aprende a no confiar en su propia realidad*, a causa del castigo y del miedo experimentado cuando ha hablado de la verdad.

Las personalidades alternas serán creadas a medida que el niño crece, y su propósito es negar el maltrato de la logia. Cualquier filtración o rotura que pueda ocurrir, el trabajo de las personalidades alternas de negación son crear una explicación plausible: fue una pesadilla, una

persona que la persona ha leído, una película que ha visto, etc. Esas personalidades alternas leerán y citarán literatura que desmienta el Ritual de Maltrato Satánico (en inglés, SRA).

A MENUDO ESTAS PERSONALIDADES ALTERNAS CREEN QUE ESTÁN SALVANDO LA VIDA DEL SUPERVIVIENTE. Se les ha dicho que si el superviviente recuerda, y se cree el maltrato, será asesinado; o la personalidad alterna de negación será severamente castigada o destrozada por no hacer su trabajo. Esas partes tienen intereses en su trabajo: creen que su propia existencia y la supervivencia del cuerpo, dependen de ellas.

Sugerencia

Discutir con una personalidad alterna de negación no funciona, puesto que no es la lógica lo que las motiva sino *el miedo*. Un enfoque mejor, si la persona consigue recordar, es preguntarles qué temen. Esto abrirá el engaño y las mentiras que van implícitas. Puede que estén protegiendo al superviviente de personalidades alternas suicidas tras él, que están programadas para ponerse en marcha si la negación llega a desarticularse. Será de ayuda permitirles que aireen sus preocupaciones, y recabar la ayuda de los *ayudantes* o de los *cognitivos* que no tienen programación suicida o de negación. Mostrándoles la realidad de forma dulce, permitiéndoles que "escuchen" a los demás con quienes comparten, se hará un buen camino.

Parte de la negación es una consecuencia natural de la auto protección contra los horrores del maltrato; no toda la negación es programada. Pero si la negación *bloquea* constantemente la terapia, y hace que llegue a un total punto muerto, si la persona se muestra altamente suicida cada vez que la negación se desplaza temporalmente, entonces la posibilidad necesita ser considerada.

La seguridad, la cooperación interior y la paciencia lograrán un buen efecto en disminuir la negación. A medida que la negación desaparece, hay que esperar una gran cantidad de aflicción con la verdad que está siendo constatada. La negación protegía al superviviente del horrible dolor de la verdad, y debería procederse con extrema lentitud y precaución, y con un apoyo total durante el estadio de aflicción.

Divisiones del núcleo

Las divisiones del núcleo son divisiones traumáticas intencionales creadas en el núcleo de la personalidad.

El núcleo puede "fraccionarse" literalmente por el sobrecogedor trauma psicológico, físico y espiritual. El trauma necesario para crear una división del núcleo debe realizarse muy pronto y resultar devastador a nivel psicológico. Las divisiones fetales pueden ocurrir, pero *raramente son divisiones de núcleo*; en lugar de ello, el núcleo crea una personalidad alterna, pero él permanece íntegro.

Las divisiones del núcleo se realizan entre los 18 meses y los tres años. Habitualmente, por lo menos un padre o un cuidador principal está implicado en el trauma, porque eso crea la necesaria devastación psicológica para dividir el núcleo. El trauma físico, por sí solo, difícilmente ocasiona la división del núcleo. La tortura es intensa y prolongada hasta que el niño se viene abajo. Puede que sean los electrochoques, estiramientos, ser colgado de un lugar alto, o una combinación de varias técnicas. También se utiliza la colocación en "cajas de impacto", o el llegar casi a ahogarlo.

Las técnicas que crean la división del núcleo también son peligrosas, puesto que pueden ocasionar autismo si el niño no puede soportar la programación. Cuando estaba en la logia luché por detener la división del núcleo, dado que de tanto en tanto perdíamos a los niños, o la personalidad básica quedaba demasiado debilitada.

El núcleo puede dividirse en dos, tres o más hasta llegar a ocho divisiones internas. Cada

división será una parte del "núcleo del niño". El núcleo original no volverá a resurgir una vez se ha dividido. Esas divisiones son utilizadas por los instructores de la logia para que sirvan como *plantillas creadoras de sistemas* en el interior del niño. Una división de núcleo, o una división de uno, será una personalidad alterna fuerte, y puede ser dividida nuevamente *varias veces* durante el proceso de programación para crear un sistema interno diverso de múltiples facetas.

Sugerencias

Las divisiones de núcleo representan un intenso trauma de los fundamentos. Será la base para los posteriores sistemas, que pueden quedar totalmente disociados de la división a medida que pasa el tiempo. El trabajo con las divisiones de núcleo debe ir muy lentamente y sólo con la terapia muy avanzada en el proceso terapéutico, cuando existe una intensa cooperación entre sistemas. El superviviente necesitará *todos sus recursos internos* para tratar con esos traumas, y todo el apoyo exterior terapéutico que sea posible.

Puede requerir la hospitalización, a menos que el superviviente pueda impedir que el trauma surja con demasiada rapidez, y tanto terapeuta como superviviente puedan proceder con extrema lentitud.

Otros sistemas menos disociados y fragmentados podrían ser integrados.

Reconocer cognitivamente el maltrato será el primer paso para tratar con el trauma del núcleo. Dejar que más partes disociadas se aflijan al "escuchar" lo que ocurrió puede ser el paso siguiente. Permitir que los sentimientos próximos al núcleo se acerquen, cada vez un poco, con los ayudantes y los alimentadores interiores ofreciendo apoyo y ayuda.

Esos sentimientos deberían ser valorados, y contemplados poco a poco en el tiempo. Las *divisiones* pueden tener diferentes edades, y puede que necesiten expresarse de manera diferente.

Puede haber una "*programación de sueño*", un "*mundo de fantasía*", o cualquier otra huida de la realidad que rodea a las divisiones de núcleo, que las proteja de contactar con el mundo exterior, que se percibe como frío y brutal. Las partes pueden estar totalmente desconectadas de la realidad exterior en un esfuerzo por amortiguar el dolor.

La lentitud, un cuidado paciente y una orientación hacia la realidad ayudarán a esas partes tremendamente traumatizadas a empezar a unirse a la realidad exterior. Algunas partes siempre habrán estado conscientes de lo que ocurrió, pero no les importará unirse al mundo exterior.

Paciencia, permitir que salgan afuera, será lo que ayude más.

Pasos de disciplina

Paso siete: que no le importe.

Este paso hará que el niño avance posteriormente en el papel de perpetrador. Se obligará al niño a herir a otros, y a demostrar durante el proceso de que es capaz de que no le importe.

Paso ocho: viaje en el tiempo

Al niño se le enseñarán principios espirituales de "viaje", tanto interno como externo, con montajes, interpretación de papeles, y ejercicios guiados que se reforzarán con trauma. El objetivo será lograr la "iluminación", un estado *disociativo* de éxtasis, alcanzado después de un trauma grave.

Pasos nueve, diez, once

Estos implicarán una programación, que variará según el papel futuro del niño en la logia. Trauma sexual, aprender a disociar y a incrementar la cognición, disminuir el sentimiento, todo esto será realizado en esos pasos.

Paso doce

La ceremonia de llegar a la edad de doce a trece en la que el niño será formalmente iniciado en la logia, y su papel adulto en una ceremonia de "mayoría de edad". Demostrará su capacidad para llevar a cabo el papel/trabajo para el que ha sido entrenado, a satisfacción del instructor y de los líderes; a través de una ceremonia de iniciación especial. El ritual y ceremonia serán realizados junto a otros niños de la misma edad, vestidos de blanco, y se les dará un premio como reconocimiento de que han completado satisfactoriamente su entrenamiento básico.

Seguirán siendo maltratados, incluso aunque ya sean adultos, pero la traumatización mayor, y la creación del sistema de plantillas, ya habrá ocurrido hacia esa edad. El entrenamiento futuro *refinará* lo que se había colocado en el niño hasta esa edad, o se construirá sobre esos cimientos.

Sugerencias

Hacer el duelo por el maltrato. Será importante reconocer los sentimientos asociados con el trauma subsiguiente. Se necesitará tratar con la culpabilidad del perpetrador, puesto que a esas alturas el niño *ya será un perpetrador*, y se habrá identificado con los modelos de papel adulto que le rodean.

Puede resultar difícil de hacer, puesto que la perpetración horrorizará al superviviente cuando lo recuerde. Es muy importante dar apoyo al superviviente, y no juzgarle, animándole a aceptar esas partes. Señalarle que en aquellos momentos *no veía otras opciones posibles*, también ayudará.

Darse cuenta que las personalidades alternas perpetradores *salvaron* la vida del niño, y que no podían hacer otra cosa, especialmente al principio, la primera vez. Es algo que también se tendrá que remarcar.

El superviviente puede sentir hostilidad hacia, o maldecir a, las personalidades alternas perpetradoras, pero ellas *no son más que* la expresión del maltrato, y de las elecciones limitadas que se le permitieron. El duelo por ser un perpetrador llevará tiempo, y necesitará el apoyo cariñoso de los demás.

Apéndice

Equipos frecuentemente empleados por los Entrenadores

(los que realizan la programación, a quien partir de ahora llamaré "programadores")

Puede que ayude a los terapeutas conocer el equipo de trabajo que usan los programadores. Si su cliente les describe estos objetos, que pueden parecer bastante sofisticados, créanles.

La logia ha llegado a convertirse en algo tecnológicamente avanzado.

- **La sala de programación:** la sala habitual es una habitación de color neutro, con paredes pintadas de gris soso o beige, Algunas pueden estar pintadas de varios colores, como parte de una codificación de color. A menudo están situadas en salas secretas bajo tierra o trasteros en la parte baja o grandes residencias privadas, con acceso desde la puerta principal a través de una entrada oculta.
Se pueden improvisar salas de programación en el exterior durante ejercicios militares en tiendas de campaña encubiertas.
- **Programadores:** los illuminati tienen una regla. Siempre debe haber un mínimo de *dos programadores* trabajando con una persona. Esto evita que un programador sea o demasiado severo, o permisivo, o que desarrolle una relación demasiado estrecha con el sujeto. La mirada atenta del otro programador evita que esto ocurra. Los programadores más jóvenes suelen trabajar con los más veteranos y con los que tienen más experiencia. El entrenador más senior enseña al joven, que es quien hace la mayor parte del trabajo. SI el joven es incapaz de terminar la tarea, o se echa atrás, el más veterano terminará la tarea.
- **Los programadores jefe:** enseñarán, también trabajarán, con los líderes del consejo y la jerarquía, Todos los miembros deben reunirse para un refuerzo de la programación, incluso los líderes más importantes de la jerarquía, de vez en cuando.
- **Máquina de EEG:** Se usa mucho para la programación de ondas cerebrales, también para verificar que cierta parte alterada está presente cuando se la llama. Puede usarse para verificar el estado de trance profundo antes de iniciar una programación profunda. Los programadores son entrenados para leer estas señales.
- **Mesa de programación:** es una mesa grande, frecuentemente cubierta de plástico o de material fácilmente lavable. En los lados, a intervalos, hay amarres para brazos, piernas, cuello y así evitar el movimiento.
- **Silla del programador:** una silla grande con descanso para los brazos. Tendrá también amarres a intervalos para evitar el movimiento cuando la persona esté sentada en la silla.
- **Equipos de electroshock:** los modelos y tipos variados dependen de la edad y la empresa. La mayoría tiene un conjunto de cables cubiertos, con electrodos que pueden estar conectados con velcro, goma o almohadillas de gel (para las partes más grandes del cuerpo como pecho, brazos y piernas). Algunas son electrodos finos que pueden ir acoplados cerca de los ojos, o a los genitales. Estos son conectados a una "caja de shock", con un panel que determina la cantidad de electricidad y frecuencia, o si se requiere, intervalos entre los shocks eléctricos.
- **Drogas:** cualquier número de opiáceos, barbitúricos, hipnóticos, sedantes, agentes anestésicos, drogas resucitadoras, antídotos, con índice y etiqueta clara. Muchas drogas especialmente las experimentales, son solo conocidas por nombres código tales como "alpin 1"
- **Los equipos de CPR:** en caso de que la persona sufra una reacción adversa a las drogas o a la programación. A veces la personalidad alterna de un niño saldrá

inadvertidamente durante una secuencia de programación, y será sometida a una sobredosis con drogas diseñadas para adultos. Los programadores deben darle el antídoto y resucitarlo *como si fuera el niño real*. Ellos son conscientes de este hecho, y castigarán severamente a las personalidades alternas de los niños, para enseñarles a salir sólo cuando son llamados.

- **Acoples para la cabeza de realidad virtual:** la piedra angular *en años recientes*. Muchas secuencias de programación utilizan imágenes holográficas, y realidad virtual, incluidos programas de asesinato en los que la persona "mata" a otro ser humano de forma muy realista. Estos discos virtuales son mucho más avanzados que aquellos que vemos en vídeo.
- **Equipos de body building:** empleados en entrenamiento militar para aumentar la masa muscular y mejorar el estado del cuerpo.
- **Instrumentos de acero:** usados para insertarlos en los orificios y causar dolor
- **Máquina de estiramiento:** usada como castigo, "estira" a la persona sin romper sus huesos, es extremadamente dolorosa
- **Rejillas y proyectores del programador:** usados para proyectar rejillas en el techo o la pared
- **Proyectores de películas:** para mostrar películas, aunque los nuevos discos de realidad virtual reemplazan poco a poco estos proyectores: recogen datos y los analizan, mantienen un panel de datos sobre la persona en el ordenador. Los códigos de acceso a ordenadores militares actualmente en uso serán usados para descargar información a los ordenadores gubernamentales.
- **Revistas del Programador:** contienen copias indexadas sobre el sujeto, incluyendo las claves de las personalidades alternas, códigos de mando, etc.
- **Objetos variados:** usados para confortar al sujeto después de la programación. Puede ser un muñeco o un dulce para las personalidades alternas de niños, o aceites de masaje, toallas agradables o bebidas, dado que el programador "se une a ", y reconforta a la persona sobre la que trabaja.

Esta es probablemente la parte más importante del proceso de entrenamiento, a medida que el entrenador explica con calma, tranquilamente, lo bien que la persona lo hizo, lo orgullosa que está de él.