1. **техника** за mind control - процес, в който на вас постепенно, но постоянно ви се насажда някакъв образ или идея, като след всеки следващ път вие я възприемате все по-лесно, докато спирате да й обръщате внимание и я възприемате за естествена. Целта и е да промени разбиранията за морал и ценностната система.
2. **Към негативизъм и ритуализация, чрез новини**  
     
   Водещите заглавия на новините днес. Това е което ви придвижва напред. Това е нещото, с което повечето от вас започват и завършват деня.
3. **Разнообразието-** колкото по-голямо разнообразие има, толкова по-голяма е вероятността вие да искате да изпитате разнообразието !

**4.Липса--** Целият модерен свят ви imprint-ва с образи на липса. Че нещо ви трябва. Че сами по себе си не сте завършени.

**5.Всичко е пари -** Основна мантра .

Това, което искам да кажа е социално разпространеното утвърждение, че това е „висша ценност“ и отново – вие не сте завършени без пари. Нещо повече – това едва ли не се явява в първо и единствено условие. Разбира се медията отново играе основна роля тук. Хората обаче дотолкова са повярвали в това, че изпадат в истерия, оставайки в абсолютна невъзможност да си представят живот извън нелепата монетарна система. Това е орионски модел, който алюзира мислене неспособно да прозре отвъд триизмерната рамка на света.

**6. Здравословни проблеми**  
  
Подобно на новините – постоянно ви се втълпява как нещата са много зле. Реклами за проблеми с уретера точно в 20 ч. по време на вечеря. Болки в ставите? Артростоп за всеки!  
#&#\*&$#^#)(\*#!\*@!#™#@&\*#  
Общество ви imprint-ва в какво да вярвате и очаквате. Например „Когато станеш на 40 това и това ще се случи“. Вие се самоубеждавате.

**7. Гейм индустрията**- виждали сте често този сценарийй- започва се с игрите с коли увличането минава през кънтар страик в мрежа....Така с времето се влиза навътре в новия 2ри живот. Третата фаза примерно ГТА 4 много известна игра която изисква компютър с по високи параметри .следват кражби и играи по цял, чувство за сигурност пред компютъра !

А може би е „въпрос на чест“: какъв геймър ще е един геймър, ако набива пети по спортните алеи в парка или бягащите пътечки във фитнеса, когато може да разбие цяла вселена с едно леко мръдване на показалеца?

А относно това с каква цел са създадени игрите, освен с цел печалба основната им цел е поставяне на геймърите в състояние на изолация от реалността, което автоматично ги отсранява като вероятни опоненти.

**8**. хората, в които е имплантирана допълнително **и** технология.

--- В последните десетилетия, илюминати изключително разчитат на симбиозата между биология и технология.

*Студентите от Софт-Уни ще* бъдат използвани за усъвършенстване на технологиите

**9-.**Отнемане на съня

**10.**Потискане на сетивата

***11.***създаване на илюзия, объркване, амнезия

**12.**Използване на илюзии и виртуална реалност с цел объркване и създаване на неправдоподобно изказване

**13.** Докарване на индивида до пред-оргазмено състояние, където съзнанието е много податливо на внушения и имплантиране на програми точно в този момент, което е метод на Вилхем Райх

***Всеки***, който е международно популярен***трябва***да бъде програмиран роб***по необходимост***, защото илюминати не могат да си позволят някой в подобна позиция да говори свободно.***Просто не могат.----***

**Пирамидалната структура в света на програмирането**

Тук ще представя властовата йерархията според която програмирането се случва и функционира в низходящ ред, след което ще дам някои допълнителни разяснения:

**Илюминати** – 13 фамилии

**Програматори** – работят в програмиращите центрове, които обикновено са базирани в различни институции или лабораторни съоръжения

**Контрольори** – когато човек е програмиран, на тях им се дава контрольор, който действа като свръзка между програматора и хендлъра

**Хендлъри** – програмирани хора, които са поставени да надзирават дадени роби, знаейки някои от техните кодове за достъп

**Роби** – на жаргона програмирането, всички хора, които са програмирани, се наричат роби

**Матрица и шаблони**

Чрез техники, развити преди началото на този свят, било открито, че при фрагментирането на съзнанието вследствие на травма, съзнанието по естествен път формира матрица във виртуалната форма на куб, която е разслоена на пластове по модела 13 х 13 х 13 (една от основните древни причини числото 13 да е важно за илюминати). Това означава, че след травма има 2 197 отделни компонента в личността, които могат да бъдат програмирани в различни индивидуалности или частични индивидуалности в рамката на съзнателния разум на индивида. Това означава, че в една личност могат да бъдат програмирани 2 197 личности и нито една от тях няма да знае за съществуването на другата. Звучи страшно, а раздвоението на личността е като есенна хрема пред това, за което говоря. Лично аз не съм чел за случай, в който капацитета на цялата матрица да е използван и да са ясно дефинирани всичките 2 197 личности. Това е на практика ненужно и непрактично. Давам тази информация за да разберете теоретичните възможности за това, което предлага метода.

Следващият етап е да се вградят и изразяват сбито подробни команди или съобщения в рамките на дадената новосъздадена под-личност. Това се постига чрез използването на високотехнологични слушалки, заедно с компютърно управлявани генератори, които излъчват недоловими звукови вълни, които да повлияят покриването на невронните пътеки с рибонуклеиновата киселина на подсъзнателно и несъзнателно ниво. Понякога, едновременно с хармоничните генератори, проектиращи пулсиращи цветни светлини, подсъзнателно и на „отделни екрани“, се използват и оптични устройства за „виртуална реалност“. Тогава се използва електрошок с високо напрежение, за пълно изтриване на паметта (в процеса е открито, че електрошока води до загуба на краткотрайната памет).

Програмирането се осъвременява и подсилва периодично чрез визуални, слухови и писмени средства. През 1940 г., илюминати започват да използват филмите „Магьосникът от Оз“ и „Алиса в страната на чудесата“ на Дисни като програмни теми на хора, превръщайки ги в тотално контролирани роби.

Един начин да бъде разпознат програмиран човек е да следи за ключови думи, които са прикрепени към паметта на програмирането. Ако наблюдавате отблизо речника на жертва на контрол над съзнанието, ще започнете да забелязвате ключовите думи на програматора, като например: „Следвай жълтата павирана пътека“. Жълтата павирана пътека е програмния сценарий или една от основните теми, които програмирания трябва да следва. Служи и като пътека за алтернативните самоличности, които да излязат от своя вътрешен свят и да вземат контрол над тялото. Командата е: „Следвай жълтата павирана пътека“.

За съжаление, хора които не са наясно с тайния свят на различните кодове, ръкостискания, сигнали и реплики, ще тълкуват тези неща от своята собствена камбанария и ще ги сметнат за нелепи.

Програматорите залагат в матрицата на съзнанието цели личности, чиято единствена функция е да пазят различните персоналности от това да не разберат една за друга. Отделно, всеки програмиран човек има заложена поне една личност, която трябва да подтикне човека към самоубийство ако програмирането по някаква причина не сработи в даден момент и се провали (което между другото става често и именно това е причината толкова известни холивудски звезди и личности да се самоубият).

Има специфично програмирани хора и неспецифично програмирани хора. Тази статия обсъжда специфичното програмиране. То предполага, че човека е физически взет, травмиран и инсталиран със съответните програми. Впоследствие паметта му е изтрита и той е поставен да функционира обратно в обществото, където ще бъде активиран, когато подходящия за програматора момент настъпи. Около 2% от човешката популация (или 130 милиона души) са **специфично** програмирани. Ще повторя какво означава това.

Това означава, че те са били физически отвлечени или примамени и подложени на програмиращи сесии, включващи употребата на технология, сексуално насилие, мъчения, наркотици и други методи.