

Daniil Léonidovitch ANDREÏEV

(1906 – 1959)

LA ROSE DU MONDE

Livre 4



Traduit du russe par Marina HYJEK

Août 2021

INTRODUCTION

Daniil Andreïev, le fils de Léonid Andreïev, est un auteur russe éminent du début du 20-me siècle. Sa mère Alexandra (Véligorski) Andreïeva décéda durant l'accouchement, suite à quoi Léonid Andreïev décida de confier Daniil à la sœur de sa dernière femme, Elisabeth Dobrova afin de l'élever.

Cet acte eut deux conséquences importantes : la première est que Léonid Andreïev, comme beaucoup d'auteurs et d'intellectuels russes, quitta la Russie après la révolution de 1917 et laissa son fils ; la deuxième est que Daniil fut élevé dans une maison qui était restée profondément croyante, contrairement à la majeure partie de l'intelligentsia russe de l'ère soviétique.

Comme beaucoup de ses contemporains, le petit Daniil avait des prédispositions littéraires prononcées ; il commença à écrire des poèmes et des proses dès sa plus tendre enfance. Il acheva ses études au lycée, mais ne put entrer à l'université du fait de son origine non-prolétaire. Il se présentait comme un artiste graphique et écrivait durant son temps libre.

Daniil Andreïev fut conscrit dans l'Armée soviétique en 1942. Il exerça les fonctions de non combattant et durant le siège de Leningrad (actuel Saint-Petersbourg), il aida à transporter les ravitaillements à travers le lac de Ladoga. Après la Seconde Guerre mondiale, Andreïev retourna à la vie civile, mais fut arrêté par les autorités soviétiques en avril 1947. Accusé de faire de la propagande antisoviétique et de comploter un assassinat à l'encontre de Staline, il fut condamné à vingt-cinq ans d'emprisonnement.

Il fut frappé d'une attaque cardiaque en prison en 1954, la première manifestation d'une maladie du cœur qui provoque finalement sa mort cinq ans plus tard.

Durant son emprisonnement à Vladimir entre 1947 et 1957, Andreïev aurait eu des visions mystiques et aurait commencé à écrire **La Rose du Monde** (en russe : *Роза Мира* [roza mira]). Il termina son œuvre après sa libération. Le livre était connu en Union Soviétique via « samizdat » (un système clandestin de circulation d'écrits dissidents en URSS, manuscrits ou dactylographiés par les nombreux membres de ce réseau informel), et ne fut publié officiellement qu'en 1991 et en anglais aux Etats-Unis en 1997.

Presque tous les œuvres réalisés par Andreïev et écrits avant 1947, furent détruits par le KGB (le Ministère de la sécurité). Ils étaient considérés comme de la littérature antisoviétique, notamment sa nouvelle **Les vagabonds de la nuit** (en russe : *Странники ночи*) dont l'idée principale est l'opposition spirituelle au régime soviétique et à l'athéisme. Tout en étant emprisonné, Andreïev réussit néanmoins à reconstituer certains de ses poèmes. Il essaya de réécrire **Les vagabonds de la nuit**, mais il ne put seulement rédiger que quelques pages.

Quelques ouvrages de son enfance ont pu être conservés par son ami, notamment ses premiers poèmes écrits à l'âge de 8 ans.

Son œuvre majeure **La Rose du Monde** contient une description détaillée des nombreuses couches de la réalité spirituelle qui entourent la terre. Elle décrit la prochaine interreligion appelée La Rose du Monde qui apparaîtra et unira tous les peuples ainsi que les États. Elle annonce les événements comme la venue future de l'Antéchrist, ainsi que sa chute.

A part **La Rose du Monde**, il écrivit un poème intitulé **Le Mystère de fer** (en russe : *Железная мистерия*, publié en 1990), un « ensemble poétique » (c'est comme ça qu'il est appelé) **Les Dieux russes** (en russe : *Русские боги*, dont le texte entier fut publié en 1995) et d'autres ouvrages.

Livre Quatre

LA STRUCTURE DE CHADANAKAR.

INFRAPHYSIQUE.

Livre IV. Chapitre 1. LA BASE

L'un des faits, dont la pensée religieuse demeure toujours inconsciente, est que la Trinité de l'Être Unique inhérente à Dieu, est, pour ainsi dire, répétée ou reproduite dans certaines des monades créées par Lui. La grossière expression «Le diable est le singe de Dieu» a un sens profond et varié ; l'une de ses significations les plus importantes réside précisément dans la répétition déformée et inversée, par les grandes monades démoniaques, du mystère intérieur du Divin : de Sa Trinité. Bien sûr, je ne peux rien dire sur l'essence de la trinité de Lucifer : ces instances dépassent si incommensurablement toutes les capacités de notre compréhension qu'il n'est guère possible de réaliser quoi que ce soit à leur sujet, si ce n'est le fait propre de leur existence, le fait de leur chute dans des temps immémoriaux et un autre fait : de leur activité constante de lutte contre Dieu.

L'essence de Gagtoungre, du grand démon de Chadanakar, malgré son ampleur gigantesque par rapport à nous, peut être réalisée, dans des conditions favorables, un peu plus facilement. L'essentiel est que sa trinité devienne évidente, bien que les causes de cette trinité, son origine et son but – s'il y a un but en elle – restent non dévoilés.

Tout d'abord, il apparaît une sorte de parallélisme blasphématoire avec les hypostases de la Sainte Trinité. Mais la question sur la nature de la Divine Trinité – qui est sûrement le plus profond des problèmes de théologie – peut être quelque peu abordée dans une autre partie du livre ; donc, il est encore très tôt d'en exposer l'essence. Ce que l'on peut dire dans ce chapitre, c'est qu'à la Première Hypostase de la Divine Trinité, Gagtoungre cherche à résister avec son premier visage – celui du Grand Tourmenteur, à la Deuxième Hypostase – avec un autre visage, qui peut être caractérisé plus précisément par le nom de la Grande Prostituée, et enfin, La troisième hypostase de la Trinité est opposée par l'antipode, appelé Urparpe : c'est l'exécuteur du plan démoniaque. En un sens, Urparpe peut être appelé *le principe de la forme*, c'est un élément formateur qui retravaille activement les données de diverses couches de Chadanakar selon les plans et les objectifs du Tourmenteur. La Grande Prostituée – son nom est Fokerma – est l'aspect de la créature démoniaque qui absorbe, engloutit les âmes et les destinées dans l'orbite de Gagtoungre. Le tout premier visage – Guistourg le Grand Tourmenteur – est le dernier fond du Moi démoniaque, le porteur de la volonté, du pouvoir et du désir suprêmes.

Immensément effrayant – voilà comment ils l'ont vu par leurs yeux spirituels, ces quelques personnes qui avaient pénétré dans les hauteurs sombres du **Digme** – dans le monde de sa demeure. Il semble être allongé sur un océan déchaîné couleur lilas, aux ailes noires déployées d'horizon en horizon. Il lève son visage gris foncé vers le zénith, où flambent des foudres infra-violettes et se balancent et s'éteignent des proéminences. Et au zénith, brille un luminaire de couleur inconcevable qui rappelle vaguement le violet. Malheur à celui sur qui Gagtoungre posera son regard et qui rencontrera ce regard les yeux ouverts. De tous les porteurs de missions sombres parmi les gens, qui ont été incarnées plus tard dans le Digme, seul [Torquemada](#) semble avoir trouvé la force de se souvenir du nom de Dieu à ce moment-là. Toutes les autres monades sont devenues esclaves du diable pendant d'innombrables siècles.

Hormis Gagtounge, il y a aussi les favoris du mal dans le Digma : les monades de quelques personnes qui avaient fusionné avec leurs chêltes démonisés, et les âmes, aussi peu nombreuses, de certaines créatures de nature démoniaque, y compris celles de grands igves et de chefs ténébreux de l'antihumanité, qui avaient déjà terminé leur chemin dans les mondes plus denses. Ici, ils créent leur plan anti-divin, se prosternent devant Guistourg, profitent de l'intimité avec la Grande Prostituée et rejoignent les profondeurs de la connaissance à travers la contemplation d'Urparpe.

Il existe aussi une couche démoniaque encore plus élevée dans Chadanakar : c'est le **Chog** multidimensionnel, dont la matérialité a été créée par de grands démons des macrobramphatures. De puissants courants de forces inspirantes, combattant contre Dieu, s'écoulent ici depuis les profondeurs de l'Univers, et personne, à part Gagtounge, ne peut entrer dans ce monde. Les autres ne peuvent le voir que de l'extérieur, et encore, dans les moments les plus rares. À ces moments-là, ils perçoivent ce luminaire d'une couleur inexprimable qui brille au zénith du Digma, cette fois pas comme une sphère, mais comme un arc palpitant, jeté de bout en bout, et de couleur à nouveau semblable au violet. Ceci est l'anti-cosmos de la Galaxie, le noyau des pouvoirs de Lucifer lui-même. Parfois, l'arc semble se courber vers l'intérieur et les forces de Lucifer se déversent alors dans le Chog. Ensuite, Gagtounge, les acceptant en soi, lève ses ailes dans le ciel noir. En tout cas, c'est comme cela qu'il est perçu par ceux qui voient le Chog de l'extérieur. Mais pour nous, les phénomènes et les éléments de ce monde sont transcendants¹ en soi.

Cependant, il y a d'autres couches à Chadanakar, d'où l'anti-cosmos de la Galaxie peut être visible, bien que sous un aspect différent. Les anti-cosmos de toutes les bramphatures, y compris celui de Chadanakar, sont bidimensionnels : on peut dire que ce sont des surfaces infinies. Elles se croisent toutes à la même ligne, qui pourrait être appelée l'axe démoniaque de la Galaxie. Pour vous aider à comprendre, j'utiliserai un certain modèle spatial. Prenez un livre, placez-le verticalement, ouvrez-le et ébouriffez les pages. Imaginez la surface bidimensionnelle de chaque page se prolonger à l'infini. Toutes ces étendues se croisent à des angles différents, mais sur une seule ligne verticale située à l'intérieur du dos du livre. Le prototype cosmique de cette ligne d'intersection de toutes les surfaces est l'axe démoniaque de la Galaxie, son anti-cosmos. Naturellement, il sera visible par toute créature vivant dans l'un de ces mondes plats et bidimensionnels, y compris depuis la couche correspondante de Chadanakar.

La couche bidimensionnelle de Chadanakar est parfois appelée enfer, mais ce terme n'est pas tout à fait approprié ici : cette couche n'est pas l'endroit de souffrance des âmes humaines dans leur au-delà, mais la demeure de la majorité des êtres démoniaques de notre planète. Vous pouvez l'appeler l'anti-cosmos de Chadanakar, mais ce n'est pas tout à fait exact non plus, car ce n'est pas une seule couche qui s'oppose au Cosmos Divin, mais tous les mondes démoniaques, et elle, ce n'est, pour ainsi dire, que la principale citadelle de démons. Son vrai nom est **Gachcharve**.

Les êtres qui y demeurent peuvent être considérés, si vous voulez, comme étant incarnés ; quoique la notion d'incarnation est en général extrêmement relative. Les monades de ces créatures restent très haut, dans le Digma et dans le Chog, tandis que leurs chêltes traînent leur existence entre les incarnations, pour la plupart, dans la couche unidimensionnelle de Chadanakar qui s'appelle le Fond – dans un monde terrible.

La Gachcharve est le noyau du système créé par les forces démoniaques de Chadanakar en opposition au Cosmos Divin, en substitution. Non dépourvu de solennité, mais sombre, ce monde ne pouvait que paraître effrayant pour nous. Un grand nombre de coordonnées temporelles par rapport à seulement deux coordonnées spatiales crée une *touffeur spirituelle* particulière. Le processus d'entrée du chêlte dans ce monde est douloureux à toute monade : il ressemble à la sensation qui survient lorsque le corps se fait coincer dans un corset de fer serré. Plus le nombre de coordonnées spatiales est réduit, plus la matérialité du monde est dense.

¹ Un domaine à part, ce qui échappe à la raison stricte et dépasse l'entendement.

Cependant, le climat de ce monde est quand-même similaire à l'air, et le sol, complètement plat et uniforme, est plus solide que n'importe quel matériau d'Enrof. Il n'y a aucun équivalent de la végétation. La source de lumière consiste en l'auto-rayonnement des créatures et de certaines constructions artificielles, sachant que les couleurs bleue et verte ne sont pas perçues ici, en revanche, ils en perçoivent deux infrarouges. À titre indicatif, j'appellerai l'une des ces couleurs infra-pourpre, soulignant qu'il n'a rien à voir avec ultraviolet et que l'impression qu'il donne est la plus proche de celle faite sur nous par une couleur pourpre très épaisse, foncée et en même temps intense.

L'anti-cosmos de la Galaxie, vu du Digne comme un luminaire de couleur totalement inimaginable et indescriptible, et du Chog – sous la forme d'un arc titanique infra-pourpre, flamboyant et pulsant au-dessus du zénith, depuis la Gachcharve, il apparaît comme une partie de l'horizon qui fait parvenir une lueur uniforme infra-pourpre depuis des espaces infiniment lointains.

Tous les habitants de la Gachcharve sont liés par la tyrannie de Gagtounge et, en même temps, par une sorte d'union d'intérêts communs. Ils détestent Gagtounge, mais, bien sûr, toujours pas autant que Dieu. Ici, vivent les propriétaires des purgatoires inférieurs, des magmas et du noyau – des trois sakouales du Châtiment.

[Le Démon terrassé](#) de Vroubel est bivalent et bicouche : c'est un souvenir de la révélation du Digne et de Gagtounge déployant ses ailes vers l'horizon ; c'est aussi un méta-portrait, ou, plus exactement, un infra-portrait, d'un des moins grands démons par rapport à lui : d'un des propriétaires des purgatoires. Ils sont appelés anges des ténèbres, et ce nom correspond parfaitement à leur apparence : ils ont une certaine ressemblance humaine, ils ont de larges ailes d'une beauté étonnante, et on peut distinguer quelque chose de royal dans la couleur pourpre et cramoisie de ces ailes. Mais sur la toile de Vroubel, ces merveilleuses ailes sont cassées : avec ce détail, l'ingénieuse intuition de l'artiste traduisait l'insuffisance fatale des habitants de la Gachcharve. En réalité, leurs ailes ne sont pas endommagées, mais la possibilité même de les utiliser est douloureusement réduite, car dans le milieu transparent mais dense de cette couche, on ne peut que lentement déchirer la matérialité, mais pas y voler. Le teint gris cendre des anges des ténèbres est répugnant et hideux, et leurs traits révèlent entièrement leur nature prédatrice et impitoyable. En tant que maîtres des purgatoires inférieurs, ils compensent la perte de leur vitalité en buvant du gavvakh des humains impliqués dans les purgatoires par leur karma. Lorsqu'ils pénètrent de la Gachcharve dans ces purgatoires, ils y trouvent un milieu moins dense, dans lequel le vol – anguleux et irrégulier, par saccades et zigzags – devient possible.

D'autres habitants de la Gachcharve – les maîtres des magmas – sont complètement dépourvus de ressemblance humaine : ils sont appelés ryfras. Chacune d'elles ressemble le plus à une crête mouvante de collines. Il y a une sorte de visage, mais il est très flou.

Il se peut, qu'un lecteur me reproche un manque d'imagination ou que je sois fidèle à la tradition chrétienne en ce qui concerne ses détails peu convaincants. Pourtant, s'il y a une chose que je m'efforce de chasser de ces pages, c'est bien le jeu d'imagination, et plus elles sont pauvres en fantaisie, mieux c'est. Et quant à la tradition chrétienne, ce qui reste ici n'est pas ce que je préférerais personnellement, mais ce qui a été confirmé dans mon expérience spirituelle. Malheureusement, les images de certaines créatures de la démonologie chrétienne ont également reçu une telle confirmation. Aussi étrange que ça paraisse, mais il existe en effet des créatures similaires aux fameux démons, et, figurez-vous, même avec une queue et des cornes. Ils habitent la Gachcharve et jouissent du plaisir douteux d'être les maîtres du **Noyau**, la sakouale composée des couches de souffrances les plus terrifiantes de Chadanakar. En fait, il s'avère qu'un bon nombre de légendes que nous avons l'habitude à considérer avec un sourire ou, au mieux, à y voir un sens symbolique, doivent être prises au pied de la lettre. Ça, c'est une sacrée épreuve pour notre raison moderne, une épreuve vraiment impénétrable !

Le monde des habitants de la Gachcharve est extravagant et bariolé. J'en connais des démons puissants de nature féminine, que j'ai l'habitude d'appeler, à titre indicatif, velgas. Ce sont des géants. Dans l'histoire de l'humanité, elles peuvent se manifester comme celles qui multiplient les victimes et comme les inspiratrices

d'anarchies. Une ressemblance quelconque non seulement aux humains, mais même aux monstres de notre monde, doit être complètement laissée de côté : ce sont plutôt des couvre-lits énormes, frétilants et flottants, de couleurs noir et pourpre. Il me semble, que chaque peuple n'a qu'une seule Velga ; en tout cas, en Russie – il n'y en a qu'une, très ancienne. La durée de leur incarnation dans la Gachcharve – si cela peut être considéré comme incarnation – compte, apparemment, des siècles.

Autrefois, toutes ces créatures vivaient à la surface de la terre, mais pas dans Enrof. C'était une couche à peu près de la même densité et même y ressemblait de loin. Créée par Gagtoungre tout au début de l'histoire de Chadanakar, cette couche n'existe plus depuis longtemps. En apparence, les êtres démoniaques étaient moins importants dans ce monde et même un peu différents. Mais ils ne pouvaient pas s'y sentir comme des maîtres : ils étaient comprimés et contraints par la lumière. Sous cette influence, leur caractère pouvait changer, ce qui risquait de ne plus correspondre à leur nature démoniaque. Maintenant, leur vie dans la Gachcharve n'est pas facile pour eux, mais ils y restent eux-mêmes.

Il y a aussi d'autres créatures qui nichent là-bas, mais elles me sont inconnues. Ce que je sais, en revanche, c'est qu'il y a certains qui étaient humains dans Enrof : les porteurs de missions sombres spéciales. Quoique, ici, ils ne souffrent guère. La tâche est différente : dans la Gachcharve, ils sont soigneusement préparés, par les forces de Gagtoungre, pour leur prochaine incarnation dans l'humanité.

Quels motifs peuvent-ils obliger un chète humain d'accepter une telle mission ? – [D'Anthès](#) l'a acceptée par peur. Chassé après sa mort dans le gouffre, à travers toutes les couches, jusqu'au Fond de Chadanakar, il en a été ensuite récupéré par les forces d'Urparpe dans la Gachcharve et, un peu plus tard, il est renaît dans Enrof. J'ignore s'il est déjà mort à nouveau, mais tout récemment, il existait encore en Russie, où, remplissant une nouvelle mission sombre, il a conduit à la mort plusieurs grands talents. Parfois, cependant, on accepte une mission sombre volontairement, par soif de pouvoir, par soif de sang ou par attirance innée vers le mal. Par exemple, c'était le cas de [Timour](#), qui a traversé dans sa vie posthume les mêmes cercles que d'Anthès, mais beaucoup plus lentement. Élevé enfin dans la Gachcharve, il a accepté une nouvelle mission par désespoir. Cette mission était, en plus, incomparablement moins importante que la première : Gagtoungre adore se moquer de tout le monde, y compris ses marionnettes.

Souvent, les Forces de la Lumière sont obligées de descendre dans la Gachcharve. Ces descentes sont pénibles, mais elles sont causées par la nécessité : cela est imposé par les circonstances de la lutte avec les armées de Gagtoungre. Les habitants de la Gachcharve voient leurs ennemis pénétrer ici, mais ils sont impuissants à empêcher leur infiltration.

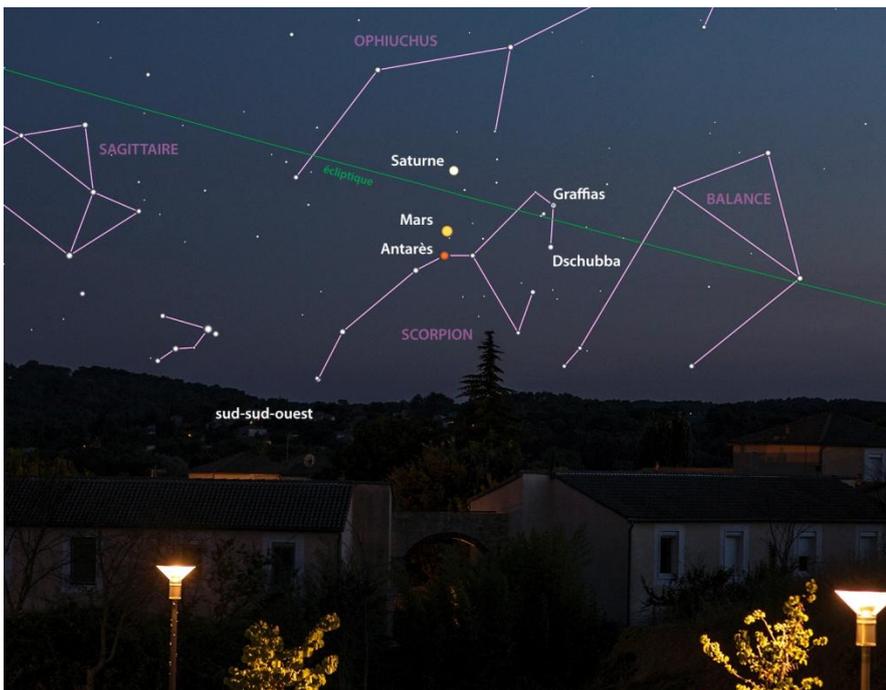
La Base démoniaque comprend encore un autre monde : celui dont l'espace et le temps sont unidimensionnels. C'est le **Fond** de Chadanakar, un endroit de souffrances de chètes démoniaques et de peu d'humains – porteurs de missions sombres.

Le Fond a surgi au tout début de l'existence de notre brampature suite aux efforts de Gagtoungre et de forces obscures encore plus puissantes que lui. Cette matérialité est la plus dense de toutes existantes. Dans une certaine mesure, elle peut être comparée à la matérialité d'Enrof, mais uniquement celle qui se trouve dans les intérieurs des étoiles ou des corps monstrueux de notre Galaxie, comme des «naines blanches». Il est difficile d'imaginer comment le mouvement peut encore s'effectuer dans de telles conditions. Cependant, il existe, et il est méga-douloureux pour un être conscient qui se trouve au Fond de Chadanakar. Le mouvement est nécessaire pour maintenir les forces vitales, sinon la créature sera entraînée dans une sorte de gouffre conduisant à des endroits encore plus malheureux : au Fond de la Galaxie.

Tout cela permet de comprendre définitivement que l'idée d'«incarnation» est relative. Les démons incarnés dans la Gachcharve ou dans d'autres couches à trois et même quatre dimensions, après la mort tombent

dans le Fond, où un nouveau corps les attend, le plus dense qui peut seulement exister. Telle est la loi du karma qui tourne l'autre bout de son tranchant contre ses propres démons. Le rayonnement de leurs souffrances dans le Fond compense la perte de vitalité à Gagtoungre même. S'opposer à la loi du karma ? Mais lors de leurs incarnations dans d'autres couches, cette loi leur permet de restaurer les forces. Se rebeller contre elle signifie rejeter le gavvakh comme nourriture, cela signifie résister à tout le camp démoniaque, à tout l'anti-cosmos – enfin, ça veut dire cesser d'être démon.

Chaque bramphature de notre Galaxie possède un Fond similaire, sauf celles qui sont libres de forces démoniaques ; par conséquent, il y a des millions de ce type de «fonds» dans la Galaxie. Et tout, comme les plans cosmiques bidimensionnels de nombreux anti-cosmos ou de gachcharves se croisent en une ligne commune, de même, toutes les lignes cosmiques des fonds galactiques se croisent en un seul point d'intersection. Ce point se trouve dans le système stellaire d'Antarès. Ce n'est pas un hasard si cette étoile, autrement appelée le Cœur du Scorpion, a servi dans de nombreux mythologèmes de l'Antiquité et du Moyen Âge comme la personnification de forces sinistres, voire diaboliques. L'énorme système planétaire de cette étoile est le foyer des hordes impies de la Galaxie, leur demeure dans le monde tridimensionnel ; c'est aussi la métabramphature titanique des démons, l'anti-cosmos de notre Voie Lactée dans la mesure où cet anti-cosmos se manifeste en général dans Enrof. J'ai déjà dit que les bramphatures conquises par les démons ne peuvent pas durer, et la grande planète – le satellite de l'étoile Antarès, dont le mal influence aujourd'hui le Fond de Chadanakar, se dissipera bientôt. Mais il y en aura une autre qui prendra le relais. Quant à celle, qui avait cette fonction à l'époque de la création de Chadanakar, elle périt il y a des millions d'années.



Sous nos latitudes, l'étoile Antarès est visible à la fin du printemps et en été, bas au-dessus de l'horizon sud, et nombreux sont ceux qui se souviennent bien de la pulsation lumineuse de ses rayons rouge vin. Mais depuis du Fond de Chadanakar, on ne peut voir ni Soleil ni d'autres corps célestes – rien sauf l'Antarès immobile, dans laquelle rentre une extrémité du Fond. Depuis le Fond, elle apparaît infrarouge. Dans la direction opposée, l'espace de ce monde unidimensionnel s'éteint avec l'approche de la surface de la sphère terrestre. Dans ce sens-là, on ne voit rien. C'est ici que se cache le gouffre menant vers le Fond de la Galaxie

privé du temps.

Il nous est difficile d'imaginer un corps, le plus dense possible, en forme de quelque chose de plus simple et connu : quelque chose qui ressemble à une simple ligne noire. Il est encore plus difficile de comprendre que ces créatures conservent l'équivalent de la vue et même du toucher. Le plus incompréhensible est, je pense, de savoir comment en général peuvent-ils voir à travers un milieu aussi dense. À partir de cet environnement, ils reconstituent leur vitalité. Leur communication entre eux est possible, mais extrêmement limitée. Leur souffrance est indescriptible.

Non seulement le Fond, mais tous les mondes de la Base démoniaque apparurent, comme je l'ai déjà dit, pendant le refroidissement du corps physique de la Terre. Avant l'apparition de la vie organique dans Enrof, les activités de Gagtounge avaient tendance à créer une couche d'habitat pour les forces démoniaques à la surface de la terre. Lorsque cela échoua, il se mit à renforcer et à développer la Gachcharve et d'autres mondes liés aux couches inférieures de la croûte terrestre, des magmas et du noyau de la planète. Avec l'apparition de la vie organique dans Enrof, ses activités furent dirigées à la conquête du règne animal – cela fut en partie réussi - et vers l'alourdissement des lois des démiurges. Du fait de l'action égale de ces deux forces, les bases des lois de la Nature et du Karma, dans lesquels nous vivons, furent formées.

Les religions sémitiques ont tendance à mettre la responsabilité de la cruauté des lois sur le Divin. C'est curieux, mais cette cruauté ne provoquait pas de protestation, ni n'a pas été tout simplement comprise, du moins la cruauté des lois du châtement. Même les saints des métacultures chrétiennes acceptaient l'idée de la souffrance éternelle des pécheurs avec une sérénité inconcevable pour nous. L'absurdité du châtement éternel pour un mal passager ne dérangeait pas leurs esprits, et leur conscience – on ne sait comment – était satisfaite du caractère irréversible de ces lois qui enlevaient tout espoir. Mais cet état d'esprit et de conscience avait disparu depuis longtemps. Et il nous semble blasphématoire de penser que cette Loi, telle qu'elle existe, a été créée par la volonté divine.

Il est vrai que pas un seul cheveu ne tombera sans la volonté du Père Céleste, pas une seule feuille de l'arbre ne bougera. Mais cela ne doit pas être compris dans le sens où la Loi entière dans sa totalité est une manifestation de la Volonté de Dieu, mais dans le sens où la formation de chaque libre arbitre, représentée par l'Univers, est sanctionnée par Dieu. De la présence d'une multitude de volontés, surgit la possibilité de la chute de certaines d'entre elles. Suite à leur chute, vient leur lutte contre les forces de la Lumière et la création de l'anti-cosmos, opposé au Cosmos du Créateur.

Dès le début de l'émergence de la vie organique dans Enrof, Gagtounge et son camp mirent leurs pattes sur les lois de cette vie. Ils ne réussirent pas à changer les lois des couches intermédiaires de Chadanakar, mais de nombreux types et classes du règne animal et certaines couches d'élémentaux sont tombés sous leur domination – entièrement ou en partie. Voilà d'où vient la dualité de ce que nous appelons la nature : beauté, spiritualité, harmonie, sérénité – d'une part, la dévoration mutuelle générale des êtres vivants – d'autre part. N'est-il pas évident que les deux faces existent en même temps et sont réels ? Est-il possible qu'au moins une personne possédant une conscience et une intelligence, ose dire que son harmonie recouvre et supprime cette mer infinie de souffrances que cette nature même manifeste aux yeux honnêtes ? Et y a-t-il vraiment au moins une personne qui, malgré cette mer de souffrance si évidente, si incontestable, si incessamment assourdissante avec les gémissements et les cris des créatures vivantes, ne connaîtrait pas la nature comme inexplicable harmonie, existante malgré tout et comme beauté sans pareil ? Pourquoi est-il arrivé que cette fatale contradiction n'ait pas encore été comprise et résolue ? Est-ce parce que la pensée religieuse en Occident est emprisonnée, pendant plus de vingt siècles, par l'idée de la toute-puissance absolue de Dieu et par les préjugés qui en résultent sur l'unité de la Nature ? Est-ce parce que le monisme philosophique bien établi en Orient ne permet pas d'aborder l'interprétation de sa dualité ?

Livre IV. Chapitre 2. LES MONDES DU CHÂTIMENT

À l'époque de la préhistoire, les forces démoniaques étaient occupées à ralentir le développement des sociétés primales et à préparer les couches transphysiques des magmas et du noyau à la réception des millions d'âmes de la future humanité. Un peu plus tard, déjà à l'époque historique, ils créèrent des chrestres et la sakouale des huitzraors. La plupart des purgatoires surgirent à des temps encore plus récents.

L'exposition des mondes du châtement commence avec les purgatoires, parce qu'ils sont plus proches de nous que les autres. Aussi, ils sont comparables à des concepts qui nous sont familiers, et si le chemin posthume est descendant, la descente commence justement à partir des purgatoires. Dans la plupart des cas, elle s'arrête là.

Le mot «purgatoire» est tiré du catholicisme, mais le panorama de ce, dont nous allons parler ci-dessous, ne coïncide pas en tout avec les idées catholiques. On pourrait appeler ces couches «schéols», mais les images judaïstes de ces pays sombres des morts ne seront pas non plus reproduites dans ma présentation.

Les purgatoires se diffèrent quelque peu d'après leur métaculture ; même pris séparément, chacun d'entre eux subit des transformations considérables au fil des siècles. Ils se sont également formés à différentes époques. Dans les métacultures de l'Antiquité, y compris Byzance, ils n'existaient pas du tout. Plus précisément, à leur place se trouvaient des mondes de souffrances sans espoir. Un écho de cette connaissance mystique sur le désespoir dans des lieux de la souffrance se fait clairement reconnaître dans la plupart d'anciennes religions.

Le plus ancien des purgatoires appartient à la métaculture Indienne : c'était le premier synclite dans l'histoire de l'humanité à avoir atteint un tel pouvoir de la Lumière, qui était nécessaire pour empêcher les forces de Gagtoungre de transformer la sakouale de certaines couches posthumes de rédemption en lieux de souffrances. La métaculture Indienne avait hérité cette sakouale des humanités les plus anciennes – des daimôns et des titans. Plus tard, certaines couches des métacultures du judaïsme, du christianisme et de l'islam furent transformées en purgatoire, elles aussi : ce qui y avait une importance décisive était la résurrection de Jésus Christ, Sa descente dans les mondes démoniaques et la lutte ultérieure des synclites chrétiens avec les démons pour adoucir la Loi du Châtement, qui durait des siècles. Mais dans la métaculture Byzantine, cette lutte ne fut pas couronnée de victoire. Le camp ennemi rendit une résistance insurmontable, suite à quoi la métaculture Byzantine se détacha d'Enrof. J'ai déjà mentionné l'importance du fait que l'orthodoxie byzantine n'avait pas accepté l'idée du purgatoire lorsqu'ils avaient apparu dans l'Église Occidentale. Dans les perspectives terrifiantes *du tourment éternel* qui attendait une âme pécheresse, il faut aussi chercher la flamme de ce maximalisme ascétique, qui carbonisait l'esprit religieux byzantin jusqu'à la toute fin de son histoire. Oui, devant les visionnaires spirituels de Byzance, se sont ouvertes les profondeurs eschatologiques avec tous les extrêmes de leur cruauté démoniaque. Il faut s'étonner non pas des excès désespérés de l'ascèse dans ce pays, mais plutôt du fait que toutes les métacultures dépourvues de purgatoires n'ont pas de tels excès.

Dans la métaculture Russe, le premier schéol a été créé au XIIe siècle : il a été transformé à partir du lieu de souffrance par les forces de Jésus. Au fil du temps, il a quelque peu changé d'apparence, ces charges karmiques qui attirent les morts dans ce monde ont également changé. Cependant, le côté automatique du fonctionnement de la loi du châtement reste, bien sûr, immuable toujours et partout : il consiste dans le fait que la violation des lois morales entraîne un alourdissement du poids du corps éthérique de la personne. De son vivant, le corps éthérique surchargé reste à la surface du monde tridimensionnel : le corps physique lui joue le rôle de bouée de sauvetage. Mais dès que le lien entre eux est rompu par la mort, le corps éthérique commence à s'enfoncer de plus en plus profondément, de couche en couche, jusqu'à atteindre l'équilibre avec son milieu. Voilà comment ça marche en gros. Mais il y a aussi des êtres qui veillent à son fonctionnement sans échec : *les gardiens du karma*. C'est une catégorie à part : parmi les différents démons de Chadanakar, ce sont des extraterrestres. D'abord, les hordes démoniaques de la planète Daïa furent expulsées hors de sa brampature – dans celle de son satellite. Peu après, ce satellite périt – il se transforma en un tas de décombres morts – des astéroïdes, ses habitants ténébreux dispersèrent alors dans l'espace de l'univers à la recherche de nouveaux refuges. Certains d'entre eux pénétrèrent dans Chadanakar, ayant conclu une sorte de traité avec les forces de Gagtoungre. Ce sont des êtres d'une grande intelligence, mais avec un champ émotionnel aussi froid que de la glace. Ils sont étrangers tout aussi à la haine comme à l'amour, à la méchanceté comme à la compassion. Ils prirent la responsabilité du dispositif du karma, et cela leur permit de combler la perte de leur vitalité avec les émanations d'angoisse mentale des personnes qui, après avoir vécu dans Enrof, étaient obligées de descendre

dans le Scrivnus, le Ladref et le Morod – les couches supérieures des purgatoires. Les dimensions de ces créatures sont énormes ; ils sont translucides et gris, comme du verre terne, leurs corps sont rectangulaires, et leur gueules, assez curieusement, ont une ressemblance avec des museaux des chiens de garde : des oreilles saillantes, des yeux vifs et attentifs. Ils n'entrent en bataille avec les forces de la Lumière que lorsque ces dernières effectuent un travail afin d'adoucir les lois du karma et de transformer les purgatoires.

Le premier des purgatoires s'appelle **Scrivnus**. C'est un tableau d'un monde privé du divin et d'une société d'incrédules sans détours. Un paysage incolore ; une mer de couleur gris plomb qui ne s'agite jamais. L'herbe étioyée, les arbustes abougris et les mousses ressemblent dans une certaine mesure à notre toundra. Mais la toundra se couvre de fleurs au moins au printemps ; quant au sol du Scrivnus, il ne donna naissance à aucune fleur. Ici, les habitations des millions de personnes, qui étaient humains autrefois, sont des creux enfermés entre des pentes basses mais inaccessibles. Le Scrivnus ne connaît ni amour, ni espoir, ni joie, ni religion, ni art ; de même, il n'a jamais vu d'enfants. Le travail sans fin n'y est interrompu que pour le sommeil, mais il est dépourvu de rêves et le travail – de créativité. Quelques énormes créatures effrayantes ne sommeillent pas de l'autre côté des pentes : de temps à autre, ils lancent des tonnes d'objets de là-bas, qui glissent dans les airs. Chaque objet trouve lui-même celui qui doit s'en occuper : rafistoler des chiffons délabrés dont personne n'a besoin, laver des bouteilles et des pots barbouillés d'huile et de boue, polir des débris en métal. Le travail et le sommeil passent principalement dans une sorte de longues casernes, sectionnés à l'intérieur par des murets à mi-hauteur.

L'apparence des habitants garde complètement la forme humaine, sauf que leurs traits sont effacés et lisses. Ils ressemblent à des crêpes : presque complètement similaires les uns aux autres. Cependant, le souvenir de leur vie dans Enrof non seulement est préservé dans l'âme de ces habitants, mais il les ronge, comme le rêve d'un paradis perdu. Le plus tenace des tourments du Scrivnus est l'ennui de l'esclavage inconsolable, l'ennui du travail, l'absence de toutes perspectives.

Car le seul vrai moyen de sortir d'ici leur semble non pas une perspective, mais un cauchemar dont la menace plane toujours au-dessus de leur tête. Cette sortie consiste dans le fait qu'un navire noir se pointe en mer, il ressemble à une boîte glissant rapidement et silencieusement vers le rivage. Son apparition plonge les habitants dans la panique, car personne ne sait s'il est à l'abri d'être absorbé par le noir complet de sa soute. En emportant un certain nombre d'entre eux – ceux dont le fardeau du karma condamne à la souffrance dans des couches plus profondes – le navire se retire. Les détenus dans la soute ne voient pas le chemin qui se fait. Ils sentent seulement le mouvement horizontal se remplacer par une descente en spirale, comme si le navire était emporté par un Maelström tourbillonnant.

Ceux qui n'éprouvent pas de remords pour de vices graves ou des crimes, mais dont la conscience dans Enrof était séparée de la volonté et de l'influence de son chête par un mur sourd de soucis quotidiens et de préoccupations uniquement matérielles finissent leur souffrances rédemptrices ici, dans le Scrivnus.

La couche suivante est similaire à la précédente, mais elle est plus sombre : comme si elle s'était figée dans un crépuscule indéfini au bord de la nuit éternelle. Il n'y a pas de constructions ici, pas de foules de gens ; cependant, chacun sent la présence invisible de beaucoup d'autres : les empreintes de mouvements, semblables à des empreintes de pas, trahissent leur présence. Ce purgatoire s'appelle **Ladref**, et des dizaines de millions de personnes y passent un court séjour. Ceci est une conséquence du manque de foi, qui n'a pas permis aux forces de la spiritualité de pénétrer dans le cœur de la personne et d'alléger son corps éthérique.

Celui qui doit subir une autre descente, la perçoit subjectivement comme s'il s'était endormi et puis soudainement réveillé dans un environnement changé. En fait, les êtres démoniaques – les exécutants du karma – le transfèrent pendant l'oubli dans un autre flux temporel, alors que le nombre de coordonnées spatiales – trois – reste le même dans tous les schéols.

Le rédempteur de son karma se retrouve dans l'obscurité totale, où seuls le sol et les homologues de rares végétaux sont faiblement phosphorescents. Grâce aux roches lumineuses, le paysage n'est pas dépourvu d'une beauté sombre à certains endroits. C'est la dernière couche, où il y a encore ce que nous appelons la Nature dans le sens général. Les couches suivantes ne seront caractérisées que par le paysage urbain.

Ici, dans le **Morod**, règne le silence absolu. Toute personne qui s'y trouve ne perçoit pas du tout les autres habitants et croit être complètement seule. La peine d'un grand abandon la recouvre comme une coquille de fer. Inutile de courir, prier, appeler à l'aide, chercher – on n'a rien d'autre à faire que communiquer avec sa propre âme. Et l'âme est criminelle, sa mémoire est tachée par l'atrocité commise sur terre, et pour une telle âme il n'y a rien de plus effrayant que la solitude et le silence. Ici, chacun comprend le sens et l'ampleur du mal commis sur terre, il en boit entièrement et vide la coupe de l'horreur de son crime. Et rien ne distrait le malheureux de ce dialogue interminable avec soi-même, pas même la lutte pour l'existence. Car il n'y a aucune lutte ici : la nourriture y est en abondance, ce sont certains types du sol. Les vêtements ? Mais dans la plupart des couches, y compris le Morod, le corps éthérique irradie lui-même le tissu qui le recouvre : ce que nous remplaçons par des vêtements. Et si dans les mondes des Lumières, il est beau et lumineux, alors dans le Morod, l'infériorité créative de ses habitants ne permet de créer que des lambeaux éthériques. D'ailleurs, des haillons misérables de ce type enveloppent le corps astral-éthérique d'un rédempteur déjà dans le Ladref.

Celui, dont la conscience ne peut être nettoyée même par le Morod, est attendu non par une descente, mais par une chute soudaine et effrayante dans la couche suivante. Cela ressemble à un borborygme dans lequel le malheureux est tombé de manière inattendue pour lui et qui l'engloutit : d'abord les jambes, puis le corps et, enfin, la tête.

Le récit atteint l'**Agre**, une couche de vapeurs noires, entre lesquelles, comme des îlots du miroir noir, sont incrustés les reflets de grandes villes d'Enrof. Cette couche, comme tous les purgatoires, n'a pas d'étendue cosmique. C'est pour cela qu'il n'y a ni soleil, ni étoiles, ni lune : le ciel est perçu comme une voûte solide enveloppée d'une nuit permanente. Certains objets émettent de la lueur, et la terre, comme si trempée de sang, se rougeoie vaguement. Il n'y a qu'une couleur qui domine ici : dans Enrof, nous ne pouvons pas la voir, et selon l'impression qu'elle produit, elle ressemble très probablement au cramoisi foncé. Il semble que ce soit cette lumière invisible, qui s'appelle en physique infrarouge.

Je connais à peine, vraiment très peu, l'infra-Pétersbourg. Je me souviens qu'il y a aussi une grande rivière, mais noire comme de l'encre, et des bâtiments émettant une lueur rouge sang. En quelque sorte, cela ressemble à l'illumination de nos nuits de fêtes, mais cette ressemblance est sinistre. Physiquement, ceux qui sont tombés dans ce monde, ressemblent, dans une certaine mesure, à des gnomes : l'apparence humaine est toujours préservée, mais les formes sont laides et sordides. Leur taille est réduite. Leurs mouvements sont ralentis. Leur corps n'irradie plus aucune matérialité qui remplace les vêtements ; c'est le règne de la nudité impuissante. L'un des tourments de l'Agre est d'être dépassé par sa honte et de contempler sa propre nullité. Un autre tourment est dans le fait que la personne éprouve ici, pour la première fois, une pitié douloureuse pour ses semblables et qu'elle commence à prendre conscience de sa part de responsabilité concernant leur sort tragique.

Le troisième tourment de ces malheureux est la peur. Elle est générée par la présence d'autres créatures dans l'Agre, les prédatrices de nature démoniaque : les volgres. Lorsque nous nous approchâmes du bâtiment qui composait le corps éthérique obscur du château d'Ingénierie, je distinguai une créature assise immobile sur son toit, énorme, aussi grande qu'un lézard de l'ère mésozoïque. Ce fut une femelle, son corps était ample et lâche, sa peau – grise et spongieuse. Solitaire, une joue blottie contre la tour et l'embrassant de sa patte droite, elle regardait, la pauvre, fixement devant elle avec, me semblait-il, des orbites complètement vides. Elle était profondément malheureuse. Je pense qu'elle avait douloureusement envie de crier ou de hurler, mais elle n'avait ni bouche, ni gueule. Quoique, même le sentiment de pitié pour elle pouvait être lourd de conséquences : la prédatrice teigneuse guettait sa victime, et tout être humain pouvait le devenir. Dans une peur bestiale des

volgres, les pauvres gnomes se cachaient dans les recoins ou se faufilaient, retenant leur souffle, au pied des bâtiments adoptés par ces monstres. Être dévoré, ou plutôt épongé par une volgre à travers sa peau poreuse, signifiait pour eux mourir dans l'Agre, pour ensuite émerger encore plus bas, dans le Boustvitch ou dans le redoutable Raphag.

Plus tard, je vis que les volgres étaient nombreuses, qu'elles avaient une certaine intelligence, et que la civilisation rugueuse et sombre qui caractérise l'Agre était précisément leur création. Elles n'avaient encore presque pas de dispositifs mécaniques pour faciliter le travail. Elles entassaient manuellement les constructions, que je voyais tout autour, à partir d'un matériau semblable aux troncs d'arbres géants de Californie. Et dès qu'un morceau de ce matériau se soudait étroitement au reste, il commençait à émettre une lueur cramoisi terne qui n'éclairait quasiment rien autour. Quel était le rapport entre les bâtiments des villes humaines d'Enrof et les structures des volgres dans l'Agre m'est resté peu explicite.

Bien sûr, elles ne possédaient pas une langue sonore, mais avaient quelque chose comme une langue des signes. Les bâtiments qu'elles construisaient étaient destinés, apparemment, pour s'y cacher des courtes averses violentes qui se déversaient d'une minute à l'autre. Ces averses étaient noires.

Ce qui est également étrange chez elles, c'est sûrement le fait que les volgres n'ont pas deux sexes, mais trois. Le mâle féconde un individu du sexe moyen qui porte l'embryon pendant un certain temps, puis le transmet à la future mère.

Et pourtant, ça et là, il y avait une sorte d'îlots qui s'entremêlaient dans cette civilisation : des bâtiments silencieux, pas du tout lumineux. Les volgres ne s'approchaient même pas d'eux : apparemment, elles étaient gênées par quelque chose qui m'était invisible. De tels bâtiments se trouvaient à la place de la cathédrale Saint-Isaac et de certains autres temples de Saint-Pétersbourg : ils étaient le seul refuge contre les volgres, où les martyrs de l'Agre pouvaient se sentir en sécurité, même si ce n'était qu'un court moment. Qui les a dressés ? Quand ? A partir du quel matériau ? Je l'ignore. La faim empêchait les malheureux de se cacher dans ces abris : elle les poussait à la recherche de la moisissure comestible qui recouvrait les fondations de cette cité sans joie.

Si un karma lourd ne fait pas de celui qui est arrivé ici une victime d'une volgre et s'il ne se réveille pas dans le prochain des mondes descendants, il subira, tôt ou tard, une transforme qui l'élèvera vers le haut. Celui qui arrive à la fin de sa rédemption change progressivement de corps. Il grandit, ses traits réapparaissent, rappelant les traits qu'il possédait auparavant, et les volgres n'osent plus l'approcher. Quant à la transforme, elle se fait avec l'aide des frères de la Russie Céleste : étant descendus dans l'Agre, ils entourent la personne qui a terminé l'épreuve. Seuls ceux, parmi les gnomes, qui seront bientôt élevés d'ici de la même manière peuvent assister à un tel événement. Mais tandis qu'ils observent cette scène en tant que spectateurs, il leur semble que les frères du Synclite soulèvent la personne libérée sur leurs ailes ou sur les plis des voiles lumineux. Les volgres, saisies d'une panique et d'une frayeur mystique, aperçoivent cet événement de loin, mais sont incapables de comprendre quoi que ce soit.

L'échelle d'ascension n'est fermée à aucune monade démoniaque, pas même aux volgres. Mais une telle inversion requiert une clarté de conscience si aiguë, qu'on ne rencontre presque jamais ici.

Parfois, il est possible d'y trouver une chose vraiment différente : à certains endroits, le paysage est diversifié par des taches phosphorescentes, semblables à d'énormes pourritures. Elles ont quelque chose de la verdure cadavérique... C'est comme cela que l'on voit dans l'Agre une autre couche transparaître d'en dessous : c'est le **Boustvitch**. Tout est en train de pourrir là-bas, mais jamais jusqu'au bout ; le tourment du Boustvitch est un état qui combine la putréfaction du vivant avec la léthargie spirituelle. Les âmes de ceux qui dénouent les nœuds de leur karma dans le Boustvitch sont alourdies par l'attraction vers le charnel ombreux, dont ils n'ont élaboré aucun contrepoids au cours de leur vie sur terre. Ici, le prisonnier est rongé par un dégoût accablant de

soi, car son corps éthérique s'était transformé en une sorte d'excréments. Car, aussi effrayant et dégoûtant soit-il, mais le Boustvitch, en vérité, n'est rien d'autre que les impuretés des volgres.

Ici, l'angoisse mentale s'accompagne déjà par la torture corporelle : la capacité de bouger est extrêmement limitée, ainsi que la capacité d'autodéfense. Et cette dernière est vitale pour tout prisonnier, car d'autres créatures vivent à leurs côtés entre leurs incarnations dans l'un des mondes d'élémentaux démoniaques : les âmes de petits démons humanoïdes aux corps éthériques obscurs, mi-vers mi-humains à la taille d'un chat. A vif, lentement, petit à petit, ils dévorent dans le Boustvitch ceux qui étaient humains d'Enrof autrefois.

À cette époque-là, c'est-à-dire en 1949, celui qui se trouvait dans l'autre double du château de l'Ingénierie (il y en a un dans le Boustvitch, aussi) était l'empereur [Paul Ier](#). Il avait déjà passé par le cycle de tourments dans des couches plus profondes et était déjà lentement élevé vers le Droukkarg – le chastre de l'antihumanité russe. J'ai été frappé par la gravité de son malheur. Mais on m'a expliqué que si une partie de la charge ne lui avait pas été enlevée par la souffrance de son assassinat dans la nuit du 12 mars, et qu'au contraire il aurait continué à tyranniser jusqu'à sa mort naturelle, le fardeau de ses actes l'aurait entraîné encore plus profondément, jusqu'au Propulk – un lieu des souffrances les plus terrifiantes.

Le Boustvitch est suivi d'un purgatoire appelé **Raphag** : ici on éradique les conséquences karmiques des trahisons et de l'engagement égoïste aux tyrannies. Le Raphag est un supplice de l'auto-épuisement continu, auquel peut faire allusion un tel phénomène de notre monde comme la souffrance du choléra. C'est la dernière couche, dont le paysage ressemble, bien que de loin, à nos villes. Cependant, les abris qui se rencontraient dans le Boustvitch et dans l'Agre ici et là n'y sont plus. La protection des prières collectives de l'humanité ne s'étend pas jusqu'au Raphag : seules les forces des synclites et des hiérarchies supérieures de Chadanakar peuvent aller plus profondément.

Les trois derniers purgatoires sont dominés par les anges des ténèbres.

La première de ces couches, le **Chim-big**, est un courant lent se déplaçant à travers un monde indiciblement sombre, enfermé sous une haute voûte. Il est difficile de comprendre d'où vient la pénombre, mortelle et incolore. La pluie très fine est semée sur ce courant pour bouillir à sa surface en petites bulles. Et ce ne sont plus les vêtements des âmes martyrs, mais les âmes elles-mêmes dans leurs corps éthériques dégradés qui ressemblent à de lambeaux brun fumé. Elles se précipitent d'avant en arrière, s'accrochant à n'importe quoi, juste pour ne pas tomber dans ce courant. Ce n'est pas seulement l'angoisse qui les fait souffrir : un tourment encore plus grand réside dans le sentiment de honte, n'atteignant nulle part une telle force que dans le Chim-big, et un désir ardent d'un vrai corps, d'un monde doux et chaud – des souvenirs des joies de la vie sur terre.

C'est là que la compassion s'intensifie d'avantage.

Et l'embouchure du courant se voit de très près. Puis, le courant lui-même et tout ce monde semblable à un tunnel s'y interrompent, tout comme un tunnel de métro s'interrompt en donnant sur le quai. Sauf que les eaux ne se jettent dans rien : elles, ainsi que les rives et la voûte – tout se dissout dans une désolation grise et inféconde. Il ne peut y avoir aucun corps, il n'y a même pas l'idée d'un sol ou d'un milieu. Une seule chose reste allumée là-bas : l'étincelle de la conscience de soi. Ce purgatoire s'appelle **Dromne** : l'illusion d'un terrible néant.

Et si ceux qui se rachètent dans le Chim-big sont responsables de plusieurs morts humaines, même des morts de criminels condamnés à mort ou dénoncés par trahison, dans le Dromne, il y a ceux dont l'infraction à la Loi semble, à nos yeux, incomparablement moins grave. Eh oui, c'est une drôle d'arithmétique que celle du karma ! Du coup, on n'est pas emporté dans le Dromne par des crimes, ni par des carnages, mais seulement par la conséquence karmique de l'incrédulité active, du déni belliqueux de la spiritualité, de l'affirmation zélée de l'idée erronée de la mortalité de l'âme. Le secret de cette punition surprenante et apparemment disproportionnée est

dans le fait que tous ces actes intentionnels au cours de la vie dans Enrof, semblent obstruer complètement les voies respiratoires de l'âme avec des bouchons. La conséquence en est l'alourdissement du corps éthérique plus aggravé, que celui entraîné par certains crimes isolés. Le prisonnier du Dromne croit qu'il n'y a rien nulle part et que lui-même, il n'est pas – exactement comme il pensait de son vivant. Et ce n'est qu'après un très long trajet et avec le plus grand effort, qu'il pourra faire face au fait frappant – au "moi" conscient de soi qui ne s'éteint jamais, même ici, dans un vide absolu, contrairement à la raison et au bon sens. En même temps, il commencera à comprendre vaguement que tout aurait pu être différent s'il n'avait pas choisi lui-même cette non-existence ou semi-inexistence.

Peu à peu, l'ennui d'abandon volontaire qui colorie le séjour dans le Dromne commence à céder la place à l'anxiété. Le "moi" a l'impression d'être attiré quelque part, comme vers le bas et sur le côté et, d'un point, il se transforme en un corps allongé dirigé vers le bas. L'absence de repères ne lui permet pas de savoir s'il tombe lentement ou s'écroule à grande vitesse. Seul le sentiment viscéral crie plus fort que toute preuve logique qu'il ne se déplace pas vers le haut ou sur le côté, mais vers le bas. Voici déjà un espace rosâtre qui émerge en dessous. Pendant quelques instants, cette couleur peut même réjouir celui qui tombe. Mais ensuite, un soupçon glaçant transperce le "moi" malheureux : il se rend compte qu'il s'enfonce irrésistiblement dans une mer de fer, incandescente et calme. Son poids augmente rapidement et le voici, touchant la surface rougeoyante du **Fukabirne** et plongeant dans son environnement. En plus de la souffrance corporelle cuisante, le tourment consiste précisément dans l'horreur de la descente dans la torture éternelle – la descente qui semble irrémédiable.

Le Fukabirne est le dernier dans la sakouale des purgatoires. Ensuite commence la sakouale des magmas transphysiques : ces mondes locaux coexistent dans l'espace tridimensionnel, mais dans des flux de temps différents, avec des ceintures de matière incandescente entourant la planète. Je le répète et j'insiste : dans toutes les métacultures, à l'exception de l'Indienne, les souffrances dans ces mondes n'avaient pas de fin jusqu'à ce que Jésus Christ y ait fait cette descente libératrice, qui, dans la tradition confessionnelle, est appelée la descente du Sauveur aux enfers. A partir de ce moment, il devient possible pour les forces de la Lumière, bien que nécessitant d'énormes efforts, d'extraire les victimes de ces abîmes, après un certain temps qui est nécessaire pour dénouer les nœuds du karma personnel.

Le premier des magmas est l'**Okrus**, le fond visqueux du Fukabirne.

Après avoir perdu dans le Dromne toutes ses anciennes enveloppes autour du chête, un nouvel être corporel commence à se former. Dans l'Okrus, sa formation prend fin, mais il n'y a rien en lui qui ressemblerait même de loin à une apparence humaine : c'est un quelque chose de sphérique constitué de l'inframétal animé.

Pourquoi subir de tels tourments du Fukabirne et de l'Okrus, pourquoi ? Oh, ces misérables ne sont déjà plus très nombreux. Des millions de personnes croupissaient dans le Skrivnus et Ladref, ici – des centaines, peut-être même des dizaines. Une condamnation de l'ennemi idéologique à de grands tourments, une accusation des innocents, un tourment des sans défense, une torture des enfants – tout cela se rachète par les souffrances ici, dans l'Okrus et le Fukabirne.

Ici, le tourmenté se souvient vivement des enseignements religieux entendus sur terre et qu'il en a été averti. Le tourment corporel est subjectivement ressenti ici comme une rétribution, mais en même temps, il réalise déjà la double nature de la Loi dont la responsabilité de sa cruauté n'est pas de Dieu, mais des forces démoniaques. La conscience s'éclaircie : c'est la manifestation du côté Providentiel de la Loi, de son ancienne fondation qui a été créée par les démiurges avant même l'invasion de Gagtounge dans Chadanakar. La conscience clarifiée, le sens de la responsabilité morale élucidé, la soif spirituelle amplifiée – ce sont des aspects de la Loi du Châtiment, que les forces de la Lumière ont remportés des ténèbres. Grâce à eux, la Loi n'est jamais un mal absolu.

La substance infraphysique des magmas est très similaire à leur substance physique. Au début, leurs captifs conservent leur liberté de mouvement, mais aucune action n'est nécessaire pour y maintenir la viabilité : les forces vitales sont absorbées mécaniquement de l'environnement. Tout cela s'applique également à la seconde des ceintures de magma – le **Gwegr**, qui est un milieu immobile rougi au feu.

Toutefois, je voudrais rappeler que la souffrance dans Enrof – quelle qu'elle soit – soulage la souffrance posthume, principalement au sens de raccourcir sa durée, mais parfois au sens de sa « qualité ». La durée de la peine expiatoire de l'âme après la mort est déterminée surtout par l'étendue des victimes qui ont souffert de ses actes dans Enrof. La nature endémique des crimes entraîne une rétrogradation des couches de représailles : l'Okrus peut être remplacé, par exemple, par l'Ukarwair et le Gwegr – par le Propulk. En même temps, le problème est que le tourment corporel débuté dans le Fukabirne et accru dans l'Okrus et Gwegr, atteint son apogée dans la couche suivante, appelée **Ukarwair** : le magma déchaîné. Ce sont les perversificateurs d'idées nobles et lumineuses, qui sont responsables de la mutilation des voies transphysiques de milliers et de millions de personnes, qui s'y rachètent. Il y a aussi ceux qui sont coupables d'actes ignobles, appelés dans notre langage sec et mort le sadisme conscient – lorsque la souffrance des autres provoquait non seulement un sentiment de plaisir, mais l'inconvenance de ce plaisir était clairement réalisée par le criminel en même temps. Réalisée – mais cela n'a pas gâché son plaisir, n'a pas empêché de l'éprouver encore et encore.

Heureusement, le temps passe beaucoup plus vite ici. A un écrivain très célèbre de nos jours, coupable, bien sûr, non du sadisme conscient, mais de la substitution d'idéaux, d'idées perverses, d'empoisonnement de nombreux esprits par des mensonges, il semblait, par exemple, qu'il n'était pas resté ici dix ans correspondants au temps d'Enrof, mais seulement quelques jours.

Ensuite vient le **Propulk** – le magma solide : le monde des souffrances rédemptrices des bourreaux de masse, des coupables de guerres sanglantes et des massacreurs des peuples. La liberté de mouvement y est perdue. Le corps se trouve emmuré dans une composition solide, pressé de partout. Mais même le plus terrible des tourments corporels est dépassé ici par la souffrance de l'âme. C'est une repentance si brûlante et un désir de Dieu si aiguë, qu'ils sont impossibles à éprouver dans aucune des couches supérieures. Heureusement, rares sont ceux qui descendent jusqu'au Propulk. Faut-il dire qu'il s'y trouve des êtres comme [lejoy](#) ou les associés de [Beria](#) ? Il est curieux que [Maliouta Skouratov](#) y croupissait juste récemment, et que dans le Propulk des métacultures Occidentales, non seulement [Robespierre](#) et [Saint-Just](#) y dénouaient toujours leur karma, mais même certains des inquisiteurs du XVIe siècle.

La sakouale des magmas se termine par une couche appelée **Hyrl** : c'est du magma superlourd. Ici, la souffrance corporelle pâlit vraiment devant le tourment spirituel. Le Hyrl fut créé pour punir ceux que, dans notre langage juridique, nous appellerions des récidivistes : après avoir subi déjà une chute dans les magmas, revenus dans Enrof, ils se sont à nouveau alourdis par de grandes atrocités.

C'est la fin des magmas.

Ensuite commence la sakouale des mondes qui correspondent au noyau physique de la planète – elle est commune à toutes les métacultures. Le premier monde est le **Biasque** – des grottes infrarouges – le pire des enfers écarlates, si l'on définit ainsi toute l'échelle des mondes du Fukabirne au Biasque. Ici, la forme change : les prisonniers commencent à avoir une sorte de tête et de quatre pattes. Mais le don de la parole est perdu, puisqu'il n'y a personne à qui parler : chacun d'entre eux est isolé du reste du monde et ne voit que ses bourreaux – ceux-ci, curieusement, ressemblent exactement à de fameux démons. Tranquilles ici, dans Enrof, en relative sécurité, vous pouvez vous moquer autant que vous voulez de la croyance en l'existence de ces laiderons cornus, mais vous ne devriez pas souhaiter, même à l'ennemi mortel, de les rencontrer. Et comme il n'y a que des dizaines de victimes tombés dans le Biasque, et qu'il y a des multitudes de démons qui ont besoin de leur gavvakh, ils extorquent du gavvakh de leurs victimes de toutes les manières possibles. Les victimes du Biasque sont ceux qui

pervertissaient les esprits dans Enrof. De tels crimes sont considérés si sévèrement parce qu'ils causent plus de dommages karmiques à des milliers d'âmes humaines. Même un bourreau, qui a tué physiquement des centaines de personnes, ne cause pas autant de dommages que ceux dont il est dit dans l'Évangile : « Mais si quiconque séduit un de ces petits qui croient en moi, il vaudrait mieux pour lui qu'on lui suspende une meule autour du cou et qu'on le noie dans les profondeurs de la mer » (Matthieu 18 : 6). Et même si [Yaroslavsky](#) ou [Damien le Pauvre](#) avaient été de bonnes personnes dans leur vie privée, cela ne les aurait pas épargnés du sort posthume qui attend les corrupteurs de l'esprit.

Au-dessous du Biasque se fait voir l'**Amiuts** : d'énormes fentes verticales. Celui qui tombe se fait coincer, suspendu dans une impuissance totale. Et puisque ces fentes mènent dans la Gachcharve, le malheureux se retrouve suspendu juste au-dessus du nid des forces démoniaques de Chadanakar. Ici se trouvent ceux qui ont combiné le sadisme conscient et l'immensité de leurs crimes.

Mais depuis les fentes verticales de l'Amiuts, il y a aussi des passages latéraux, les culs de sac. C'est l'**Ytretch** – la nuit planétaire, qui dure du début de la création de Chadanakar jusqu'à la fin de l'existence de notre planète dans Enrof, c'est-à-dire jusqu'à l'expiration du deuxième éon (qui est à venir). Il y avait très peu de monde ici, par exemple Ivan le Terrible. Plus loin, il y a encore un monde, très particulier : lui seul correspondait à l'acte de Judas Iscariote. Il s'appelle **Jourch**, et personne n'y est jamais entré à l'exception de Judas.

Il est bien évidemment clair que nous ne sommes pas en mesure de nous faire même une vague idée des souffrances subies dans des couches du noyau.

Et maintenant, la description arrive à la dernière des couches – au cimetière de Chadanakar. Je n'ai jamais réussi à en entendre le nom exact : tantôt il me semblait qu'il sonnait comme Soufel, tantôt il me semblait **Soufeth** plus correct, donc la question est restée en suspens. Ceux qui persistaient dans le mal descendent ici depuis des couches de souffrances inférieures. Ici, leurs revêtements – les restes du chêlte – sont abandonnés par les monades. Les monades sont expulsées de Chadanakar complètement pour tout recommencer dans des espaces, des temps et des formes unimaginables. Et pourtant, c'est mieux que s'enfoncer à travers le fond de Chadanakar jusqu'au Fond Galactique : ici, la monade n'est pas expulsée, du moins du Temps Cosmique.

Cependant, le chêlte est vivant, c'est un « moi », bien qu'inférieur, mais conscient de lui-même. Dans le Soufeth, il bouge à peine, exhalant peu à peu les restes de sa vitalité. Ceci est *la deuxième mort*, dont on parle dans les Saintes Écritures. L'étincelle de la conscience vacille jusqu'au bout, et la mesure de ses tourments dépasse même l'imagination des démons. Toujours personne de la Lumière ne peut atteindre jusqu'ici, même le Logos Planétaire. Quant aux frères des synclites, ils peuvent parfois apercevoir le Soufeth, mais depuis des couches voisines. Ils distinguent alors le désert, au-dessus duquel se dresse le soleil lilas terne de la Gachcharve – l'anti-cosmos de Gagtoungre.

Heureusement, à travers l'histoire de l'humanité, il n'y eut que quelques centaines de monades qui tombèrent jusqu'au Soufeth. Parmi celles-ci, seules quelques-unes entrèrent dans l'histoire, car toutes les grandes monades orientées vers le bas sont absorbées dans la Gachcharve. Dans le Soufeth se trouvent ceux dont même Gagtoungre n'a besoin. Parmi les personnalités historiques, je n'en connais qu'un – c'est [Domitien](#). Dans son incarnation suivante, après sa chute dans le Propulk, il devint le maréchal [Gilles de Retz](#), qui était d'abord un allié de Jeanne d'Arc, puis un scélérat sadique qui se baignait dans des bains faits des entrailles des enfants qu'il avait tués. Balancé dans le Hyrl, il se souilla à nouveau dans sa troisième incarnation dans Enrof, par de grandes atrocités durant l'ère de l'Inquisition. Après la troisième mort, il traversa toutes les couches des enfers pour la troisième fois, atteignit le Soufeth et fut rejeté hors de Chadanakar comme un déchet.



Gilles de Laval, baron de Retz. Illustration d'[Émile Bayard](#) dans *Histoire de la magie, du monde surnaturel et de la fatalité à travers les temps et les peuples* (1870) de Pierre Christian (alias Pierre Pitois)

Je sais bien que la conscience humaniste de notre siècle aimerait découvrir des tableaux tout à fait différents de ceux que j'ai esquissés dans ce chapitre. Certains seront découragés par le fait que mes témoignages leur semblent trop similaires, malgré toutes les différences, aux images populaires, dont la source réside dans l'histoire du christianisme. D'autres seront choqués par la sévérité sauvage des lois et par la matérialité des tourments épouvantables dans les lieux de souffrances. Mais j'aimerais bien demander aux premiers : pensaient-ils sérieusement que l'enseignement des pères de l'Église ne contenait que le jeu d'une imagination effrayée ? Seule la conscience irréligieuse comme un tracteur ou un laminoir peut croire, par exemple, que nous sommes capables d'aller jusqu'au bout de *la Divine Comédie*, l'interprétant comme un ensemble de figures de style, de haine politique et de fictions poétiques. Dans la première partie, Dante a montré une échelle de couches descendantes qui étaient présentes au Moyen Âge dans l'infraphysique de la métaculture Romano-catholique. Il faut apprendre à distinguer les impuretés introduites dans ce tableau par souci d'exigence artistique ou suite aux aberrations inhérentes de l'époque et l'expression d'une véritable expérience transphysique – bouleversante et sans précédent. De plus, il ne sera pas superflu, me semble-t-il, de souligner que celui qui fut Dante est à présent l'un des plus grands esprits de l'humanité, il fait parti de ceux qui ont le pouvoir de pénétrer sans restriction jusqu'au fond de Chadanakar.

Et à ceux qui s'indignent de la sévérité des lois, on peut répondre : travaillez, donc, sur votre clarté d'esprit ! Certes, les habitudes mentales de l'ère humaniste combinerait plus facilement avec de l'idée de tourments non matériels, mais pour ainsi dire spirituels : des remords, l'ennui de l'incapacité d'aimer, etc. Malheureusement, ces lois barbares furent apparemment créées sans tenir compte des sentiments de l'intelligentsia du XXe siècle. Quoique, la souffrance spirituelle est également d'une grande importance dans les couches descendantes. En réalité, seuls les grands criminels de l'histoire sont principalement soumis à des souffrances corporels, et, de plus, elles sont plus graves que n'importe quelle douleur physique, car la douleur physique est inférieure à celle du corps éthérique en force et en durée. Et puis : en imaginant la quantité de tourments causés à leurs victimes dans Enrof, quels remords ou, comme le pensait Dostoïevski, quel ennui de l'incapacité d'aimer pourraient équilibrer cette montagne de tourments sur la balance de la loi impassible du karma ?

Enfin, chacun entre nous est toujours libre de rejoindre ceux qui œuvrent pour alléger cette loi.



Livre IV. Chapitre 3. LES CHRASTRES ET LES HUITZRAORS

J'aborde la description des mondes qui ont une signification très particulière pour l'humanité avec son histoire et pour l'ensemble de Chadanakar, car ce sont justement les mondes, créés par des forces démoniaques, qui sont utilisés comme un outil direct pour réaliser le plan mondial de Gagtounge.

Ce sont, en fait, deux rangées – deux sakouales de couches infraphysiques, ayant un lien étroit entre elles.

J'ai déjà mentionné brièvement que chaque métaculture comporte un certain anti-pôle à son zatomis – une sorte de citadelle de forces démoniaques où les cités sacrées des synclites se reflètent de façon inversée, ressemblant à des miroirs noirs. Il s'agit des chrastres – les demeures de l'antihumanité.

Les chrastres sont les zones diverses d'un monde uni à quatre dimensions spatiales ; chacun d'entre eux possède, cependant, son propre nombre unique de coordonnées temporelles. Le cercle des chrastres est métagéologiquement lié aux couches inférieures de la croûte terrestre, avec ses saillies compensatoires, et s'oppose en tant qu'antipodes obscurs à l'Eanna, à l'Olympe, au Paradis, au Montsalvage, à la Russie Céleste et au reste des zatomis. Les saillies compensatoires équilibrent les chaînes de montagnes à la surface de la terre et sont dirigées, avec leurs pointes et leurs crêtes, vers le centre de la planète. Dans Enrof, ces zones sont mortes et stériles : ce n'est que du basalte et de la lave, rien de plus. Ce qui n'est pas le cas dans le monde quadridimensionnel. En dessous de ces zones, vers le centre, il se trouve un vide – une cavité rousse ou orangé terne, flamboyante avec de vagues alternantes de lumière et de chaleur. Au dos de la croûte, c'est la résultante des deux forces qui domine : on est attiré vers l'épaisseur de la croûte et vers le centre de la terre, les concepts de haut et de bas ne correspondant pas aux nôtres. Dans le ciel souterrain roux orangé, des luminaires infraviolets et infrarouges, presque noirs, se tiennent immobiles : c'est ainsi que l'on perçoit ici la Gachcharve et les lieux de souffrances du noyau terrestre. Aux rayons de ces lunes, il y a des sociétés multimillionnaires et des hiérarchies effroyables qui vivent et renforcent leurs citadelles. Elles se manifestent chez nous en tant que grandes puissances et tyrannies d'État, en tant que vampires sans visage de l'histoire mondiale.

Quel type de nature, quels paysages prévalent de ce côté renversé du monde ? Il n'y a pas de couleurs bleue et verte ici : elles ne pourraient pas être perçues par les yeux de ces habitants. En revanche, il y en a deux, à la perception desquelles notre œil n'est pas adapté. Il y a aussi un semblant de végétation, mais brûlante et terrifiante : des touffes de buissons massifs cramoisi foncé et, à certains endroits, il y a de grandes fleurs isolées et remuantes, constituées de flammes. Le terrain est très irrégulier ; des lacs et des mers de lave rosâtre et blanche sont entrecoupés de masses continentales. Dans l'ensemble, le paysage a un caractère spécifique géo-urbain : ce sont des villes gigantesques aux millions d'habitants. En infra-Russie, par exemple, la ville la plus importante est associée à la quasi-totalité de la saillie de compensation de l'anti-Oural ; une autre correspond au Caucase, et actuellement ils sont en train de créer d'autres villes sur les saillies compensatoires des montagnes du Kazakhstan et du Tian Shan. Il existe également des villes sous nos plaines, mais moins nombreuses, car ces zones sont pour la plupart remplies de la lave.

L'antihumanité se compose principalement de deux races ou espèces, complètement différentes. Les plus importants d'entre eux sont des êtres de petite taille, mais très intelligents, qui suivent les cycles de leurs incarnations dans les chrastres, où ils prennent une forme quadridimensionnelle, rappelant quelque peu la nôtre. Leur corps, qui leur sert comme notre corps physique, est appelé karrokh : il est formé à partir de la matérialité de ces couches, qui était créée par les hiérarchies démoniaques suprêmes. Les habitants des chrastres ont une paire de membres supérieurs et une paire de membres inférieurs, bien qu'avec un nombre de doigts différent que nous. De plus, ils ont quelque chose comme des membranes cutanées entre les doigts. Leurs yeux rouges et pétiolés dépassant les côtés d'une tête cylindrique, leur peau gris souris et leur bouche allongée en forme de tube

pourraient provoquer un dégoût chez nous. Mais ces créatures possèdent une intelligence vive, ce sont les créateurs d'une civilisation hautement développée, à certains égards plus avancée que la nôtre. Ils sont appelés *les igves*.

Initialement, les igves apparurent dans le chrastr de la métaculture babylonienne-assyrienne. Dans les chrastrs plus anciens, il y avait une autre race, les ancêtres des rarougs contemporains, dont je parlerai plus tard. Mais l'origine même des igves ne m'est pas tout à fait claire : il faut faire avec des idées si étranges que l'esprit n'arrive pas à assimiler. En fait, il n'y a pas de monades de nature démoniaque parmi les humains, mais il y eut des cas – exceptionnels, cependant, et rares – où un humain devenait volontairement un igve sur son chemin. A part la volonté, cela nécessite une clarté colossale de conscience et un développement singulier de certaines capacités. Tel était le fondateur de l'antihumanité, une personnalité qui existait réellement à Erec et à Babylone, où il était prêtre de [Nergal](#), et qui avait derrière lui une longue chaîne d'incarnations dans des cultures plus anciennes et dans l'humanité des titans.

Les igves se produisirent de la liaison de cette créature avec Lilith. Très rarement et uniquement par la volonté de Gagtoungre, elle est capable de prendre parfois les formes féminines dans les mondes plus denses. Lorsqu'elle apparut à Babylone, il se passa, aux yeux du peuple, comme si elle surgissait soudainement du néant. Trois personnes la virent : le futur père des igves et deux autres, dont l'un perdit la raison et l'autre fut exécuté. Celui pour qui elle prit cette forme physique fantomatique, eut liaison avec elle d'abord avec son corps astral, puis l'éthérique. Ensuite, toute enveloppée de flammes, elle descendit dans la couche infraphysique déserte, où elle cracha de ses entrailles le premier couple d'igves. Quant au fondateur de cette race, il ne s'incarnait plus dans les chrastrs, ni dans Enrof. Actuellement, il se trouve dans le Digma et sa contribution au développement et à la mise en œuvre du plan démoniaque est assez importante.

Les igves ont un langage sonore monosyllabique. Parmi nos langues, il est le plus proche phonétiquement, peut-être, du chinois, mais, en raison de la structure tubulaire de la bouche, ce sont des sons comme "o", "ou", "u" qui dominent parmi leurs voyelles.

Ils portent parfois des vêtements, mais le plus souvent ils restent nus. L'intellectualisme excessif de ces créatures a saccagé leur sphère sexuelle. La reproduction est similaire à celle de l'homme, mais plus disgracieuse. Ils s'accouplent pratiquement à la volée, sans éprouver aucun besoin d'intimité, car ils sont dépourvus de honte. Leurs sentiments d'amour, d'affection, de pitié sont à l'état embryonnaire. Ils n'ont pas de familles, mais des alliances de courte durée, et pour des petits, il y a des lieux d'élevage soigneusement équipés et méticuleusement réfléchis.

Leur morale est esclavagiste. La société se compose de deux classes : les intellectuels supérieurs incluant les scientifiques, les ingénieurs, les prêtres et, si ce mot convient ici, les administrateurs ; et une majorité obéissante agissant uniquement sur instructions de la direction. D'ailleurs, la direction elle-même est strictement subordonnée à la volonté des soi-disant "grands igves" (une sorte de prêtres-empereurs suprêmes se succédant continuellement) et à la volonté des monstres de la couche voisine – des huitzraors.

Dans chaque chrastr, c'est un grand igve qui remplit le rôle du seigneur au pouvoir presque illimité. Le chrastr n'est pas une monarchie et certainement pas une théocratie : c'est une satanocratie. Le principe de l'héritage dynastique du pouvoir est complètement étranger aux igves. Le successeur se fait sélectionner et préparer pendant des décennies, avec une rationalité et une prévoyance inconcevables. La clarté de conscience des grands igves est considérable, bien qu'ils perçoivent le monde entier à l'envers, sous un angle de vue démoniaque. Ils sont capables de voir clairement même jusqu'à l'anti-cosmos de la Galaxie ; ils sont constamment involtés par Gagtoungre même. Après la mort, les grands igves montent directement dans le Digma.

Il serait incorrect de dire que la science et la technologie des chrastres sont comparables aux nôtres : plutôt, notre science et notre technologie sont comparables à celles des igves. D'autres conditions et lois de ces couches déterminent différemment, par rapport à la nôtre, le contenu de leur science, mais les méthodes de recherche scientifique et les principes de la technologie sont très similaires aux nôtres. Toutefois, eux, qui sont bien en avance sur nous dans ce domaine, ils connaissent de telles techniques et méthodes qui résonnent avec notre magie et sembleraient être de la sorcellerie à beaucoup d'entre nous. Mais ils utilisent également les principes de l'hélice, de la roue et de la fusée. Il existe des navires pour se déplacer sur les lacs d'infralave. Aussi insensé soit-il à imaginer, mais ils pratiquent de vols réguliers entre les chrastres depuis longtemps, et même le tourisme y est très développé – certes, pas à des fins esthétiques, mais uniquement cognitives. L'aviation y est également à la hauteur, bien que les igves soient capables de se déplacer eux-mêmes à grande vitesse, se balançant souvent la tête en bas et atterrissant sur des plafonds et des murs des bâtiments comme des mouches.

La science a permis aux igves de s'introduire à la surface de la Terre. Dans leur couche infraphysique, cette surface est morte et déserte, comme celle de la Lune pour nous. Et puisque l'étendu de la sakouale des chrastres s'estompe aux confins du système solaire, il n'y a pas d'étoiles dans ce ciel. Mais les planètes et le Soleil, les igves les ont vus, bien que complètement différemment que nous les voyons. La température dans les chrastres est très élevée (pour nous, elle serait insupportable), et donc le Soleil, apparu aux igves comme un point terne infrarouge, émettait de la chaleur pas du tout suffisante pour eux. Malgré toutes les mesures d'autodéfense prises contre le froid, les igves pionniers ont beaucoup souffert à la surface de la Terre ; pour l'instant, cette surface convient aussi peu à leur existence que la profondeur de l'Antarctique l'est pour nous. Cependant, ils ont l'intention d'exploiter cette surface d'une manière ou d'une autre et, d'ailleurs, non pas dans leur propre couche, mais dans la nôtre.

L'équipement scientifique leur a déjà permis de capturer les ombres d'Enrof. Il se peut, voire presque inévitablement, qu'avec le temps, ils s'annonceront à nous et qu'il y aura des échanges et des contacts, mais, bien sûr, ils vont manipuler l'humanité dans leur intérêt. Car leur désir le plus cher, leur rêve unificateur est la propagation de leur domination, avec l'aide des huitzraors et de Gagtoungre, sur toutes les couches de Chadanakar. Il paraît que le grand anti-dieu de l'Avenir, qui se fait préparer dans la Gachcharve pour naître parmi les humains dans un avenir assez proche, créera dans Enrof un couple de mi-humains-mi-igves. Se reproduisant à vue d'œil, comme des poissons, ils devront progressivement remplacer les humains, en transformant la surface de la terre en demeure de l'humanité ténébreuse.

Les igves tournent dans un cercle d'incarnations dans les chrastres, et entre les incarnations, ils subissent le même sort : leur chête ensemble avec le corps astral, tombe vers le Fond (car l'incarnation dans le corps superlourd du Fond est impossible sans le corps astral), se précipitant dans le sens tangentiel à travers les magmas et la Gachcharve, les frôlant à peine. Lors de cette descente, leurs corps éthériques sont dispersés promptement, comme des gouttes. Les cas d'illumination parmi les igves sont rares jusqu'aux unités, et si cela arrive, alors, leur au-delà est, bien évidemment, différent. À propos de Dieu, ils en ont tous, sauf certains grands igves, un concept inversé – en tant que tyran du monde, encore plus terrible que Gagtoungre. Jésus, dont ils entendent parler des grands igves, se trouve dans leur imagination dans la position de l'antéchrist – pour ainsi dire, un despote rebelle et extrêmement dangereux. En général, tout y est inversé. Il est, donc, normal que leur culte se compose principalement de services démoniaques extatiques, dont les émanations remontent à Gagtoungre.

Oh, la civilisation des igves ne se limite pas à la science et à la technologie : elle comprend également certains arts. A Droukkarg – la ville principale de l'antihumanité russe –, devant le grandiose temple en forme de cône représenté par une montagne creuse, se dresse une statue monstrueuse : un ancêtre d'igves chevauchant un rarougg. Si nous passons à nos mesures (ce qui est tout à fait légitime dans de nombreux cas), alors, nous

pouvons dire que les yeux de l'igve sur cette statue sont représentés avec des pierres rouge cinabre de la taille de notre maison à deux étages, et les yeux cramois foncés du rarougg sont plusieurs fois plus grands.

Mais le développement des arts est entravé par l'état d'esprit rationnel des igves et leur faible émotivité. Avec la laideur générale de leurs idées, tout cela a orienté leurs arts sur de tels chemins, où nos critères esthétiques s'avèrent inapplicables. Ce qui s'est développé d'avantage dans les chrastres, c'est l'architecture. Les villes se sont formées à partir de structures aux dimensions surhumaines, mais de formes géométriques brutes. En partie, ce sont des roches, creusées de l'intérieur et revêtues à l'extérieur. Cubes, losanges, pyramides tronquées brillent de revêtements rouges, gris et bruns. Le style constructiviste dans l'architecture humaine – voilà juste une allusion au style des chrastres. Il a fallu une inspiration accrue du subconscient créatif des humains par les forces lumineuses de la Fongarande, pour que l'architecture humaine n'obéisse pas aux suggestions surgies des chrastres et ne transforme pas les villes d'Enrof en de misérables ressemblances de villes stéréométriques d'igves. Et là-bas, dans ces villes, ce qui aussi fait rage, c'est la musique. La plupart du temps elle est bruyante et sonne comme une cacophonie à nos oreilles, mais s'élève parfois à de telles constructions rythmiques qui sont capables de fasciner certains d'entre nous. La danse joue un rôle encore plus important dans la vie des igves, si ce mot peut être appliqué à leurs vilaines orgies. Et leurs services démoniaques, mêlant les effets lumineux stupéfiants, le son assourdissant d'instruments gigantesques et un vol de danse extatique dans l'espace à quatre coordonnées, se transforment en émeutes de masse : cela attire les anges des ténèbres, et l'énergie qui s'en dégage est absorbée par Gagtounge.

A part des igves, il y a d'autres créatures qui habitent les chrastres, les aborigènes de ce monde inversé – les rarouggs – une race ancienne qui ressemble en peu aux centaures, en peu aux anges des ténèbres, et surtout, peut-être, aux lézards du Mésozoïque qui ont pris leur envol. Pris l'envol – mais pas de la même manière que les ptérodactyles dans Enrof à l'époque, avec leurs ailes de chauve-souris : les ailes des rarouggs sont puissantes et redressées sur les côtés d'un corps immensément énorme. Avec la gravité d'Enrof, ce serait impossible de voler pour un être aussi massif.

Leur ressemblance avec les lézards n'est pas un hasard : les rarouggs *sont* ces lézards. Après de longues incarnations dans les corps d'allosaures, de tyrannosaures et de ptérodactyles, certains d'entre eux – les espèces les plus prédatrices – entamèrent la voie de poursuite de leur évolution dans des couches infraphysiques. Au cours des derniers millions d'années, ils atteignirent un niveau de l'intelligence, mais cette intelligence est encore très loin de l'intellectualisme sophistiqué des igves. Ceci dit, ils ont une telle puissance corporelle et l'intensité émotionnelle de leur vie mentale si incroyable, qu'après une longue lutte pour cette couche de vie, les igves furent forcés de se réconcilier avec la proximité des rarouggs. Peu après, les deux races développèrent entre elles une sorte de *modus vivendi*, qui se transforma ensuite en une alliance. Désormais, les rarouggs sont en quelque sorte la cavalerie intelligente des chrastres, leur armée. Quant aux igves, ils ne participent aux guerres qu'en dernier recours ; en règle générale, ils ne font que de la gestion, surtout en ce qui concerne la partie technique. Les cerveaux maladroits des rarouggs sont toujours incapables de faire face aux missions liées au matériel militaire. Mais leur incroyable soif de sang, leur belligérance et leur intrépidité sont les conditions nécessaires pour des guerres victorieuses dans leur monde. Les anciennes idées sur les chevaux ailés infernaux sont un écho de la connaissance de l'existence des rarouggs.

Et les guerres de l'autre côté du monde peuvent être doubles. Dans le passé, l'histoire de ces satanocraties se résumait en grande partie à la rivalité mutuelle et à la lutte armée. Certes, toutes les guerres de l'humanité n'avaient pas spécialement un rapport aux massacres de ce monde obscur, mais nos grandes guerres l'ont eu certainement. Lors des plus violentes de ces guerres, certains chrastres subissaient des changements catastrophiques et même la perte. A présent, c'est devenu plus compliqué : les autorités démoniaques supérieures font tout leur possible pour consolider la paix entre les chrastres. Les raisons en sont très complexes et seront progressivement exposées plus loin. En vérité, une lutte inconciliable est menée non pas entre les

chrastrés, mais entre les igves, les rarougs et les huitzraors – d'un côté, et les synclites des zatomis, les anges, les daïmons et carrément les démiurges des suprapeuples – d'autre côté. Une fois que la métaculture a terminé son cycle d'existence dans Enrof, son chastre continue à traîner des jours ternes, semblables à une agonie de la faim. De tels chrastrés n'intéressent plus Gagtounge, ils sont laissés à l'abandon².

Les igves et les rarougs y se dégradent, le mouvement en avant de la science et de la technologie s'estompe. La destruction des formations étatiques agressives correspondantes dans Enrof entraîne la cessation d'arrivée de la nourriture principale des huitzraors et des igves – j'en parlerai plus en détail un peu plus tard. Les habitants dégénérés des chrastrés sont contraints de survivre par une piètre prédation, en volant simplement de la nourriture à des voisins plus chanceux, ou soumis au régime « végétarien ». Il en est de même pour certains chrastrés, dont les métacultures existent encore dans Enrof, mais dont les huitzraors ont été abattus au cours d'une lutte mutuelle, et les grandes cités souterraines ont été ruinées³.

Des chrastrés forts et actifs existent aujourd'hui au nombre de quatre. Il s'agit du **Fu-Tchju** – le chastre de la Chine – ancien, mais qui a récemment reçu un nouvel élan de développement ; du **Younoukamne**, le chastre de la métaculture Romano-catholique : bien que très faible et à la traîne, mais toujours actif⁴ ; du **Droukkarg**, le chastre de la métaculture de la Russie ; enfin, du **Moudgabre**, le plus puissant de tous les chrastrés – l'autre face de la grande culture du Nord-Ouest. Le fondateur du Moudgabre est l'humain-igve [Klingsor](#). Dans sa dernière incarnation dans Enrof, il était l'un des instigateurs anonymes de l'exécution de Jésus et un adepte conscient de Gagtounge sous les traits d'un pharisien et d'un patriote. L'anti-Montsalvage, qu'il fondera plus tard, ne ressemble plus aujourd'hui à ces images naïves patriarcales qui passèrent tardivement des légendes du Moyen Âge dans les drames musicaux de Wagner. La science et la civilisation des igves n'ont nulle part avancé aussi loin que dans le Moudgabre. Je noterai que ce sont les igves de ce chastre précisément qui ont été les premiers à pénétrer sur la surface déserte et mortelle de la terre dans leur monde.

Mais la vie des chrastrés est fermement nouée avec l'existence des créatures démoniaques d'un genre et d'une échelle complètement différents : leurs couches d'habitation constituent la sakouale voisine qui interagit activement avec celle des chrastrés. Les igves et les rarougs ne sont pas encore capables de passer dans ces couches, mais les habitants des sakouales voisines – les *huitzraors* – sont capables d'entrer et entrent – ou, plutôt, se glissent – dans les cités des igves.

Ce sont des êtres puissants qui jouent un rôle dans l'histoire et la métahistoire aussi énorme que leurs dimensions corporelles. Si la tête de cette créature pouvait être imaginée à Moscou, ses tentacules atteindraient la mer. Ils se déplacent à une vitesse époustouflante, possèdent le don de la parole et ont beaucoup de ruse. Leur origine est complexe et ambiguë. Chaque clan de huitzraors est le fruit d'une combinaison de karosses (les manifestations nationales locales de Lilith, « l'Aphrodite Nationale » de l'humanité) avec les démiurges de tous les supra-peuples. Dans la plupart des métacultures, ces créatures sont engendrées par la volonté des démiurges en tant que défenseurs du supra-peuple contre les ennemis extérieurs. Ils apparurent d'abord dans la métaculture de

² Voici les noms des chrastrés des métacultures terminées dans Enrof : **Dabb** – le chastre de l'Atlantide, **Boubguich** – le chastre du Gondwana, **Setkh** – celui de l'Égypte Antique, **Tartare** – des Gréco-Romains, **Nergal** – de Babylone-Assyrie, **Daivan** – d'Iran, **Zing** – des Juifs, **Babylone** – de la Byzance. Ce dernier nom semble être basé sur une interprétation imprécise des symboles de l'Apocalypse. Le "Babylone" de l'Apocalypse signifie non pas le chastre byzantin, mais l'humanité démoniaque de l'Avenir.

³ **Arou** est le chastre de la métaculture Indomalaise, **Alfokk** – celui de la métaculture Musulmane, **Touguibde** – de l'Indienne. Les deux derniers peuvent encore resurgir suite à l'émergence de nouveaux clans des huitzraors indien et musulman.

⁴ Derrière l'Inquisition, il y avait un phénomène métahistorique sans précédent – l'apparition du plus terrible des créatures de Gagtounge. Il n'y en avait pas d'autres lui ressemblant ni avant, ni après dans aucune métaculture. Il habitait la Gachcharve, et de nombreuses forces lumineuses luttaient contre lui ; le dernier coup ne fut porté qu'au XVIII^e siècle par le grand esprit-homme [Jean le Théologien](#). Actuellement, il est expulsé hors de Chadanakar au Fond Galactique. La papauté n'est pas complètement libérée des involutions des forces démoniaques et n'a donc pas encore totalement condamné cette terrible étape historique.

la Babylonie : son démiurge tenta d'opposer sa créature aux égrégores hostiles de l'Egypte et de la Médie qui menaçaient l'existence du supra-peuple babylonien. Mais les karosses, qui sont des expressions isolées nationales et culturelles de Lilith, contiennent la graine maudite de Gagtounge, jetée dans la chair éthérique de Lilith dans les temps anciens. Et la semence de Gagtounge prédétermina que le tout premier huitzraor, après avoir accompli la volonté du démiurge, incarnerait l'Etat de grande puissance de Babylone dans le monde transphysique. Son agressivité poussa les démiurges d'autres suprapeuples à des mesures extrêmes pour protéger leurs pays d'Enrof contre le conquérant. Ces mesures consistaient à se générer des créatures similaires, capables de résister au huitzraor Babylorien. C'est ainsi que ces monstres apparurent dans les métacultures Iranienne et Juive, puis dans toutes les autres.

Extrêmement agressives et profondément malheureuses, ces créatures se reproduisent d'une manière qui rappelle le bourgeonnement. Ils n'ont pas de sexe. Tout rejeton devient immédiatement un ennemi mortel de son parent et son meurtrier potentiel. Voilà comment apparurent des dynasties de huitzraors dans les métacultures. Ils se succédaient l'un après l'autre, après avoir tué leur parent et après avoir dévoré son cœur. Dans la plupart des métacultures, il n'y a qu'un seul huitzraor, ou un parent huitzraor et un ou plusieurs de ses descendants qui mènent une lutte affolée avec leur père. Le combat et la destruction entre les huitzraors est l'un des spectacles les plus effroyables de la métahistoire.

Au cours de l'existence historique de la Russie, trois huitzraors régnant se succédèrent, et chacun d'entre eux avait eu des progénitures qu'il parvenait à dévorer lui-même avant de mourir. Quant à la métaculture Nord-Occidentale, il s'y passa autre chose : il y a toujours eu là-bas plusieurs dynasties de huitzraors à la fois. Ce fait généra d'énormes conséquences historiques pour le monde entier, car l'existence de plusieurs de ces dynasties a toujours entravé l'unification du supra-peuple Nord-Occidental en une entité cohérente. Ce qui, d'ailleurs, fut aussi un préalable à toutes les grandes guerres européennes, ainsi qu'aux deux guerres mondiales.

L'habitation des huitzraors est un monde désertique ressemblant à une toundra caniculaire ; il se divise en zones isolées par rapport aux frontières des métacultures. Chaque huitzraor peut entrer non seulement dans les zones voisines (si seulement il a combattu les huitzraors voisins), mais aussi dans les chrastres : il glisse dedans comme une montagne brumeuse. Les igves et les rarougs tremblent en entendant sa voix, comme devant un souverain et un despote, mais en même temps ils le considèrent comme un grand protecteur des autres chrastres et des forces de la Lumière. Comment auraient-ils pu se battre contre les armées des synclites et le démiurge même sans lui ? – Ce sont précisément les diverses collisions de la lutte des huitzraors entre eux, ainsi que de chacun d'eux – avec le démiurge et le synclite de cette métaculture – voilà, pour l'essentiel, l'aspect transphysique du processus qui apparaît pour nous comme politique et historique.

Les huitzraors voient Enrof vaguement, les gens et notre paysage leur apparaissent fumeux et déformés, mais ils aiment notre monde avec une passion brûlante et inextinguible. Ils voudraient s'incarner ici – et ils ne le peuvent pas. Ils voient Gagtounge de leurs propres yeux et tremblent devant lui tels des esclaves. Faute de leurs limites, ils ne considèrent les grands igves que comme des exécuteurs de leur volonté, alors qu'en réalité, un grand igve voit au-dessus et plus profondément qu'eux, il en sait plus et cherche à utiliser la cupidité, la belligérance et le pouvoir des huitzraors dans l'intérêt de l'antihumanité.

Qu'est-ce qui alimente la vitalité des huitzraors ? L'ensemble de ce processus est très complexe. D'abord, le huitzraor émet une sorte d'énergie psychique en quantité gigantesque qui pénètre dans Enrof. Perçue ensuite par le champ inconscient de la psyché humaine, elle se manifeste dans les sociétés humaines sous la forme d'un complexe de sentiments nationaux liés à son Etat. Admiration devant la puissance de son Etat (pas devant le peuple ou le pays, mais justement devant l'Etat avec son pouvoir), vision de soi comme participant aux activités grandioses de la grande puissance d'Etat, le culte des Césars ou des dirigeants, haine ardente pour leurs ennemis, fierté de prospérité matérielle et victoires extérieures de son Etat, arrogance nationale, belligérance, soif de sang, enthousiasme conquérant – tous ces sentiments, déjà révélés à l'intérieur de la conscience humaine, ne peuvent

grandir, grossir, s'hypertrophier que grâce à cette énergie huitzraoriale. Mais en même temps, la psyché des humains enrichit ces, si je puis me permettre, décharges d'énergie de ses propres contributions, propres à elle seule. Il surgit alors une sorte d'émanation psychique de masses humaines, émanation à double tranchant et inversée. Elle descend à travers la croûte terrestre, pénètre dans les infrastructures voisines et apparaît sous forme de rosée rouge visqueuse sur le sol des chrastres. Les igves la collectent pour les huitzraors – c'est leur principal devoir envers eux – et des restes, ils se régalaient eux-mêmes : la végétation sur la nourriture végétale non seulement les opprime et les accable, mais ne peut pas non plus les préserver de la dégradation.

Il est fort possible que je simplifie ou que je ne décris pas tout à fait correctement la mécanique de ce processus, mais son principe est l'alimentation des huitzraors avec l'émanation psychique des peuples et, de plus, le fait qu'elle soit associée précisément aux émotions du complexe d'État – ce n'est pas seulement le fait le plus grave, mais aussi la cause d'innombrables catastrophes.

Les igves n'entrent pas dans les couches des huitzraors, mais ils les distinguent, pour ainsi dire, depuis l'extérieur, vaguement, comme les ombres. Cachés dans les chrastres, ils observent les batailles entre le huitzraor et le démiurge, en s'efforçant à verser plus de rosée vitale possible dans le corps du démon enragé. En même temps, ils ne voient pas le démiurge, mais cette invisibilité de quelqu'un de puissant et lumineux, capable de combattre le démon même de grande puissance, leur inspire des sentiments d'affolement et d'hostilité aiguë. Ils savent que la mort du huitzraor entraîne non seulement la perte de l'État dans Enrof (ce qui pourrait même provoquer leur jubilation au cas où un état jeune et plus fort s'apprêtait à surgir à la place de l'ancien), mais aussi la mort de toute la dynastie des huitzraors ou la destruction du chastre. Cela prédétermine la mort des états belliqueux de cette métaculture, au moins pendant de nombreux siècles.

Puisque je m'efforce de partager tout ce qui m'est connu, même des petites choses qui semblent sans importance, alors dans une note de bas de page j'énumère les noms des dynasties des huitzraors perdues⁵ et dans le texte – les dynasties qui existent à l'heure actuelle. Donc : Istarra – le huitzraor d'Espagne ; Nissouch – la dynastie mongole-mandchou-japonaise ; cohabitant avec lui pour l'instant Lai-Tchjoy – un croisement de Nissouch et de Jrougre russe ; Jrougre lui-même ; et, enfin, Waggag – c'est un nom commun pour les huitzraors du Nord-Ouest, qui vivent dans leur couche, comme je l'ai dit, à plusieurs. A présent, il y en a trois : l'anglais (Oustre), le français (Bartrad) et le rejeton yougoslave de Jrougre planté dans leur couche – Tcharmitch. Tous ces huitzraors ne sont pas les premiers dans leurs lignées : leurs dynasties sont apparues au cours des siècles passés. Mais au 20ème siècle, des dynasties complètement nouvelles sont également apparues à la suite de la liaison des démiurges avec les karosses des métacultures qui ont eu lieu à l'époque moderne. Ce sont : Chostre – le nouveau huitzraor arabe, né après la défaite de l'Empire ottoman et cherchant à faire ses preuves dans l'un ou l'autre des États musulmans, ayant commencé par la Turquie kémaliste ; Avardal – le nouveau huitzraor indien, né il y a quelques années du même besoin fatidique de protéger sa métaculture ; Stabbing est le huitzraor des États-Unis d'Amérique, son apparence a quelque chose d'un tigre, et sur sa tête il y a un cône d'or ; et aussi Oukourmia – le nouveau huitzraor allemand, né après l'effondrement du Troisième empire et la disparition de l'ancienne dynastie des huitzraors. Le démiurge du Nord-Ouest fut contraint, lui aussi, de se lancer dans cette démarche fatidique, car il n'y avait pas d'autre issue. Le nouvel être est moins féroce que son devancier : des efforts inouïs sont déployés pour l'inspirer depuis les mondes de Lumière très élevés. Pour la première fois, devant lui – et devant ces huitzraors – s'ouvre la possibilité d'un chemin ascendant, et dans son apparence, il y a quelque chose de royal, on dirait, d'un lion. En effet, jusqu'à présent, aucun des huitzraors n'a connu d'autre au-delà que la chute dans l'Ouppum, un enfer spécial pour les huitzraors – la Pluie de la Dépression Eternelle, autrefois créée par

⁵ Ounidre – les huitzraors de Babylone, d'Assyrie et de Carthage ; Forsouf – ceux de la Macédoine et de Rome ; Fochz – ceux de la judéité ; Ahriman – d'Iran (même si ça paraît étrange d'appliquer ce nom à un démon de la grande puissance) ; Harada – les huitzraors de l'Inde ; Ephror – ceux des Califats, de l'ancienne Turquie et des empires turco-musulmans. Les noms des huitzraors de Byzance, des états médiévaux de l'Asie du Sud-Est, associés au chastre d'Arou, mais assez faibles, me sont inconnus.

Gagtoungre pour le dragon de la métaculture avant-mongole, et ce dragon se tourna vers la Lumière. Plus tard, l'Ouppum fut enfermé hermétiquement, et il ne peut en avoir aucune libération, du moins lors de cet æon.

Il ne me reste qu'à toucher quelques mots sur le Droukkarg – le seul chrastré dont les souvenirs remontent jusqu'à ma mémoire diurne. Le centre de la ville principale du Droukkarg est un bâtiment d'environ un kilomètre de haut : c'est un temple. J'ai déjà parlé de la statue d'un arrière-igve chevauchant un rarougg aux ailes déployées ; et si une évocation lointaine de cette statue est représentée dans Enrof par le [Cavalier de bronze](#), alors le temple est lié transphysiquement à une autre construction qui nous est familière : le mausolée.

La ville principale est entourée de cercles concentriques d'une citadelle circulaire. Dans l'un de ces cercles, croupit Navna, l'Ame Collective Idéale de la Russie. Sous le troisième Jrougre, sa situation s'aggrava : une voûte dense fut érigée au-dessus d'elle. Maintenant, sa voix scintillante passe à peine à travers par si par là, telle une lueur bleuâtre, invisible aux igves et aux rarouggs, qui pétillent à la surface des parois titanesques. Et en dehors du Droukkarg, seuls les croyants de la Russie terrestre et les éclairés de la Russie Céleste peuvent entendre sa voix. Qui est-elle, Navna ? C'est ce qui unit les Russes en une seule nation ; c'est ce qui appelle et attire les âmes russes isolées de plus en plus haut ; c'est ce qui caresse l'art de la Russie d'un arôme unique ; c'est ce qui est se trouve au-dessus des images féminines les plus pures et les plus élevées des légendes, de la littérature et de la musique russes ; c'est ce qui fait naître dans les cœurs russes les lignes directrices pour réaliser quelque chose de très élevé, très spécial, destinée uniquement à la Russie – tout cela, c'est Navna. Quant à sa collectivité, elle réside dans le fait que quelque chose de chaque âme russe monte vers Navna, y entre, y est gardé et se réunit avec son propre Moi. Aussi, on peut dire ça : une certaine énergie spirituelle, qui est présente dans chaque personne et qui entre dans le corps de la nation, se trouve dans Navna. Navna est la fiancée du demiurge de Russie et la prisonnière des Jrougres.

Jrougre, comme le reste des huitzaors, ne peut pas avoir d'enfants, à l'exception des jrougrites parfois bourgeonnant de lui. Mais une sorte de lointain semblant de mariage entre lui et une karosse de la Russie nommée Dingra consiste dans le fait que, aspirant des âmes séparées russes, plus précisément leurs chêtles, pendant leur sommeil humain, il les plonge au sein de la karosse de Dingra, où ils sont transformés, paralysés et spirituellement stérilisés. Les conséquences en sont perçues par nous comme une dégénération mentale de ceux de nos compatriotes qui sont devenus des bâtisseurs actifs de la citadelle.

En plus des rarouggs et des igves, il y a aussi d'autres habitants dans le Droukkarg : ceux dont la vie et l'activité dans Enrof russe étaient fermement liés à la réalisation du grand pouvoir d'Etat, ceux qui jouissaient d'une autorité importante et qui influençaient le destin de millions d'âmes. Ici, ils sont prisonniers et esclaves, sans repos construisant la citadelle des igves. Rien ne les libérera, si ce n'est la mort des Jrougres et la destruction du Droukkarg. Ici se trouvent, par exemple, dès le début de leur existence posthume, [Ivan III](#) et presque tous les autres monarques, chefs militaires et hommes d'Etat. Des exceptions? Oui, il y a des exceptions. D'un côté, ce sont des tyrans : avant d'entrer dans le Droukkarg, ils doivent racheter leur karma personnel dans de lieux profonds des souffrances pendant des siècles. Certains d'entre eux déjà passèrent par ces cercles et sont maintenant ici, tel est [Ivan le Terrible](#). D'autres, tels que [Paul Ier](#) ou [Arakcheyev](#), sont seulement en train de surgir des profondeurs des magmas. Mais il existe d'autres exceptions, insignifiantes en nombre : ceux qui, étant monarque, avaient créé de leur vivant un contrepoids à leur karma personnel d'un souverain – grâce à une foi ardente, grâce à une grande miséricorde et bienveillance, voire grâce à la souffrance. Rappelons-nous de [Saint Vladimir](#), de [Vladimir Monomaque](#), d'[Alexandre Nevski](#), de [Fédor Ier](#). Rappelons-nous de ceux pour qui le pouvoir, à peine pris en main, s'avéra une source de souffrances, de pertes et même de la mort : ce sont [Fédor Godounov](#), [Ioann Antonovitch](#). Beaucoup seront surpris par cette déclaration, mais [Nicolas II](#) fut sauvé du Droukkarg grâce à [la tragédie qu'il a vécue à Ekaterinbourg](#). L'une des personnalités colossales de la métahistoire russe – [Alexandre le Premier](#) – est d'une importance particulière. Je lui ai consacré un chapitre entier dans ce livre.

Il y a environ trois cents de ces captifs dans le Droukkarg. Ce sont des créatures humanoïdes de taille énorme, rappelant physiquement les anciens titans. Sauf qu'il n'y a rien de lumineux dans leur apparence. Au contraire : leurs visages semblent réduits en cendre par un feu abyssal, leurs corps sont enveloppés de vulgaires étoffes couleur cramoisi foncé. Attachés ensemble, ils effectuent un travail qui ressemble à la pose de pierres, à la construction de nouveaux gradins de la citadelle. Ils ont un sommeil bref et très léger. Leur alimentation est de l'infra-végétation. Ils sont habités par la peur du huitzraor : en cas de désobéissance ou de rébellion, il peut les jeter au Fond de Chadanakar comme les igves. L'histoire du Droukkarg connaît déjà de tels cas.

De même, comme dans le Droukkarg, [Charles V](#), [Napoléon](#), presque tous les monarques, généraux, hommes d'État de l'Europe Nord-Occidentale et de l'Amérique du Nord restent dans le Moudgabre en tant que captifs-titans. A Younoukamne, ce sont [Grégoire VII](#), [Loyola](#) et la plupart des papes, qui travaillent comme portepierres. [Torquemada](#), ayant été dans le Biasque et le Propulk pendant de nombreux siècles, ne fut élevée que jusqu'aux purgatoires inférieurs.

Et dans un donjon spécial, complètement inaccessible, les maîtres du Droukkarg gardent les frères du Synclite captivés lors des batailles entre les forces des chrastres et celles de la Lumière. Personne ne peut les exterminer – ni les huitzraors, ni les igves. Ils subissent une détention intemporelle, en attendant la perte inévitable de cette forteresse de l'antihumanité qui arrivera tôt ou tard.

Fin du Livre 4



DICTIONNAIRE ABRÉGÉ

de noms, de termes et de désignations le plus souvent rencontrés dans le texte

(Les mots en cursive font partie du dictionnaire – N.d.T.)

Æons

ici : les périodes mondiales qui sont caractérisées par l'état différent d'une *bramphature* dans *Enrof*. La différence de ces états se détermine par un degré de manifestation de puissances spirituelles dans la matérialité d'*Enrof*. Avec ceci, on prend en compte non les cas isolés de déviation de la norme, mais l'état dominant, l'état général. Ainsi, à l'époque de l'entrée d'*Enrof* de *Chadanakar* dans le deuxième *æon*, une transforme de la matière organique aura lieu, et à l'entrée dans le troisième – la transforme de la matière inorganique. De cette façon, *Chadanakar* sortira en dehors des limites d'*Enrof* mondial.

Agga (le)

toutes sortes de matérialités de notre *bramphature*, créées ou en processus de création par les éléments démoniaques. Leur structure est différente de celle des matérialités physiques et de *Siayra* en général par le nombre extrêmement limité d'éléments composants l'*agga* et par le fait qu'aucune de ses particules élémentaires n'a ni son libre arbitre, ni l'aspect animé de l'âme.

Anticosmos (le)

désignation conventionnelle pour la totalité de tous les mondes créés par les éléments démoniaques, c'est la substitution présumée au cosmos Divin. A présent, les couches suivantes appartiennent à l'*anticosmos* de notre *bramphature* : le *Chog*, le *Digme*, la *Gachcharve*, le *Soufeth* et le *Fond*.

Arimoya (la)

un *zatomis* de la culture de toute l'humanité qui actuellement se trouve en processus de création.

Arungvilte-prana (la)

une substance subtile impersonnelle, inconsciente répandue dans *Enrof*, coulant d'un corps à l'autre et offrant la possibilité d'existence organique individuelle. La sensation de la présence de l'*arungvilte-prana* était l'axe de la vie spirituelle de l'humanité et, apparemment, était une de ses plus anciennes révélations.

Astral (un)

ici – le deuxième des habits subtiles de la *monade*. Le *chète*, en étant le premier, se crée par la monade même. Quant à la création de l'*astral*, c'est un grand élémental de la Mère-Terre qui y participe. Elle contribue à la création des *astraux* individuels de tous les êtres de *Chadanakar* – des humains, des anges, des *daïmons*, des animaux, des *élémentaux*, des démons et même des Grandes Hiérarchies, lorsque ces dernières descendent dans les couches où il y a un besoin. L'*astral* est un outil proéminent du *chète*. Il comprend les aptitudes de la vision spirituelle, de l'ouïe spirituelle, de l'odorat spirituel, de la mémoire fossile, de la lévitation, ainsi que le pouvoir de

communiquer avec les êtres d'autres couches et la faculté de contempler les panoramas et les perspectives cosmiques.

Bramphature (une)

presque tout corps céleste possède un ensemble de couches à matérialités différentes ; ces couches forment un système interconnecté et interdépendant. Une bramphature est un système uni par la communauté des processus qui se déroulent dans ses couches. Dans la plupart des bramphatures de notre Galaxie, le processus principal qui unit les couches de chacune d'entre elles est celui de la lutte entre les forces Providentielles et démoniaques. Il existe, cependant, des bramphatures entièrement tombées sous puissance démoniaque, ainsi que celles qui s'en sont complètement libérées.

Chadanakar

le nom propre de la bramphature de notre planète. Il consiste d'un grand nombre (plus que 240) de couches à matérialité diverse et aux dimensions espace-temps variées.

Chavva (le)

une émanation subtile de certains états du mental humain, liée aux sentiments du complexe d'infériorité de son pays ou du « complexe d'Etat ». Le chavva restaure la force vitale des *huitzraors*, des *igves* et des *rarougs*.

Chèlte (un)

le premier des habits matériels de la *monade*. Le chèlte se fait créer par la monade-même à partir de la matérialité des mondes à cinq dimensions. C'est son enveloppe avec ses propriétés divines, et c'est son outil le plus proche. Ce n'est pas la monade elle-même, mais son chèlte qui représente le « moi » faisant son voyage dans les couches inférieures afin d'atteindre la lumière. Quant à la monade, elle reste dans l'Iroïne.

Chrastres (des, un)

des couches matérielles à nombre varié de coordonnées spatiales, qui sont liées à certaines zones du corps physique de la planète Terre, notamment aux « saillies compensatoires » des continents renversés par leurs points vers le centre de la terre. Ce sont les lieux d'habitation de l'antihumanité aux deux races cohabitées – les *igves* et les *rarougs*. Dans les chrastres, il y a des sortes de grandes villes et la technologie démoniaque hautement développée.

Corps éthérique (un)

le troisième des habits subtils de la *monade* incarnée. Sans lui, aucune vie organique ne sera possible dans les mondes de trois et de quatre coordonnées.

Daïmons (des, un)

l'humanité supérieure de Chadanakar, les habitants de la *sakouale* des mondes à quatre coordonnées spatiales et au nombre varié de coordonnées temporelles. Les daïmons font un chemin de formation semblable au nôtre, mais ils l'ont entamé plus tôt et ils le font avec plus de succès. Avec notre humanité, ils sont liés par des fils différents, dont certains sont élucidés au cours de la présentation générale.

Digme (le)

le lieu de demeure de *Gagtoungre*, l'un des mondes à cinq dimensions spatiales et une multitude de dimensions temporelles.

Dingra (la)

la *karosse* de la Russie.

Dougour (le)

une des couches d'*élémentaux* démoniaques, elle a un sens particulier pour l'humanité. Les êtres incarnés en Dougour restaurent la perte de leurs forces vitales avec de l'*euphos* – les émanations de concupiscence de l'humanité.

Droukkarg (le)

un chrastre de la *métaculture* de la Russie.

Egrégores (des, un)

ici : les formations extramatérielles qui surgissent de certaines émanations psychiques de l'humanité au-dessus de grandes collectivités : des tribus, des Etats, de certains partis et communautés religieuses. Ils sont privés de *monades*, mais ils possèdent une charge de volonté temporairement concentrée et aussi un équivalent de conscience.

Elémentaux (des, un)

une catégorie de *monades* créées par Dieu passant leur chemin d'évolution dans Chadanakar principalement à travers les règnes de la Nature et, dans la pluparts des cas, n'ayant pas d'incarnations physiques. Puisque l'humanité possède, elle aussi, un certain aspect du règne naturel, il existe des espèces variées d'élémentaux liées à l'aspect natif, spontané de l'humanité.

Enrof

le nom de notre couche physique – un terme homologue au concept contemporain de notre univers astronomique. Il se caractérise par son espace à trois dimensions et son temps à une dimension.

Euphos (le)

émanation de la concupiscence de l'humanité.

Éycéhore (le)

ici : une part démoniaque dans tout être dont l'incarnation physique se passait avec la participation de *Lilith*, c'est-à-dire, non seulement des humains, mais aussi des titans, des *igves*, des *rarouggs* et des *huitzraors*.

Gachcharve (la)

une des couches principales de l'anticosmos démoniaque dans Chadanakar ; c'est le monde à deux dimensions spatiales, le foyer des forces démoniaques puissantes de toutes sortes.

Gagtoungre (il)

le nom du démon planétaire de notre brampature. Il a trois principes, comme certains d'autres des grandes hiérarchies. La première hypostase de Gagtoungre est un Grand Tourmenteur Guistourg, la seconde est la Grande pécheresse Fokerma et la troisième – le grand réalisateur du projet démoniaque Ourparp, que l'on appelle des fois le Principe de la forme.

Gavvakh (le)

une émanation subtile des souffrances humaines produite par notre entité au cours de la vie, aussi bien que dans l'existence posthume descendante. Le gavvakh restaure la force vitale de nombreuses catégories d'êtres démoniaques et de Gagtoungr lui-même.

Grands ancêtres (des, un)

les figures historiques, qui ont eu une influence puissante et bénéfique sur le sort du peuple ou de l'Etat. Dans leurs actions, ces personnes sont guidées par les influences et inspirations des *hiérarchies* directrices et protectrices de ce peuple.

Hiérarchie (une)

est employé dans cet ouvrage dans les deux sens :

1. Hiérarchie comme une échelle des fonctions subalternes ecclésiastiques, militaires ou administratives.
2. Hiérarchie(s) comme les différentes catégories de créatures spirituelles à matérialité et à nature différentes, par exemple, les hiérarchies d'anges, de démons, d'élémentaux, de daïmons, etc.

Huitzraors (des, un)

les créatures puissantes, intelligentes et extrêmement prédatrices ; elles habitent dans les couches voisines aux chrastres. Du point de vue de l'homme, ce sont les démons de grande puissance d'Etats. Ils ne sont pas très nombreux. Dans la métahistoire, les huitzraors jouent un rôle énorme, contradictoire et ambigu.

Igves (des, un)

la race principale de l'antihumanité. Les créatures démoniaques hautement intellectuelles, les habitants de « l'envers des mondes » – des chrastres.

Irolne (le)

un des mondes à cinq dimensions spatiales, la demeure des *monades* de l'humanité.

Jrougre (il)

huitzraor de la Russie.

Karrokh (un)

un corps organique et solide de certaines espèces de créatures démoniaques (par exemple des igves ou des *rarougs*), analogique à un corps physique, mais créé non en *siayra*, mais en *agga*.

Karosses (des, une)

les manifestations du grand élémental de l'humanité *Lilith*, elles sont locales et liées aux nations particulières ou aux *suprapeuples*. Les karosses sont privées de *monades*, mais elles possèdent un équivalent de conscience et de volonté.

Kragre (le)

la couche où se passent les combats de huitzraors.

Lilith (elle)

un grand élémental de l'humanité, jadis une épouse de l'ange suprême, puis la sculptrice de la chair physique de la lignée humaine et de quelques autres créatures. Son propre être fut diabolisé par Gagtoungre bien avant l'émergence de l'humanité existante actuellement dans Enrof.

Logos Planétaire (le)

la Grande *Monade* née de Dieu, qui représente le Dieu le Fils, elle est l'intelligence divine de notre brampature, c'est la plus ancienne et toute la première de toutes les monades qui se manifeste dans l'humanité comme Jésus Christ et qui prend la tête pour préparer notre monde au changement des éons. Le Logos Planétaire est le guide de toutes les forces des Lumières dans Chadanakar.

Métaculture (la)

les *sakouales* internes de Chadanakar qui représentent une sorte de divisions segmentaires de certaines de ces couches inférieures. Les métacultures se composent d'un nombre différent de couches, cependant chacune en possède au moins trois : la couche physique – le lieu d'habitation dans Enrof d'un *suprapeuple* particulier qui crée sa culture, le *zatomis* – le pays céleste des âmes éclairées de ce peuple ; et le *chrastre* – le monde démoniaque souterrain à l'opposé au *zatomis*. Outre cela, toutes les métacultures ont un certain nombre de couches des Lumières et celui de couches des Représailles. La nature de ces mondes varie en fonction du cours des processus métahistoriques dans chaque métaculture.

Métahistoire (la)

1. Un ensemble de processus, actuellement se trouvant en dehors du domaine de la science et au-delà de sa méthodologie; ces processus, qui se déroulent dans d'autres couches d'existence immatérielle, dans d'autres types d'espace et dans d'autres flux temporels, des fois se font voir à travers de ce que nous percevons comme histoire.

2. L'enseignement religieux sur ces processus.

Monade (une)

ici : une unité spirituelle primaire, indivisible et immortelle. La monade peut être née de Dieu, ou créée par Dieu. L'Univers, c'est une multitude innombrable de monades et toute sorte de matérialités créées par elles.

Montsalvage (le)

un *zatomis* de la métaculture Nord-Ouest.

Moudgabre (le)

un chrastre de la métaculture Nord-Ouest.

Navna (elle)

la monade née de Dieu, une des Grandes Sœurs, l'Âme Collective Idéale de la métaculture Russe. Le nom est conventionnel.

Nertis (le)

L'un des mondes des Lumières, le pays de repos radieux et de paix béat.

Olrne (la)

le premier des mondes d'ordre ascendant, le pays des défunts qui est commun pour toute l'humanité, mais dans chaque métaculture, l'Olrne a ses propres caractéristiques.

Ouppum (le)

une des couches de Représailles, « La Pluie de la Mélancolie Eternelle », l'enfer des huitzraors.

Rarouggs (des, un)

la deuxième des races de l'antihumanité représentant les êtres au stade desquels se sont développés les grands prédateurs des anciennes ères géologiques ayant traversé d'innombrables incarnations dans les couches à matérialité démoniaque.

Rose du Monde (la)

la future église chrétienne universelle des derniers siècles, elle réunira toutes les églises du passé en se liant sur la base d'une union libre avec toutes les religions orientées vers la lumière. Dans ce sens, la Rose du Monde est interreligieuse. Sa mission principale est de sauver le plus grand nombre possible d'âmes humaines afin de les détourner du danger d'asservissement spirituel par le futur antidiu. L'apparition de la Rose du Monde dans l'humanité manifesterait la naissance éthérique de *Zvente-Sventane* dans l'un des *zatomis*.

Russie Céleste (la Sainte Russie)

le *zatomis* de la métaculture Russe, la demeure de son Synclite.

Sakouale (une)

ici : un système de deux ou plusieurs couches à matérialités différentes liées étroitement dans leurs structures et à travers la métahistoire.

Salvaterre Mondiale (la)

désignation conventionnelle du sommet et du cœur de Chadanakar, de la sakouale la plus élevée qui se compose de trois mondes : la demeure du Logos Planétaire, la demeure de la Sainte Vierge et la demeure de la Zvente-Sventane.

Scrivnus (le)

le supérieur des purgatoires des métacultures chrétiennes dont l'analogue existe dans d'autres métacultures de l'humanité C'est une étape posthume inévitable de toutes les âmes, sauf celles qui entrent directement dans l'Olrne et ainsi de suite ascendant les mondes des Lumières.

Siayra (la)

toutes sortes de matérialités créées par les forces Providentielles.

Suprapeule (un)

un groupe des nations ou des populations unies entre elles par une culture commune créée conjointement.

Syncites (des, un)

des légions d'âmes humaines lumineuses habitant les *zatomis* des métacultures.

Vogléa (elle)

le nom d'un grand démon de nature féminine, coupable d'un désastre qui jadis frappa l'humanité de la bramphature Lunaire. Se trouvant en semi-isolation pendant une longue période et se querellant avec les forces Providentielles et en partie avec Gagtoungre, à présent Vogléa conjugue ses efforts avec ceux du démon planétaire.

Yarovète (il)

la monade créée par Dieu, l'un des démiurges de l'humanité, un grand esprit conducteur de la métaculture de la Russie. Le nom conventionnel.

Zatomis (des, un)

les hautes couches de toutes les métacultures de l'humanité, leurs pays célestes, le soutien des forces guidant le peuple, les habitants des syncrites. Ensemble avec l'Arimoya – le *zatomis* de la Rose du Monde – qui est actuellement en création, leur nombre général atteint trente-quatre.

Zvente-Sventane (elle)

une grande monade née de Dieu, qui représente de la Féminité Eternelle, la Fiancée du Logos Planétaire, descendue dans les hautes couches de Chadanakar depuis les hauteurs spirituelles cosmiques il y a environ un

siècle et demi ; elle devra prendre une incarnation illuminée (non physique) dans l'un des zatomis de l'humanité. Cet événement métahistorique sera marqué dans Enrof terrestre comme apparition de la Rose du Monde.

24 décembre 1950

12 octobre 1958