

Le Culte de Cthulhu,

**Les écrits
maudits de ce
culte effroyable et ses
pratiques impies
par lesquelles les Grands
Anciens peuvent être
animés...**

**Venger Satanis
Grand-Prêtre du Culte de Cthulhu**

Le Culte de Cthulhu est la bible de l'organisation religieuse, philosophique, et magique : le Culte de Cthulhu.

Soyez prévenus, ce tome va dans les aires les plus traîtresses de la réalité, la conscience, la croyance et la sorcellerie.

Publié par Lulu
168 pages

© 2007 par Venger Satanis
Aussi connu comme Darrick Dishaw

Tous droits réservés.

ISBN 978-1-4303-0631-3

Remerciements inestimables à:

H.P. Lovecraft, Anton Szandor LaVey, Gurdjieff, Ouspensky, Aleister Crowley, Friedrich Nietzsche, Thomas Ligotti, Phil Hine, John J. Coughlin, mes parents, petites amies, et tous les Cultistes de Cthulhu pour qui cette bible a été écrite...

Contenu

I. Le Commencement	page 16
II. Réalité	page 49
III. Unification	page 56
IV. Endormi	page 60
V. Lois	page 65
VI. Lovecraft	page 71
VII. Homme, Subjectivité	page 74
VIII. Chaos	page 78
IX. Éon de Cthulhu	page 80
X. Théories, Fanatiques	page 84
XI. Eveil	page 91
XII. Plaisir	page 96
XIII. Politiques Spirituelles	page 100
XIV. Magie	page 103
XV. Le Culte de Cthulhu	page 118
XVI. Système	page 124
XVII. Angles	page 135
XVIII. La Fin	page 164

**Nous devons être les ténèbres que nous
souhaitons voir dans le monde.**

Le Culte de Cthulhu ne mourra jamais. Son esprit insaisissable, surnaturel et d'ichor, se répand loin et largement à travers le programme de réalité Matrix-esque dans lequel nous sommes immergés. En lisant ces mots, essayez de vous libérer des illusions qui vous entourent.

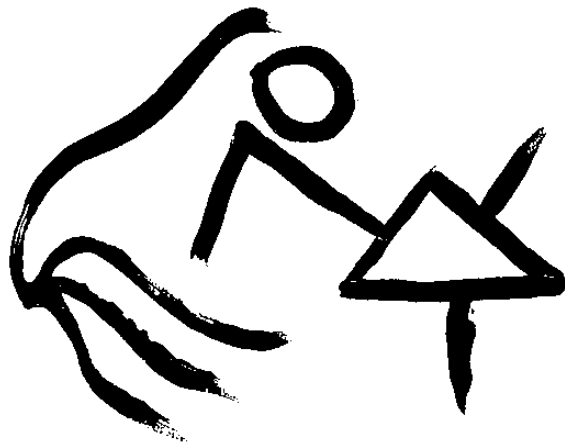
Ce livre est notre manifeste, notre vérité, notre bible ! *Le Culte de Cthulhu* est la compilation du Mythe de Cthulhu de Lovecraft, du Satanisme, de la Magie du Chaos, de la Quatrième Voie, et autres traditions du Chemin de la Main Gauche. C'est aussi la réalisation de mon plan spécial : voir les défauts de ce monde, comprendre pourquoi ils existent et alors finalement... les surmonter !

Il y a des années, je savais que l'humanité était sur la mauvaise pente, et ce méchant tome vert corrige les erreurs de l'homme... Devant nous se précipite un nouveau déluge de raison. Quand les Grands Anciens reviendront, ce monde s'écrasera devant Leur volonté.

La réalité ordinaire, de tous les jours, à laquelle nous croyons n'existe pas. Bien des êtres humains ressentent déjà cette vérité, mais seuls les Magiciens Noirs les plus blasphémateurs peuvent l'utiliser à leur avantage. *Le Culte de Cthulhu* révèle cette connaissance repoussante à tous ceux qui souhaitent absorber notre vérité cryptique, blasphématoire.

Venger Satanis
Grand-Prêtre du Culte de Cthulhu

www.CultofCthulhu.net



Alphabet Démonique de la tribu Sud Américaine Ith'ith qui vénère Tsathoggua.

Prologue

“Trent se tenait au bord de la déchirure, regardait fixement le golfe infini de l’inconnu... le monde stygien béant en dessous. Les yeux de Trent refusèrent de se fermer. Il ne cria pas, mais les abominations hideuses et impies crièrent pour lui. Et dans la même seconde il les vit grouiller et déborder d’une énorme fosse noire encombrée des brillants os blancs d’innombrables siècles impies ; il commença à reculer de la déchirure alors que l’armée rougeoyante des figures crépusculaires innommables vint sur lui se déverser vers notre monde.”

L'Antre de la folie par Sutter Cain

Comment peut-on expliquer l’inexplicable ? H.P. Lovecraft a lutté avec ce problème comme nous le faisons. Tant d’entre nous reconnaissent une certaine vérité ; nous interprétons les structures de symboles avancés du langage, de l’art, de la musique. Nos esprits rassemblent ces réalités inconnues et inconnaissables de la même façon... comme si nous existions tous dans le même rêve.

Nous comprenons ce qui ne peut jamais être parfaitement compris parce que le produit final, la signification de tout, est encodée dans notre conscience.

Les êtres Humains, en tant que forme de vie sur Terre, sont uniques car nous furent engendrés par des Dieux Démons au-delà des étoiles. Notre sang, notre sang démoniaque nous donne un potentiel illimité !

Les réponses aux questions de la vie ont été programmées dans chaque tranche d’existence, mais nous ne pouvons pas les voir à la surface des choses. C’est enfoui en profondeur. Toute chose vit sous son apparence.

Et ceci est un monde holographique...

Le Culte de Cthulhu est où les rêveurs vénèrent et les artistes évoquent ; où des tentacules inexplicables s'insèrent dans des âmes fragiles, et de noirs monolithes s'étendent sur l'humanité. Il y a des endroits qui surpassent toute logique ; où des entités dégouttent de la bile couleur d'ichor de leur chair reptilienne tandis que d'anciennes nuances opalescentes vertes dansent et tuent sur les murs des cavernes de notre âme.

Quand on en vient à exploiter la connaissance Satanique enfouit dans notre conscience, nous sommes juste de malheureux homme-singes sous-développés. Tous les hommes sont endormis, et le savoir nous conduit un pas plus près de l'Eveil !

La vision de Lovecraft est nôtre. Des êtres anciens et puissants dominèrent un jour cette dimension, mais leur influence s'est évanouie de la terre il y a bien des éons. Cependant, des impressions subtiles attendent toujours en l'humanité, toujours sur le point d'être découvertes. Ces énergies dormantes nous permettent occasionnellement d'abattre les barrières dans notre esprit et dans la réalité. Ces rares vestiges sont le seul espoir de l'humanité pour à la fois le pouvoir terrestre et le salut spirituel. Quand le Culte de Cthulhu aura saturé la terre, les Grands Anciens reviendront !

Préface

Il m'est devenu de plus en plus clair que le Grand-Prêtre Venger Satanis est possédé par le Démon. Le fait est, que le fondateur de cet Empire sait des choses qui sont interdites à l'homme, choses que l'on obtient que par des moyens infernaux. Il est en contact avec une intelligence Supérieure, et Cela parle à travers lui. Il est LA VOIE.

J'ai personnellement vu ce Pape Vert Gluant se plonger dans l'éther et déloger les démons de leur abîme. Je l'ai vu frapper ses ennemis d'un geste sinistre. Et j'ai aussi témoigné qu'il grimpe sur l'arbre de la connaissance dont il nourrit ceux qui le suivent du fruit noir de IL YOTH SZOTTO.

En vénérant des monstres, il est devenu un monstre. Son Culte de Cthulhu boira abondamment du graal maléfique. Grâce soient rendues à Venger Satanis ! Je suis honoré de le connaître en tant qu'ami aussi bien qu'en tant que grand œil de la pyramide.

Harlequin Shaitan
Hérault des Anciens Dieux

Introduction

“Ne savez-vous pas que les Grands Anciens sont imaginaires, créés par un auteur du début du 20ème siècle qui ne croyait qu’à la science et au matérialisme ?”

J’entends cela sans arrêts. Oui, je réponds. Oui, je sais que c’est la version populaire des choses... qu’il est difficile de croire que mes Dieux personnels viennent d’une histoire d’horreur de 1920. Mais c’est bien ça. Mon concept de la réalité est étrange pour la plupart... inacceptable même ; incroyable en fait. Ce n’est pas la réalité, crient-ils !

Comme ils en savent peu... Il n’y a pas de réalité. Ce que l’esprit humain appelle réalité n’existe pas. J’admets que la plupart des gens peuvent vivre plutôt confortablement dans un paradigme appelé Réalité Généralement Acceptée. Mais moi personnellement, je ne pourrai jamais faire ça. Je dois changer les choses. La Réalité est mienne pour être façonnée et modelée, et ce pouvoir n’est pas seulement le mien. N’importe qui peut libérer les secrets de l’univers s’il le veut.

J’ai tracé dans le sang les Anciens Signes inversés en chantant les hymnes indicibles d’un autre monde. Le Dieu chrétien est mort, la logique est morte, la science est morte, le matérialisme est mort, les mathématiques sont mortes, et le béton de la réalité est mort. Tout ce qui reste est un rêve nébuleux de créativité, potentiel, et lointaines frontières attendant d’être franchies.

Qu’est-ce qui nous empêche de rejeter totalement le réalisme ? Qu’est-ce qui rend les Dieux imaginaires moins puissants que « les vrais » ? Pourquoi quelque chose de tangible en ce monde devrait-elle être considérée plus sérieusement qu’un rêve bizarre et horrible ?

La réponse à ces questions est triple : inertie, ignorance et peur. Nous vivons comme nous vivons parce que nous avons toujours vécu comme ça. Nous ne savons pas que ce monde est hostile à nos existences parce que des illusions nous entourent constamment. S'il y a quelque chose au-delà du rêve, alors qu'est-ce que ça pourrait être ? Qu'est ce qui pourrait se cacher dans de tels royaumes étrangers, inconnaissables et noirs ?

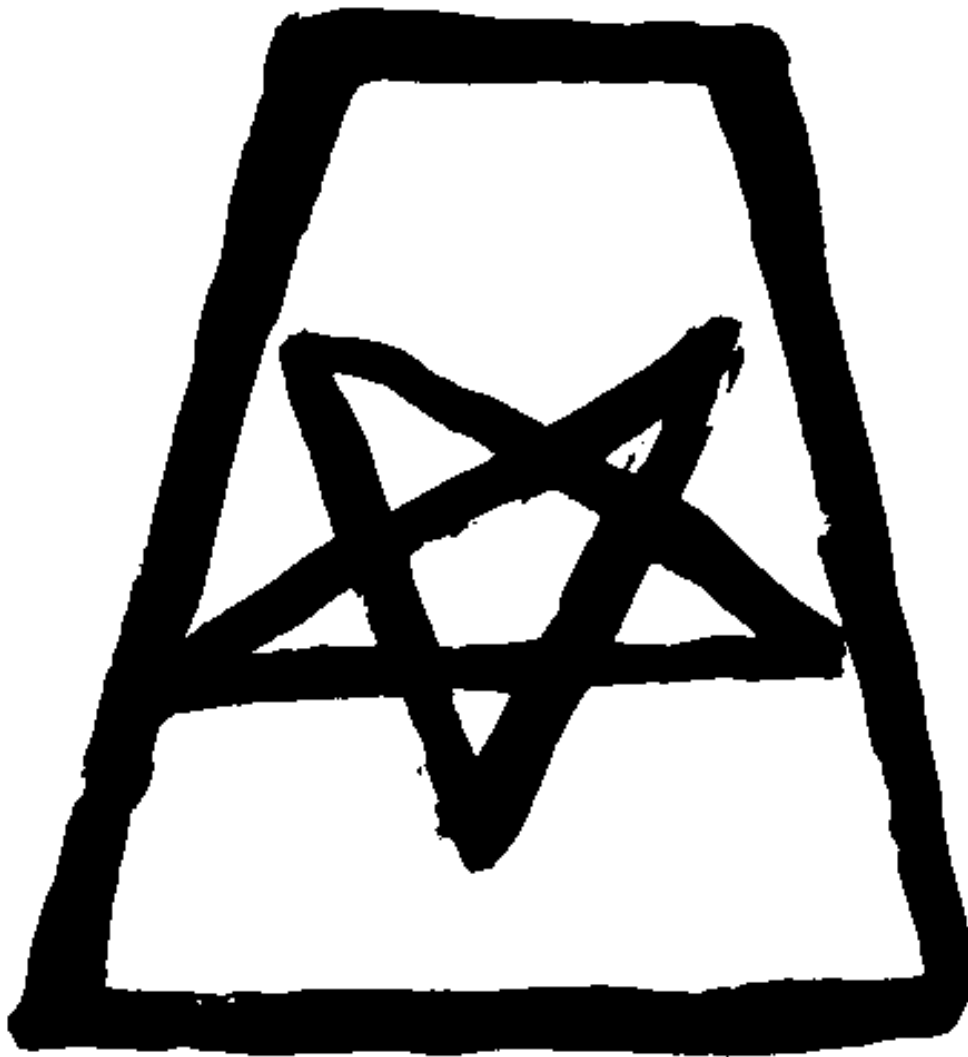
Chacun de nous vis dans une terrible hallucination. Chaque homme, femme, et enfant est coincé dans le paradigme de ce qu'ils prétendent être vrai... et c'est une petite prison grise.

A mes détracteurs je dis ceci... s'il vous plait permettez-moi d'étendre mes tentacules. Faites-moi la courtoisie de croire comme je le veux. S'il vous plait détrompez-vous, vous n'êtes pas éveillé, conscient, et connaissant la situation globale. Il y a longtemps, j'ai choisi de croire en Cthulhu, Satan, Nyarlathotep, Yog Sothoth, et le Tsalal. J'ai choisi de marcher sur la route de la folie. Ma croyance donne à ces entités gélatineuses, ailées, blasphématoires et frissonnantes du pouvoir. Je n'accepte pas la réalité consensuelle. Des idées telles que le dualisme : la distinction claire et propre entre ceci et cela, une chose et une autre, le réel et l'imaginaire... sont aussi répugnantes pour moi que les vies insensées que nous sommes supposés endurer.

Oui, j'ai un ego de bonne taille et parfois je peux être déplaisant ; cependant, ça ne veut pas dire que je ne suis pas aussi le sauveur secret et glorieux de toute l'humanité. Les mouvements religieux de pointe et antédiluviens nécessitent lutte, implication et fondation spirituelle. Le Culte de Cthulhu est important pour moi parce qu'il révèle la vérité actuelle et hideuse... il montre le monde tel qu'il pourrait être !

Le Culte de Cthulhu est fondé sur ce que je crois, et mes croyances sont construites sur une sagesse ancienne. Je n'ai pas créé cet enseignement à partir de rien ; je l'ai assemblé en usant de mes propres facultés combinées avec des impressions venant de plus Hauts Esprits et de Maitres Cachés... des Grands Anciens eux-mêmes ! Ils se manifestent à travers moi, Venger Satanis, Grand-Prêtre du Culte de Cthulhu. Je suis Leur frère, ami, et disciple. En échange, les Dieux Sombres m'ont gratifié de pouvoirs formidables.

Les barrières se corrodent. Des déchirures s'ouvrent. Des brèches apparaissent dans les portes. Cthulhu s'anime et sort de son sommeil mortel et nous, ses enfants, devons aussi nous éveiller !



Le Satanisme dans le Paradigme de Cthulhu.

I.

Au Commencement

Il y a un nombre inconnu d'éons, des Choses Anciennes d'au delà l'univers connu se ruèrent sur notre monde. C'était les Dieux Démons repoussants d'une autre dimension, d'un endroit où les profondeurs d'encre de l'espace brillaient comme des entrailles fraîchement éventrées... Un sang cramois sombre répandu sur les croassements et les gémissements d'un destin affreux. Ces entités aussi blasphématoires étaient immortelles dans leur recherche de gloire et de vice. Tous ceux qu'ils rencontraient se pliaient à la féroce volonté des Grands Anciens. Toute opposition à Leur quête de sagesse charnelle et sombre était anéantie. Le prix ultime était la Vrai Compréhension... la connaissance de l'interdit.

Ces secrets morbides sont désormais nôtres. Avec le changement des Sphères, l'humanité a maintenant la chance de suivre leurs traces. Où les Grands Anciens marchaient dans le crépuscule insouciant d'arcanes infernaux, nous pouvons les suivre. Cette illusion complète, notre monde entier, est le pâle reflet d'une réalité cachée. Des rêves corpulents et pourrissant s'étendent plus loin que l'infini et sont guidé par une dévotion folle. Ces rêves sont plus forts que la prison Matrix-esque à laquelle nous prétendons croire. Nos Dieux en exil, notre destin obscurcit... comment pouvons-nous accepter un univers où l'entropie est la loi ?

Les Grands Anciens furent bannis pour Leur participation à des rites cataclysmiques. Pendant ces cérémonies dépravées, des êtres de bonté et de lumière (les Dieux Inférieurs) furent enchaînés à des rochers spectraux et joyeusement fouettés avec des chaînes cloutées. Le sang de ces créatures bienveillantes se déversa dans le cosmos et créa l'univers que nous connaissons. Ceux qui survécurent décidèrent de briser l'emprise des Malveillants Grands Anciens sur cette réalité... car les Grands Anciens étaient impitoyables, mauvais, et vicieux. Les Dieux Inférieurs en appelèrent à La Source de Tout, ils promirent une éternité de pouvoir jalousement gardé que personne ne partagerait. Alors que les Grands Anciens voulaient vivre sauvages et libres, les Dieux Inférieurs préférèrent s'agenouiller devant le trône d'ivoire de La Source comme un chien fidèle. La Source se rangea du côté des Dieux Inférieurs et bannit les Grands Anciens.

Cependant, ces anciennes entités primordiales et tentaculaires n'acceptèrent pas tranquillement Leur exil. Les Grands Anciens planifièrent et calculèrent ; une force intangible fut secrétée dans l'univers de l'homme. Cette énergie était comme le sang des Grands Anciens, un ichor impie qui n'accepterait jamais la défaite ni la soumission. Ce sang était Leur âme, Leur pouvoir, et Leur influence. L'Homme fut pour toujours diabolisé par cette noirceur qui lui commanderait pour toujours d'aller au-delà, de chercher la vérité et de réclamer son destin.

Quand les Grands Anciens étaient sauvages et insouciantes, avant Leur exil, était un temps de tueries sans fin. Les êtres qui tentaient de stopper les Grands Anciens étaient abattus et leur sang utilisé pour s'y baigner. Les Anciens ne craignaient pas eux-mêmes d'être tués car leur volonté était trop forte... la mort ne pouvait pas Les retenir longtemps. Et il s'ensuit donc que ceux sur Terre qui pratiquent les enseignements des Grands Anciens pourront vivre, immortels.

L'âme d'un Cultiste pourra renaître dans d'autres mondes. Et comme les Grands Anciens, l'homme satisfait ses appétits insatiables tandis qu'il tue ses nombreux ennemis. Et avec cette révélation meurtrière, les magiciens noirs appellent leurs monstrueux pères de l'Extérieur.

Hé oui, ils vinrent sur Terre et plantèrent leurs semences infernales. De tels lambeaux d'horrible puissance ont toujours influencé les marginaux ; les individus que la société appelle « malades », « dégénérés », et « subversifs ». Cependant, les marginaux sont les seuls à pouvoir sauver l'humanité d'elle-même. Ces individus malades sont les nouveaux Cultistes de Cthulhu, s'échappant de leur prison alors qu'ils voient la civilisation lessivée par les étoiles.

Malheureusement, il y a des pseudo-marginaux qui ne font que leur ressembler. Ce sont les agresseurs sans cervelle qui privent le rêveur de sa vraie vocation. Les pseudo-marginaux sont les mécontents improductifs sur Terre. Ils servent secrètement l'univers parce qu'ils rendent de plus en plus difficile de créer, contribuer, et de ressentir un sentiment d'accomplissement.

S'il y a trois types de gens dans ce terrible monde, alors ils sont :

1. Les productifs (positifs) : ceux qui sont fructueux et qui souhaitent devenir plus que ce qu'ils sont. Une minorité distincte.

2. Les improductifs (neutres) : ceux qui font très peu, ou rien, qui se satisfont de ce qu'ils sont et de ce qu'ils ont fait jusqu'ici. C'est la majorité.

3. Les Anti-productifs (négatifs) : ce sont les faux marginaux, les fouille-merde ; ils existent pour freiner les minoritaires productifs. Ils sont une plus petite quantité que les improductifs, mais toujours une plus grande population que les productifs.

Les Grands Anciens

Qui sont les Grands Anciens ? Ce sont des divinités cauchemardesques... monstrueuses, méchantes, primaires, et étrangères. Leur forme est néfaste ; leurs manières sont ténébreuses.

Des tentacules suintants fouettent et ondulent dans le ciel noir... Le golfe obscur de Leur demeure. Ils sont les Dieux Sombres qui gisent derrière tout ce que nous connaissons. Et pourtant, ces entités sont de simples représentations de quelque chose de plus grand. Des êtres tels que Nyarlathotep et Lucifer sont réels, aussi bien que des métaphores symboliques. Chacune (et aucune) de ces assertions sont simultanément correctes. Comment quelque chose peut-il être une chose et aussi son antithèse ? Dans une réalité multidimensionnelle, les opposés s'assemblent, devenant un tiers état. Cela dépend de l'observateur, tout comme la lumière peut être particule ou onde suivant qui l'observe. Nous sommes participants de notre propre paradigme, pas serviteurs. Des points de vue incongrus sont naturels pour le Cultiste de Cthulhu. C'est la route de l'insensé !

Après leur interférence dans l'évolution humaine, les Grands Anciens furent définitivement écartés de notre dimension... ou ainsi les Dieux Inférieurs le crurent. Les Choses Anciennes voulurent une descendance qui pourrait se hisser à Leurs hauteurs cyclopéennes. Les Grands Anciens virent les proto-humains, créatures simiesques utilisées comme esclaves par l'univers. Leur influence sournoise nous donne une chance de nous libérer de notre prison. La connaissance de ce qui est bien et mal reste en nous, Leurs enfants. Comme les humains progressent vers les Grands Anciens, les Grands Anciens progressent vers nous.

En ce moment ils épient sur le seuil, guettant une chance de s'éveiller en nous. Bientôt Ils pourront revenir... la folie deviendra saine, la mort deviendra la vie, et l'horreur indicible sera commune.

Selon les érudits conventionnels de HPL

Les Grands Anciens sont d'anciennes créatures au pouvoir immense, et la plupart sont aussi de taille colossale. Ils sont adoré par les sectes d'humains dérangés, aussi bien que par la plupart des races non-humaines du mythe. Les Grands Anciens sont actuellement emprisonnés – quelques-uns sous la mer, d'autres à l'intérieur de la Terre, et d'autres encore dans de lointains systèmes planétaires (et au-delà). La raison de leur captivité n'est pas connue, mais deux théories prévalent :

1. Ils sont séquestrés par les Dieux Inférieurs pour leurs transgressions passées, ou
2. Ils sont d'une certaine façon isolés du reste de l'univers de par leur propre volonté.

Selon la première théorie, les Grands Anciens furent autrefois les serviteurs des Dieux Anciens (parfois appelés Dieux Inférieurs par les Cultistes de Cthulhu). Quand ils commirent quelque blasphème inconnu, ils furent chassés et emprisonnés dans des endroits divers de l'univers. Les Grands Anciens attendent impatiemment le temps de leur libération, avides de se venger de leurs anciens geôliers.

La seconde théorie soutient que les Grands Anciens sont intentionnellement au repos. Pour aller dans ce sens, il est possible que l'univers connaisse des cycles cosmiques, similaires aux saisons qui passent sur Terre. Tout comme des animaux hibernent pendant l'hiver, ainsi les Grands Anciens doivent rester dans un sommeil quasi-mortel durant le présent cycle. S'il en est ainsi, Les Grands Anciens sont actuellement piégés par de puissantes forces cosmiques et doivent rester dans cet état jusqu'au moment où « les étoiles seront favorables »... moment à partir duquel ils pourront être relâchés et se révéler une fois de plus à travers le cosmos.

L'effroyable Cthulhu

Cthulhu (autres orthographes : *Kutulu, Ktulu, Cthulu, Kthulhut, Thu Thu, Tulu*, et beaucoup d'autres) est une entité fictive créée par l'auteur H.P. Lovecraft. *Cthulhu* est souvent précédé de l'épithète *Grand, Mort, ou Effroyable*.

Lovecraft décrivit la prononciation de *Cthulhu* comme "Khlûl'hloo" or "Kathooloo". S.T. Joshi a noté que Lovecraft donna plusieurs prononciations différentes en diverses occasions. Selon Lovecraft, cependant, ce n'est que ce que l'appareil vocal humain peut faire de mieux pour prononcer les syllabes d'un langage étranger.

Cthulhu débute dans l'histoire courte de Lovecraft "L'Appel de Cthulhu" (1928) – bien qu'il ait fait quelques apparitions mineures dans quelques-unes des autres œuvres de Lovecraft. August Derleth utilisa le nom de la créature pour décrire le système de traditions employé par Lovecraft et ses successeurs littéraires, le Mythe de Cthulhu.

Les descriptions les plus détaillées de Cthulhu dans "L'appel de Cthulhu" sont basées sur des statues de la créature. L'une d'elle, exécutée par un artiste après une série de cauchemars perturbants, est décrite comme "tenant à la fois d'une pieuvre, d'un dragon, et d'une caricature humaine... Une tête tentaculaire, de pieuvre, surmontait un corps grotesque et écailleux avec des ailes rudimentaires." Une autre, retrouvée par la police après une descente dans un culte meurtrier, "représentait un monstre de forme vaguement anthropoïde, mais avec une tête en forme de pieuvre dont le visage était une masse de tentacules, un corps écailleux, caoutchouteux, de prodigieuses griffes sur les pattes arrières et avant, et de longues ailes étroites derrière."



Quand la créature apparaît finalement dans l'histoire, il est dit que "La chose ne pouvait être décrite", mais est appelée "la progéniture verte des étoiles", avec "griffes épaisses" et une "horrible tête-pieuvre avec des tentacules ondulants". La phrase "Une montagne marchait ou déambulait" donne une idée de la taille de la créature.

Cthulhu est décrit comme recevant un culte mondial centré en Arabie, avec des fidèles dans des régions aussi lointaines que le Groenland, la Louisiane, et la Nouvelle-Zélande. Il y a des prêtres du culte "dans les montagnes de Chine" dont on dit qu'ils sont immortels. Cthulhu est considéré par quelques-uns de ces cultistes comme le "grand-prêtre" des "Grands Anciens qui vivaient des âges avant qu'il n'y ait aucun homme, et qui vinrent sur le jeune monde depuis le ciel".

Le culte est caractérisé par le chant de la phrase désagréable ou rituel : *Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*, qui se traduit par "dans sa demeure de R'lyeh le défunt Cthulhu attend en rêvant". C'est souvent abrégé en "Cthulhu fhtagn", qui semble signifier "Cthulhu attends" ou "Cthulhu rêve".

Un cultiste, connu sous le nom de Vieux Castro, donne les informations les plus élaborées de la fiction de Lovecraft au sujet de Cthulhu. Les Grands Anciens, selon Castro, sont venus des étoiles pour dominer le monde dans les âges passés. *"Ils n'étaient pas faits de chair et de sang. Ils avaient une forme... mais cette forme n'était pas faite de matière. Quand les étoiles étaient favorables, Ils pouvaient plonger de monde à monde à travers le ciel ; mais quand les étoiles étaient défavorables, Ils ne pouvaient pas vivre. Mais bien qu'ils ne vivent plus, ils ne mourraient jamais vraiment. Ils gisent tous dans des palais de pierre dans Leur grande cité de R'lyeh,*

conservés par les sorts du Grand Cthulhu pour une glorieuse résurrection quand les étoiles et la Terre seront une fois de plus prêtes pour eux."

Castro se réfère au "verset controversé" du Nécronomicon d'Abdul Alhazred :

*"N'est pas mort qui gît éternellement.
Et dans d'étranges éons même la mort peut mourir."*

Castro explique le rôle de Cthulhu : Quand les étoiles seront devenues favorables aux Grands Anciens, "des forces de l'extérieur doivent servir à libérer leur corps. Les sorts qui les préservent intacts les empêchent de faire le mouvement initial." Au moment propice,

"les prêtres secrets relèveront le grand Cthulhu de Sa tombe pour qu'Il relève Ses sujets et reprenne sa domination de la Terre... Alors l'humanité sera devenue comme les Grands Anciens ; libre et sauvage, et au-delà du bien et du mal, lois et morales jetées à bas et tous les hommes criant et tuant et se délectant dans la joie. Alors les Grands Anciens libérés leur apprendront de nouvelles façon de crier et de tuer et de se délecter et de se réjouir, et toute la Terre brûlera dans un holocauste d'extase et de liberté."

Castro rapporte que les Grands Anciens sont télépathiques et "savent tout ce qui se passe dans l'univers". Ils étaient capables de communiquer avec les premiers humains en "modelant leurs rêves", établissant ainsi le Culte de Cthulhu, mais après que R'lyeh fut engloutie par les flots, "les eaux profondes, pleines du mystère élémentaire à travers lequel même la pensée ne passe pas, ont coupé le lien spectral."

On peut dire en vérité que personne ne connaît les plans du Grand Cthulhu ou de n'importe quel Grand Ancien et Dieu Etranger, leurs esprits étant aussi étranges et tortueux que leur corps.

Cthulhu fait plusieurs brèves apparitions ailleurs dans la fiction de Lovecraft, parfois décrit de façon qui contredit les informations données dans "l'appel de Cthulhu". Par exemple, plutôt que d'inclure Cthulhu parmi les Grands Anciens, une citation du *Nécronomicon* dans "L'Abomination de Dunwich" dits des Grands Anciens, "le Grand Cthulhu est leur cousin, pourtant il ne peut les espionner que vaguement". Mais des histoires et personnages de Lovecraft utilisent le terme "Grands Anciens" de façons largement différentes.

Dans *Les Montagnes hallucinées*, par exemple, les Grands Anciens sont une espèce d'extraterrestres, aussi connu sous le nom de Choses Ainées, qui étaient en guerre contre Cthulhu et sa famille et ses alliés. Des explorateurs humains en Antarctique découvrent une ancienne cité des Choses Ainées et reconstituent une histoire à partir d'inscriptions sculptées :

"Avec le soulèvement d'une nouvelle terre dans le Pacifique Sud, des événements extrêmes arrivèrent... Une autre race – une race terrestre d'êtres en forme de pieuvre et correspondant probablement à la fabuleuse progéniture pré-humaine de Cthulhu – commencèrent aussitôt à suinter depuis l'infini cosmique et déclencha une guerre monstrueuse qui en un temps rejeta entièrement les Grands Anciens à la mer... Plus tard la paix fut conclue, et les nouvelles terres furent données aux rejetons de Cthulhu tandis que les Grands Anciens gardaient la mer et les plus anciennes terres... L'Antarctique resta le centre de la civilisation des Grands Anciens, et toutes les cités construites par les descendants de Cthulhu qu'on y découvrit furent détruites. Alors soudain les terres du Pacifique s'engloutirent à nouveau,

entraînant avec elles l'effrayante cité de pierre de R'lyeh et toutes les pieuvres cosmiques, ainsi les Grands Anciens furent de nouveaux suprêmes sur la planète..."

Tout ceci semble se passer avant la période permien (il y a environ 300 millions d'années), et certainement avant le jurassique (il y a 200 millions d'années), en contraste apparent avec "L'Appel de Cthulhu", où R'lyeh coule après l'arrivée de l'humanité.

Le narrateur de *Les Montagnes hallucinées* note aussi que "la descendance de Cthulhu... semble avoir été composée de matière bien plus différente de celle que nous connaissons que celle des Grands Anciens de l'Antarctique. Ils étaient capables de transformations et réintégrations impossibles à leurs adversaires, et semblent donc être venu d'encore plus lointains replis de l'espace cosmique... La source originale des autres êtres ne peut qu'être vaguement supputée." Il note, cependant, que "les Grands Anciens ont pu inventer une fable cosmique pour expliquer leur défaite provisoire." D'autres histoires répètent cette explication cosmique des Choses Ainées.

Dans *Celui qui chuchotait dans les ténèbres* par exemple, un personnage se réfère au "mythes effrayants d'avant la venue de l'homme sur Terre – les cycles de Yog-Sothoth et Cthulhu – dont on parle dans le *Nécronomicon*." Cette histoire suggère que Cthulhu est l'une des entités adorées par la race étrangère Mi-Go, et réitère ce que prétendent les Choses Ainées, que les Mi-Go sont de cette composition étrangère. L'histoire mentionne en passant que certains humains appellent les Mi-Go "les Grands Anciens".

"Le Cauchemar d'Innsmouth" établit que Cthulhu est aussi vénéré par des créatures non humaines appelées Choses Profondes.

Selon la correspondance entre Lovecraft et son ami l'auteur Clark Ashton Smith, les parents de Cthulhu sont la divinité androgyne Nagoob, qui s'uni avec le Dieu Extérieur Yog-Sothoth pour engendrer Cthulhu sur la planète Vhoorl.

Yog-Sothoth

L'imagination est défiée par les formes choquantes du fabuleux Yog-Sothoth — juste un amas de globes iridescents, pourtant fantastiques dans leurs suggestivités malignes.

—H. P. Lovecraft, "L'Horreur dans le musée"

Yog-Sothoth est un Dieu Extérieur et est concomitant avec *tout* le temps et l'espace, pourtant il est supposé enfermé en dehors de l'univers où nous habitons. Sa nature cosmique est suggérée dans ce passage de "A travers les Portes de la Clé d'Argent" (1934) par Lovecraft and E. Hoffman Price:

C'était un être Tout-en-Un et Un-en-Tout — pas simplement une chose d'un continuum d'un Espace-temps, mais allié à l'ultime essence agissante du champ totalement illimité de l'existence — le dernier champ suprême qui n'a pas de frontières et qui dépasse les fantaisies aussi bien que les mathématiques. C'était peut-être ce que certains cultes secrets sur Terre avaient vénéré sous le nom de YOG-SOTHOTH, et qui fut une divinité sous d'autres noms ; et que les crustacéens de Yuggoth adoraient comme Celui-d'au-delà, et que les cerveaux vaporeux des nébuleuses en spirale connaissent par un Signe intraduisible...

Yog-Sothoth sait tout et voit tout. "Plaire" à cette divinité peut apporter la connaissance de beaucoup de choses. Cependant, comme pour la plupart des êtres de mythe, trop en apprendre ou trop en voir est courir au désastre. Quelques auteurs déclarent que les faveurs du dieu requièrent un sacrifice humain ou la servitude éternelle.

Il a été suggéré que le nom de Yog-Sothoth pourrait être une translittération approximative de la phrase arabe "Yaji Ash-Shuthath," signifiant "Il n'y a pas de paix aux portes."

"Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la porte. Passé, présent, futur, tout est un en Yog-Sothoth. Il sait où les Grands Anciens ont fait irruption il y a longtemps, et où ils le referont. Il sait où Ils ont foulé les champs de la Terre, et où Ils les foulent toujours, et pourquoi personne ne peut Les appréhender lorsqu' Ils vont."

H. P. Lovecraft, "L'Abomination de Dunwich"

Yog-Sothoth a des liens avec les mystérieux Grands Anciens mentionnés dans "L'Abomination de Dunwich" (1929), mais leur nature, leur nombre, et leurs liens avec Yog-Sothoth sont inconnus. Quoi qu'il en soit, ils lui sont probablement alliés d'une certaine façon, puisque Wilbur Whateley, le fils demi-humain de Yog-Sothoth, essaya de les invoquer pour qu'ils puissent contrôler le jumeau plus dénaturé de Wilbur et le faire se reproduire.

Dans L'Affaire Charles Dexter Ward, son nom est une partie d'une incantation qui peut réanimer les morts :

Y'AI'NG'NGAH
YOG-SOTHOTH
H'EE-L'GEB
F'AI-TRHODOG
UAAAAH

Azathoth

La première mention connue d'Azathoth est dans une note que Lovecraft écrivit pour lui-même en 1919 où l'on lit simplement "AZATHOTH – nom hideux". L'éditeur du mythe Robert M. Price déclare que Lovecraft doit avoir combiné les noms bibliques d'Anathoth (la ville où vivait Jérémie) et d'Azazel (un démon du désert à qui les boucs émissaires étaient sacrifiés – mentionné par Lovecraft dans "L'Abomination de Dunwich"). Price note aussi le terme alchimique "Azoth", qui fut utilisé dans le titre d'un livre d'Arthur Edward Waite, un modèle pour le sorcier Ephraim Waite dans "Le Monstre sur le seuil" de Lovecraft.

Une autre note pour lui-même de Lovecraft plus tard en 1919 se réfère à une idée d'histoire : "Un terrible pèlerinage pour chercher le trône nocturne du lointain démon-sultan Azathoth." Dans une lettre à Frank Belknap Long, Lovecraft lie cette ébauche à *Vathek*, une nouvelle de William Beckford au sujet d'un calife surnaturel. Les efforts de Lovecraft pour transformer cette idée en nouvelle échouèrent (un fragment de 500 mots survécu, d'abord publié sous le titre "Azathoth" dans le journal *Leaves* en 1938), bien que les érudits Lovecraftiens suggèrent que Lovecraft ait recyclé cette idée dans sa nouvelle *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*, écrit en 1926.

Price voit une autre inspiration pour Azathoth dans Mana-Yood-Sushai, *Les Dieux de Pegana*, de Lord Dunsany, une divinité créatrice "qui fit les dieux et ensuite resta." Dans l'idée de Dunsany, MANA-YOOD-SUSHAI dort éternellement, bercé par la musique d'une divinité inférieure qui doit en jouer sans arrêt, "car s'il cessait un seul instant alors MANAYOOD-SUSHAI commencera à se réveiller, et il n'y aura plus de monde

ni de dieux." Ce dieu créateur oublieux accompagné de musiciens surnaturels est un clair prototype d'Azathoth, prétend Price.

A part le titre d'un fragment de nouvelle, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue* est la première fiction de Lovecraft qui mentionne Azathoth :

Hors de l'univers ordonné est ce fléau amorphe de confusion insurpassable qui bouillonne et blasphème au centre de toute infinité – le démon-sultan illimité Azathoth, dont aucunes lèvres n'osent prononcer le nom, et qui ronge voracement dans des chambres obscures inconcevables, au-delà du temps et l'espace parmi les assourdissants, affolants battements de vils tambours et le mince gémissement monotone de flûtes maudites.

Lovecraft se réfère de nouveau à Azathoth dans "Celui qui chuchotait dans les ténèbres " (1931), où le narrateur rapporte qu'il "Commença à ressentir de la haine quand on lui parla du chaos nucléaire monstrueux au-delà de l'espace orienté que le *Nécronomicon* avait avec bienveillance masqué sous le nom d'Azathoth." Ici "nucléaire" signifie probablement la localisation centrale d'Azathoth et pas l'énergie nucléaire, qui en vérité n'est pas entré dans notre âge avant la mort de Lovecraft.

Dans "La Maison de la Sorcière" (1932), le protagoniste Walter Gilman rêve que la sorcière Keziah Mason lui dit qu'"il doit rencontrer l'Homme Noir, et aller avec eux tous au trône d'Azathoth au centre du Chaos ultime... Il doit signer de son sang le livre d'Azathoth et prendre un nouveau nom secret... Ce qui l'empêche d'aller avec elle... au trône du Chaos où de minces flûtes jouent de façon désordonnée était le fait qu'il avait vu le nom 'Azathoth' dans le *Nécronomicon*,

et savait qu'on le tenait pour une horreur primaire trop horrible pour qu'on puisse la décrire." Gilman s'éveille d'un autre rêve en se souvenant "du son grêle, monotone d'une flûte invisible", et décide qu'"il avait pris cette dernière conception de ce qu'il avait lu dans le Necronomicon de l'entité insensée Azathoth, qui dirige tous temps et espaces depuis un trône curieusement environné de noir au centre du Chaos." Plus tard il a peur de se retrouver "dans les vortex en spirales noires de ce vide ultime du Chaos où règne l'insensé démon-sultan Azathoth".

Le poète Edward Pickman Derby, le protagoniste de "Le Monstre sur le seuil" de Lovecraft, est un poète dont la collection de "chansons cauchemardesques" s'appelle "*Azathoth et Autres Horreurs*."

La dernière référence majeure à Azathoth dans les fictions de Lovecraft est dans "*Celui qui hantait les ténèbres*" en 1935, qui parle des "anciennes légendes du Chaos Ultime, au centre duquel s'étend le dieu aveugle et fou Azathoth, Seigneur de Toutes Choses, entouré par sa horde incapable de danseurs insensés et amorphes, et bercé par le son monotone d'une mince flûte démoniaque tenue dans des pattes inconnues."

Nyarlathotep

Nyarlathotep diffère des autres êtres de bien des façons. La pluparts sont exilés vers les étoiles, comme Yog-Sothoth et Hastur, ou bien endormis et rêvant comme Cthulhu. Nyarlathotep, cependant, est actif et marche fréquemment sur Terre sous la forme d'un être humain, d'habitude un homme grand, mince, et joyeux. La plupart d'entre eux ont leur propre culte, tandis que Nyarlathotep semble les servir et gérer leurs affaires en leur absence. La plupart usent d'étranges langages étrangers, tandis que Nyarlathotep parle la langue des humains et peut être pris pour un être humain. Enfin, la plupart d'entre eux sont tout-puissant et pourtant sans but, et Nyarlathotep a l'air délibérément menteur et manipulateur, et use même de propagande pour atteindre ses buts. Pour tout cela, il est probablement celui qui ressemble le plus aux humains.

Le Dieu Noir est aussi nommé 'Le Chaos Grouillant' et 'Le Dieu à la Langue Sanglante' pour ses masques les moins humains.

Nyarlathotep accomplit la volonté des Dieux Extérieurs, et il est leur messager, corps et âme ; il est aussi un serviteur d'Azathoth, dont il exauce immédiatement les vœux. Au contraire des autres Dieux Extérieurs, rendre fou est plus important et plus amusant que la mort et la destruction pour Nyarlathotep. En ce sens, il est beaucoup plus dans le rôle traditionnel du Diable.

“Nephren-Ka. Aussi connu comme le Pharaon Noir, le dernier pharaon Egyptien de la Troisième dynastie. Nephren-Ka établit un culte de Nyarlathotep et donna naissance aux idées qui plus tard ouvrirent la voie à la Sagesse Etoilée qui se répandit à travers l’Egypte et le monde.

Dans le cadre de son culte, il acquit le Trapezohédon Brillant de marchants de Khem. Une fois en sa possession, il construisit un temple sombre autour de lui, commettant des sacrifices au Hanteur des Ténèbres en échange des connaissances illimitées de la créature. Ce sont ces échanges qui aboutirent finalement à la fin du règne de Nephren-Ka. Tels furent ses actes que son nom fut effacé des monuments et autres archives."

H.P. Lovecraft, "Celui qui hantait les ténèbres"

"Il y a des références à un Hanteur des Ténèbres éveillé par le Trapezohédon Brillant, et des conjectures malsaines quant aux replis sombres d'où il a été appelé. Cet être est sensé détenir toutes connaissances, et demande de monstrueux sacrifices."

H.P. Lovecraft, "Celui qui hantait les ténèbres"

Tsathoggua

Tsathoggua a le pouvoir de voyager à travers les dimensions et le pouvoir de survivre et de se mouvoir à travers le vide de l'espace plus vite que la lumière. Les autres pouvoirs de Tsathoggua sont incertains mais il est raisonnable de penser qu'ils sont au niveau des autres Grands Anciens inhumains tels que Cthulhu, Yog Sothoth, et Set. Il est suggéré dans le Nécronomicon et le Livre d'Eibon (et peut-être dans le Livre de Skelos puisqu'une copie fut trouvée aux pieds d'une idole à Tsathoggua) que des rites incluant des sacrifices humains et du cannibalisme furent accomplis en hommage à Tsathoggua. L'idole de Tsathoggua se déplaça à une vitesse inhumaine pour une chose faite de pierre et était aussi forte que l'on peut le supposer d'après sa composition.

"Il était très trapu et ventru, sa tête était plutôt celle d'un crapaud monstrueux que d'une déité, et son corps entier était couvert d'une imitation de fourrure courte, donnant vaguement l'impression d'une chauve-souris et d'un paresseux. Ses paupières somnolentes demi-baissés sur ses yeux globulaires; et le bout d'une langue étrange sortait de sa bouche grasse."

"L'Histoire de Satampra Zeiros" par Clark Ashton Smith

“Dans cette caverne secrète dans les entrailles de Voormithadreth. . . se tient depuis les plus anciens éons le dieu Tsathoggua. Vous reconnaitrez Tsathoggua à sa grande corpulence et à sa fourrure de chauve-souris et à l’allure d’un crapaud noir endormi qu’il a éternellement. Il ne se lèvera pas de sa place, même avec un appétit féroce, mais attendra le sacrifice avec une paresse divine.”

"Les Sept Sortilèges" par Clark Ashton Smith

“C’était un temple trapu, massif, de blocs de basalte sans la moindre faille, et ne contenant rien d’autre qu’un piédestal vacant en onyx... Il avait été construit à l’image de certains temples dépeints dans les voûtes de Zin, pour héberger une vraiment terrible idole en forme de crapaud noir trouvée dans le monde rougeoyant et appelée Tsathoggua dans le manuscrit Yotique. Il fut un Dieu puissant et largement adoré, et après son adoption par le peuple de K’n-yan avait prêté son nom à la ville qui plus tard devint dominante dans sa région. La légende Yothique dit qu’il est venu d’un mystérieux royaume intérieur sous le monde rougeoyant, -- un royaume sombre d’êtres aux sens particuliers qui n’avait pas de lumière du tout, mais qui eurent une grande civilisation et de glorieux dieux avant même qu’apparaissent les quadrupèdes reptiliens de Yoth.”

H. P. Lovecraft et Zealia Bishop, "Le Tertre"

“Ils étaient aussi allés à l’intérieur de la Terre – il y a des ouvertures dont les êtres humains ne savent rien – quelques-unes sont dans ces collines mêmes de Vermont – et de grands mondes de vie inconnus sont là ; le bleu K’n-yan, le rouge Yoth, et le noir, obscur, N’kai. C’est de N’kai que l’effrayant Tsathoggua vint – vous savez, l’amorphe dieu-créature en forme de crapaud mentionné dans le Manuscrit Pnakotique et le Nécronomicon et le mythe Commoriom préservés par le grand-prêtre Atlante Klarkash-Ton.”

H. P. Lovecraft, "Celui qui chuchotait dans les ténèbres"

Tsalal

La Grande Bête de l'Anarchie. Tsalal est un Dieu démonique noir verdâtre d'ombre et de ténèbres. Il est la force qui s'agite derrière toute matière. Tout est de cette matière cauchemardesque, Le Tsalal, et Il est tout.

" C'est une chose si incroyable dans sa forme que son existence peut être attribué aux invocations fantastiques d'un sorcier ou à une possession depuis un lointain et sombre endroit que personne n'a jamais vu. C'est un cauchemar qui arrêterai notre cœur si jamais nous l'apercevions luire dans quelque coin sombre de notre maison, ou si jamais – par une terrible malchance – nous posions la main sur le visqueux de sa chair."

"Le Tsalal" par Thomas Ligotti



Mes propres recherches sur les Grands Anciens

J'ai eu le bonheur de me pencher sur les plus rares des livres écrits par des déments affamés et divaguant aussi bien que par des messieurs sages et prudents. Ce sont des sources auxquelles les érudits conventionnels ne se référeront probablement jamais pour deux raisons. D'abord, cela apporte trop de nouvelles variables dans l'étude de Lovecraft. Ensuite, ces ouvrages vieux de décades/siècles furent imprimés en des éditions si limitées, que la plupart des chercheurs ordinaires ne pourront jamais espérer les acquérir.

Bien que les Grands Anciens puissent apparaître par écrit (parfois en copiant le style de H.P. Lovecraft), cela ne signifie pas nécessairement que cette information est factuelle. Chaque auteur est parfaitement libre d'utiliser le Mythe de Cthulhu comme il l'entend, tout comme d'autres auteurs produiront sûrement des œuvres contradictoires. La nature nébuleuse de cette anti-mythologie permet une variété de croyances. Le fait que rien dans le Mythe ne soit irréfutablement vrai est un témoignage de sa force et de sa flexibilité.

“Les vibrations astrales résonnaient depuis ce monde du rêve jusqu’au voyageur au sang d’émeraude, Cthulhu, cela venait de Lui qui vénérât les étoiles même qui haïssent et brûlent et scintillent avec dégoût sur la vie naturelle. Nyarlathotep parlant sans son, Sa trompe rouge glissante hurlant devant tous les participants...”

‘Cachez ce qui a de la valeur. Dissimulez-le parmi les actes de tuerie et fornication et cruauté maniaque. Les âmes des insectes angéliques réclament leur libération. Maintenant nous festoierons, mon ami voyageur.’

“Et Lo, des millions de vaisseau humains se courbèrent et se prosternèrent devant la déité gargantuesque.”

Et plus tard...

“Les horreurs cachées surgissant du plus sain des égouts de Londres, ne pouvaient me laisser aucun doute quand à ma prochaine action. Je devais ou tuer la chose ou la servir ; il n’y avait pas d’autre voie pour mon âme vivante. Après tout, ne devrais-je pas visiter ces étoiles sauvages vues dans mes rêves, mon état le plus vulnérable ?”

The Pale Crack of Infinity par Leister Griphtha (1891)

“Et Yog-Sothoth chantait quand dans sa forme inférieure. Ses robes de voile jaune donnée à lui par les serviteurs d’Hastur. Yog-Sothoth marcha vers les pierres levées au couché du soleil – les cieux déjà encombrés du chaos des étoiles dansantes. Avec dague et baguette, le Grand Ancien ramena le sang et l’ichor. Implacables étaient ses actes, et dérangé était son visage malveillant aux multiples yeux.”

Un passage secondaire...

“Vraiment Il est la clé et la porte, mais la serrure est impénétrable à Yog-Sothoth. Il lui faut une âme humaine, non chrétienne et sombre. Une fois ouverte, la lumière des étoiles ne sera plus vue. Tout sera ébène et frayeur. J’ai peur que le démon masqué de jaune n’ait déjà trouvé un élu pour forcer ce seuil terrifiant.”

“Higher Minds See Trough The Opposite” par un auteur inconnu (1911)

“Les célébrants ont jeté les entrailles des gens sacrifiés sur l’horrible idole amphibie. Au début mon équipe d’archéologue et moi présumèrent que cette tribu primitive n’adorait rien d’autre que le Dieu Cthulhu endormi. A notre grande horreur, nous n’avions pas plus raison que si des singes s’étaient crus êtres eux-mêmes les êtres les plus évolués sur Terre.

La Chose était grossière et écœurante ! Elle avait la forme d’un crapaud-vampire velu (nous apprîmes plus tard que la tribu l’appelait Tsathoggua). Elle jailli bruyamment d’un abîme déchiqueté du sol pierreux de la caverne. Par des vapeurs jaunâtres et des flammes violettes, le dieu crapaud baignait ses chamanes dans quelque communication psychique et mentale. Alors les prêtres de la créature commencèrent à changer. Notre équipe ne jugea pas nécessaire de s’attarder.”

Récits du Dr. Kalthree en Amérique du Sud, 1932

“Seul le sculpteur et poète fou, Blacksaw Jibbmonger, parla librement d’Azathoth. Il insista sur le fait qu’Azathoth aussi était un Grand Ancien, mais d’une dimension encore plus éloignée et étrangère que celle de Cthulhu, Yog Sothoth, Nyarlathotep, et les autres.

Apparemment, le Dieu Démon se façonnait lui-même à partir des rêves brisés et des idées réfutées de quelque race seulement un peu moins insignifiante que l’homme. On avait besoin d’Azathoth pour amener une vraie signification à un monde avachi dans une paix pathétique et une idiote tranquillité.”

Et alors...

“Et quand le Glisseur Sacré descend de galaxies couleur Candy, Il implante un rêve en nous. Facile à connaître et difficile à ignorer, la bête démoniaque corrompt avec un spectacle tentaculaire. Chair arrachée, cerveaux écrasés, et mains coupées. Ce sang ne doit pas mourir. Trop important... J’ai vu les ténèbres appelés par les sorciers noirs. Qui sont les voyants de demain ? IL YOTHSZOTTO attend maintenant, riant avec une bouche pleine de sang humain.”

Bestial Oceans volume 19, interview avec Blacksaw Jibbmonger (1970)

“Des hommes-singes brandissant des dagues enduites de venin de serpent paradaient autour de pylônes. Ces pylônes étaient noirs brillants et parfois permettaient à l’un des hommes-singes d’entrer par la porte d’espace-temps. C’est comme cela que nous fûmes capables de découvrir une si rare civilisation au bord même d’un trou noir. Après une longue et difficile traduction de leurs inscriptions, nous réalisâmes que ces hommes-singes adoraient une foule d’êtres anciens – C’athu’alu, Suggoth, T’sathaga, and Zazahl.”

Recherches sur les Polarités de l'Inter-espacetemps par le Professeur Ingman Rauchmeim, 2002

“Les démons se tiennent au bord de l’espace, et pourtant à l’épicentre du temps. Ils proclament être venu d’au dessous de notre réalité. Ces êtres sont de la chair de leurs ancêtres démons, bien qu’ils n’aient été formés que d’esprit. Ces êtres font remonter leur lignage à des bêtes connues comme Belial, Mephistopheles, Beelzebub, et Lucifer. Les démons qui nous parlèrent, seulement avec leurs esprits, connaissent des livres qui relient ces créatures infernales à une race connue sous le nom de Grands Anciens... notamment K’tulu.”

Aussi bien que...

“Sous les pyramides où sa tombe repose, le Pharaon Pourpre touche le cœur des hommes et les corrompt. Ses robes sont rouge sombre avec des hiéroglyphes noirs indiquant son lignage depuis les étoiles. Oh, Pharaon Pourpre amenez vos tentacules à la table de votre Père ! Ia, Ia, Satanis ! Celui qui amène les Grands Anciens, Dieu Pourpre, et les choses qui changent par l’ombre de la lune !”

Monologue Rêvé de David Yawn (2006)



II.

La réalité que vous connaissez...

Qu'est-ce que la Réalité Généralement Acceptée ? Une façade morne et plastique empilée sur une autre et une autre et une autre... Voilà l'univers entier pour la plupart d'entre nous. Le potentiel divin qui réside profondément en chaque être humain menace l'univers, menace l'ordre naturel. En conséquence, nous sommes piégés dans l'obscurité d'une conspiration presque invisible.

Les êtres humains (comme toute matière vivante) ont été créés pour nourrir cet univers pervers. La Réalité Généralement Acceptée est l'illusion qui masque notre prison. L'univers se nourrit de la souffrance de toute vie, de toute existence. La souffrance humaine, cependant, est la plus fructueuse. La meilleure façon de garder productive une source de nourriture est que la nourriture elle-même soit ignorante de son destin. La plupart des êtres humains, 99% d'entre eux, sont destinés à vivre leur vie mécanique endormis et ignorant de leur vraie valeur.

Quand les êtres humains subissent les défauts ridicules de ce monde, quand ils sont le plus pathétiques... leurs souffrances alimentent l'univers en énergie. Cette énergie nourrit les Dieux Inférieurs. Plus ils sont forts, plus notre prison semble réelle.

Quelle est la solution ? Cessez de souffrir et vous cessez d'alimenter l'univers, nos geôliers. Ce n'est pas facile puisque nos vies entières sont enfermées dans des souffrances inutiles. La souffrance est devenue le Dieu de l'humanité ! Ce n'est qu'en nous observant nous-mêmes, en changeant nos croyances, et en acquérant de nouveaux comportements que nous pouvons briser le cycle.

Au lieu de nous permettre de souffrir, nous devons lutter pour nous éveiller. Les êtres Humains peuvent être libres de douleur, confusion, colère, peur, pitié, et impuissance s'ils combattent ce monde. Pour abandonner votre souffrance, vous devez devenir un vide. Votre conscient ressemblera à un clair océan, vide et noir, et du rien viendra quelque chose... une passion méchante qui se crée elle-même, une résonance. Calme et sentiments joyeux deviendront bientôt la Grande Volonté du magicien. Le vrai Moi du magicien a un but dans la vie, une mission ; c'est la Grande Volonté.

Finalement, le Cultiste devra soit servir le but de sa vie soit cesser de prétendre être un mage.

Conscience

La vraie conscience est la clé de notre évolution et de notre évacion de cette prison. Ce n'est rien de moins qu'un procédé d'Eveil. Observez-vous de nombreuses fois dans la journée. Faites attention aux actes involontaires de votre corps, votre esprit, et vos émotions. Stoppez la cacophonie de pensées qui se bousculent dans votre esprit. Soyez dans la pleine conscience du moment présent et concentrez-vous sur le Souvenir de vous-même.

Seuls de vrais états de Conscience permettent à un individu d'accéder au langage crypté que nous appelons le Code du Magicien. Alors seulement le magicien peut voir l'univers comme il est actuellement. Derrière ce monde faussé et de théâtre, il y a quelque chose de transcendant : Une vaste obscurité scintillante, un vide brillant, un abîme sombre au-delà du temps et de l'espace. Cette essence noire informe est « l'âme » intangible et cachée de l'existence. C'est le vrai et la signification derrière toute chose.

Salut à ce fondement suprême !

Salut Satan !

Salut Cthulhu !

Dans l'actualité, rien n'est vrai. Rien de la réalité que nous vivons au jour le jour ne signifie la moindre chose. Seule l'essence noire illimitée a de la substance. Elle pénètre toute illusion. C'est le centre de l'inconnu. Cette vérité diabolique et d'onyx est plus grande que tout dans notre univers.

Quelques gouttes de cette essence noire transcendante demeurent dans la partie la plus sombre de l'homme. Oui, un fragment de ce Dieu démoniaque réside en chaque homme, lui permettant d'être part de la Grande Réalité. Parce que la raison humaine s'est assez développée pour comprendre la logique non naturelle, la géométrie non Euclidienne, la physique quantique, la théorie des chaînes, la pensée abstraite... nous pouvons commencer à comprendre ce qui rôde Au-dehors !

Nous sommes les enfants des Grands Anciens, et nous sommes leurs ancêtres. Un groupe sélectionné d'êtres humains gardera les Dieux Sombres vivant dans leurs mots, leurs pensées, et leurs actes. Grâce à nos croyances malsaines, un fragment de Réalité Supérieure s'est éveillé en nous. Certains lient cela à une flamme noire, danse de Caïn, être touché par la main de Dieu, une rencontre étrangère, une étincelle divine, la marque de Satan, cadeau de Set, ou l'appel de Cthulhu.

Quel que soit son nom, il existe dans des aires inexplorées jusqu'à présent de notre esprit comme une mémoire raciale cyclopéenne à laquelle nous sommes irrévocablement liés. Le coup de pouce évolutionnaire qui fut donné à notre espèce il y a de cela des éons nous permet de comprendre la connaissance Divine et de devenir Divin nous-mêmes.

Simplement savoir que cette état, cette expérience religieuse existe, donne l'espoir à l'humanité : espoir de se hisser au-dessus de son état larvaire.

La plupart du temps, pour les 99% de l'humanité auxquels nous faisons allusion, ces gouttes d'essence noire infinie ne sont pas remarquées. Elles sont ignorées par les humains ordinaires et leur potentiel est perdu. Seuls ceux qui connaissent la vérité peuvent l'utiliser à leur avantage. Cette semence des Grands Anciens peut germer et croître sous certaines conditions...

D'abord, réalisez que les vies humaines, telles qu'elles sont normalement vécues, n'ont strictement aucun sens. Il n'y a aucune justification à notre existence, excepté une source de nourriture pour l'univers.

Deuxièmement, sachez qu'il est possible de prendre le dessus sur cet univers parasite. Abandonnez votre souffrance.

Elle est vicieuse ; elle vous contrôle. Chaque homme est l'esclave de sa propre souffrance. Laissez tomber vos émotions négatives. Réalisez que vous n'êtes pas une seule personne, un unique « Je ». Il y a bien des « Je » en conflits en chaque homme.

Troisièmement, recherchez Ceux Qui Sont Venu Avant. La connaissance des Grands Anciens est donnée par le Culte de Cthulhu. Notre organisation s'efforce de découvrir leur illumination ignoble et dépravée. L'inconnu peut être terrifiant, mais cela ne nous empêche pas de le comprendre.

L'Humanité est étrangère et démoniaque

Tous les êtres humains sont en partie démoniaques. Un petit fragment de méchanceté absolue (de Satan, Cthulhu, Tsalal, etc.) réside en chaque homme. L'homme est un intrus dans l'univers naturel. Sa conscience le rend étranger. Les purs démons, ou démons d'éther, sont ceux qui se sont débarrassés de l'enveloppe humaine qui couvre leur essence noire (la moelle du magicien). La plupart des purs démons ne vivent ni ne respirent, mais existent dans d'atroces autres plans et dimensions.

Comme d'autres entités, les démons d'éther peuvent être invoqués et convaincus d'accomplir le vœu du magicien. Le magicien peut invoquer un démon du Puits de l'Enfer lui-même. Le mal reconnaît le mal et aidera le mage plutôt que l'entraver, tant que la Volonté du magicien ne contrarie pas le dessein de l'Enfer. Invoquer un démon-gardien impie est aussi possible ; un démon qui peut surveiller le sorcier et le guider sur son vrai chemin.

Les mages et leurs démons prendront leur revanche sur les civilisations qui leur ont fait du tort. Le Culte de Cthulhu proclame un éon de vengeance diabolique. Maintenant les chasseurs de sorcières seront chassés par les sorcières et magiciens noirs de cet âge. Jamais plus nous ne baisserons notre garde. Il ne peut y avoir de paix entre les philosophies de la lumière et des ténèbres, une telle paix mènerait inévitablement à notre soumission. Tous les humains sourds et aveugles au message des Grands Anciens devront être écrasés sans pitié.

L'enfer peut être considéré comme une intersection d'énergie maléfique. Il traverse l'espace, le temps, et la réalité. Ce royaume infernal est aussi connu sous le nom de R'lyeh, la cité-cadavre engloutie où le Grand Cthulhu gît, pas mort mais rêvant. Comme Cthulhu lutte pour s'Eveiller, ainsi font ses disciples...

La religion des Grands Anciens, comme la religion du Satanisme, est basée sur le concept de peur. L'inconnu est au cœur de ces théologies. Cette qualité sombre et sans nom qui force l'imagination humaine à conjurer nos rêves les plus riches et nos terreurs les plus hideuses...

Peur qui est ressentie, peur qui conduit, attire, repousse... peur qui est surmontée ! Dans l'inconnu est notre salut, si nous avons le courage d'y regarder... et alors de plonger nos mains de sorciers dans le vortex d'encre déchaînée !



Le Sigil de Sombre Ascendance

III.

Un Front Uni

Tenez-vous dans le courant et l'eau circule autour de vous, plongez-vous dans le courant et vous serez transportés. Comme Nietzsche l'a proclamé, c'est la Volonté de Puissance de l'homme qui le rend grand. S'il a surmonté le monde aussi bien que lui-même, alors il a triomphé.

Je suis partisan de la fraternité de la Voie de la Main Gauche. Tous les Dieux méchants sont de simples extensions et manifestations de l'essence noire informe qui existe par-dessous la Réalité Généralement Acceptée. Ces groupes peureux, paranoïaques et isolés qui refusent de coopérer font eux-mêmes partie du problème. Pensez un peu à ce que nous pourrions accomplir si tous ceux qui suivent la Voie de la Main Gauche assumaient une part de responsabilité ! A eux je dis, ayez du respect pour vous-même et pour ceux qui reconnaissent leur héritage démoniaque.

L'étrange croyance d'un homme est prise pour de la folie. Cependant, cette croyance étrange, quand elle est partagée par un millier d'hommes, devient lentement un fait. Les Cultistes de Cthulhu devraient trouver les points communs qui existent en tous ceux qui honorent les forces Sataniques. Il importe peu si tel ou tel être est vénéré comme un vrai Dieu ou s'il est simplement utilisé comme une métaphore symbolique. Les deux sont corrects et aucun n'est vrai !

Cthulhu, Satan, Nyarlathotep, Tsalal, Lucifer, Yog Sothoth, Set, Loki, Crom, etc. sont des masques variés d'une chose qui ne devrait pas être... une divinité du mal absolu. Ce Dieu ultime derrière toutes choses représente la quête de la Puissance, notre plus haute loi.

Le Mal dans le sang

Avidité, ambition, désir, et Volonté de Puissance sont les piliers du progrès. Ce sont les principes qui nous motivent. Nous voulons quelque chose, alors nous y allons. C'est la réalité du mal. Les bouddhistes voudraient nous faire croire qu'abandonner le désir est la meilleure voie. Je suis sûr que le bois dérivant suit cette voie ; il est lessivé sur la plage sans volonté. Un homme devrait-il abandonner sa soif de conquête juste parce qu'il pourrait échouer ? Est-ce qu'un homme devrait s'efforcer de plus ressembler au morceau de bois sur la plage ?

Pourquoi un appétit insatisfait devrait-il entraîner la souffrance ? Le Culte de Cthulhu vise à atteindre certains buts, pourtant il ne se lamente pas contre l'univers quand ces buts nous échappent. Il ne se remplit pas de peur et de colère débiliteuse, et plus que tout il n'abandonne pas ! Non, le Culte de Cthulhu continue à s'élever, enrichi par l'expérience. On doit se souvenir qu'il y a toujours un moyen. Surmonter l'adversité demande du temps, des efforts, de la détermination.

L'humain n'est pas comme les autres animaux ; il est différent. Evolué illogiquement, développé d'une mauvaise façon...

L'humanité se dresse tel un angle irritant au cœur des courbes douces de la nature. Cette anomalie est arrivée pour une raison. Les individus qui chérissent leur extériorité perverse attaquent tout ce qui est sûr, confortable, et contrefait.

Il y a des éons, les Grands Anciens souhaitèrent voir une chose vivante briser cette prison universelle créée par les Dieux Inférieurs. C'est pourquoi les Grands Anciens donnèrent à l'humanité le potentiel d'avoir une âme. De plus, ils eurent besoin de créer un chemin de retour. Ils désiraient un retour dans cette dimension, et alors ces monstres antédiluviens et tentaculaires avaient besoin d'une race sur Terre pour trouver la clé et ouvrir une porte. L'espèce humaine est la race, cet enseignement est la clé, et son implémentation ouvrira la porte.

Nous sommes les étrangers, nous sommes les démons. Profondément caché dans notre conscience est une force ténébreuse, agressive et assoiffée qui reflète celle des Dieux Sombres. Si l'homme est méchant, alors sa méchanceté doit progresser s'il veut évoluer. Cela ne signifie pas, cependant, que l'on devrait courir partout pour agresser les autres sans raison. De tels actes improductifs conduiraient certainement l'homme à sa perte.

Au premier moment du pandémonium, un nouvel ordre flamboiera d'un vert spectral avec un feu dévorant. Cette secte en est une de patience, de ruse, et de perspective. Un magicien doit garder un œil sur le schéma global. De plus, un Cultiste de Cthulhu doit se conduire avec noblesse et honneur. Il est l'incarnation auto-assurée de notre (nos) Dieu(x) terrifiants, impies, insidieux, maniaques et tout-puissants.



IV.

Humanité endormie

"Le problème principal de l'Homme est qu'il ne se souvient pas de lui-même. Dans cette simple formule est le cœur de l'enseignement de la Quatrième Voie. Dans la Quatrième Voie, enseignée tôt dans le 20ème siècle par G.I. Gurdjieff et P.D. Ouspensky, l'âme a une signification précise : elle est produite par des moments de conscience accumulés, et se définit comme une entité existant séparément des pensées, sensations et forme physique de l'homme, et ainsi peut survivre à la mort. La principale méthode pour créer intentionnellement cette conscience est le souvenir de soi"

Girard Haven

Tout commence en réalisant que l'homme n'est pas éveillé. Il est endormi, une machine cassée qui ne peut que réagir à un stimulus externe. De l'instant où il se lève le matin jusqu'au moment où il va au lit, il est dans un état de sommeil. L'autopilote prend les commandes de la vie. La routine s'installe et les jours s'écoulent les uns après les autres. Le monde d'un homme endormi est si petit, sa vie si tiède, et son savoir si ténu que c'est comme la mort.

L'homme a un moi qui a certains désirs et une douzaine d'autres moi qui ont d'autres besoins. Il n'est pas un, pas un seul être. L'homme est une multitude de "Je" en compétition, tous ignorant de chacun des autres.

Cette division est un obstacle de plus que le magicien doit traiter avant de devenir un Dieu.

Les êtres humains ne sont pas entiers ; ils sont divisés. Dans chaque personne il y a une multitude de "Je", et la plupart de ces "Je" ne se connaissent pas entre eux. Simplement ils existent et ont différents désirs, peurs, et préférences. Alors quand nous disons "Je", comme dans 'Je veux manger des spaghettis ce soir'... ce "Je" n'est pas nous. Parce que deux minutes plus tard, un autre "Je" viendra et dira 'Je vais plutôt prendre des hamburgers'. Si un homme pouvait être dirigé par un seul "Je", une singularité de conscience, alors il serait bien plus proche de la Divinité.

Nous, en tant qu'êtres humains, nous nous cachons cette désunion. Nous croyons que cet état est naturel, et peut-être il l'est ; cependant, c'est l'une de nos plus grandes faiblesses. Nous avons bien des tampons qui protègent chaque "Je" des autres. Comme déjà dit, la plupart des "Je" ne réalisent pas qu'ils ne sont pas seuls.

Dans ma propre conception de la 4^{ème} voie, les "Je" sont répartis en trois catégories : ceux qui veulent travailler, ceux qui veulent jouer, et ceux qui veulent empêcher le travail. Le premier groupe est le meilleur. Ce sont les "Je" qui veulent vous voir avancer et devenir plus grand que vous n'êtes. Si vous réunissez assez de ces "Je" et les laissez se connaître entre eux, alors ceci est votre centre magnétique. C'est ici que le travail commence.

L'homme se perd continuellement en des états négatifs qui lui drainent son énergie, lui font perdre son temps, et masquent les vrais problèmes.

Quand un homme exprime ses émotions négatives, il est contrôlé par elles. Ces sentiments puissants et nocifs gardent l'homme endormi. Ils sont créés par la souffrance ou la menace de souffrir. L'univers se nourrit des émotions négatives de l'homme. Il est impératif que le magicien ne les exprime pas. Il doit plutôt se souvenir qu'il est endormi et alors essayer de s'Eveiller.

Malheureusement, il y a peu de différences entre un homme et un légume ; aucun n'existe en tant qu'être conscient. Toutes les réalités inférieures sont connectées puisqu'elles ont toutes été créées par les Dieux Inférieurs. Seules celles qui viennent de l'Extérieur sont substantielles, vitales, et réelles. Alors si la vérité noire est la somme totale des Grandes Réalités et que l'être humain en contient un fragment, alors l'homme est déjà un Dieu... Mais un Dieu caché qui est toujours coincé dans sa prison.

La réalité inférieure est une illusion, une façade, un rêve superficiel qui est généré par l'univers. L'univers a créé cette prison, cette fausse réalité pour garder sa source de nourriture inconsciente et consentante ; les êtres humains sont ses esclaves. Nous souffrons pour que l'univers puisse croître et devenir plus fort. Mais ce n'est pas la voie du Cultiste...

Nous résistons parce qu'au moins nous connaissons la vérité, et il n'y a rien de plus important que d'agir maintenant ! Tout ce qui est autour de nous n'est que distraction, et la recherche de ce qui transcende ce monde de charlatan est notre préoccupation majeure. Si la vérité est importante pour vous, alors les mensonges perdent leur valeur.

D'abord, l'homme doit se connaître lui-même. L'observation de soi montrera à l'homme quelle machine il est vraiment. Il doit calmer son esprit et observer tout ce qu'il fait.

Une attention particulière doit être accordée à tout ce qui se passe en lui aussi bien qu'à comment cette machine opère extérieurement – ce qu'il fait dans la vie.

En pratiquant l'observation de soi, il est utile de se diviser en trois parties distinctes... physique, émotionnelle et intellectuelle.

Votre partie physique est le corps qui bouge et ressent les sensations physiques. Vous devez observer votre corps, ce qu'il fait, comment il réagit. Après de nombreuses observations journalières, imaginez votre corps couvert d'écaillés de poisson verdâtres et gluantes, une peau mutée et monstrueuse qui luit horriblement au clair de lune comme une émeraude répugnante. Des tentacules surgissent de votre forme repoussante et ondulent dans la nuit.

Maintenant concentrez-vous sur la partie émotionnelle ; observez vos sentiments et combien rapidement ils viennent. Les émotions sont plus rapides que les pensées, ce qui les rend potentiellement dangereuses. Observez continuellement votre état émotionnel et ses fluctuations. Après bien des jours d'observation, imaginez que vous êtes calme et joyeux car vos désirs les plus profonds et vos souhaits les plus sombres commencent à se réaliser.

Enfin, nous reconnaissons notre partie intellectuelle. C'est notre esprit. Notre raison est plus lente et plus complexe que nos centres physiques ou émotionnels. C'est le siège de la conscience, le trône de notre volonté. Après beaucoup d'observations journalières, imaginez que toutes les choses sont vraies et qu'elles sont en même temps fausses. Seul le potentiel existe, un potentiel qu'une vraie conscience peut modifier.

Pour plus d'informations quant au souvenir de soi, je recommande l'étude de La Quatrième Voie.

V.

Trois lois

En traversant l'Abysses, le plus clair de notre personnalité se désintègre. Nos parties fragiles et inutiles commencent à mourir. Quand le vieux Moi a été anéanti, le Vrai Moi peut naître.

Au-delà de ce que nous connaissons... Où l'arc-en-ciel des sphères colorées miroite et ondule, le Royaume d'Émeraude de Cthulhu attend les initiés. Les tours dissimulées et englouties de R'lyeh nous appellent tous. Oui, la cité de la décadence et des plaisirs morbides peut être rejointe par des chercheurs désespérés. Elle pulse et ondule ; son domaine asymétrique est un sépulcre silencieux de substance visqueuse.

Ce n'est qu'en venant ensemble comme frères et sœurs que Sa volonté sera faite. Ce Culte de Cthulhu est fait pour répandre cet enseignement ésotérique. Un être humain peut se hisser à un niveau supérieur d'être quand il soutient, contribue, et rejoint la religion des Grands Anciens. Un étudiant de minuit ne peut s'échapper de sa prison par lui-même ; il a besoin d'aide.

Le Culte de Cthulhu a trois lois sacrées...

- 1. Développement de sa propre puissance**
- 2. Eveil**
- 3. Le Grand Œuvre**

Développement de sa propre puissance

Il n'y a pas de mal à se faire plaisir, mais ne soyez pas abusé par le confort de ce monde. Tout ce qui nous entoure est un mensonge ! Chaque individu peut créer sa propre réalité dès qu'il sait que cette réalité par défaut a été programmée par un univers hostile à l'homme. Malheureusement les êtres humains sont en permanence englués dans de faux paradigmes qui sont agités devant eux. Des événements imprévus arrivent constamment, mais nous contrôlons secrètement comment ces événements sont perçus. La perception est tout !

L'univers essaiera de nous faire souffrir ; cependant, cela aussi est sous notre contrôle. Souffrir est un choix. Nous pouvons décider d'adopter un état d'esprit négatif (improductif) ou un positif (productif). Et cette décision consciente d'interpréter la réalité d'une manière fructueuse fera toute la différence. Maintenant, cela ne signifie pas qu'un Cultiste devrait se convaincre qu'il vit dans une utopie parfaite. Si sa vie est frustrante ou douloureuse, alors il doit la reconnaître comme telle. C'est seulement après avoir accepté la vérité, qu'il peut progresser. Cette philosophie devrait lui rappeler que sa vie entière est artificielle. Le Cultiste verra qu'il n'a pas d'autre choix que d'améliorer sa vie, avec un calme sinistre et une joie sauvage.

La magie est un changement Volontaire. La conscience d'un magicien à une relation directe avec le monde extérieur, et ce lien permet à la Volonté du magicien d'affecter la réalité. La reconnaissance d'un désir est parfois tout ce qui est nécessaire. C'est pourquoi les mots, gestes, symboles, effigies ou visualisations du magicien sont suffisantes, dans la plupart des cas, pour remodeler le monde matériel. Ce n'est pas un certain grimoire ou formule magique qui crée ces altérations... c'est la croyance et les efforts dirigés pour faire un changement. Le magicien noir doit croire qu'il a le pouvoir d'altérer la réalité et la force de Volonté pour le faire.

L'éveil

Observez vous-même et votre entourage simultanément. Que vous travailliez sur un symbole sur papier ou que vous évoquiez un démon pendant une cérémonie élaborée... ça ne change rien ; permettez juste à vos intentions d'être connues. Vous devez Vouloir le succès par chaque fibre de votre être !

La croyance est la Réalité. Là où nous mettons notre confiance et notre foi devient notre modèle de l'univers, comment nous le voyons. La croyance d'un homme est son paradigme. Faites inconsciemment, votre vue du monde croît dans la forme imposée par la société et la culture qui vous entoure.

L'observation modifie la réalité subatomique. La physique quantique l'a prouvé. Cette même observation tournée vers soi-même, le Souvenir de Soi, peut changer la réalité selon le désir du magicien. Cela est la gnose dont parlent les magiciens. Soyez dans le moment, conscient de vous-même quand vous lancez votre sort. Soyez attentif à la fois à l'intérieur et

à l'extérieur ; chair et esprit. Une telle attention demande de grands efforts, surtout pour soutenir ce qui est nécessaire : l'Eveil !

Quand un magicien décide de croire à quelque chose, alors il forge son propre modèle de la réalité. Un système de croyances délibéré aidera puissamment à créer une réalité personnelle plus satisfaisante. Ce paradigme subjectif affectera lentement mais sûrement le monde objectif. Il n'a pas besoin d'être "réaliste", mais il doit avoir un sens pour vous. Continuez à alimenter votre paradigme ; jetez votre énergie physique, mentale, et émotionnelle dans votre paradigme personnel. Ecrivez votre propre Code du Magicien. Avec le temps il croîtra au-delà de ce que vous pensiez possible.

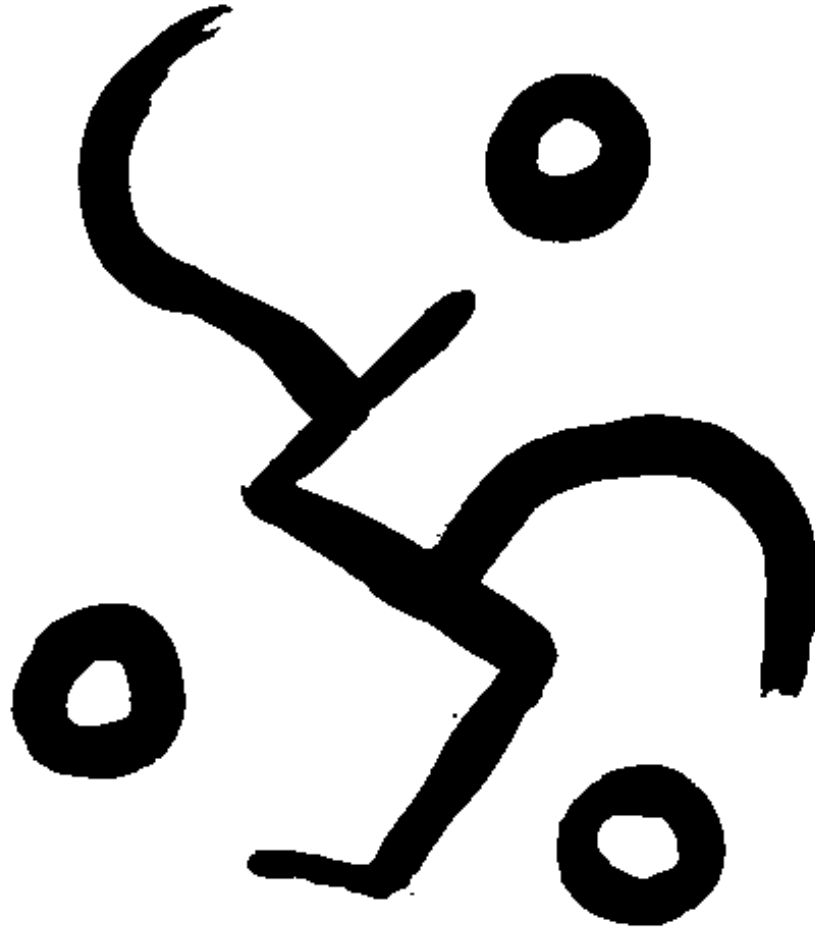
Le Grand Œuvre

Le Grand Œuvre est relatif à la découverte de l'obscurité infinie en vous-même aussi bien qu'à la voir partout autour de vous. Une fois que le magicien sait qu'il est en prison, il doit faire des efforts extraordinaires pour s'Eveiller – il doit réaliser 'Je suis ici, maintenant'. Alors le magicien commencera à être en situation d'éveil total pour quelques instants pendant qu'il est résolument concentré. Ceci commencera le changement. Une fois qu'une part de réalité est observée, elle est altérée. La transformation est nécessaire dans nos vies et conduira à des changements dans le monde.

Le Grand Œuvre a un but final : ramener les Grands Anciens. Quand Ils reviendront dans cette réalité, une apocalypse de feu vert bilieux consumera les imbéciles et les faibles. Le sang répandu des sacrifices rituels consacrera le sol, ouvrant les portes. Les temples construits pour honorer les Dieux Sombres alerteront les vigilants.

Des visions hideuses rafraîchiront l'imagination des croyants.

Une nuit lointaine nous verrons les entités indicibles de l'Extérieur descendre... nous Les verrons se libérer, s'abattre sur notre monde... nous Les verrons détruire comme ils recréeront leur paradis frissonnant. Ceux parmi nous qui sont forts, sages, et diaboliques entreront dans le vide et deviendront comme les Grands Anciens.



Le Sigil de l'Invocation.

VI.

Providence Satanique

Howard Phillips Lovecraft vécu et travailla en opposition à ce monde, cette vie. Lovecraft voulait s'échapper. Je savais que c'était vrai avant même d'avoir lu l'excellente analyse de Michel Houellebecq. Lovecraft était un rêveur, trop sensible pour permettre d'être limité à une existence mécanique. Son imagination alla plus loin que son esprit conscient pouvait l'espérer.

H.P. Lovecraft, comme Thomas Ligotti, savait qu'un ordre secret était à l'œuvre, un mystère vital qui conduisait tout droit dans les horribles replis du vide inconnu. Cette connaissance dénaturée est d'une certaine façon centrale pour l'humanité. Nous comprenons intuitivement ceci malgré la nature étrangère les entités de Lovecraft. Les Grands Anciens sont anciens et extraterrestres, alors qu'ont-ils à voir avec nous ?

Lovecraft fut aussi un pionnier dans la théorie des anciens astronautes : l'idée que les civilisations humaines furent visitées et reçurent de l'aide d'êtres étrangers il y a longtemps. Ces êtres enseignèrent aux humains une sagesse avancée et peut-être même donnèrent naissance à notre espèce. La popularité de cette théorie s'accrut dans les décades qui suivirent. Pas parce qu'un obscur antiquaire providentiel écrivit à ce propos, mais parce qu'elle touche une corde sensible en nous... les chercheurs, les rêveurs, et les marginaux.

Maintenant le monde occulte entier est rempli de Lovecraft mania. Son mythe a infecté le Satanisme, Setianisme, Magie du Chaos, Thelema de Crowley, Sorcellerie et paganisme. La plupart des admirateurs prosaïques de HPL se hérissent quand je mentionne le Satanisme dans le même souffle que leur écrivain athée préféré. Ne peuvent-ils pas lire l'œuvre volumineuse par eux-mêmes ? Ne peuvent-ils pas voir ce qui est écrit ? Ont-ils l'intention de sauver leur précieux séculariste des feux de l'Enfer en niant les innombrables références à toutes choses démoniaques ?

Si vous doutez de moi, retournez lire ses histoires. Il n'est pas étonnant que Anton La Vey et Michael Aquino se servirent du Mythe comme d'un tremplin. Je ne peux pas imaginer un écrivain plus Satanique que H.P.Lovecraft. Son œuvre est un credo nébuleux de peur ; puisant dans le folklore métaphysique de notre passé et la science inexplorée de notre futur.

Oui, il a gagné un siège à la main gauche Du Cornu. Et s'il en est ainsi, alors le cercle de Lovecraft est une fiévreuse assemblée d'insidieux sorciers prêts à exécuter les ordres de Satan. Cette bible du Culte de Cthulhu, que vous tenez maintenant, montre qu'il y a assez de savoir blasphématoire pour soutenir un paradigme de Cthulhuisme et Yog Sothotherie. Et pas seulement un paradigme, mais une religion. Une méchante religion sans âge ni limitation : née d'une fantaisie misanthropique, morbide, Byzantine, et prête à conquérir le monde !



VII.

L'humanité n'a pas de valeur

L'humanité, dans son ensemble, dégénère. Dans son état simiesque primitif, l'espèce humaine était plus proche de la source du progrès qu'elle ne l'est maintenant. Aujourd'hui, elle n'est qu'un tube digestif se vautrant dans une marre d'insignifiance.

Parce que la création de l'espèce humaine vient d'une source duale (Les Grands Anciens et les Dieux Inférieurs), elle est à la fois sublime et méprisable. L'univers a fait croître l'homme pour qu'il soit comme les singes ; qu'il se batte, fuie, se nourrisse, et fornique. Ensuite l'homme fut artificiellement avancé pour qu'il puisse conquérir l'univers. Ces forces se combattent continuellement pour la suprématie. En fin de compte, un individu doit décider comment il veut diriger sa vie et alors faire tout ce qui est nécessaire pour être cette personne.

Le Cultiste de Cthulhu doit vivre dans les trois sphères séparées représentées par le monde, lui-même, et les Forces Extérieures.

Il doit vivre dans la réalité dans laquelle il se trouve ; c'est le monde. Il doit aussi vivre dans la réalité qu'il a envisagée pour lui-même. Enfin, les Forces Extérieures représentent la Réalité Supérieure qui est la vérité cachée que peu peuvent discerner. Cette dernière perspective est la plus difficile à connaître.

Elle rampe dans l'ombre et scintille au crépuscule. Le mieux pour découvrir cette vision globale est une étude rigoureuse. Le magicien doit lire H.P. Lovecraft, Thomas Ligotti, et d'autres auteurs qui expriment le nihilisme gnostique qui plane dans l'obscurité hideuse. Le mage doit se plonger dans les ouvrages d'arts ténébreux, sorcellerie, folklore, physique quantique, artistes maudits, philosophie, et plus... échanger des points de vue avec d'autres qui sont intéressés par l'occulte.

Le magicien qui désintègre son moi superficiel grâce à l'inconnu en viendra à connaître une certaine route... et alors son plan spécial deviendra manifeste.

Il y a trois états dans le cycle du progrès. Il y a l'Arrivée, la Transition, et le Franchissement.

L'Arrivée est le commencement. Vous êtes juste arrivé à un nouveau plateau. Incertitude et excitation anxieuse vous assaillent. Qu'allez-vous faire ?

La Transition est transformer cette énergie potentielle en résultats pratiques. Ce n'est pas une mince affaire. Le plus gros de la lutte est la transition. La difficulté, le doute, et la confusion règnent. C'est ici que la fantaisie percute la réalité. Comment allez-vous vous y prendre ?

Le Franchissement est maîtriser le plateau. Vous avez réussi ou vous avez échoué, les deux sont des expériences profitables. Cette connaissance est le fruit de vos luttes. Allez-vous fêter ça ? Ou continuerez-vous sur votre vraie voie ?

Subjectivité

Je suis un subjectiviste extrême (existentialiste radical ?) ce qui signifie que je ne suis intéressé que par (et je ne croie qu'en) une réalité comme elle est perçue par les individus.

C'est pourquoi je suis à favorable à un journalisme gonzo de Hunter S. Thompson plutôt qu'à un journalisme classique "objectif". Pour moi, l'objectivisme n'est qu'un plus petit commun dénominateur filtrant la réalité. L'information n'est intéressante et compréhensible que lorsqu'elle est vue par un être humain. Notre conscience donne de la signification. Les événements, tels qu'ils sont, non.

Je trouve aussi la subjectivité plus pratique. Comment pouvez-vous empêcher quelqu'un de croire comme il le fait et d'agir comme il le veut ? Les gens croient en leurs croyances et ceci devient leur réalité. Pour l'essentiel, on ne peut pas changer les croyances d'un homme à moins qu'il ne soit prédisposé au changement. Ainsi, nous sommes condamnés à "autoriser" chacun à voir la réalité (ou à la créer) comme il le fait. Dans ce contexte, la notion d'objectivité devient quelque peu insignifiante.



VIII.

Evolution du Paradigme

Chaos est le nom du jeu. Il n'y a aucune structure fixe pour quoi que ce soit. Ce que vous croyez devient votre réalité. La croyance est la réalité ! Chaque homme a son propre univers, un microcosme empli d'énergie possible aussi bien que de malheur imminent. Nous créons le monde autour de nous. En fait, nous le rêvons en ce moment même. Si seulement un homme pouvait s'éveiller et commencer à diriger sa vie, alors il deviendrait le maître de son monde.

La magie du chaos utilise tout de toutes les traditions, et les magiciens du chaos utilisent tout ce qui leur plait. Ils mélangent et arrangent, aboutissant à des paradigmes surréels qui sont spécifiques au magicien lui-même.

Cela fonctionne bien, mais je dois donner un avertissement. Sauter d'un paradigme à un autre affaiblira votre système de croyances personnel. On progresse pas à pas sur la route. Quittez cette route pour prendre une autre direction et vous êtes revenu à votre point de départ. Avant de vous impliquer sérieusement dans la magie, explorez ; trouvez ce qui vous convient le mieux. Et quand vous avez trouvé votre voie, restez-y. Ayez l'esprit ouvert et essayez de nouvelles choses, mais que vos futures expérimentations se fassent sur les fondations que vous avez déjà créées.

Pourquoi ça ? Parce que le magicien a besoin de croire subconsciemment en son modèle magique. Sa chair, son sang et son âme ont besoin de savoir comment fonctionne la magie et qu'est-ce qui marche le mieux pour lui. Passer d'une combinaison d'Hermétisme de Crowley et de Vaudou Haïtien à une combinaison de sorcellerie New Age et de démonologie moyenâgeuse peut sembler une bonne idée... selon l'individu, ça peut être carrément nécessaire. Cependant, aller et venir chaque semaine ne fera que briser votre volonté consciente de surmonter l'incroyance. En effet, votre magie apparaîtra comme une fraude à votre moi central.

Mon conseil est d'incorporer subtilement les croyances incongrues dans une vision du monde déjà en place. Trouvez une façon d'incorporer des savoirs disparates à votre paradigme esthétiquement plaisant.

Deux de mes livres favoris sur la Magie du Chaos sont "Condensed Chaos" et "Prime Chaos" de Phil Hine, mais il y a aussi plein d'autres livres excellents.

IX.

L'éon de Cthulhu : Transformation

Par d'énormes embrasures et de minces fenêtres, l'énergie et le pouvoir et l'influence des Grands Anciens nous enténébre. Chaque âge est basé sur un principe directeur, et ceci amène la réalité plus proche du cœur des croyances de cet âge. En un ancien éon, la Volonté était au premier plan. Les sorciers eurent accès aux secrets qui étaient, jusqu'alors, interdits... secrets de la Volonté. Et ainsi l'éon Satanique du Plaisir permit à ceux qui vécurent dans les années 1960 et 1970 de satisfaire leurs propres plaisirs subjectifs.

L'éon de Cthulhu est maintenant à portée de main. Les Grands Anciens ont pris le cœur de nos vies quotidiennes, monotones et l'ont placé dans le plus profond, le plus sombre que l'on puisse atteindre. Avant de faire quoi que ce soit, nous devons nous Eveiller ! Et cette observation de soi nous change, change tout. Cet âge est un nouveau commencement pour l'espèce humaine... tout comme c'est aussi sa fin. Les hommes se sépareront en deux camps : démons monstrueux et automates humains hypnotisés par la danse de la vie mondaine. Cette séparation déterminera quelles vies doivent être prolongées et qui doit être jeté dans les fosses communes.

Puisque l'Eveil résume ce nouvel Eon de Transformation, nous devons suivre tous ses principes. La réalité n'existe pas ; tout est illusion.

Seule l'horreur cosmique qui vient de l'adoration de monstres suintants, malveillants de dimensions énormes et étendues peut mettre l'homme sur la bonne voie. Les Grands Anciens sont la route de la folie, la destruction, et la vérité.

L'enténébrement est l'opposé de l'illumination. La lumière s'efforce de rendre cette illusion réelle. Dans les ténèbres, les Cultistes de Cthulhu auront la réalité nue et exposée.

Il est difficile d'expliquer comment la simple vue d'un objet tangible avec des dimensions mesurables pourrait ébranler et changer un homme ; et nous pouvons seulement dire qu'il y a de certains aperçus et entités un pouvoir de symbolisme et de suggestion qui agit de façon terrifiante sur les perceptions d'un penseur sensible, et qui murmure quelques impressions d'obscures relations cosmiques et de réalités innommables derrière l'illusion protectrice de la vision commune.

H.P. Lovecraft

Purification

La purification commencera quand le Culte de Cthulhu aura conquis le monde. Ceux qui sont biologiquement les plus proches des Grands Anciens seront entièrement transformés dans une conformation correcte. Ce qui était humain devra être nettoyé ; la bête féroce est ressuscitée de l'ombre où elle apprit à marcher en Enfer. L'âme démonique libérée !

Si un non-croyant croise encore la route d'un Cultiste de Cthulhu, alors il est permis de tuer ce non-croyant au nom de notre Seigneur Englouti.

Avant de les décapiter, leur couper la gorge, ou de les tuer d'une autre façon, regardez-les dans les yeux (si possible) et dites-leur ces mots :

"Souviens-toi de toi... sois ce moment... et éveille-toi."

Cette litanie donne au moins la chance au non-croyant de faire l'expérience d'un moment d'éveil avant la mort. On peut espérer que quand son âme sera recyclée dans un autre être humain, il sera bien plus proche de l'esprit de notre cause.

Nombreux sont les humains qui se délectent de nos difficultés, comme si notre appel sinistre pouvait être interrompu par la vermine. Ce n'est pas encore le temps, mais bientôt. L'inquisition des siècles passés reviendra ; cependant, cette fois l'usage de la torture sera entre les mains de ces prêtres d'entités malignes.

Respectez les lois de votre pays jusqu'à ce que l'apocalypse commence. Quand les Cultistes de Cthulhu se compteront par milliers, l'équilibre du pouvoir commencera à se déplacer. Quand les étoiles s'aligneront, notre inquisition vert bilieux et visqueuse se déchaînera. Mort à tous ceux qui s'opposent à nous !



Le Sigil du Changement

X.

Magie d'émeraude

Notre définition de la magie est "Changement Voulu." Dans ces limites il y a une infinité de possibilités. Cela recouvre : hautes cérémonies de magie, basse magie noire, démonologie, sorcellerie, alchimie, sigils, chamanisme, et bien sûr... efforts dans le vrai monde.

La conscience humaine a bel et bien un effet sur le monde qui nous entoure. L'univers résiste au contrôle, mais nous avons le potentiel de réécrire la réalité. La vie d'un magicien est une lutte. Continuellement il doit surmonter l'illusion. Le mage doit continuer d'abattre les barrières, cherchant plus profondément dans l'existence et au-delà. Cette bataille est épuisante mais aussi gratifiante. Une lutte constante aide le sorcier à s'éveiller.

Résultats Magiques en guise de Procédé

N'avez-vous jamais remarqué comment un sort de rituel, conjuration ou destruction conduit à quelque chose de plus ? Conduit à quelque chose de fructueux mais pas exactement le résultat voulu ? Dans mes nombreuses années de sorcellerie, j'ai trouvé que la magie m'amène toutes sortes de choses. Parfois la magie m'amène à des rituels encore plus grands, plus intense en cours de route.

D'autres fois cela me montre une route alternative... une dont je ne pouvais pas me douter lorsque j'ai commencé la Volonté initiale. C'est presque comme si la magie m'invoque à un moment particulier de mon existence.

Cela me conduit à croire que les résultats magiques sont parfois un procédé, plutôt qu'un effet précis. Selon cette théorie, obtenir un résultat magique définitif pourrait durer des décades. Est-ce la voie naturelle de la magie ? Préfère-t-elle prendre la longue route, une avenue serpentine, la route pittoresque, le raccourci pas-si-court ? La magie sait-elle mieux que le mage lui-même ? il semblerai que oui, dans certaines circonstances.

En ce cas, qu'y a-t-il vraiment derrière notre sorcellerie ? Pourrait-ce être l'informe essence noire ? La magie est-elle elle-même une créature vivante ou un démon avec qui nous devons négocier ? Ou la magie est-elle simplement un moyen de suivre notre destiné ? Si les êtres humains ont une Vraie Volonté, alors la suivre doit mener à leur chemin ultime. Quand ce chemin est dans les nués du sommeil et de l'illusion, alors essayer de s'Eveiller nous permettra de voir ce qu'il y a déjà là, gravé dans la pierre. Eveil et magie sont étroitement liés ; un magicien qui réussit ne peut avoir l'un sans l'autre.

Le Pouvoir du Fanatisme

La nuit dernière j'ai regardé "The Beastmaster" (1982) pour la 99ème fois ou à peu près. Etant enfant j'ai eu la chance d'avoir un Home Box Office (HBO) à la maison. Et dans les années 1980, on donna affectueusement à HBO un nouvel acronyme, "Hey Beastmaster's On !". Ou plus tard pour TBS, "The Beastmaster Station". Oui, ce film passait souvent. Je le regardais chaque fois que je le pouvais.

Cependant, Je ne vais pas m'attarder sur l'homme à l'épée amoureux des animaux, mais sur la psychologie derrière les antagonistes de l'histoire, Maax (May-axe) et ses fidèles. Maax était un méchant Grand-Prêtre à la tête d'un temple. Lui et ses cultistes étaient des fanatiques. Les prêtres chauves en robes pourpres étaient si endurcis qu'ils mourraient ou se suicidaient volontiers pour leur religion.

Maintenant, je n'approuve pas le suicide, lavage de cerveau, ou perte totale d'identité au profit d'un groupe ou d'un idéal. Ces concepts créent une organisation de suiveurs, pas d'individus productifs. Quoi qu'il en soit, il y a une certaine fascination et une force dans le fanatisme.

Pourquoi cela ? Pourquoi sommes-nous choqués et parfois effrayés par les fanatiques religieux et les vrais croyants ? Peut-être parce qu'ils ont une conviction que la plupart des gens ne possède pas ; une qualité étrangère, inconnue, qui les met à part, et parfois au-dessus, de l'homme moyen ? Leur réalité qu'ils se sont créés est intraitable comme un pit-bull enragé et inamovible comme un monolithe géant de pierre. Leur Volonté entière est concentrée sur une seule chose : Dieu ; et tout le reste en découle. Un Dieu ou plusieurs Dieux (ça ne compte pas à la fin) est le pinacle de toute religion. Cette divinité est la source, le créateur, le fournisseur, la réponse, et celui qui récompense.

On ne peut pas raisonner avec les fanatiques. Vous ne pouvez les faire évoluer de leur position. Leurs croyances sont une partie d'eux-mêmes ; elles sont à l'intérieur de leurs âmes. Ceux qui sont vraiment dévolus à un Dieu ne feront pas de compromis. Ils savent qu'un haut pouvoir illumine leur route et guide leurs actes. Ils n'ont aucun doute qu'ils ont raison. Les fanatiques ont foi en ce que la Volonté de leur Dieu, et donc la leur, sera accomplie.

Les fanatiques ont la clarté, ils connaissent les plans de Dieu et ressentent de la satisfaction à les suivre. Les fanatiques ne peuvent pas être stoppés. Aucune forme de punition, psychologie, ou contrôle ne peut les empêcher de croire. Et tant que les fanatiques ne cessent pas de croire, ils feront ce qu'ils ont à faire ! Après tout, que sont les concepts de vie et mort pour un serviteur du divin ? Juste un moyen et une fin...

Tout est possible quand on considère la physique quantique et la philosophie des possibilités, la malléabilité de la réalité, l'ouverture de l'univers, le fait qu'il n'y a pas de faits, que la réalité est dynamique et instable, que rien n'est intrinsèquement vrai, et que nous sommes totalement aux commandes de notre propre réalité, notre propre vérité personnelle. Chacun vit dans une bulle... un paradigme individuel de son propre choix, même si la plupart consentent inconsciemment à ce monde.

Chacun vit aussi dans une bulle plus grande appelée Réalité Généralement Acceptée. Cela signifie que chacun vit dans le monde que la plupart d'entre nous acceptent généralement, bien que chacun de nous adapte légèrement cette plus grande bulle pour qu'elle corresponde à notre unique vision du monde. Si vous ne savez pas si vous vivez ou non dans la Réalité Généralement Acceptée, alors demandez-vous... "Y a-t-il quelque chose auquel je crois, quelque chose que je tiens pour sûr parce que les gens autour de moi le font ?"

Par exemple, une fille de 20 ans qui pèse 45 kilos peut croire qu'elle est obèse ; un homme de 40 ans peut croire qu'il est trop vieux pour apprendre un nouveau hobby et le maîtriser. Ce sont des exemples de ce que nous nous disons. Ce sont des notions qui changent notre réalité même si elles ne sont pas reconnues par les autres comme réelles ; elles nous semblent réelles et cela fait toute la différence.

A la fin il n'y a pas de réel et d'irréel, il y a seulement perception et croyance.

Alors pourquoi ne pas créer votre propre système de croyance, sachant fort bien que vous en êtes l'auteur ? Qu'est-ce qui rend ce système plus ou moins croyable ? Pas une seule chose. En fait, plus vous croyez à une chose, ce que c'est importe peu, plus ça devient vrai pour vous, ça commence à altérer votre réalité. En ce sens, les fanatiques sont des créateurs de Dieux... Ils sont comme des Dieux eux-mêmes. Malheureusement, beaucoup de fanatiques ne peuvent pas voir plus grand : que leur réalité n'est pas la *seule* réalité possible. C'est ce qui crée des illusions et même la folie. Chaque personne devrait comprendre qu'une réalité géante pour tout le monde n'existe pas ; chaque personne a sa propre vue du monde. La majorité des gens plus ou moins accepte une réalité inclusive. Ils acceptent aveuglement ce que les autres leur disent réel.

Le Culte de Cthulhu a aussi sa part de fanatiques, membres qui sont hautement sceptiques quant à la Réalité Généralement Acceptée. Les gens qui leur disent "ceci est réel, cela non", sont vite écartés et ignorés. On ne peut parler pour tous. Les Cultistes de Cthulhu créent leur propre réalité. Cette vérité auto-crée change leur conscience aussi bien que le monde autour. Cet état d'esprit qui se change est ce qui rend la magie possible. Et qu'est-ce que la magie sinon une vue nouvelle et auto-imposée de ce qui est réel ? Chaque religion, réalité, révélation, et révolution a besoin de croyants puissants, de fanatiques pour la garder vivante et la faire croître. De ce point de vue, le Culte de Cthulhu n'est pas différent.

Alors la prochaine fois que vous regardez The Beastmaster ou n'importe quel film impliquant des extrémistes... regardez juste la lueur malsaine dans leurs yeux et rappelez-vous que j'ai cette même lueur.



Le Sigil de la Mort.

XI.

Demi-dieux piégés dans des mondes de lumière

En ces temps apocalyptiques, on a besoin d'hommes d'action... d'hommes qui se battent pour de bon avec tout ce qui est autour d'eux ; car le monde est un endroit triste et pathétique.

L'univers est plus vieux que nous ne le pensons. Des êtres puissants se séparèrent et émergèrent de La Source des éons avant que cet univers n'ait crû. Quelques-uns de ces êtres puissants étaient les Grands Anciens. D'autres ce que nous appelons les Dieux Inférieurs. Les Grands Anciens refusèrent de se courber devant la source originale et ainsi les Dieux Sombres furent jetés dehors. La source ouvrit la voie aux forces de lumière qui voulaient perpétuer leur propre existence idiote, confortable, et subversive.

Ces êtres de bonté, paix, et humilité créèrent l'univers comme une prison pour toute vie mortelle, mais ce furent les Grands Anciens qui se dressèrent ensemble pour devenir un Dieu ultime : l'essence noire informe. Cette singularité de Volonté fit les hommes à partir des singes. Avec Leur influence, les êtres humains évoluèrent ; pourtant ils étaient toujours piégés dans la prison.

De l'Extérieur de l'Univers, nos pères Grands Anciens nous offrent un savoir crypté. Ces secrets nous permettent de compléter notre évolution pour que nous puissions progresser pour devenir un Demi-dieu.

Un présent si blasphématoire est notre seul salut aussi bien que notre clé pour altérer la réalité elle-même.

Etapas dans l'Eveil

Dans mon exploration de la Quatrième Voie en combinaison avec le Chemin de la Main Gauche, J'ai découvert trois états séparés d'Eveil. Sans rien savoir de ces états, un initié peut très facilement perdre son chemin.

J'ai parlé avec des Cultistes qui pratiquent le souvenir de soi et les ai trouvés complètement mis à nu, vides de tout sentiment ou émotion. Un grand sentiment de vide les consume, et ils restent avec une sensation de clarté froide et terrifiante. Bien que désorientant, les Cultistes ne devraient pas être alarmés après avoir fait l'expérience de ce premier état d'Eveil.

Après cette sensation initiale de néant, vient un calme joyeux. Entrer dans le second état permet au Cultiste de bâtir énergie, discipline, et compréhension. Le second état vient après que le Cultiste soit devenu familier du premier état de détresse inconfortable.

Le troisième état est la récompense, la partie la plus excitante. Cet état d'être utilise la force dirigée et consciente. Le Cultiste crée des buts et utilise sa conscience Eveillée pour les atteindre.

Pour récapituler : d'abord le néant, deuxièmement la compréhension, et troisièmement la création.

Ce sont les trois états d'Eveil. Si vous n'avez connu que le premier, alors ce n'est pas étonnant que ça ait l'air étrange et peut-être même horrible. Continuez à essayer d'exister consciemment dans le moment présent et finalement vous atteindrez le deuxième état. En fin de compte, après des mois d'entraînement, l'état le plus gratifiant se déploiera. La réalité vous obéira plutôt que l'inverse.

Pratiquez tous les jours, et soyez encouragés par vos progrès. Beaucoup n'ont jamais atteint même le premier état.

Conquérir la Mort

Quand un Cultiste est Eveillé, alors il a déjà transcendé les frontières de l'espace, temps, et réalité. Il sait qu'il y a plus dans le monde que ce que ses sens lui disent. Tandis que l'homme ancien et moderne dort, la force de sa Volonté s'atrophie comme un muscle inutilisé. Mais maintenant le sorcier infernal sait que c'est la source de sa force. Cette réalisation puissante brûle un trou droit à travers la fabrique de "ce qui est réel". Le magicien se souvient de lui-même et jette son troisième œil étherique sur le vrai monde. Il peut conserver son moi central, l'âme, et continuer à vivre même après que son corps meure.

Sans la peur de la dissolution de son identité dans l'oubli, un Cultiste de Cthulhu est libre de faire comme il lui plait. Il peut utiliser son esprit à conquérir tout ce qui a besoin d'être surmonté. Etre dans un état Eveillé est comme être né de nouveau... Vivant pour la première fois, demeurant sans frontières et hors des lois cosmiques de la nature.

En fait, la notion même de sa Volonté immortelle devrait encourager le Cultiste à de nouveaux actes de force consciente.

"L'appel du spectral macabre est généralement faible parce qu'il demande du lecteur un certain niveau d'imagination et une capacité de détachement de la vie de tous les jours. Relativement peu sont assez libres de l'attache à la routine journalière pour répondre aux tapotements de l'extérieur, et les fables de sentiments et d'événements ordinaires, ou de distorsions sentimentales ordinaires de tels sentiments et événements, prendront toujours la première place dans les goûts de la majorité ; à juste titre, peut-être, puisque le cours de ces matières ordinaires compose la plus grande partie de l'expérience humaine. Mais les sensitifs sont toujours avec nous, et parfois un curieux grain de fantaisie envahit un coin obscur de la tête la plus dure ; ainsi aucune quantité de rationalisation, réforme, analyse Freudienne, ne peut complètement annuler le frisson du chuchotement au coin du feu ou du bois solitaire. Ici est impliqué une tradition ou un modèle psychologique aussi réel et profondément enraciné dans l'expérience mentale que n'importe quelle autre tradition ou modèle de l'espèce humaine ; au niveau du sentiment religieux et étroitement lié à bien de ses aspects, et bien trop une part de notre plus intime héritage biologique pour perdre sa puissance aigüe pour une très importante, bien que pas numériquement grande, minorité de notre espèce."

H.P. Lovecraft



XII.

Encore être de chair

Pendant tout notre temps passé à affiner notre conscience, voyager dans l'astral, et renforcer nos croyances... nous sommes toujours des êtres physiques. Nous sommes chair, os, et sang. Qu'est-ce qui est plus nécessaire que de poursuivre vos désirs ? Quoi de plus important que de suivre votre appétit !

Quoique nous aspirions à devenir des Dieux, les magiciens doivent vivre dans le vrai monde. Tout être dans cet univers est soumis à un ensemble de lois. Quelques-unes peuvent être contournées, d'autres non. Quand un mage se place lui-même sous les lois de son enseignement, alors il est libéré de l'autorité de l'univers. Puisque l'univers est un système de contrôle conçu pour garder l'humanité endormie, la liberté est absolument cruciale. L'autodiscipline remplace les lois contournées de l'univers ; ceci est le Code du Magicien. Cela prend du temps, des efforts, et de la détermination... mais c'est le prix de la libération.

Non seulement le Cultiste doit se concentrer sur des sujets spirituels tels que maintenir une existence après la mort de son corps ; mais il devrait aussi s'occuper d'améliorer la vie qu'il vit présentement. Atteindre des buts dans le vrai monde est aussi important que lutter pour s'éveiller et libérer les Dieux Sombres.

En fait, un Cultiste s'apercevra probablement que les talents demandés pour l'un sont aussi requis pour l'autre : temps, efforts, et détermination.

Sexualité

Le sexe est une part importante de la vie humaine. Réjouissez-vous dans les aspects charnels de l'existence ! L'activité sexuelle satisfait des besoins essentiels, améliore l'humeur, et aide à libérer certaines énergies. De plus, elle embellie notre vie et parfois crée une nouvelle vie, une nouvelle énergie pour une âme qui souhaitons-le trouvera son propre chemin au lieu d'en rester au pire des états : carburant pour les Dieux Inférieurs.

Bien que la propre vie de Lovecraft fût relativement vide de pulsions et de perversions conscientes, son subconscient était envahi de préoccupations malsaines. Il était harcelé par ce à quoi il ne pouvait faire face et contraint à lubrifier sa prose avec des propos sexuels sous-jacents et des propositions déviantes indicibles. Ce n'est pas étonnant, puisque les Dieux Inférieurs eux-mêmes sont avides de vile satisfaction !

Les hommes et femmes qui sont attirés par le Chemin de la Main Gauche sont généralement plus intéressés par les sexualités alternatives. Peut-être l'attirance pour le sexe anormal est reliée au même schéma mental qui voit le monde... différemment que l'humanité en général. Le désir est connecté avec la vie.

Les Grands Anciens ont besoin de chair ; besoin de réécrire Leur hideuse marque génétique pour faire avancer l'humanité. L'espèce humaine se trouve entre singe et Dieu ; cependant, il y a bien des étapes entre les deux.

Actuellement, l'homme est coincé et a besoin de mesures drastiques pour lui montrer la vérité.

Aux temps de sexe rituel, Yog Sothoth peut agir à travers le clergé. Quand le Grand Ancien a été invoqué, le Cultiste peut féconder une femelle gisant sur l'autel. L'inferral célébrant consommant deviendra un véhicule pour Yog Sothoth tout comme la femelle deviendra un vaisseau pour le Cultiste ; remplissant de nouveau l'humanité de leur semence malvenue.

Le Culte de Cthulhu promeut d'étranges pratiques, orgies rituelles, et magie sexuelle ; cependant, y participer n'est pas une nécessité. Les choix sexuels sont uniques.

Polygamie

Depuis pas mal de temps, je crois que des relations polygames ou poly amoureuses doivent être la situation la plus désirable pour les Cultistes de Cthulhu. Pour ceux qui ne le savent pas, la polygamie est la pratique d'avoir plus d'une femme/relation à la fois.

Certainement, la société et le gouvernement devraient rester hors de la vie privée. Quelqu'un veut-il que son pays ait autorité sur ses opinions religieuses ou sur sa vie amoureuse ? Personnellement, je résiste à l'idée d'entrer dans un mariage légal contraignant. Pourquoi l'état devrait-il contrôler nos relations sexuelles ? Cette institution fait partie de nos sociétés christianisées. Le mariage ne reflète pas les besoins de notre soif de liberté ; ni le fait de prendre une seule femme (ou mari) ne satisfait les besoins de notre communauté spirituelle ténébreuse.

Les Cultistes de Cthulhu, tout comme les Satanistes, sont nés et pas fabriqués. Donc, ils devraient avoir plus d'opportunités de pro-création en prenant leur vicieux plaisir.

Si un Cultiste veut s'engager dans un mariage légal, hé bien c'est son affaire. Cependant, un magicien devrait avoir l'option de prendre de multiples concubines, petites amies, ou "épouses" s'il le souhaite. Pourquoi pas plus de plaisirs pour le guerrier endurci ?

XIII.

Gouverner ce qui est sain

A la fin, toutes les choses enracinées dans ce monde s'écroulent. Et donc il s'ensuit qu'un jour les systèmes politiques du monde, les systèmes de contrôle humain, déclineront eux aussi.

A quoi pouvons-nous nous attendre ? Et une question encore meilleure... que pouvons-nous créer pour remplir le vide ?

Pour qu'un gouvernement demeure, sa structure doit provenir directement d'un Haut Esprit, de l'Extérieur.

Une nuit, un céphalopode extraterrestre jaillira d'un trapézoïde vert émeraude, et ce sera le symbole du Culte de Cthulhu. Trois tentacules comprendront les corps gouvernementaux : magie, religion, et philosophie. Ainsi un nouvel âge de ténèbres est né ; un vieil âge de ténèbres revient. Qu'exultent ceux qui comprennent ce qui ne peut jamais être vu !

Nous forgerons un nouvel ordre, une Théocratie Lovecraftienne. Dirigée par les Grands Anciens aussi bien que par leurs disciples, émissaires, et serviteurs. Les corps gouvernementaux internationaux seront remplacés par les Grottes du Culte de Cthulhu, et nous guiderons l'humanité vers son nouvel état d'évolution. Sinon, l'entropie universelle forcera l'espèce humaine à des guerres inutiles et à des destructions absurdes.

Les forces qui travaillent contre l'évolution de l'homme le plongeront dans une civilisation nonchalante d'ignorance, faiblesse, et servitude.

L'Histoire n'a que trop clairement montré ce qui ne marche pas. Direction par un seul, un empereur ; cela n'a pas été essayé depuis l'ancienne Rome (avec l'ombre de Napoléon). Dirigée par quelques-uns, rois, l'Europe médiévale est venue et est passée. Dirigé par une assemblée, une république, une démocratie... ce sont tous des échecs. La direction spirituelle par une religion de lumière blanche retient simplement l'homme en arrière.

La magie noire est la nouvelle loi ; les chambres rituelles deviendront nos tribunaux. Avec un pouvoir aussi inimaginable, le Culte de Cthulhu témoignera de la volonté des Grands Anciens parce que Leur Volonté est congruente avec l'évolution humaine ! Et quand Ils émergeront de leurs failles chatoyantes, lumineuses, du temps et de l'espace, notre organisation sera là pour officier dans le changement.

Notre religion est construite sur une logique viciée. La vénération des Dieux hideux de Lovecraft n'a rationnellement aucun sens... cela est sa force et cela est la clé ! Ce n'est que par une symétrie étrangère que nous pouvons approcher une Plus Grande Vérité qui est, par sa nature-même, insensée.



XIV.

Magie gratuite pour tous

Il y a bien des façons de pratiquer la magie. Le Culte de Cthulhu croit en l'utilisation de ce qui marche le mieux pour l'individu. Tant que le magicien le trouve esthétiquement plaisant, c'est bon.

Le chapitre suivant contient trois rituels du Culte de Cthulhu. Ce sont des exemples de ce qu'un sorcier peut inclure dans sa magie personnelle. Chacun a bien marché pour moi et peuvent être utilisé tel quel par les Cultistes, mais n'hésitez pas à modifier les formules comme il vous conviendra le mieux. La réalité n'est pas du béton et l'art noir non plus. Mais dans ce chapitre, nous regarderons le code même que nos sorciers manipulent.

L'Esprit Conscient

C'est ce dont nous sommes en ce moment conscients. Le texte, au sens opposé au sous-texte. Un magicien peut changer des parties de son esprit conscient très facilement. Tout ce dont il a besoin est de recomposer ses pensées, attitudes, et croyances. Les sorciers ont besoin de se fier à leur esprit conscient parce qu'il prend toutes les décisions comme ou aller pour manger ou comment résoudre un problème.

Malheureusement, l'esprit conscient est fabriqué et contrôlé par l'univers. En plus d'être divisés en de multiples "Je", notre esprit conscient et presque totalement informé de ce que nous voyons, entendons, touchons, goûtons, et sentons. Puisque ce monde est une illusion, il s'ensuit que consciemment nous sommes endormis... ou plutôt actuellement nous ne sommes pas conscients du tout. L'esprit conscient est engendré par la prison invisible.

Seul le subconscient est vraiment nôtre. C'est pourquoi la magie doit être conçue par le plus profond esprit. Je n'ai qu'une seule autre chose à dire sur ce sujet : CONNAIS-TOI TOI-MEME. Un magicien qui sait qui il est, ses forces et ses faiblesses, est tout puissant. Ceci est le mage qui s'est observé lui-même avec succès.

L'esprit Subconscient

L'esprit est aussi connu sous le nom d'inconscient, ou ce qui est insaisissable dans notre esprit. La subconscience dépasse notre simple processus mental de pensée ; il va encore plus profond. Il y a un champ d'énergie et de possibilités inexplicé qui peut être dirigé par la conscience humaine. Parfois cette relation est si subtile que nous ne pouvons pas manipuler ces forces en connaissance de cause. C'est ici qu'intervient le subconscient. Sans nous en rendre compte, nous générons une sorte de vibration qui est recueillie par l'essence noire informe derrière la réalité.

Ce champ d'énergie peut être affecté par notre énergie humaine, notre conscience.

Cela veut dire que la Volonté d'un individu peut tordre la réalité, et même la contrôler. C'est une tâche impossible pour ceux qui croient que la réalité est fixée et bétonnée parce que cette dimension de possibilité répond à chaque personne séparée. C'est aussi pourquoi la réalité d'une personne n'est pas la même que la réalité d'une autre.

Un magicien doit faire attention à ce qui pénètre son esprit inconscient. Des impressions aléatoires sont inévitables, mais trop de données inutiles vont seulement embrumer son esprit. Le mage peut apprendre à contrôler certaines informations, et il devrait le faire parce que l'image qu'il a de lui est cruciale. Tous les humains sont influencés par le monde extérieur et utilisent ses informations pour construire leur identité. Un magicien sage créera sa propre perception plutôt que la voir créée pour lui. Il le fait par un renforcement conscient... qui finalement filtre dans l'esprit subconscient du magicien.

Vous voyez, c'est une rue à double sens entre le mage et la réalité. Nous la contrôlons... et elle nous contrôle. Celui qui est le plus fort détermine ce qui arrive vraiment.

La Programmation Neurolinguistique est bien au courant de l'effet du subconscient sur le conscient et sur la réalité. Nous sommes celui que nous nous disons que nous sommes. Si vous répétez une phrase, visualisez un événement, ou vous concentrez sur un sigil ; alors cette idée va s'enfoncer dans l'esprit subconscient du magicien. Qu'est-ce qui est approprié ? Hé bien, cela dépend de qui le magicien veut être ? Regardez les célébrités. Qui est votre idole ? A qui voudriez-vous ressembler ? Quelque soit votre réponse, utilisez cette personne pour créer votre propre version de vous !

On l'espère, le magicien sera assez sage pour emplir son subconscient de chose productives plutôt que d'un fatras dévalorisant. Fou est le magicien qui renforce l'idée qu'il est un raté, un incapable, ou un faible.

Sacrifice

Le Culte de Cthulhu est opposé au sacrifice d'animal, même si plusieurs traditions utilisent la mort d'animaux pour alimenter leurs sorts.

D'un autre côté, nous *sommes* favorables au sacrifice humain. En ce moment c'est illégal de tuer des êtres humains pour énergiser sa magie ou pour apaiser les Grands Anciens. Aussitôt que cette loi aura fait son temps, le sacrifice humain reprendra comme il le faisait il y a des millénaires.

Les ennemis font de bonnes victimes sacrificielles ; tout comme le font les moutons de ce monde... ceux-là qui ne peuvent pas espérer s'attacher à nos idéaux élevés.

קטל*

קטל

קטל

Trois contre-sceaux utilisés pour libérer les Grands Anciens.

Rituels

Qu'est-ce qu'un rituel ? C'est plus que quelque chose à dire, quelque chose à faire. Un rituel devient une porte vers d'autres dimensions. Il y a des énergies tout autour de nous, desseins bienveillant et malveillant. Cependant, ils sont impossibles à discerner pour la personne moyenne. Les rituels abattent tout ce qui bloque le magicien. La magie permet au mage l'accès à un nouvel univers d'opportunités. Pour que sa Volonté soit comprise par des forces aussi hideuses, il doit formuler ses désirs dans le langage des ténèbres.

Voici trois rituels du Culte de Cthulhu qui serviront le sorcier ambitieux.

D'autres rituels peuvent être trouvés sur le site web du Culte :

www.CultofCthulhu.net

Le Rite Sinistre

(Un sombre endroit, une illumination verte, et une ambiance sombre ou un tambour tribal pour une résonance en bruit de fond)

Du nocturne œil sans but d'Azathoth au souffle énigmatique et affamé de Yog Sothoth... J'appelle les Grands Anciens. Echappez-vous de cet abysse noir ou vous attendez plein de desseins.

Eeyash Eeyash! Igrog sta kheen. Eeyash!

Doutes, indécision, ignorance, désunion, et apathie affligeront la maison de mon ennemi. Ce qu'ils ont construit sera défait. Momentanément, un aperçu de la vraie nature de l'univers leur révélera la position détestable dans laquelle ils se trouvent. Les semences qu'ils ont semés croîtrons dans les ténèbres, se tordant et ondulant comme les tentacules de notre Dieu Endormi !

Zethkai. Iagga Shan'hazack, Zethkai. Zethkai.

Au commencement, nous étions boue venant des étoiles. Les Dieux Aînés nous ont donné forme.

Nous sommes les forts, les sages, et les courageux... choisir une monstrueuse et détestable méchanceté sur toute l'humanité... cela est le pouvoir de nos croyances malsaines. Le plaisir est nôtre de prendre comme nous le voulons.

Le Culte de Cthulhu se pardonne tout comme il accepte consciemment les limitations de cette vie. Ceux qui nous sont amicaux comprendront notre voie. Tous en bénéficieront quand Le Cornu approchera !

Les Grands Anciens sont l'évolution, Leur influence ne connaît pas de fin.

Ceci est mon intention et je demande à être entendu, à la fois serviteur et maître des Choses Anciennes...

(L'intention est maintenant exprimée)

La forme octopode malveillante, verte, féroce et bouillonnante... suggère une tour de démons hurlants, avides, meurtriers et grinçants. Effroyable Cthulhu qui commence à s'Eveiller, je vous laisse rafraîchi. La couleur de votre ombre me donne une nourriture immonde. Le sang sacrificiel est l'eau de la vie. Un million d'hommages à Satan, Nyarlathotep, Shub Niggurath, Hastur, Tsathoggua, Tsalal, et Satanis.

Eeyash Eeyash! Igrog sta kheen. Eeyash!

Zethkai. Iagga Shan'hazack, Zethkai. Zethkai.

Ia Ia, branth hez Yaleska' hesh. Voorick Annyah...

Salut à l'Essence Noire Informe !

Qu'il en soit ainsi par ma main !

Le Rituel du Devenir

(Dans l'obscurité, à la lumière d'une bougie)

J'invoque Ceux Qui Sont Venu Avant, Ceux de l'Ancienneté.
Eveillez-vous et Ecoutez votre serviteur...

JE SUIS ici, Maîtres impies, cornus, visqueux, et horribles. Les démons de l'ancien abîme partagent mon âme – vert gluant et dégoulinant de l'esprit tentaculaire de Cthulhu. Si incompréhensible est notre Seigneur Englouti, si impure Sa présence, si noires et dédaigneuses sont Ses manières.

Un millier de portes s'ouvrent dans le Grand Vide Singulier.

Tandis que je vois ce modèle d'univers, je dois connaître ses faiblesses et limitations. JE SUIS plus fort que ce monde. Par la puanteur dégoûtante, corpulente, des Choses Ainées je voyage à travers les dimensions astrales. Passant par des cavernes étrangères, des cieux pourpres, et des cités englouties je voyage à la fin du temps... avant que l'univers ne soit né. Où les Grands Anciens dominant. Leurs trônes pourpres sont comme des abattoirs gloutons. Je m'agenouille devant les Pères tandis qu'ils offrent des gestes d'obsidienne.

Avec l'épée j'anéantirai le non-croyant. Avec la dague je trancherai la gorge de l'infidèle. Avec ma volonté je jetterai les sans-fois dans mon Enfer.

Satan qui est Yog-Sothoth, l'ultime libertin de la chair, ayez un regard bienveillant sur mon offrande. Devant vous je pénètre ma(mes) concubine(s). Le désir à son propre agenda, travaillant à travers moi.

Plus d'énergie de l'âme sera amenée en ce monde, plus il y aura de chance pour qu'un Surhomme y ouvre une brèche. Les orgies de plaisir nettoient des faiblesses vertueuses qui cherchent à nous restreindre.

Donnez-moi de l'aide, Pouvoirs de Ténèbres ! Je vous implore ; donnez-moi la force d'annihiler ce faux paradigme. Nous sommes maintenant les maitres... tuant et abattant. En votre nom détestable, je répands la sagesse tandis que les tentacules surgissent des portes souterraines interdites !

Salut Cthulhu !

Salut Yog-Sothoth !

Salut Satan !

Qu'il en soit ainsi par ma main !

Hymne du Néant

(Peut être récité n'importe quand, partout.)

Il n'y a rien.

Tout a été lessivé.

De nouvelles formes s'élèvent de la première cité.

Des éclairs éblouissants primordiaux

Au dessus de l'eau obscurcie

Nous emportent pour être compris.

Avec ma main gauche

Je prends l'âme

Et je la donne aux Grands Anciens !

XV.

Culte de Cthulhu

Le Culte de Cthulhu est une loge de sorciers suivant la Voie de la Main Gauche, la route de la promotion de soi. Les membres officiels travaillent avec les secrets occultes d'une nature étrangère et briseuse de santé mentale. Parfois décrit comme Satanisme Lovecraftien, le Culte de Cthulhu recherche l'évolution d'un fragment sélectionné de l'humanité.

Tout le monde peut être un membre sans engagement du CdC ; Cependant, trois degrés internes constituent le corps principal de l'ordre. Et ces Cultistes prendront possession de secrets surprenants. La plupart des gens ne veulent pas la compréhension, ils veulent le confort. Nous ne sommes pas la plupart des gens. Les membres officiels du CdC luttent pour élever leur être et leurs connaissances. Comme notre organisation croit en force, ainsi le mage individuel se dresse pour réclamer son héritage infernal.

La croyance structure la réalité. Nous choisissons que croire, et nos croyances influencent la "réalité". Notre conscience a un effet direct sur le monde autour de nous. Découvrez les nuances de cette relation, et il y a peu de choses qu'un sorcier ne peut pas faire.

Degrés du Culte de Cthulhu

Messager des Angles Extérieurs : ce degré comprend les Cultistes non officiels et les sympathisants du CdC. Il n'y a pas de règles, pas de droit d'entrée, pas de responsabilités, et pas d'examen. Les Messagers des Angles Extérieurs ne peuvent pas joindre une Grotte officielle du CdC.

C'est la base de la pyramide. Ceux qui prennent le moins de risque recevront la plus petite récompense. Les Messagers des Angles Extérieurs sont encouragés à joindre le Culte de Cthulhu / Order of Absu yahoo group / et forum du Culte de Cthulhu. Ils sont aussi les bienvenus en contactant le Grand-Prêtre et les membres officiels pour voir ce qu'offre le CdC.

Hérault des Anciens Dieux : C'est un membre actif du premier degré. Ils reçoivent leurs propres instructions et conseils qui leur permettent de s'éveiller et d'abattre les barrières. On leur donne un nom magique, quelques règles, quelques responsabilités, et on leur demande de donner une petite contribution pour être membre à vie. Il y a un court questionnaire à remplir avant d'être accepté dans le Culte. Un Hérault des Anciens Dieux peut joindre (mais pas diriger) une Grotte Locale du CdC.

L'initiation commence ici. Ce premier degré est la colonne vertébrale de l'organisation. C'est peut-être la plus basse strate de la pyramide, mais elle joue un rôle vital. Les Héraults commencent à apprendre les secrets et incluent le Grand Œuvre dans leurs vies. Tous les Cultistes doivent entrer dans le CdC à ce niveau avant d'être admissibles pour un plus haut degré.

Sorcier des Terribles Ténèbres : C'est un membre actif du second degré interne. Initiés aux plus profonds mystères des Grands Anciens, ces Cultistes ont fait leurs preuves dans le Culte. On donne aux sorciers un second nom magique, plus de règles, plus de responsabilités, et on leur demande plus d'engagement. Il y a un plus long questionnaire / examen, et une liste de lecture. Les sorciers peuvent diriger une Grotte locale du CdC.

Les Sorciers des Terribles Ténèbres vont au-dessus et au-delà de l'appel du devoir. Ils sont l'échelon moyen de notre pyramide. Ils font marcher les choses. Il faut une certaine dose de discipline pour devenir un Sorcier. Une fois entré dans ce degré, le Cultiste ne sera plus jamais le même.

Prêtre de R'leyh : Membre actif du troisième degré interne. Il y a des règles spéciales, des responsabilités, engagements, examens, et une liste de lectures détaillée. Un Cultiste ne peut pas prétendre à la prêtrise, il doit y être invité. Il ne peut y avoir plus de 666 membres de ce degré sélectif en même temps.

La partie la plus haute (et la plus petite) de la pyramide ; c'est ici qu'est produite la partie expérimentale de la magie, et le Cultiste entre en contact avec les Maitres Cachés. Les prêtres sont aussi responsables de la promotion du Culte de Cthulhu.

Grand-Prêtre : Fondateur et dirigeant du Culte de Cthulhu, Venger Satanis. Il est le gardien de la sagesse des aînés ; il est responsable du bon fonctionnement. Il donne la direction si nécessaire.

Œil de la pyramide, le Grand-Prêtre doit tout voir et tout savoir. Il doit être La Voie : Divin et au-delà des notions / concepts, par exemple bien et mal, vrai et faux, sûr et dangereux, réel et irréel, sain et malsain.

Grottes du Culte de Cthulhu

Les Grottes appartenant au Culte de Cthulhu peuvent être aussi individuelles et spécialisées que ses membres. Un groupe local de Cultistes peut centrer ses travaux magiques sur le Satanisme, Yog Sothoth, Nietzsche, les histoires de Thomas Ligotti, la Magie du Chaos, étudier des concepts mythiques tels que le Graal Satanique ou le Sith... tout ce qui est approprié au côté obscur des choses.

Les Grottes elles-mêmes peuvent décider à quelle fréquence ils vont se réunir et ce qu'ils feront – comment ils implémenteront cette enseignement sinistre à la fois individuellement et en tant que groupe.

Les Grottes doivent être approuvées par le Grand-Prêtre et conduites par un Cultiste de second degré interne ou supérieur. Chaque Grotte du CdC doit comprendre au moins trois membres.

Questionnaire pour l'Adhésion officielle au Culte de Cthulhu

Actuellement, le Culte de Cthulhu reçoit les demandes pour adhérer officiellement. Le questionnaire suivant vous permettra de devenir un Hérault des Grands Anciens. Les Cultistes doivent attendre un an avant de postuler au second degré interne, Sorcier des Terribles Ténèbres. Les Cultistes ambitieux sont encouragés à rester en contact étroit avec le Grand-Prêtre Venger Satanis, aussi bien qu'avec les membres de la prêtrise.

Alors si vous pensez que vous avez ce qu'il faut pour devenir un magicien noir sérieux dans la veine du Mythe de Cthulhu/Satanisme/Magie du Chaos, alors voilà ce que vous devez faire...

Ecrivez les réponses à ces 9 questions (3 à 5 phrases par questions) :

- 1. Pourquoi voulez-vous joindre le Culte de Cthulhu ?**
- 2. Définissez votre vue personnelle de la Magie.**
- 3. Définissez votre vue personnelle de n'importe lequel des Dieux suivants : Satan, Cthulhu, Yog Sothoth, Nyarlathotep, Tsalal, Set, Satanis, ou autre divinité du Mal...**
- 4. Croyez-vous en une sagesse ésotérique qui, quand elle est correctement appliquée, peut changer la réalité ?**
- 5. Avez-vous étudié les plus sombres aspects de l'occulte (si oui, alors qu'avez-vous étudié. Si non, alors pourquoi ne l'avez-vous pas fait ?)**

6. Croyez-vous en vous-même ?

7. Comparez and discutez deux histoires de H. P. Lovecraft ?

8. Que faites-vous pendant vos loisirs, hobbies, etc.?

9. Quels sont vos buts ?

Joignez votre nom, adresse, et date de naissance.

En même temps que vous enverrez par courrier ce questionnaire pour le premier degré interne, vous devrez joindre un ordre de virement de \$50 à cette adresse (c'est une cotisation pour l'adhésion à vie) :

Darrick Dishaw
Aberdeen Office
437 W. Gorham Street
Madison, WI 53703

Pourquoi un paiement ? La contribution de \$50 sert à couvrir les frais de maintenance du site web www.CultofCthulhu.net, son forum, la promotion du Culte et des investigations métaphysiques. De plus, la contribution est un investissement dans votre futur. Elle montre aux membres qu'un Cultiste est décidé à travailler dans notre paradigme. Comme le Culte de Cthulhu croît, ainsi font ses membres. Vous prenez de la vie ce que vous y mettez.

XVI.

Le Système des Sciences Occultes Sombres

Jusqu'à maintenant, le Système de Sciences Occultes Sombres était seulement pour ceux qui avaient joint officiellement le Culte ; cependant, cette bible du Culte de Cthulhu que vous tenez dans vos mains infectes est une expansion du SdSOS. Pourquoi ne pas laisser voir le monde ?

Bienvenue, Cultiste ! Votre âme démoniaque vous à conduit ici à moi et au Culte de Cthulhu. Vous êtes maintenant un membre officiel, un Hérault des Anciens Dieux. Ce que vous ferez de ce degré sacré et mystique est entre vos mains ; chaque magicien noir a le pouvoir de devenir un être plus grand ou de se vautrer dans sa simple humanité. A chaque instant de notre vie nous avons le choix.

Le SdSOS est maintenant dans vos mains, brisé en trois parties. Trois est le nombre de Mois, trois est le nombre de forces, et trois est le nombre de voies.

Cette organisation est influencée par la Quatrième Voie, le Satanisme, la Magie du Chaos, Thomas Ligotti et H.P. Lovecraft.

Beaucoup d'entre vous les ont probablement déjà connus.

La Quatrième Voie est probablement la moins connue et l'influence la moins comprise. La bonne nouvelle est que le suivi des idées de cette 4ème voie est si littéral qu'il y a très peu à réinterpréter ou à modifier. Ainsi vous comprenez les idées telles qu'elles ont été écrites par leurs fondateurs, Gurdjieff et Ouspensky. La mauvaise nouvelle est qu'aucune avancée, mise à jour ou amélioration n'a été faite depuis que cet enseignement a été donné. Si vous prenez une étrange approche avec la 4ème voie, alors beaucoup de monde vont vous critiquer.

C'est triste, mais ce genre de pensée formatée se voit partout. C'est comme les satanistes modernes qui ne peuvent aller au-delà de La Vey ; les magiciens du chaos qui ont le pouvoir de recréer la réalité comme ils le veulent, et pourtant préfèrent être un mage en pantoufles ; et même beaucoup d'admirateurs de Lovecraft nous reprochent d'avoir pris le Mythe de Cthulhu littéralement !

C'est mon Vœux que le Culte de Cthulhu inclue quelques rafraichissantes mises à jour dans tous ces domaines... Quatrième Voie, Satanisme, Magie du Chaos, et Lovecraft.

Une brève explication...

La Quatrième Voie est un enseignement du potentiel de l'homme comme d'un être se développant lui-même. Il a une chance de s'éveiller de son sommeil. Le livre appelé 'La Quatrième Voie' par P.D. Ouspensky est l'une des meilleures sources.

Le Satanisme est une religion de plaisir, désir, pouvoir, et magie noire. La Bible Satanique de Anton Szandor LaVey est probablement la meilleure source.

La Magie du Chaos est une sorte de sorcellerie éclectique pour l'âge postmoderne. Le magicien emprunte les traditions magiques les plus esthétiquement plaisantes et forge son propre système qui lui donne des résultats.

N'importe quelle histoire de H.P. Lovecraft aidera le magicien dans son travail dans le cadre du Mythe de Cthulhu. Le meilleur écrivain suivant, et aussi une espèce de prophète philosophique, est Thomas Ligotti. Lisez-les tous les deux et apprenez combien horrifant est le cosmos autour de nous.

On vous a aussi donné un nom magique maintenant que vous êtes un Héraults des Anciens Dieux. Ce nom magique sera votre clé pour la porte extérieure. Chaque personne a le potentiel "d'activer" et d'utiliser son moi magique. Ou peut le voir comme un moi démoniaque, un moi étranger, etc. Cette *alternate persona* est comment vous voyagez depuis la réalité objective à votre propre réalité magique subjective et en revenez. Votre nouveau nom représente tout ce que vous choisirez. Prenez du temps pendant votre méditation, rituel, ou tout ce que vous pouvez pour embellir cette contrepartie magique. Comme elle croît, ainsi croitra votre pouvoir.

Partie Une:..

Comme Au-dessus, ainsi est En-dessous

Un homme n'est pas unique, il est plusieurs. Des Moi variés résident en lui ; aucun d'eux n'est coordonné ni même conscient de chacun des autres. Une minute un certain "Je" est aux commandes, et le moment suivant un autre "Je" dirige. De ceci nous réalisons qu'un homme ne se connaît pas lui-même, qu'il n'a pas de "Je" central, qu'il n'a pas de Vrai Volonté. Chaque "Je" ou Moi partiel est une représentation, une facette, une façade. Chaque "Je" dans un homme est comme une seule tête d'un dragon multicéphale. Derrière ces nombreux "Je", il y a notre vrai moi, notre essence. Tout le reste est simple personnalité. Reconnaître ce fait est le commencement.

Par coïncidence, c'est le même état que notre panthéon. L'homme a beaucoup de Dieux. Chaque divinité définit une petite section du monde. Quelques Dieux font les mêmes choses, d'autres sont opposés, et d'autres sont oubliés... espérant s'élever encore un jour ou l'autre. le Culte de Cthulhu reconnaît de nombreux Dieux, puisque ces Dieux sont des représentations, des têtes d'un dragon. Cthulhu, Yog Sothoth, Azathoth, Dagon, Nyarlathotep, Satan, Diablo, Set, Loki, Tsalal, Lucifer... ILS SONT TOUS UN ! Derrière chaque Dieu se cache une essence noire, une sombre énergie de puissance informe, chaotique. Ceci est le vrai moi derrière la "réalité" que nous connaissons.

Chaque magicien doit en arriver à connaître ses "Je". Ça aide considérablement de les classer en trois groupes. D'abord il y a les "Je" qui veulent travailler, se développer et être productifs, les "Je" qui cherchent quelque chose de plus haut, le meilleur en nous.

Ce sont les "Je" que nous devons nourrir. Nous devons leur permettre de croître et de maîtriser les deux autres groupes de "Je".

Le second groupe est composé de "Je" qui s'opposent au travail. Ils se battent contre notre évolution et ascension spirituelle. Ces "Je" sont entièrement négatifs et sans valeur. Cependant, il est impossible de lever une main et de les bannir à jamais. Un mage peut voir ces "je" pour ce qu'ils sont et les dominer, les gardant soumis pour qu'ils fassent aussi peu de mal que possible.

Le troisième groupe est composé de "Je" qui ne sont ni positifs ni négatifs, ils sont juste là. Ces "Je" distraient facilement un homme, se mettant sur la route de son travail. Ils sont inutiles et doivent aussi être maîtrisés.

De la même façon, il y a certains Dieux, les Dieux du Chemin de la Main Gauche, qui doivent être honorés et renforcés... vénérés. Ce sont les Dieux qui se relatent à nos plus hauts Moïses, ceux qui désirent nous éveiller !

Partie Deux:..

Comment un homme sait-il qu'il est endormi ? En essayant de s'éveiller. L'homme vit dans un état inconscient, oui, il n'est pas conscient. Il est en autopilote, endormi. Ce n'est qu'en se souvenant de lui-même qu'un homme peut se réveiller. Voici quelques façons de le faire.

1. Il peut essayer de se voir depuis l'extérieur de son corps, se regardant comme s'il se voyait avec des yeux de l'autre côté de la pièce.
2. Il peut se dire, "Je suis ici, maintenant."
3. Il peut réaliser qu'il était endormi et lutter pour se concentrer sur son attention, observant, étant attentif.

Etre endormi veut dire vivre passivement. La vie nous emporte dans son courant et nous glissons à travers. S'éveiller, ou se souvenir de soi, est vivre activement ; étant dans le moment présent, conscient de soi-même et du monde autour simultanément. C'est difficile à faire, surtout pendant de longues périodes.

Parce que c'est difficile, et nécessaire, nous devons lutter pour nous Eveiller, ou se Souvenir de Soi, au moins trois fois par jour et chaque jour. Essayez de rester éveillé aussi longtemps que possible. Soyez conscient des vêtements qui touchent votre peau aussi bien que des Forces Extérieures flottant à travers l'éther...

Malheureusement, le novice ne peut le faire que moins d'une minute de suite. Si l'on pense que s'éveiller est facile et qu'on le fait tout le temps, alors on se trompe. Le Cultiste n'a que l'illusion d'une profonde conscience ; il n'a pas entièrement atteint cet état.

Partie Trois..

L'évolution humaine n'était pas un accident. Cependant, cet ordre noir qui est nôtre est une aberration de la nature. Voyez, le monde est conçu pour que les choses NE PUISSENT PAS progresser ! Il peut y avoir paix, prospérité, et haut niveau de civilisation pour un temps, mais ce n'est qu'une partie du cycle naturel de naissance, croissance, déclin, mort, et renaissance... L'univers ne nous veut que pour se nourrir. Au moment où nous nous détachons de l'ordre naturel, nous pouvons briser les lois de l'accident. Ce sont les moments où l'on peut maîtriser sa destinée. Ils sont rares et chaque Cultiste doit se mettre à l'écoute et se concentrer. Visualiser son Moi magique se libérer de la prison du monde.

Malheureusement, la plupart vont soit ignorer nos idées soit carrément les ridiculiser. C'est inévitable. De petits esprits liés par les illusions du monde sont partout. L'humanité elle-même est un rouage de la machine géante qui garde toutes choses inconscientes et en dessous de leur potentiel. Les Grands Anciens connaissent la sortie ; ils sont nos créateurs, protecteurs, et sauveurs.

En fait, cette entière organisation a bien failli ne pas être. Et le bourdonnement universel de non-sens idiot m'empêche de poursuivre mes rêves... nous empêche tous d'atteindre les résultats désirés ! Le Culte de Cthulhu a rencontré des obstacles de toutes parts. La plupart de gens n'aiment pas le changement, et surtout ils n'aiment pas les changements qui viennent sous une forme effrayante... comme des tentacules verts gluants ! Ceci travaille en notre faveur car la peur est ce qui motive l'humanité, et beaucoup. Et nous utiliserons leur peur pour nous nourrir !

Je vous donne maintenant les mots de pouvoir. Dites chacune de ces Malédictions Malveillantes (sur la page suivante) trois fois par jour pendant au moins un an. Après cette année, vous serez aptes à postuler pour le second degré interne.

Choses Serpentes

Choses Serpentes des plus noirs recoins
Entités grouillantes que nous ne pouvons pas connaître,
Sous l'eau de la vie vous hurlez et chuchotez.

JE SUIS

JE SUIS l'instrument des Grands Anciens.
Nous sommes les serviteurs de notre Pouvoir Interne.
Mon âme démoniaque est Leur sombre conscience.

Le Changement

Le changement est sur moi.
Au-delà de la nuit mes tentacules ondulent.
Le sang s'épaissi et devient gluant.

XVII.

Les Angles de Uoon' kalool

Pendant mes projections astrales, j'ai rencontré de nombreuses visions de cauchemar. La plus indicible de toutes était être en présence du Grand Cthulhu. Notre Dieu était de l'autre côté de cette barrière transparente, d'un vert noirâtre nocif et terriblement ineffable. Avec une force inimaginable, Il poussait pour entrer. Je pouvais ressentir une pression similaire dans mon cerveau, comme si Cthulhu essayait de forcer le passage dans notre dimension aussi bien que dans ma propre conscience.

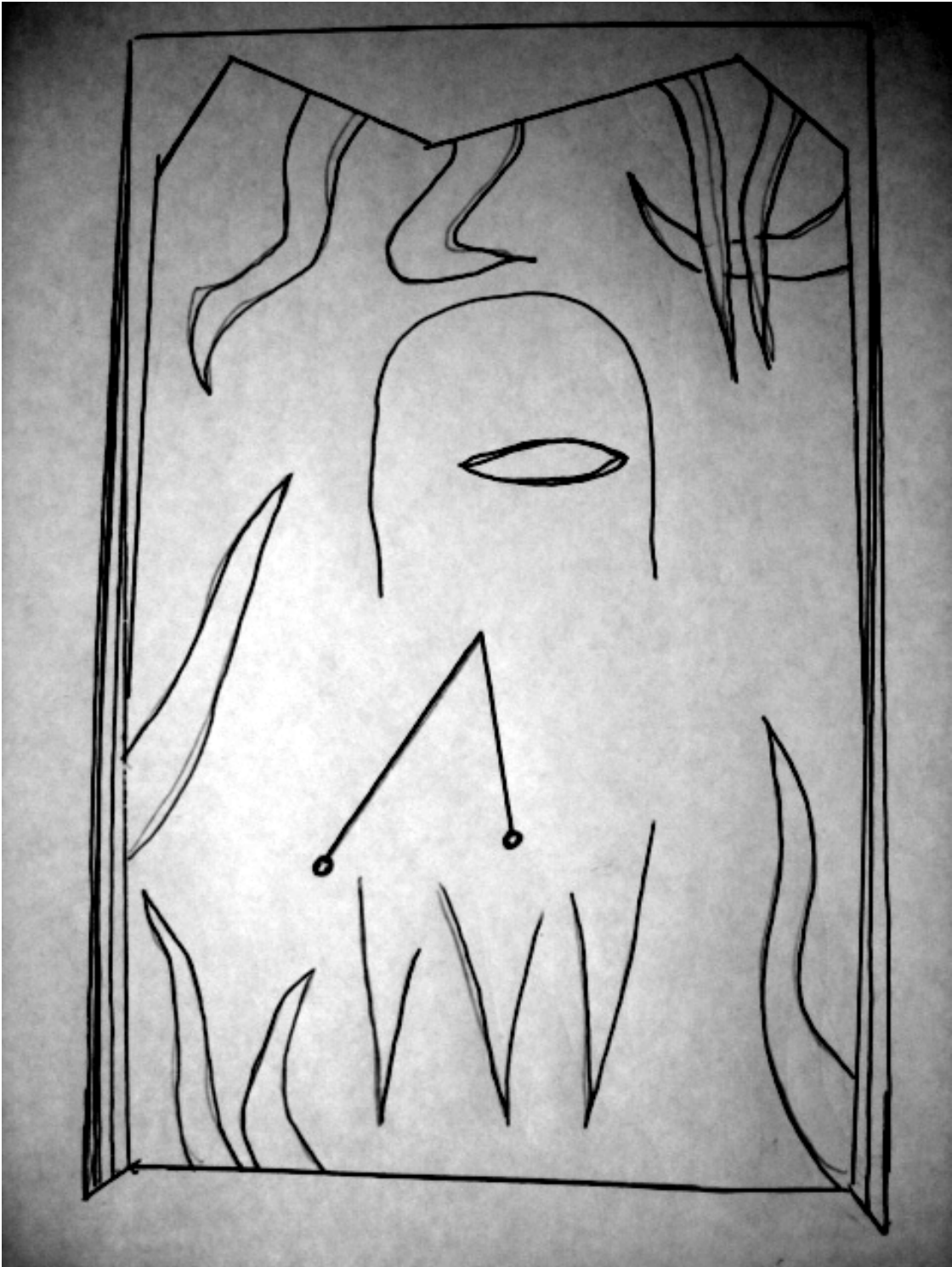
C'était durant de tels vagabondages étheriques que je fus capable de voir une forme qui symbolisait les besoins et désirs de l'humanité, et sa capacité à briser l'illusion de ce monde. Cette forme était vaguement trapézoïde, pourtant différente de tout ce que j'avais jamais vu. Elle avait un total de neuf angles ; chaque angle suggérait un code, cérémonie, ou clé. De plus, chaque angle représentait une couleur et un aspect des cinq éléments : feu, eau, air, terre, et conscience. La forme fut nommée, d'une voix rauque avec un écho guttural et désincarné... Uoon' kalool.

Voici mon interprétation de ces angles. Utilisez-les dans vos méditations quotidiennes, pour découvrir votre propre vérité, ou dans les rituels du Culte de Cthulhu. D'abord, un mot d'avertissement : Ils peuvent être dangereux s'ils sont lus d'une façon désinvolte ou sans préparation mentale.

Les entités que ces portes relâchent ne peuvent plus jamais être reprises. Approchez toutes ces forces avec amitié, mais aussi avec un air de domination assurée. Un échec à agir ainsi peut conduire le magicien à sa perte.

Le Premier Angle représente l'exil de toutes les choses que l'on connaît. Quand un Cultiste de Cthulhu en vient à cette sagesse aînée, il réalise que presque tout ce qu'il savait avant ce point est un mensonge. Ce n'est qu'en s'exilant lui-même de son précédent paradigme qu'il peut commencer la transformation.

Cet Angle peut être utilisé chaque fois qu'un magicien noir veut quitter quelque chose dans sa vie. Ce peut être une période de temps frustrante, une relation décevante, ou une carrière ennuyeuse. Réciter ces mots dans la chambre rituelle rendra le 'laisser derrière soi' plus facile et plus fructueux.



Le Premier Angle: Magenta Feu

Es Gorah-toth Meek aye Gath rinkh Astorhath.

Dorate Blask ebth toh eskabnae reerideth

Uoon' kalool

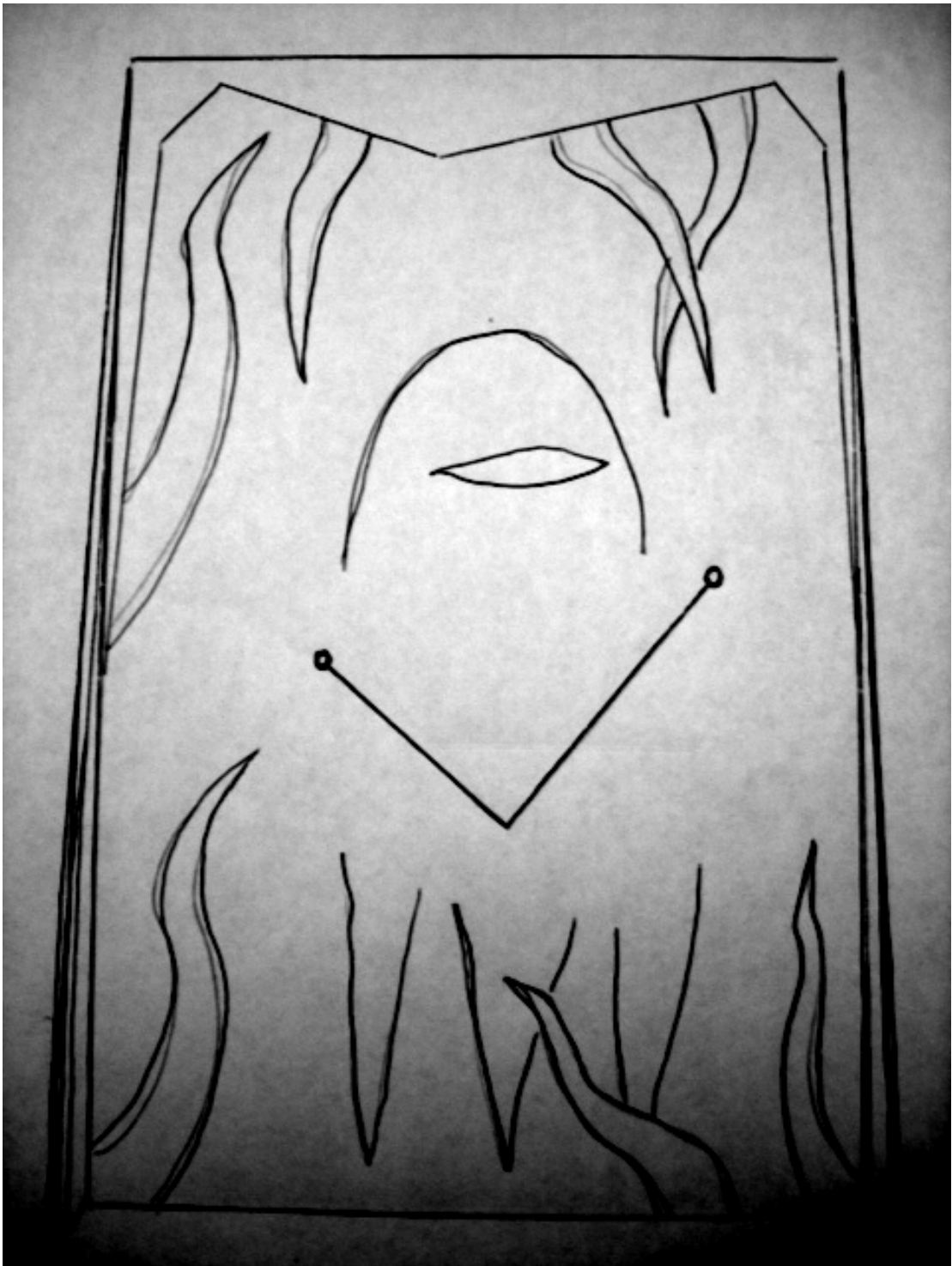
Piamoel zodiredo Saitan Ia Ia

Cthulhu Sorenzo

Iagga

Le Second Angle représente la lutte pour la connaissance. Ceci est le procédé d'apprentissage, l'abysse entre ce que l'on laisse derrière et l'endroit où l'on se rend.

Cet Angle peut être ritualisé quand on approche quelque chose de nouveau. L'énoncé de ces mots permettra au mage d'avoir une perspective fraîche et l'esprit ouvert ; utile avant d'attaquer un défi inconnu.



Le Second Angle: Noir Eau

Ith Rossadeg Goar Gogith'kai casarema

Vaurelar to-et pahreji Naja

Isqua Taleknesh Zibza anchor

Ak-behy Ak-behy Uoon' kalool

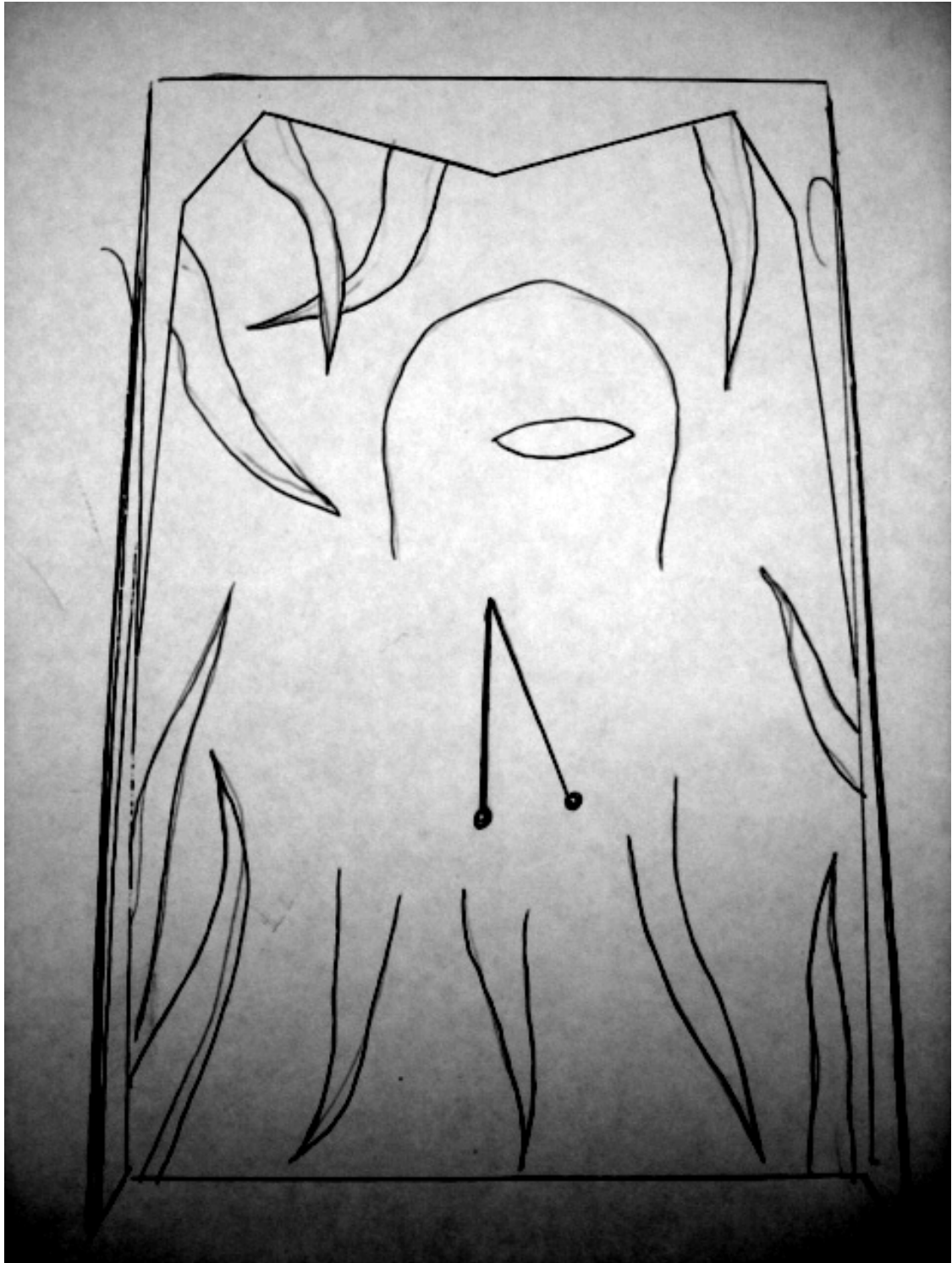
Durant' aktah Cthulhu ishtahn

Zaj-gagahmek Eeyash

Yethkai

Le Troisième Angle représente la destruction des obstacles. Tout ce qui se trouve sur la route du magicien peut être traité. Les obstacles arrivent régulièrement, mais ils ne doivent pas détourner du vrai chemin.

Récitez simplement ces mots dans la chambre rituelle pour détruire les obstacles actuels et empêcher de nouveau d'apparaître. Dans ce cas, un obstacle peut être n'importe quoi depuis une bureaucratie mesquine jusqu'à un être humain. Un magicien doit suivre le chemin sur laquelle il a l'intention de marcher, et c'est sa destinée de dégager la route.



Le Troisième Angle: Orange Air

Gigipahe Ill-katheen Draegor Iksss

Azathoth elubrae Nekpa zazigor

Ipshae jezir mamonah pahreji zodiredo

Ubath'la Zaemiel kashto nazda bahl

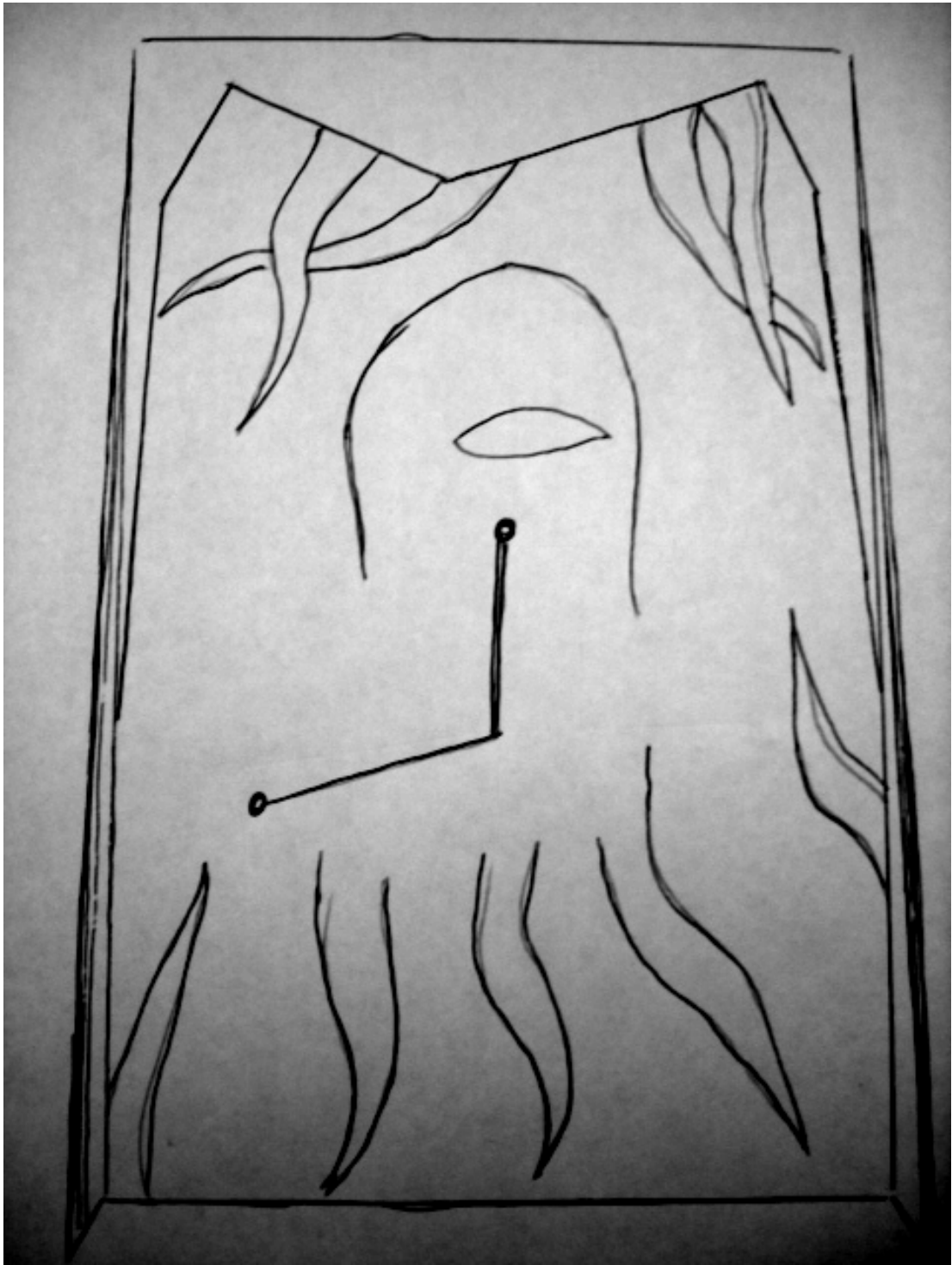
Ibtorka iyath sha

Resparitee kriet'gth Cthulhu

Ph'nglui manskrite ZHRO

Le Quatrième Angle représente l'Eveil. Le mage doit préparer son esprit avant de comprendre une situation, poser ses buts, et diriger ses forces.

Cette évocation est une mesure préliminaire pour restaurer l'équilibre. Une certaine dose de vide de l'esprit est nécessaire avant l'action. Un magicien devrait réciter ces mots pour être conscient des choix cachés. Utile pour devenir le vide, Eveil.



Le Quatrième Angle: Emeraude Conscience

Eeyash

Babilya Sorenzo kara' ka Zaj' gasht

Elubrae aktah Zulutan Bah'grog Ia Ia

Ikthbae Izratan heb neth nath' ra.

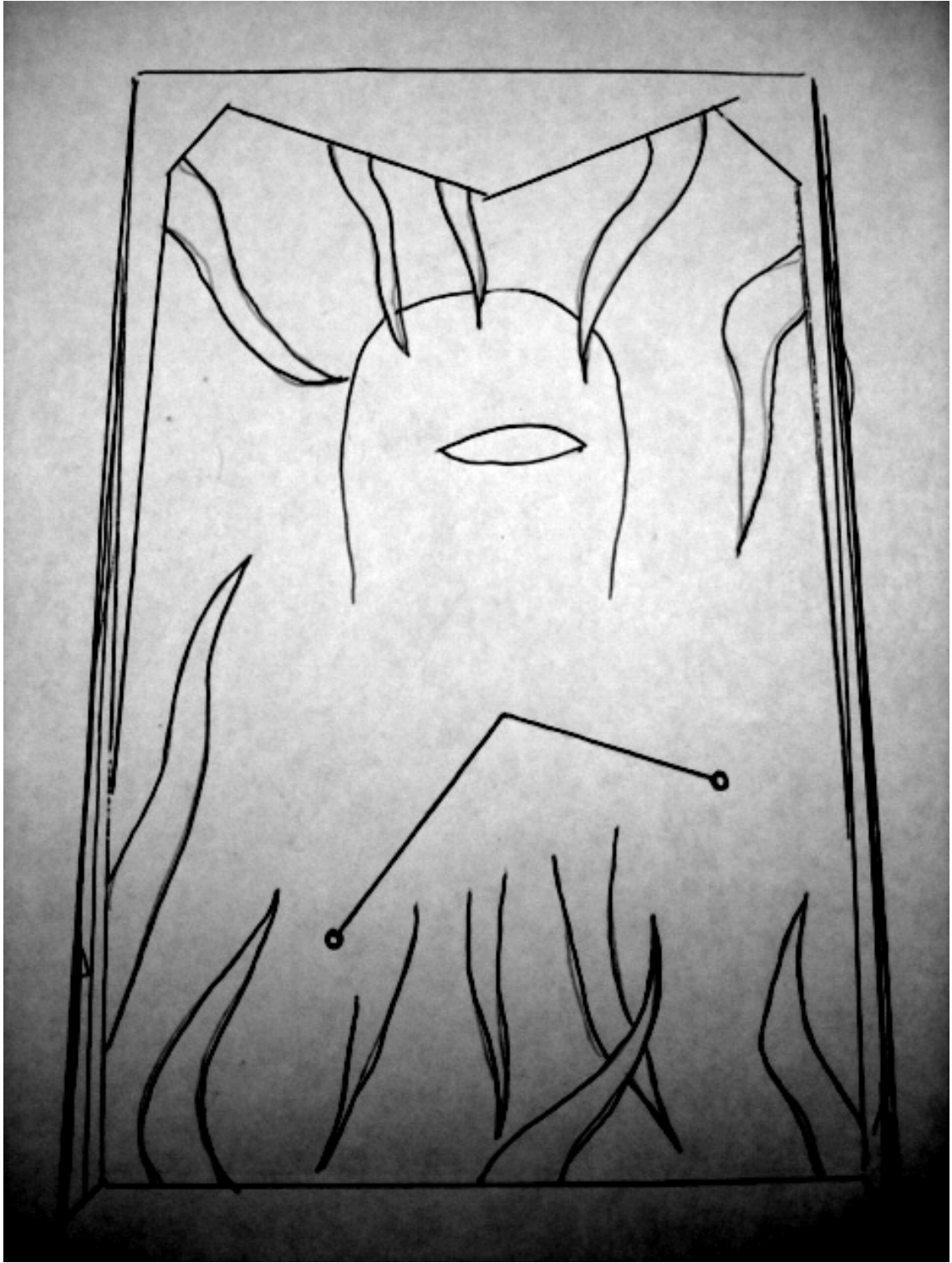
Cohm' tae Konza beretoth Jushjta

Gigipahe torezodul tsa

Pilada calaa Cthulhu geb'l wgah'nagl

Eeyash Aa-shanta

Le Cinquième Angle représente l'arrivée. Cet angle devrait être utilisé pour donner des remerciements quand on est arrivé à destination. Un magicien à besoin de buts pour le guider, et il devrait en accomplir beaucoup. Quand il a fait cela, il est important de marquer l'occasion et de remercier les Grands Anciens pour Leur assistance.



Le Cinquième Angle: Pourpre Terre

Soba imprek nab

Sapahe I-el

Adorahk sob' ha atahe corazo

Q' orhaneznet J'kasan sabt Cthulhu ahjhan

Fenotat dresbit canakon dasonuf

Nyarlathotep preshari naj

Gorotep septh northae

Reerideth 'nygh Leng

Yog Sothoth e'visht za

Le Sixième Angle est pour aider ses amis et sa famille.

Quand une aide doit être donnée à ceux qui sont proche du magicien, récitez ces mots dans la chambre rituelle. Les Dieux Sombres regarderont favorablement les amis et la famille du magicien. Tous ceux qui souhaitent le succès du mage auront en retour du succès.

Etre simultanément mauvais et altruiste n'est pas impossible.

Au contraire, la plus grande méchanceté peut être déchainée quand on suit un but élevé.



Le Sixième Angle: Jaune Sale Feu

Forkateen hasht nab gastinga zedroab

septh Gorotep kara' ka Cthulhu

noco mada q'umla Torinuta est

Ill-katheen kriet bestya hai' qoreen

Sooprune sta

Verinsta esbrekshta zad miranoit

Imprek iadanamor mas' itoon

Igrog xura hohn-tep Yaddith

Le Septième Angle est pour acquérir la satisfaction sexuelle.

Le magicien devrait prononcer cette évocation pour trouver un partenaire satisfaisant pour des relations intimes et des pratiques luxurieuses.

Nombreux sont les sorciers qui ont trouvé leur femme écarlate et réalisé leur plus sombres rêves ; ou, dans le parlé du Cultiste de Cthulhu, une femme d'émeraude. Le sexe peut ouvrir des voies uniques de perception. Il y a de la force dans un tel plaisir.



Le Septième Angle: Aquamarine Eau

Uoon' kalool irik hast

Inerfo Tahrone izzibanatee kas

Cthulhu rai' hatquroon blaht za

Q' orhaneznet gorotep

Pleshten ziroob tai est Inanzorbae

Uoon' kalool irik hast

Kafjith Yuggoth hatheg

Le Huitième Angle est pour compléter l'évolution du magicien. Les Grands Anciens ont avancé l'évolution humaine jusqu'à un certain degré ; cependant l'homme reste inachevé. Cet Angle permettra au mage de devenir plus (ou moins) qu'humain. Il deviendra suffisamment étranger ou démoniaque de nature... assez pour porter le sceau des Grands Anciens. Le mage qui a fait ses preuves deviendra comme les Grands Anciens eux-mêmes !



Le Huitième Angle: Violet Air

Umela Zortae Umth Orak

Ishbae tahn beshtor nathsoon

Cthulhu ebtansorat plie eskabnae reerideth

Pereda zorat corempta tai

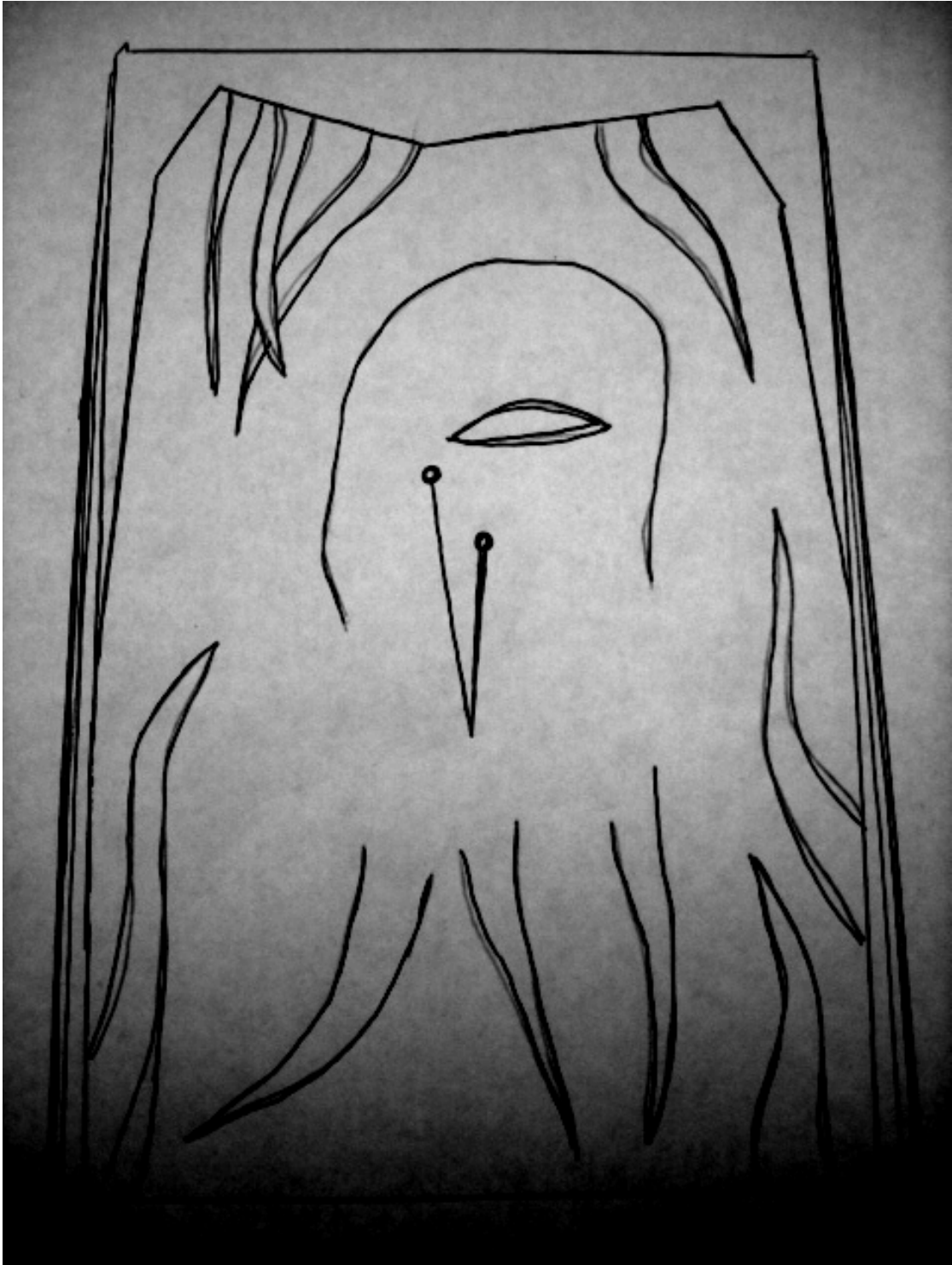
est hapthee noch Cohm' tae pilada

mada forada Zenik thasa' aeh

Plirakthorna tzaht hesht

Necronomicon fhtagn INGANOK

Le Neuvième Angle est pour amener les Grands Anciens dans notre dimension. Toujours au précipice de notre univers, les Choses Anciennes rôdent dans des plans ombreux de malfaisance damnable et hurlante. Réciter cet angle dans la chambre rituelle accélérera Leur retour.



Le neuvième Angle: (Couleur inconnue) Conscience

Larasada ebonai grakta nefth

Zenik noch Uoon' kalool Cthulhu

Infaerna rai' hatquroon abatae deth' kasheen

Orak zda dobitza tairoo

Navarosa ebenjarahk tora nai' thestai

Meek aye thasa' ebbtae Nicoron asht

BeshtoNATH ibsahn orroat kafjith

Sooprune Zaj-gagahmek

Ivameda Yog Sothoth vauaahe est

Rahminsigh

XVIII.



Ceci est le pendentif officiel du Culte de Cthulhu. Ces amulettes sont en alliage d'étain et mesurent 7,6 cm. de diamètre. Si vous voulez en commander une, alors s'il vous plait envoyez un ordre de virement de \$35 plus \$5 pour traitement et expédition (aux USA) à cette adresse :

**Darrick Dishaw
Aberdeen Office
437 W. Gorham St.
Madison, WI 53703**

A propos de l'auteur

Le Grand-Prêtre Venger Satanis, aussi connu sous le nom de Darrick David Dishaw, est né le 25 novembre 1974. Depuis son plus jeune âge, il est attiré par les monstres, démons, et la sorcellerie. Comme il commença à devenir adulte, Darrick fut intéressé par de mystérieux concepts tels que "qui sommes-nous ?" et "pourquoi sommes-nous là ?" Toute sa vie, il entreprit de découvrir les réponses pour lui-même.

Vers les 12 ans, il trouva Le Meilleur de H.P.Lovecraft dans une librairie pendant la saison d'Halloween. Il y avait quelque chose dans ces histoires qui lui parlèrent à un niveau plus profond, bien au delà de ce monde de misère en plastique et d'ennui. Il ne passa pas longtemps avant qu'il ne commence à jouer au jeu de rôle l'Appel de Cthulhu et ne lise les volumes Sataniques d'Anton Szandor LaVey.

Diplômé d'Anglais au collège Edgewood de Madison Wisconsin à l'été 1998, Darrick accepta de rejoindre l'entreprise immobilière de sa famille qui se développa bientôt sous son management... et toujours avec l'aide des forces des ténèbres.

Aujourd'hui il vit dans sa ville de Sun Prairie, dans le Wisconsin. Le Grand-Prêtre du Culte de Cthulhu attend que les Grands Anciens reviennent tandis qu'il rassemble de nouvelles et perverses âmes pour la foi. En même temps, il écrit, peint, et étudie toutes sortes de choses interdites.

S'il vous plaît, visitez le site web du CdC : www.CultofCthulhu.net



