

LE LANCEMENT DES DÉS

UN RITUEL DE CONVERSATION POUR LE KALI YUGA

LYDIA

Moi, Lydia de Damascus, je suis une initiée Gnostique née dans le Kali Yuga pour amener au monde un système d'enseignements spécifiques à cet âge. Je vais maintenant révéler un rituel de conversation pour les tribus Arc-en-Ciel de la Fin de Cycle. La finalité de ce rituel est de générer *un consensus éclairé*, pour convier de la cohérence et de la lucidité à tous les échanges et à toutes les communication entre les tribus.

Les Quatre Yugas

Dans la tradition Hindoue, les Yugas, ou âges cosmiques, sont comparés à des lancements de dés. La progression numérique vers l'avant (du passé au futur) des Yugas est 4, 3, 2, 1. 4321 est une norme cosmologique qui apparaît dans de nombreux calculs de cycles stellaires et géologiques. Par exemple, 72, la norme de précession dans le Zodiaque, multiplié par 60, la base de la mesure sexagésimale donne 4321 moins une unité. En d'autres mots, 4321 correspond à 60 cycles de précession. L'âge de la terre est géologiquement de 4321 millions d'années. Parmi les anciens sages des Ganges et des Himalayas, la longueur des Ages suit cette progression:

4. Satya Yuga, l'âge d'or de la vérité.
3. Treta Yuga, l'âge du défi héroïque.
2. Dvapara Yuga, l'âge de la division et de la transcendance.
1. Kali Yuga, l'âge de la dégénérescence et du plaisir.

La tradition Hindoue des Puranas - préservée dans les enseignements de Shri Yukteshwar, le guru de Paramahansa Yogananda - attribue des durées de temps immenses et incommensurables aux Yugas. Par exemple, il est généralement stipulé que le Kali Yuga, le plus bref des quatre, dure 432 000 années! Mais la clé de cette progression n'est pas dans les durées de temps impliquées mais dans les *proportions* de temps manifesté. A la suite du Satya Yuga, chaque âge décroît en proportion. Le temps se raccourcit et s'accélère, pour ainsi dire. Assignez n'importe quelle durée de temps à cette progression et voyez comment cela fonctionne: disons, 10 années pour le Satya Yuga. 4 est l'unité de base du Satya Yuga, ce qui signifie qu'il est constitué de quatre unités de 2,5 années. Le Treta Yuga est alors de trois unités: 7,5 années. Le Dvapara Yuga est de 2 unités: 5 années. Le Kali Yuga est une unité de 2,5 années. Cet exemple montre comment les Yugas, ou n'importe quelle unité de temps déterminée, se raccourcissent proportionnellement au fil de leur progression.

Dés à Quatre Points

Dans les Mystères Levantins, nous comprenions la métaphore du lancement des dés d'une autre manière. Nous reçûmes de la Perse un enseignement secret qui n'était pas répertorié dans la littérature des Puranas, et nulle part ailleurs, à ma connaissance. Les Perses, joueurs et avisés, qui inventèrent les échecs, amenèrent les jeux à un haut niveau de sophistication. Ils considéraient "le lancement des dés" de la tradition Hindoue comme une technique pour illustrer la décroissance de la durée au fil des Yugas - juste une astuce pédagogique. Mais ils nous révélèrent une autre signification de la métaphore: comment le lancement des dés est un mécanisme de direction, un instrument de lancement de signal. Le jeu gagnant du Kali Yuga est un consensus éclairé, expliquèrent-ils patiemment. Les conversations les plus fertiles suivront les règles d'un jeu, un rituel de jeu de communication. Avec grande difficulté, nous comprîmes que ce rituel de conversation serait une opportunité dans un lointain futur. Ce moment futur est en train de se déployer.

Vous noterez qu'il existe quelque chose d'étrange au sujet du jeu de dés de Kali. Généralement, une paire de dés est constituée de deux cubes. Un cube simple est un dé et un dé possède six faces. Chaque face est inscrite avec des points, de un à six. Mais les dés du Yuga ne possèdent que quatre faces avec des points: 4, 3, 2, 1. Nos alliés Perses nous instruisirent de peindre des dés spéciaux pour le Kali Yuga, avec quatre faces inscrites et deux faces "vierges". Le dessin des dés de Kali était réservé à un enseignement secret oral qui ne devait pas être révélé avant les derniers siècles du Kali Yuga, le temps dans lequel nous entrons présentement. Le jeu des dés à quatre points devait être introduit à *l'époque où la communication entre les êtres humains dans toutes les sphères deviendrait problématique et précaire*. Au moment même où il serait le plus crucial pour tous les gens d'échanger au sujet des matières les plus essentielles et d'atteindre un consensus, le chaos, les digressions et l'incohérence allaient prévaloir.

Les Perses nous informèrent que la meilleure façon de converser dans ces conditions serait de jouer avec les dés à quatre faces. Quant à nous-mêmes, nous n'essayâmes pas ce jeu à notre époque et dans notre contexte car les conditions adéquates ne s'étaient pas encore manifestées. Nous comprîmes l'essence de la leçon à venir: il importe peu combien de temps il vous reste dans le Kali Yuga, ce qui importe c'est comment vous misez sur le temps qu'il reste. Une bonne conversation est un bon pari qui vaut la peine de lui consacrer son énergie de communication. C'est le lancement des dés à quatre points qui orientera la discussion.

Les dés de Kali possèdent six faces, bien sûr, puisqu'ils sont faits de cubes à l'image de dés ordinaires. Les points sont inscrits sur les quatre faces et les faces qui restent, de chaque côté, ne sont pas réellement vides. Elles n'ont pas de points mais la conception de ces dés requiert que l'on inscrive les lettres G et R. Tous les lancements de dés de Kali présentent un jeu de 2 faces en l'air: par exemple 1 - 1, 2 - 4, 4 - 4, 2 - R, 4 - G, etc. Il existe en tout et pour tout 21 coups de dés, 21 permutations à deux faces. 21 est la somme des nombres de 1 à 6.

Bavardage

Les conversations stériles constituent une plaie majeure du Kali Yuga. Un des dangers les pires de cet âge est le bavardage. Une forme particulièrement toxique du bavardage est l'alarmisme et le potin dans le registre des paniques. Les gens dépensent une énorme quantité d'énergie à déverser un flux ininterrompu de verbiage afin d'attirer l'attention sur les horreurs de l'époque, les mauvaises actions de personnes mal-intentionnées, la destruction de la nature, les machinations visant à tromper et à diviser, la démence et la non-durabilité de notre mode de vie. L'alarmisme est une maladie, une manie verbale qui est hautement contagieuse. C'est une grave dépendance et ceux qui la perpétuent ont toutes les peines du monde à se taire. Le bavardage alarmiste n'a pas d'autre fin que de se soulager soi-même et de nourrir la prétention vaine de mieux savoir, de pointer du doigt, de fustiger les perpétrateurs sur leur jeu. Il encombre et phagocyte le dialogue social fertile et étouffe toute autre forme viable et harmonieuse de débat.

Je conseille vivement aux mystiques du futur, si vous visualisez pour vous-même un rôle d'activiste dans le monde à venir, de renoncer au bavardage alarmiste. D'y renoncer totalement et sans appel. Car c'est comme d'ergoter sur les défauts architecturaux d'un édifice qui s'écroule sur vos têtes. Il n'est pas de responsabilité qui puisse être imputée à quiconque. Il n'est pas d'explication qui vous sauvera des conséquences de l'ignorance humaine. Il est trop tard pour épiloguer sur ce qui a failli avec notre espèce ou pour blâmer quiconque pour le marasme dans lequel nous sommes tous plongés. L'effondrement global est déjà bien trop avancé pour que cela vaille la peine de lui consacrer des analyses plus pertinentes. Il n'existe pas de diagnostic plus précis de notre pathologie, en tant qu'espèce, qui puisse promouvoir la guérison de cette pathologie. Nous en savons déjà bien de trop sur ce qui ne va pas avec nous!

Le bavardage alarmiste et la recherche de responsabilités sont totalement futiles et constituent une perte de temps. La protestation va atteindre un niveau horrible d'intensité alors que de vastes proportions de la population mondiale perdent leurs moyens de subsistance et subissent l'effondrement catastrophique de la culture matérialiste et consumériste. Alors même que les gens sombreront dans les abîmes et seront noyés dans les inondations, ils continueront de protester, de tempêter, de palabrer et d'ergoter sur la façon dont tout cela arrive:

"Sous l'influence de la démence, les gens du Kali Yuga rencontreront la mort, chutant dans les lacs, dans les précipices ou dans des forêts impénétrables ou tombant des collines ou des toits des maisons. Certains seront aussi muets que des cadavres tandis que d'autres palabreront à n'en plus finir et que d'autres encore se querelleront avec leurs aînés ou leurs proches." **Mahanirvana Tantra.**

Une autre forme de bavardage est la masse d'informations disponible sur Internet dont l'ampleur subjugue le mental. Le bavardage électronique génère des tsunamis d'alarmisme, tels que les thèses de la conspiration 9/11, par exemple. Il pollue les ondes et fige les êtres humains dans une transe anesthésiante en face de leur écran d'ordinateur. Nombreux sont ceux qui sont convaincus de pouvoir trier les informations qui vont les sauver ou leur permettre de passer indemnes au travers de la catastrophe imminente, mais cela n'est qu'une illusion dangereuse. La sélection de l'information pertinente et juste sur l'Internet est une tâche gargantuesque qui ne peut jamais être achevée. Ce que vous trouvez sur le Net dépend en grande partie du hasard ou de processus d'associations très aléatoires.

A la fin du Kali Yuga, le discours social couvre tout le territoire et aborde de nombreux points sans atteindre à une vision cohérente de ce qu'il faille faire, MAINTENANT. Le chaos du discours social est plus périlleux que le problème de la sélection de l'information sur le Net parce que nous sommes généralement seuls avec l'Internet, dans une transe induite par l'écran d'ordinateur, alors que dans les rencontres sociales, nous sommes parmi d'autres, avec un besoin vital de nous connecter et d'identifier les sujets essentiels qui vont nous permettre de faire face à l'effondrement catastrophique de notre mode de vie, et de nous aider à nous en sortir ensemble par des dynamiques communes - cependant, qui parmi vous peut prétendre avoir réalisé un tel consensus éclairé, même durant de brefs instants. Avez-vous souvent fait l'expérience de vous focaliser sur ce qui importe, de façon cruciale, pour que des individus généreux et dédiés puissent s'entraider à survivre ensemble à notre époque présente? Et dans quelles situations? Une telle focalisation est extrêmement rare.

Aucune Digression

Après avoir réfléchi sur les conseils de nos alliés Perses, nous, de la cellule d'Antioche, en vîmes à comprendre comment le lancer des dés à quatre points ferait usage de la *chance* pour orienter le discours social au sein du chaos et de la désorientation du Kali Yuga. En d'autres mots, le lancer des dés accompagne les participants vers une conversation qui s'oriente vers un consensus éclairé. Nous apprécîâmes ce principe parce que dans nos rencontres de cellule, nous tirions les pailles d'une jarre en argile pour déterminer qui présidait la séance courante. Prévoir une méthode permettant d'initier une discussion orientée sans un leader était, nous en convînmes, un éclair de génie.

De plus en plus souvent, aujourd'hui et dans le proche futur, lorsque des groupes de gens vont se rassembler pour des rencontres sociales, la question brûlante sera: "*De quoi allons nous parler maintenant?*", "*De quoi vaut-il la peine de parler maintenant?*", "*Comment pouvons nous miser sur le temps qui nous est imparti pour faire éclore une conversation gagnante?*"

Assumons qu'aucun individu ne puisse initier en aucune occasion la conversation adéquate. Si personne ne dirige la discussion, comment va t-elle évoluer? Quels seront les sujets abordés? Comment la conversation, qui est la plus pertinente à une dynamique de survie de groupe, va t-elle émerger et générer un consensus éclairé? Rien de tout cela ne peut être laissé au hasard, pourriez-vous dire. Le choix des sujets et le cours des conversations dans lesquels nous devons maintenant nous engager sont trop importants pour être soumis aux aléas, pour être laissés au petit bonheur la chance.

Mais ne se pourrait-il pas que cela soit précisément la *chance* qui puisse, dans notre incapacité de le faire, décider à notre place?

Attractions Étranges

Le lancer des dés à quatre points est un jeu Gnostique de salon qui enlève des mains d'un seul individu le choix d'un sujet. En même temps, le lancer des dés de Kali *encadre* la discussion sociale. Il place des limites pour chacune des conversations particulières pour lesquelles les dés sont jetés. Personne au sein du groupe ne peut décider du cours à prendre pour la conversation mais une orientation va émerger *suivant les règles de la théorie de la complexité* (théorie du chaos) au fil des réactions du groupe vis à vis des pistes lancées par les dés.

Théorie de la complexité: un groupe de 80 personnes qui claquent dans leurs mains vont coordonner leur claquements en moins de 30 secondes sans même en prendre conscience et sans intention de le faire. Ils vont finir par claquer des mains de la même manière que les oiseaux tournent et virevoltent en volées massives, élaborant souvent des formations en huit de turbulence ordonnée "ou attraction étrange". Le jeu des dés à quatre points est un rituel conversationnel d'attraction étrange.

Moi, Lydia de Damascus, je confère des enseignements loyaux à partir de mes instructions. Je vais transmettre au monde d'aujourd'hui la méthode d'un jeu de conversation pour guider le discours social afin que chaque fois qu'un groupe se forme pour échanger, les individus puissent converger sur le sujet de leur conversation et s'orienter vers un consensus éclairé. C'est le jeu gagnant au sein du Kali Yuga; tout le reste n'est qu'instruction ou digression. C'est le show de conversation futuriste sans animateur. L'animation de nombreuses soirées lorsqu'il n'y a plus de media artificiels pour "distraire" les tribus, pour détourner leur attention.

Ce ne sont que deux éléments qui sont requis pour ce jeu: une intention partagée de miser sur le temps et de gagner un consensus éclairé et les dés de Kali aux quatre points. Ce rite de conversation va demander de la pratique comme tout autre rituel ou art. Fondamentalement, cependant, c'est une méthode archi-simple qui s'en remet à la patience, à la réceptivité et à l'intuition des participants. Les membres d'un groupe en conversation participent d'une manière appropriée et pertinente, sans rien dire de ce qui leur passe par la tête et sans tenter d'orienter le discours vers un sujet favori. Tout un chacun s'implique dans le sujet suggéré par le lancer des dés.

Le rituel que je propose présentement ne peut pas être orchestré mais, laissé à lui-même, il assumera un chemin d'orientation vers un consensus éclairé. Le jeu libère le génie du groupe vers une compréhension partagée. Il n'est que d'essayer et de voir. A l'époque du Kali Yuga, plus les jours passent et moins il n'est de temps à perdre en digressions dans les échanges de groupes. Le temps viendra bientôt ou vous parlerez d'eau et vous ne parlerez que d'eau. En ces jours-là, il ne sera certainement pas nécessaire de lancer les dés.

21 Matières

Avec six faces, dont quatre sont marquées de points, 4, 3, 2, 1, et deux faces "blanches" marquées des lettres G et R, il existe 21 lancers, 21 matières de discussion sur le chemin vers un consensus de plus en plus éclairé quant aux voies de passage vers la clôture du Kali Yuga.

Les dix premières matières concernent les relations personnelles et communautaires:

1-1: sexualité "oeil de serpent": relations, attractions, propositions.

1-2: l'éthique de l'accouplement, prise de vœux.

1-3: les enfants, responsabilités envers les plus jeunes, procréation, famille.

1-4: vie de groupe, unités communautaires, structures d'accueil.

2-2: sexe tantrique, phase initiale d'exploration.

2-3: célébration de couples, rites d'union, festivités.

2-4: orgies ou rituels thérapeutiques, massages, danse-transe.

3-3: la triple flamme, sexe tantrique, phase avancée

3-4: éducation, plans communautaires pour l'apprentissage, enseignement.

4-4: communauté sacrée, dévouement des cellules de huit membres.

Les deux faces lettrées des dés de Kali sont en rapport avec deux sujets de clé de voûte, deux problématiques structurantes: l'immortalité et la narration de Gaïa, notre mythe planétaire.

R est pour réincarnation, comprise comme étant une preuve directe, non pas de l'immortalité en tant que telle, c'est à dire de l'absence de mort, mais de quelque chose de mieux: la survie de la mémoire au travers de la mort. La réincarnation sera un sujet récurrent dans les conversations sociales les plus fertiles du Kali Yuga. Cela va devenir un sujet exerçant une fascination de plus en plus profonde et croissante. Cela ne sera pas un jeu de fantaisies mais un cadre de travail pour une illumination morale et une instruction vers un mode de vie empreint de compassion. En plus de leur valeur en tant qu'histoire, les récits de vies passées peuvent orienter notre compréhension de l'immortalité plus que toute théorie. De tels récits montrent, de façon vivante, comment "de vivre pour en parler" est plus important que de vivre

pour toujours. Ils nous enseignent comment accepter de vivre de nouveau plutôt que de souhaiter de ne jamais mourir. A mesure que cette compréhension se déploie, nous serons capables de maîtriser l'illusion Archontique de l'immortalité, une cause primordiale de la démence maléfique sur cette planète. Le syndrome de Melchisédech (clonage humain) et le culte de l'immortalisme (cybernétiques et vie artificielle) vont émerger avec ce sujet et requerront occasionnellement une élucidation précise et soutenue.

R-R: l'énigme de l'immortalité et l'illusion Archontique.

Le lancer de dés R-R est unique, présentant la fiction Archontique de l'immortalisme en tant que point focal de discussion. Ce lancer de dés peut requérir une connaissance experte afin d'orienter le groupe vers le Mensonge Paternel et les illusions religieuses de l'après-vie, etc. Les quatre lancers restant avec R présentent différentes manières de discuter les scénarios de vie passée et d'évoquer la matière émanant d'individus impliqués dans le processus de rappel sériel.

R-1: légende auto-générée, épisodes de vie passée individuelle.

R-2: narration de la légende de quelqu'un d'autre, hommage.

R-3: légendes d'anciennes amitiés, alliés et ennemis.

R-4: participation à une communauté dans une vie passée, retour des tribus.

G est pour *guidance*, le second des sujets de clé de voûte du discours social dans le Kali Yuga. *La réincarnation et la guidance sont les problématiques primordiales de l'Age des Poissons*. Elles sont représentées graphiquement par les deux Poissons, l'un qui saute vers Andromède et l'autre qui nage vers l'urne tenue par le Manitou, le gardien de la quête de vision du sauvage, qui peut apparaître comme un pouvoir animal. La guidance ultime émane de Gaïa-Sophia lors de communications en transe intentionnelle, "l'instruction par la Lumière".

G-G: le Mythos de Gaïa, le mythe suprême de structuration qui guide l'humanité.

Avec le lancer G-G, le sujet de discussion est le Mythos de Gaïa, l'histoire longue et complexe dérivée de la vision Sophianique des Mystères. Un ou plusieurs membres du groupe pourraient réciter une partie du mythe ou, parfois, un récit complet en synopsis. Cette discussion va également requérir une connaissance experte de la manière dont le mythe est construit, un commentaire sur les neuf épisodes, etc. L'improvisation sur le Mythos de Gaïa constituera une activité fascinante et de grande envergure pour les futures communautés et tribus auto-suffisantes de la Fin de Cycle.

Les quatre autres lancers avec la face du G correspondent à des réactions et à des commentaires sur le Mythos de Gaïa mais référencés soigneusement en fonction des expériences personnelles et directes de la guidance - des témoignages personnels de rêves, de mentors, de personnes décédées, de divinités tutélaires, de dakinis et d'autres gardiens incluant des entités angéliques et interdimensionnelles.

G-1: guidance révélée par exemples et témoignages personnels.

G-2: comparaison de narrations de guidance, de guides et de gardiens partagés.

G-3: expérimentation en guidance par deux personnes, supervisées par une troisième.

G-4: réalisation active d'histoires pédagogiques et de leçons de guidance pour le théâtre, la danse, la musique, la poésie et le rituel.

R-G: narration de mythe personnel, appris et mis en scène.

Le vingt et unième lancer est R-G, le signal de la narration ou le lancer de la destinée. Ce lancer ouvre le débat vers le sujet du mythe personnel et de la vision transpersonnelle de soi-même et d'autrui. Il convie à la narration de la destinée. Les membres de la discussion pourraient décrire les mythes qui guident leur vie et définissent leur destinée personnelle. Ils pourraient explorer comment de tels mythes les connectent à la vision planétaire de Gaïa-Sophia. Ce n'est pas une discussion au sujet de la narration Gnostique en elle-même (G-G) mais au sujet d'exemples personnels d'apprentissage et de réalisation de mythes, de thèmes et d'archétypes spécifiques. Cette discussion peut être assistée par la méthode des trois mythes, en utilisant des images Zodiacales.

Sans Prescription

Moi, Lydia de Damascus, j'offre cet enseignement ésotérique sur le lancer des dés avec l'instruction expresse de ne pas l'appliquer par préméditation mais plutôt par improvisation.

Il n'existe pas de prescription quant à la manière de se comporter durant le Kali Yuga. Et certainement, aucune formulation garantie de réalisation spirituelle. L'illumination est spontanée ou elle n'est pas. Ainsi qu'un pur et dur Gnostique l'exprime: *"toute votre conscience se focalise sur le moment, le moment qui vous trouve saisi dans la lutte de l'improvisation fondamentale"*. Il n'existe pas de voie par laquelle un individu pourrait orchestrer une activité de groupe ou une dynamique de tribu mais le lancer de dés peut le faire. La puissance de la chance associe un élément supérieur et transpersonnel à la force précaire de l'intention humaine. Les méthodes qui seront les plus efficaces durant le Kali Yuga sont celles que l'on invente et que l'on improvise nous-mêmes, sur le moment. D'où la liberté exceptionnelle de cet âge. La liberté de miser sur le moment.

Amis et alliés qui lisez ces mots, soyez assurés que le lancer des dés de Kali n'est pas une méthode éprouvée par le temps que j'aurai recouvrée du passé. Les Mages Perses qui expliquèrent ce rituel à notre cellule ne l'avaient jamais pratiqué eux-mêmes. Ils savaient qu'il en viendrait à être pratiqué dans une époque future, beaucoup plus tard, au moment approprié. Ils nous ont seulement suggéré sa nature et son application. Je confère maintenant ce rituel de conversation sociale avec confiance, même si je ne l'ai jamais expérimenté. Cela suscite-t-il votre appréhension et votre suspicion? Pensez-vous qu'il soit erroné de proposer une activité à autrui sans l'avoir essayée soi-même? Le test de l'expérience personnelle n'est-il pas le fondement de la véracité et de la faisabilité dans toutes les sphères de la vie?

Ma réponse est la suivante: dans tous les âges précédents, c'était le cas mais, dans les conditions spéciales prévalant durant le Kali Yuga, la nécessité de tests préliminaires ne s'applique pas entièrement. C'est une époque sans prescription, à l'exception de ce qui émerge au travers du rituel de la chance. On ne peut se libérer de la chance et on ne peut se libérer sans chance. Nous sommes tous égaux devant la chance.

Dans les conditions chaotiques, démentes, et menaçantes pour la vie, de la fin de cycle du Kali Yuga, l'improvisation devra atteindre un haut niveau artistique. Imaginons un exemple évident, une crise de l'eau: les membres de la communauté devront improviser une solution au moment même où la crise émerge. Il en sera ainsi pour de nombreuses stratégies de survie dans le proche futur et il en est de même pour les activités mystiques, esthétiques, artistiques et spirituelles. Je décris le lancer de dés mais je ne peux pas prouver que ce rituel aura l'efficacité que je lui attribue. La preuve est dans l'improvisation. Il n'existe pas d'autorités à suivre dans le Kali Yuga. Nulle personne ne peut choisir ou orienter la conversation vers un consensus éclairé. L'authenticité de la voix suscite l'attention ou pas, et rien de plus.

Lydia, 30 juin 2008. Andalousie.

Traduction de Dominique Guillet.