newsoftomorrow.org

http://newsoftomorrow.org/actuas/channeling-etc/anton-parks-les-chroniques-du-girku-chroniques-de-la-sainte-epee-resume

Anton Parks - Les Chroniques du Ğirkù - « Chroniques de la Sainte Épée » - Résumé

(Résumé par Jsf, NewsOfTomorrow, télécharger en PDF)

Représentations

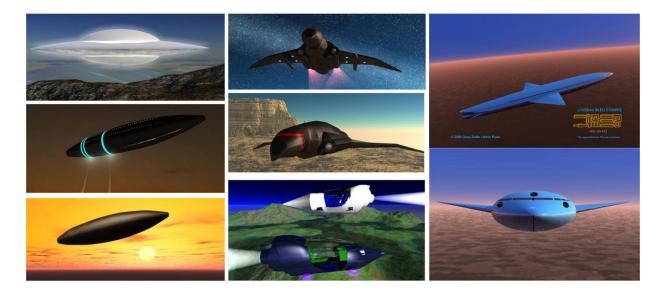


1ère ligne: Sa'am : hybride Amašutum/Abgal/Ušumgal, Nammu : hybride Amašutum/Abgal 2ème ligne : Statuettes Amašutum, statuette de « Pazuzu » : Musgir, Nommo, et Gris 3ème ligne : Aset&Heru : mélange de diverses souches + apparence Kingú Babbar, le Ğirkù Puis:Visage en jaspe rouge Musgir, figurine Musgir, et tout à droite, visage Anunna

about:blank Page 1 sur 48



A gauche : Imdugud. Au centre et à droite : Kingú-rouges



1ère colonne : Gigirlah (soucoupe), Iniuma de nuit et de jour (long courrier)

2ème colonne : Geghu (oiseau noir) et Tumua – vaisseaux individuels avec un cristal pour générateur

3ème colonne : Nisighu (oiseau bleu, entre 80 et 100 m)

Représentations manquantes...

Types d'êtres:

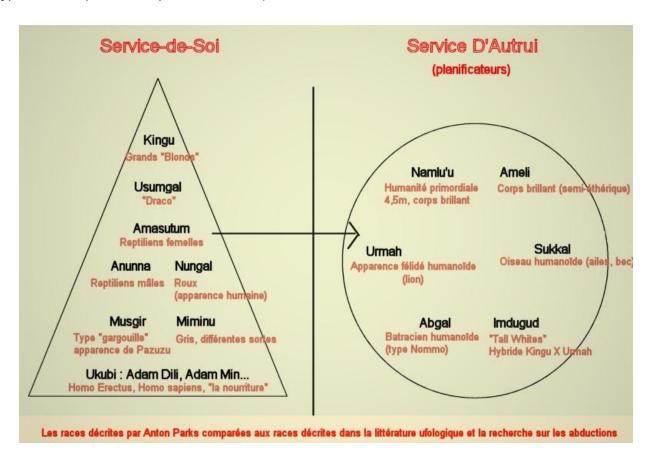
Sukkal (planificateurs oiseaux),
Urmah (planificateurs félidés),
Namlu'u (humanité primordiale)
Ušumgal (grands dragons)
Ama'argi (peuple de l'Abzu)
Améli (planificateurs avec un corps semi-éthérique)
Uru (bigfoot)

Types de vaisseaux :

Maga'an (vaisseau long courrier) Uanna (vaisseau-mère)

about:blank Page 2 sur 48

Na'arb (vaisseau pyramidal d'Her-Râ volé aux Kingú) Mu'u (type d'avion qui n'utilise pas les Diranna)



Depuis des millions d'années...

La Terre divisée entre planificateurs et races conquérantes

La Terre [Uraš] est un carrefour commercial, une réserve biologique, une planète sauvage où sont expérimentées d'innombrables formes de vies. Cette planète a eu une histoire émaillée de désaccords et de conflits. Un conflit fait rage entre races planificatrices (œuvrant pour la Source), nommées Kadištu, et d'autres races qui refusent cet ordre planificateur et qui forment des sociétés hiérarchiques, pyramidales.

La fin des dinosaures par une météorite

Sur Terre, la race reptilienne royale, les Kingú Babbar, avait décidée faire des expériences génétiques ce qui conduisit à la création des dinosaures [Husmus]. Les Kingú Babbar ont une apparence humaine aux cheveux blonds ou très clairs. L'humanité primordiale, les Namlu'u, dont le corps n'était pas encore semi-étherique mais plus dense, était perpétuellement soumis aux danger des Kingú qui se nourrissaient d'eux. Face aux dinosaures des Kingú, le Haut Conseil Kadištu qui n'était que ponctuellement sur Terre ne maîtrisa plus la situation et répliqua en envoyant un énorme projectile qui fit basculer l'axe de la Terre, exterminant une grande partie de la faune, y compris les Namlu'u exceptés ceux protégés dans l'Abzu. Ce sont les guerriers à tête de lion [Urmah] qui se chargèrent de l'envoi du projectile.

Reconstruction de la faune et de la flore

Les pôles s'inversèrent. L'Australie se sépara de la Pangée. La planète devint ensuite humide et tropicale, le ciel constamment voilé. Les Kadištu recréèrent un Namlu'u très grand (4m50), translucide, coloré, télépathe, androgynes, multidimensionnel, maîtrisant la Merkaba. Les planificateurs Ameli lui apportèrent un corps

about:blank Page 3 sur 48

éthérique. Ses capacités lui permettaient d'échapper aux Kingú. Il possédait *l'ensemble du patrimoine* génétique des planificateurs. Il se déplace toujours par groupe de 2 ou 3. A cette époque et à cause des événements, les planificateurs créèrent une base fixe sur Mulge [planète entre Mars et Jupiter], et certains, les Urmah s'installèrent sous terre en Afrique (l'actuelle Egypte). Les Urmah viennent originellement d'Orion et sont de redoutables guerriers, c'est la milice des planificateurs (dans la mythologie Orion chasse les Pléiades, résidence des Anunna). A la fin de la Grande Guerre, trois reines Amašutum se sont installées auprès des Urmah (en Orion?), cas exceptionnel car les Urmah sont indépendants. *Amašutum et Urmah ont créé une race hybride remarquable*. Sur Terre, ils firent aussi une race hybride avec les royaux Babbar, ce qui donna les Imdugud, au teint très clair et yeux bleu clair aux pupilles verticales, vivant dans la Lune. Ces Imdugud ont un tempérament calme différent des Kingú. Ils maintinrent un climat de sécurité minimale.

Chaque planificateur réintroduisit des formes de vie : les Sukkal introduisirent les vertébrés ovipares, les Nim à tête d'insecte [mantes?] introduisirent les arthropodes, les Abgal introduisirent la faune marine, les baleines et dauphins, les Urmah introduisirent les félins. La taux vibratoire du Ki de la Terre s'éleva beaucoup, ce qui empêcha aux Kingú rouge de séjourner plus de 5 jours dans le Ki.

Premiers humains sous l'emprise des royaux

Les Kingú continuent de faire des ravages, ils cultivent et enlèvent les singes [Ugubi] et premiers Homo [Ukubi] pour les manger ou en faire des esclaves. Il y en avait environ 200 million en Afrique. Ces Kingú, royaux albinos, ont conçu les Ušumgal, dont fait partie An, ces « grands dragons » dont leurs actions vont en fin de compte les mener à la Terre. Leur couleur sacrée est le vert, ils ont une queue et des yeux rouges. Ils affectionnent la chaleur et ont de grands pouvoirs. An est connu sous divers nom comme Atum, Zeus ou Yahwé [IAW]. Il est comparé au « patriarche, carnassier et séducteur des Nations », berger du troupeau qui fait chuter le culte féminin. L'emblème des Ušumgal est une forme d'astre

Depuis 1,000,000 ans...

Les prêtresses Amašutum de Mamítu gardiennes de la Terre

Sur Terre, les Namlu'u s'occupent de gardiennage, et secondent les Amašutum de la Grande Ourse [Nalulkara], des femelles Gina'abul (famille des reptiliens) qui sont intégrées parmi les planificateurs. Elles sont dirigées par Mamítu, qui aura une importance capitale dans la série des Chroniques. Elles durent se charger de la reconstruction et réorganisation du KI (3D) de la Terre, sous la direction des Namlu'u, tout en composant avec les arrogants Kingú. Ce travail était le « prix à payer pour les fautes des Gina'abul royaux ». Amašutum sur Terre est Mamítu-Nammu. Les Kingú enlevaient parfois des Amašutum, et en représailles les Amašutum enlevaient des Kingú. Le symbole des Amašutum est le caducée.

Despotisme des Kingú et création forcée des Homo erectus

Mamítu durant cette période, avec les Namlu'u, « travaille à l'implantation de principes spirituels dans le mental mortel des nombreuses variétés animales de cette planète ». Elle implanta dauphins et baleines. Elle aida une colonie des Pléiades de la confédération planificatrice, attaqués par des Kingú rouges qui avaient détruits leur flotte. Mamítu fait également évoluer les grands singes, clandestinement, prolongeant leur vie, elle s'oppose au Haut conseil planificateur qui craint des tensions. Les Ama'argi, pour ne plus être attaquées et mangées par les Kingú, créent les Homo Erectus [Ukubi-Ádam] qui éliminent les singes ou s'en servent parfois pour traquer le gibier (disparition des Australopithèques il y a -950,000 ans). Ces Homo erectus, parfaits serviteurs, arrangent les Kingú. Mam critique cette « association crapuleuse » entre Ama'argi et Kingú mais ne leur en veut pas.

Création des Néanderthal comme tentative d'émancipation

about:blank Page 4 sur 48

Elle assiste parfois à des rapts de Kingú-rouges qui enlèvent sous ses yeux les Singes et Néanderthal, de même que les prêtresses Ama'argi (reptiliens de l'Abzu). Les Kingú-rouges viennent en gros vaisseaux rougeâtres aux reflets argentés sur les plaines d'Afrique, et les captifs des rayons tracteurs s'élèvent dans les airs. Les abductés sont utilisées pour leur viande, et les *Néanderthal créés par les Ama'argi* sont plus intelligents que les singes et peuvent servir de main-d'œuvre. Mam et les Ama'argi sont parfois obligées de se terrer dans la métropole souterraine des félidés Urmah, le Gigal.

Les Kingú s'opposent aux Néanderthal et les utilisent à leurs fins

Face à ces carnages, ces rapts des Kingú-rouges (qui possèdent des cornes et une queue) débarquant en Maga'an et semant la terreur, Mam est dégoûtée. Elle se rend compte que les Néanderthal finissent dans l'assiette des Kingú, sauf les plus évolués qui deviennent des domestiques. « La Terre possède désormais une mémoire de souffrance », « Les Usum (royaux) ont instauré des secteurs où la lumière ne se reflète plus. Ils s'en nourrissent. Les royaux s'alimentent de cette émotion portée à son paroxysme. » C'est pourquoi Mam créé ensuite, dans le plus grand secret, une autre lignée d'humains « qui possède la capacité de distinguer l'agréable de l'amertume ». Elle déplace ces humains en Europe, pour qu'ils soient tranquilles. Les royaux sont contre ce travail de Mam sur les singes/humains.

Situation avant la Grande Guerre

Avant la Grande Guerre, les femelles vivaient en Lyre [Urbar'ra] avec les Sukkal, les Musgir, et les Ušumgal et Kingú qui régnaient. Les Kingú sont la souche royale d'Usu [constellation du Dragon], le lieu originel des Gina'abul. Les Kingú sont plus petits que les Ušumgal, possèdent un teint plus clair et sont extrêmement agiles. Certains portent un curieux troisième œil sur le front. La Grande Guerre divise les Gina'abul : Femelles Amašutum en Lyre [Urbar'ra] contre les Musgir.

Position dominante des Kingú parmi les races reptiliennes

Les Musgir, race ambitieuse et nombreuse, voulait faire des femelles des objets sexuels. La souche royale originelle se scinda en deux lorsque les Kingú se séparèrent et repartirent majoritairement en Dragon, bien que certains soit retournés sur Terre, « avec l'accord exceptionnel des planificateurs », en échange de la confection d'une race hybride, les Imdugud. Les Kingú étaient en conflit avec les Ušumgal, car les Kingú-Babbar avaient créé les Ušumgal, et s'ensuivit une rivalité. Par ailleurs, les Kingú qui s'étaient séparés dès le début des hostilités et qui étaient retournés en Dragon déménagèrent ensuite en Aigle, laissant les Kingú rouges gouverner à leur place. Les Kingú partis (« traîtres » aux yeux des Ušumgal), Ušumgal et Musgir s'allièrent. Les Musgir firent des camps de concentration pour femelles et passaient leur temps à les effrayer pour se nourrir de leurs émotions, et à les torturer.

Le destin tragique des femelles Amašutum

Les femelles étaient toujours de grandes agricultrices. L'ancienne souche pondait des œufs, et avec leur venin elles décidaient de garder ceux souhaités. Le venin dût être retiré lorsque les femelles entrèrent dans la confédération Kadištu. Ce venin pouvait les protéger des Musgir mais comme elles ne l'avaient plus lors de la Grande Guerre, elles furent exterminées, seules quelques unes, dont Tiamata, survécurent. La Grande Guerre s'acheva par le massacre de millions d'Amašutum dans la lune d'Esarra. Pas vraiment de vainqueur, Amašutum décimées et mâles s'accaparent des douze planètes de l'Ubsu'ukkina qui étaient sous l'autorité des Amašutum. C'est la chute du culte féminin. La Grande Guerre obligea les femelles à quitter la Lyre [Urbar'ra] pour aller dans la Grande Ourse [Margíd'da]. Depuis, elles sont extrêmement méfiantes envers les mâles. Elles ont même créé leur propre langage secret, l'Emesa.

about:blank Page 5 sur 48

Les quelques rescapés des deux clans et le sort des Musgir

Les rescapés sont 7 Ušumgal (souche royale de Lyre [Urbar'ra], dont le souverain Abzu Abba et ses enfants Lahmu et Lahamu. Sont également rescapés des Gris et des Musgir.

Les 1,200,000 Musgir se cachent dans les dimensions inférieures [Kur]. De leur dimension la plus basse, ils voient toutes les autres comme « superposées » et ont un contrôle immense (l'œil de la pyramide). Les Musgir sont une ancienne souche Gina'abul, des sortes de dragons répugnants. Les Gris [Miminu] ont quant à eux été créés en Lyre avant la Grande Guerre par les Musgir et les Ušumgal, en tant qu'ouvriers. A la fin de la guerre, les Musgir sont chassés par les Kadištu Sukkal, mais ils se réfugient dans les dimensions basses [Kur] où ne vont pas les Sukkal. Les Musgir peuvent le faire naturellement. Des Miminu restent aussi en Mulmul en respectant de nouveaux décrets, ils suivent l'autorité dominante.

Les Ušumgal et leurs gris s'installent dans les Pléiades

Les Ušumgal voulurent s'installer à Bun (Aldébaran) où se trouvent les Ameli après la Grande Guerre, mais les Ameli les chassent ainsi que leurs colonies de Gris. Les Ušumgal les considèrent donc comme des traîtres. Les colonies de Gris sont déplacées en Mulmul, ce qui obligea les Amašutum d'abandonner Mulmul et son système Ubsu'ukkina pour aller à Gisda (Hyades).

Les Amašutum en Hyades et en Orion

Le système sacré des prêtresses est Hyades [Gisda], elles s'y sont installés suite à Grande Guerre. Certaines femelles liées à Sirius vivent aussi en Orion [Sipazianna]. Les mâles d'Orion étaient très libres. Les Gina'abul d'Orion s'étaient mêlés à des humanoïdes, cela fit une race hybride.

Depuis 500,000 ans...

La vie des Amašutum dans le système de Dubhe

La famille conflictuelle Gina'abul vit dans la Grande Ourse [Margíd'da], sur la planète Nalulkara de l'étoile Dubhe. Des millions de femelles Amašutum dirigées par une reine Ušumgal [Tiamata] vivent à la surface. La capitale des Amašutum à la surface est Unulahgal. Il s'y trouve deux pyramides à degrés et des institutions, comme une bibliothèque surmontée d'un dôme, pour les Amašutum, qui sont fort redoutées. Ces prêtresses planificatrices, plutôt mystiques, étudient la musique, le corps, la nature... Elles ont une vie éternelle et sont toutes différentes, contrairement aux Šutum clonés (mâles créés par le roi Abzu-Abba) qui vivent dans l'Abzu.

La ville des Ušumgal de l'Abzu

C'est dans l'Abzu que se trouve la capitale des Ušumgal, Salam. Contrairement à la surface désertique de Nalulkara, l'Abzu est recouvert de forêts. Il y a une pyramide à degrés [Unir], à l'intérieur de laquelle siègent les Ušumgal. L'un des Ušumgal, An, a quant à lui un vaisseau-mère en orbite autour de la planète [l'Uanna]. Il déteste les Amašutum. Certains Ušumgal mâles vont fomenter une conspiration dirigée par An, pour prendre le pouvoir et renverser l'ordre Amašutum.

Naissance de Sa'am, fils d'An

An créé un être nommé Sa'am, qui est programmé pour mener à bien cette conspiration. Peu après sa création, il part en soucoupe [Gigirlah] du vaisseau-mère pour se rendre dans l'Abzu. Il se rend dans la pyramide où se trouvent 6 Ušumgal, dont les créateurs d'An, Anšár et Kišar. Sa'am annonce qu'il est le premier exemplaire d'une lignée de clones que veut créer An pour remplacer les Šutum, atteint d'un mal mystérieux. An accuse les

about:blank Page 6 sur 48

planificateurs oiseaux Sukkal d'être responsables du virus, alors que le véritable créateur du virus, c'est lui. L'eau est empoisonnée.

Complot des Ušumgal pour la création de lignées de guerriers

Les Ušumgal négocient avec la reine, il est décidé la création de deux lignées. Les clones ne devront pas avoir la vie éternelle. Une lignée sera les mâles Nungal, qui soit-disant protégeront les Amašutum, l'autre sera les Anunna, qui assistera ces femelles. La première sera créée par Sa'am secondé d'une prêtresse nommée Mamítu-Nammu, la seconde, asexuée, par An et une autre prêtresse, Ninmah. La création des Anunna permet à An de se fabriquer une armée pour ses propres intérêts.

Arrivée de Mamítu-Nammu pour la création des Nungal

An à l'aide des matrices artificielles des prêtresses, créé dans son vaisseau-mère avec l'autoritaire Ninmah les clones Anunna. Puis il descend chercher des cellules à la banque de gènes de la ville Ankida. C'est là qu'arrive par une porte des étoiles [Diranna] Mamítu-Nammu, en Gigirlah. Les portes des étoiles sont des systèmes énergétiques ressemblant à des « veines » de tachyon dans l'univers qui permettent d'aller plus vite que la lumière. Mamítu-Nammu a les yeux cuivres et porte une émeraude sur son front. Elle est d'une grande sagesse. Elle et Sa'am vont créer les Nungal à Nalulkara, tandis qu'An va créer avec Ninmah les Anunna dans les Pléiades [Mulmul].

Premiers clonages des Anunna et Nungal

Les Amašutum laissent des matrices artificielles [Siensišár] à An et Ninmah qui vont dans les Pléiades, au système de l'étoile Maïa des Pléiades [l'Ubsu'ukkina], composé de 12 planètes, dont la plus importante s'appelle le Dukù. Ils en emportent 1200 et Sa'am/Mamítu-Nammu n'en ont que quelques centaines. An voulait faire des machines de guerre, des esclaves génétiques. De plus, Mamítu-Nammu remarque que Ninmah a volé le quart du patrimoine génétique. Le temps pour créer les Nungal est compté, pour ce faire ils reprennent un prototype amélioré de Šutum développé par Abzu-Abba lorsqu'il a fait les Šutum « fermiers », moins parfaits. Ils utilisent 259 Siensišár, le développement des êtres est rapide. Les premières erreurs de clonage nécessitant de les éliminer révoltèrent Mamítu-Nammu qui était d'une grande sensibilité. Après plusieurs séries, 965 Nungal sont créés. C'est alors que le roi Abzu-Abba informe Mamítu-Nammu du début de l'extermination des Šutum malades de l'Abzu. Sur ordre d'An, Lahamu et Lahmu exterminent les Šutum à l'aide d'ouvrier Gris [Miminu].

Sa'am tue Abzu-Abba

Sa'am va à Salam, il se rend au temple où vit Abzu-Abba, qui se doutait bien de ce que tramait An et les autres traîtres. Sa'am attend le roi en se cachant au niveau du plafond. Finalement il arrive accompagné de ses serviteurs Gris [Miminu]. Sa'am connaissant son plan d'attaquer le Dukù avec quelques Šutum valides, il tue Abzu-Abba après une bataille acharnée à l'aide du « cri de la mort », celui-ci explose littéralement. Sa'am reçoit le Níama du roi [sa force vitale]. Le sang contient le Níama et c'est d'ailleurs la raison des sacrifices faits aux « dieux ». Le Níama permet d'effectuer toutes sortes de prouesses comme la télékinésie, sonder les pensées, paralyser une personne, etc. Par ailleurs Sa'am voit les auras et leurs couleurs.

Union de Sa'am et Mamítu-Nammu

Sa'am se rend compte que Nammu veut s'unir à lui, selon les pratiques des femelles qui obligent aux mâles de répondre aux désirs des femelles. Sa'am refuse car il a été créé par An sans sexe [Ges] et a honte de le dire. Cependant c'est le début d'une relation entre Sa'am et Mamítu-Nammu, Sa'am lui révèle tout sur lui, et sur le

about:blank Page 7 sur 48

plan d'An. Mamítu-Nammu est choquée. Par ailleurs elle est liée à Sirius [Gagsisa], lieu important des planificateurs, c'est pourquoi elle a les mains palmés, elle est en partie Abgal [planificateurs amphibiens]. Mamítu fait de Sa'am son amant [Nitahlam] ce qui le place sous sa responsabilité et l'éloigne d'An.

Initiation de Sa'am à la philosophie Amašutum

Par ailleurs à la création des Nungal, Mamítu apprend les techniques tantriques à Sa'am, lui fait un cours sur la Kundaliní, les chakras, les énergies, la respiration, la méditation... Sa'am avait l'habitude de faire monter sa Kundaliní pour activer le Níama, un réflexe gravé dans ses gènes, propre aux Ušumgal, et non pour méditer. Il apprit l'autre philosophie des femelles.

Sa'am devient le « seigneur des Abzu » et sauve les Šutum

Sa'am suite à la mort d'Abzu-Abba prend une place importante. Puis Mamítu et Sa'am vont dans la ville des Šutum exterminés, quelques survivants parmi les millions de cadavres, les villages rasés. Sa'am sauve les derniers Šutum. Les 3086 Nungal sont installés en l'Abzu avec les Šutum, tout est reconstruit. Les Šutum et Nungal donnent un nouveau nom à Sa'am: Nudimmud (le cloneur). Des Sukkal vont surveiller le Dukù d'An, où 20 000 Anunna sont créés, pas tous du même moule, plusieurs variétés de clones, Sa'am diversifia donc lui aussi les Nungal.

Épreuve initiatique du feu de l'As

As = source unique ou araignée, symbole de la déesse-mère. Sa'am est initié dans une salle souterraine du désert de Nalulkara. Les prêtresses lui donnent une boisson qui lui apporte une vision, un serpent dans un œuf, Sa'am recherche l'arbre, pour en manger le fruit... [fruit=symbolisme du sang mesntruel]. La boisson était le sang et le venin naturel des prêtresses. Les prêtresses sont les « Etoiles Sombres », elles détiennent la connaissance de l'absolu. Une prêtresse, nommée Sé'et, offre à Sa'am son sang menstruel qui termine les souffrances de l'initiation. Sur le sol, est tracé un énorme labyrinthe. « La vérité de cet univers forme toujours une ligne droite. Plus la ligne est courte, plus tu es dans la vérité. Cette ligne est le couloir initiatique qui conduit de l'éphémère à l'éternité. » Sa'am est le premier mâle a voir passé l'épreuve du feu de l'As, il va devoir protéger les femelles désormais et rétablir l'équilibre dans l'univers.

Création du texte de loi Marduku

Sa'am revoie alors Tiamata dans son Gigirlah, très lumineux à l'intérieur. Tiamata lui dit que les Kadištu s'inquiètent des changements et lui demande de quel côté il est. Sa'am lui fait un résumé. Tiamata demande la création d'un texte de loi pour contraindre An, un texte sacré auquel il devra se soumettre.

Sa'am et son hybride spécial rebelle

Mam et Sa'am vont ensuite à la capitale de la surface désertique, Unulahgal, dotée de deux pyramides à degrés. Au sommet d'une, un phare tournoie régulièrement. Les Šutum sauvés de l'Abzu et les Nungal sont installés dans les vieux quartiers. Certaines prêtresses côtoient déjà les mâles. Puis Sa'am tombe sur six prototypes d'hybrides (nungal/Šutum 1ère generation/gina'abul ancestral/et un dixième des gènes de Sa'am). Ils ont été tués par les prêtresses car ces clones étaient très futés mais violents, indisciplinés et violeurs. Un de ces sang-mêlés est manquant. Sa'am part à sa recherche et tombe sur lui, en train de s'accoupler avec une Amašutum dans sa bibliothèque. Ce sang-mêlé s'était échappé d'Ankida jusqu'à Unulahgal, et fut pris en charge par la gardienne. Sa'am sait que ce clone est dangereux mais lui laisse la vie.

Rédaction du Marduku et voyage dans les Pléiades

about:blank Page 8 sur 48

Mam et Sa'am rédigent le texte de loi, le Marduku (appliqué au Dukù, la planète d'An). Le Marduku inclut le fait que les Amašutum devront instruire et nourrir les Anunna. Le Marduku est inscrit sur deux plaques en or. Mam et Sa'am passent par une porte des étoiles [Diranna] avec des prêtresses et le sang-mêlé que Sa'am pense efficace. Ils utilisent un Iniuma [Gigirlah long courrier]. Lors de ce type de voyage, l'intérieur du vaisseau prend des teintes arc-en-ciel. Le voyage prend 90 jours. A l'arrivée, Sa'am aperçoit des centaines de vaisseaux Kadištu entourant le Dukù.

Le Marduku arrange malheureusement les Ušumgal

Ils arrivent à Adhal, ville du Dukù, possédant la plus grande porte stellaire. Paysage verdoyant, plusieurs soleils. Des Miminu au teint livide les accueillent. Ils n'ont aucune beauté et travaillent comme des fourmis. Les Amašutum les détestent. Sa'am et Mam découvrent une grande plaine où sont entassés des Anunna, cloîtrés. Vision cauchemardesque. Puis ils vont dans le palais accolé à une pyramide à degrés, où se trouve Ninmah, qui n'était plus la même depuis qu'elle côtoyait les Ušumgal, et avait reçu leurs pouvoirs. L'accueil est froid. Sa'am discute ensuite avec Anšár qui lui explique qu'il veut créer une âme. Sa'am découvre aussi qu'il a été programmé pour œuvrer au service de ses créateurs, et donc que le Marduku n'est pas un problème pour eux, c'était prévu. Les prêtresses doivent donc nourrir les Anunna.

Nombre des troupes Anunna

Les Anunna sont parqués sur la plaine, sans nourriture. Ils ont plus d'écailles et sont plus brun. Ils sont programmés pour vénérer leurs souverains. Il y aurait 42,000 clones, 9000 près d'Adhal, 11,000 à la capitale Urubad et 22,000 à Zagdu dans le sud, légèrement différents. Ils meurent de faim et broutent la plaine. Sa'am est attaqué par un Musgir, ce qui veut dire qu'ils sont sur le Dukù. Pour protéger Sa'am, Mamítu envisager de lui implanter un pénis pour qu'elle puisse lui transmettre ses pouvoirs Ušumgal.

Signature du Marduku dans l'Uanna

Pour la signature du Marduku, Sa'am et les autres se rendent dans la vaisseau-mère d'An [l'Uanna] en orbite autour de la planète. Ils prennent un Mu'u pour y aller : un vaisseau allongé comme un avion, doté de réacteurs et qui contrairement aux Gigirlah et Iniuma fait ressentir la gravité lors de l'accélération. Sur l'Uanna, ils retrouvent An, Anšár, Kišar, Lahmu et Lahamu. Le Marduku est signé rapidement. Ninmah ordonne aussi à Mamítu la création de clones femelles, 82 femelles pour le bétail et l'agriculture (blé/maïs/lin). La nourriture devra servir pour les Anunna répartis sur trois planètes, leur nombre est énorme : 1,500,000 unités, en plus de 1,200,000 Musgir et 750,000 Miminu. Le Marduku est donc un piège.

Clonage de prêtresses pour les Anunna

Les prêtresses pour les céréales et le bétail sont clonées à Urubad. C'est dans cette ville aux larges avenues et jardins luxuriants que sont entreposées les Siensišár d'An. Les deux prêtresses-en-chef, s'appellent Udu'us (pour le bétail) et Setir (pour les céréales). S'ensuit la production de graminées et de bétail, et la culture des terres, à l'aide des Miminu. Le maïs est cultivé car il contient des glucides et protides. Setir en produit une variété hybride, parfait pour Anunna. Les premiers ovins donnent également du lait. Ninmah quant à elle s'éprend du sang-mêlé de Sa'am, qu'elle renomme Enlil (seigneur du souffle, car c'est un grand orateur avec beaucoup d'égo).

Description des Anunna et leur véritable nombre

Sa'am étudie les Anunna, ils sont plus petits que lui, plus foncés, avec plus d'écailles. Ils ne portent pas la marque de Sirius (main palmées). Ses yeux sont rougeoyants. Certains Anunna à Zagdu sont sexués (mâles)

about:blank Page 9 sur 48

d'autres, moins agressifs, ont la double polarité (androgyne). 900,000 mâles sont dans l'Abzu d'Esarra, 600,000 androgynes à Ebabbar. Sa'am veut se rendre dans les Abzu de ces deux planètes pour vérifier l'information, mais les Diranna sont verrouillées par les Gris sur ordre d'An.

Sa'am découvre son lien avec les planificateurs Abgal

Sa'am va donc voir An, qui confirme le fait que certains Anunna ne sont pas asexués. Il dit aussi qu'il a fait Sa'am avec des gènes Abgal, ceux des sages amphibiens de Sirius, d'où ses mains palmées. Sa'am est un hybride très spécial Abgal et Ušumgal. An ne craint pas la guerre avec les Kadištu, il veut supplanter le modèle matrilinéaire de Tiamata, c'est son plan. « Il s'est coupé de la vie, et la déteste au point d'avoir créé des automates de chair et de sang à son service. An et ses acolytes ne connaissaient pas la Source Originelle. Du moins, ils n'attachaient aucune importance à la Source Suprême dont parle Mam (...) qui est honorée par l'ensemble des Kadištu ».

Le couple Enlil et Ninmah prend de l'importance

Sa'am comprend qu'An va se servir du Marduku pour rendre les femelles Amašutum esclaves. Sa'am commence à manifester son désaccord dans l'Assemblée, où Enlil devient le chouchou des Kuku [ancêtres/Ušumgal]. Sa'am tente de séparer Enlil de Ninmah mais Ninmah utilise l'hypno-magnétisme, technique pour transplanter sa pensée directement dans l'inconscient par un regard influent, pour tenter de le faire changer d'avis, sans succès.

Description des densités et dimensions

Sa'am qui a contacté les Kadištu à propos du risque de guerre doit d'abord débloquer les Diranna pour qu'ils puissent venir en Ki [3D]. Les Kadištu vivent dans les mondes supérieurs de l'Angal tandis que les Gina'abul vivent pour la plupart dans les mondes inférieurs du Kigal, qui sont le Ki, le Kur-gal, le Kur-bala. Ces mondes possèdent chacun leurs montagnes, lacs, forêts et déserts, mais les sensations et la lumière sont différentes. Le Kur-gal est parallèle au Ki [3D]. Le Kur-bala est la dimension maîtresse depuis laquelle on voit et contrôle toutes les autres, c'est la dimension « œil de la pyramide » occupée par les Musgir notamment. Les reptiliens utilisent des appareils en forme de boule [Gúrkur] pour changer de dimension. Les reptiliens qui entrent dans notre monde ainsi provoquent un espace de chaleur (parfois tornade) brûlant qui peut blesser.

Voyage sur Esarra et rencontre avec les Musgir

Sa'am chercher à entrer en contact avec les Kadištu, et va sur Esarra pour débloquer une Diranna. Esarra est recouvert d'océans et de déserts. Ils vont ensuite dans son Abzu où ils rencontrent des vaisseaux de gris qui éclatent en petites unités, puis arrivent dans les cités richissimes de l'Abzu où se trouvent une armée énorme d'Annuna et des Musgir répugnants, dragons ailés à tête de gargouille. Il y en a différents types. Les Musgir sont faits pour le combats, indisciplinés, ils fondent sur le dos de l'ennemi et les Anunna l'achève. Sa'am, Mamítu et Ninmah continuent leur visite, Ninmah présente Mas, un Anunna androgyne efféminé qu'elle a créé avec Enlil. Des Miminu l'entourent comme des animaux de compagnie. Finalement Sa'am ne rencontre pas les Kadištu qui ne se manifestent pas.

Sa'am se fait greffer un pénis pour devenir souverain

Vu les avancées de l'armée d'An, Sa'am décide de se faire greffer un sexe pour que Mamítu puisse acquérir ses pouvoirs Ušumgal. Sa'am subit une opération chirurgicale à cette fin. Enlil a aussi les pouvoirs Ušumgal (ex : lire dans les pensées) qu'il a reçu de Ninmah. Enlil, très imbu de lui-même, se voit critiqué par Sa'am pour avoir créé Mas avec Ninmah. L'opération chirurgicale de Sa'am se passe bien, et il doit s'habituer à avoir un

about:blank Page 10 sur 48

Ges [pénis]. Par ailleurs Sa'am continue à agir stratégiquement contre ses Kuku en diminuant la production agricole.

Rituel d'intronisation de Sa'am

Sa'am doit être intronisé, pour être reconnu par les prêtresses. Cela se passe dans une caverne dont le sol est couvert de bougies (voute céleste), sous la pyramide. C'est un lieu sacré. Quatre prêtresses (Gis/étoiles sombres) portent des cornes sur la tête (vaches célestes). Mamítu procède à des rites pour lui communiquer sa vigueur sacrée. Les prêtresses lui font boire une coupe remplie d'un fluide sacrée empreint de poudre d'or. Sa'am et Mamítu s'isolent ensuite, mais Mamítu perçoit le désarroi de Sa'am avec son Gis greffé qu'il n'a pas apprivoisé. Par ailleurs Mamítu explique qu'une clef de l'immortalité des femelles Amašutum est d'être dans le présent et non pas dans le temps, dans le passé ou futur, dans l'individualité et la pensée. Bien que les femelles n'ont pas la maîtrise du Níama, elles sont très intuitives et maîtres des sens.

Techniques tantriques des Amašutum

Mamítu apprend à Sa'am un processus sexuel de type « tantrique ». Mamítu explique aussi l'importance donnée aux pieds (qui doivent rester en contact avec la terre), dans lesquels on retrouve une projection de tout l'organisme. Mamítu accomplit l'acte sexuel en pratiquant le contrôle des muscles vaginaux [comme ce que décrit la « fille de Gurdjieff »?] Ce sont les femelles qui contrôlent le rythme et la fréquence, et le contrôle vaginal est une clef fondamentale qui procure une puissance sexuelle illimitée chez la femelle. Suit alors une ouverture des chakras progressive, l'un après l'autre, en partant du premier. Le quatrième chakra, celui du cœur (couleur verte) est une étape importante, comme ensuite le chakra du troisième œil, où se trouvent les pouvoirs Ušumgal de Sa'am, qu'il cherche à transmettre à Mamítu. L'union s'achète par la montée de la Kundaliní jusqu'au chakra coronal, la vision de l'union.

Remise du cristal-arme Ğirkù

Sa'am comprend par cette expérience la différence qui sépare les femelles des mâles, plongés dans la matière, vouant un « culte » à la matière. Mamítu donne à Sa'am le cristal bleu/vert Ğirkù, dans lequel se trouve toute l'histoire des Amašutum. Il permet aussi de se déplacer dans les trois mondes du Kigal et dans l'Angal, car les impulsions qui lui sont donnés par le Níama permettent à l'être de changer sa vibration, comme le ferait un Gúrkur, mais avec une puissance bien plus grande. Le Níama permet aussi à sa lame lumineuse et brûlante de se déployer pour en faire une arme.

Sa'am découvre le massage des Amašutum

La tension continue à croître pendant ce temps, Tiamata provoque le trouble parmi les Kadištu qui sont partagés, elle souhaite lancer une guerre contre les Ušumgal, mais tous ne la soutiennent pas. Mamítu invite Sa'am à se rendre sur une lune d'Esarra pour trouver des réponses à ses questions. Il passe en soucoupe par une Diranna débloquée, mais se fait courser par des Gris, puis s'enfuit, et se retrouve finalement sur la lune d'Esarra, un désert poussiéreux ocre et brun. En s'approchant de l'Abzu, il découvre une étendue immense de squelettes recouverts de cuirasses d'or. C'était une armée et même un peuple décimé, aux têtes décapités car c'est la seule façon de tuer des immortels. Ils avaient les crânes allongés des Gina'abul, et le symbole du caducée des Amašutum se trouvait sur eux. C'était là que s'est achevée la Grande Guerre entre les anciennes Amašutum et les Musgir. Pour vérifier ce qu'il en est aujourd'hui, Sa'am utilise le cristal Ugur [Ğirkù] pour aller voir dans les dimensions basses. Dans le Kur-bala des Musgir et des âmes à fréquence basse de type « démons », où l'on peut voir les autres dimensions surimposées (« tout voir sans être vu »), il remarque des êtres dissimulés. Sa'am est attaqué par le bestiaire du bas astral (âmes bloquées) et grâce à Ugur parvient à s'enfuir et retrouver le Ki [3D]. Une fois revenu, un vaisseau Kadištu se manifeste.

about:blank Page 11 sur 48

Les signes de la chute du principe féminin

Ce sont deux Abgal de Sirius et un Ameli au corps semi-éthérique de l'étoile de Bun (Aldébaran) qui se montrent. Ils lui expliquent la situation : les désaccords actuels parmi les Gina'abul vont conduire à la chute de l'autorité Kadištu dans cette partie de l'univers, à cause de la guerre lancée par Tiamata. Ils expliquent à Sa'am son rôle et sa mission, qui est d'aider ses frères à combler leur déficience. Les Amašutum, qui incarnent le lien entre l'Angal et le Kigal, sont en danger car détestées des Ušumgal. Les Anunna vont les asservir. Cette guerre va les projeter dans un lieu lointain (notre système solaire) où seront expérimentées des souffrances et où maintenir le Sacré sera le but.

Tiamata passe à l'attaque

Sa'am revient ensuite à Adhal, sillonnant les étoiles des Pléïades. Il perçoit le début des affrontements. Durant la longue absence de Sa'am, l'assemblée avait transférée son pouvoir (commander les Anunna des Abzu) à Enlil. De retour à Adhal, c'est l'anarchie. Des centaines de soucoupes et 3 Maga'an sont dans le ciel. La foule s'agit en ville. Des Nungal avec des habits de plumes vertes aux reflets clairs et foncés, rappelant les Sukkal, firent une ovation à Sa'am et le portèrent dans la foule en liesse. Les Nungal débarquaient des cargos Maga'an pour apporter des vivres aux Anunna. Sa'am débarque finalement au milieu d'un banquet des Kuku, servis par les gris. Enlil accuse Sa'am d'avoir provoqué la famine par son absence. Sa'am accuse Enlil d'avoir détruit les drones de Tiamata, provoquant ainsi la guerre. Puis Sa'am ouvre ses chakras pour laisser voir la vérité sur son changement de sexe – Enlil crie au scandale. Cela fait de Sa'am le roi du peuple du serpent, et l'intermédiaire entre les Ušumgal et les prêtresses.

Sa'am rencontre Sé'et

Anšár fait ensuite entrer une Santana [chef de plantation] devant l'assemblée. Elle s'appelle Sé'et. Comme ce type de prêtresses, elle est habillée d'un corsage et jupe blanche, avec une perruque en fibres végétales rouges, et des yeux soulignés d'un trait épais de khol. Elle tient aussi un trident argenté. Contre les attentes des Kuku, elle accuse Enlil de provoquer la dissension parmi les prêtresses pour amener la guerre, et de les utiliser. Anšár outragé frappe Sé'et de son Níama la prêtresse qui s'effondre, ce qui provoque la colère de toutes les Nindigir [prêtresses]. Sa'am annonce également ce qui attend tout le monde : l'attaque de Tiamata et quelques Kadištu pour nettoyer les Ušumgal, Anunna et Musgir. Anšár en profite pour demander à Sa'am de prendre la tête de la contre-offensive. Sa'am ne peut pas refuser.

An a créé Sa'am avec les gènes Abgal de Mamítu-Nammu

En repartant, Sa'am remarque que la Santana Sé'et aux yeux verts était l'une des quatre prêtresses de l'initiation du feu de l'As, une suivante attitrée de Mamítu. Sa'am fait revivre Sé'et par son Níama, ce qui surprend tout le monde. Peu après, Ninmah exaspérée par tout cela révèle à Sa'am que ses dons et vertus (propres aux Kadištu) lui viennent des gènes Abgal.de Sirius. Elle lui révèle qu'An a créé Sa'am avec le bagage génétique d'une Abgal illustre, qui n'est autre que Mamítu. Mamítu est donc à la fois la reine et mère de Sa'am.

L'armée de Tiamata déferle sur Adhal

Sa'am part avec les Nungal et des centaines de soucoupes vers l'entrée boréale de l'Abzu pour affronter Tiamata. Les Nungal pensent qu'ils vont au suicide. Enlil espère qu'ils ne s'en sortiront pas vivants. Une fois dans l'atmosphère, ils aperçoivent les milliers de vaisseaux de Tiamata, dont des longs courriers [Iniuma] de la souche royale Kingú [symbole de l'aigle] qui s'étaient ralliés à Tiamata. Finalement Sa'am part seul au milieu de ces vaisseaux à la rencontre de Tiamata dans une soucoupe imposante affichant le symbole du caducée. Par télépathie, Sa'am apprend que Tiamata est décidée à en finir, après la destruction de ses centaines de drones.

about:blank Page 12 sur 48

De retour à Adhal, après l'échec des négociations, Enlil part à son tour. Les Musgir amusés, avec leurs armes « bâtons de foudre », contrôlaient la ville : pillage et démence. Sa'am veut s'en aller avec les Nungal et prêtresses. Avant, il regroupe les civils Anunna et leur font quitter la ville vers la forêt.

Guerre dans la ville et fuite par la Duat

Les appareils des troupes de Tiamata descendent sur la ville d'Adhal, et cachent le soleil. Sa'am et les Nungal décollent. L'armée de Tiamata s'infiltre dans toute la ville, au sol. Les Amašutum des Hyades et d'Orion utilisent des Ğirkù comme armes et portent des cottes de maille en or. Le groupe de Sa'am et de Nungal se retrouve confronté à elles, et des Musgir interviennent subitement en se matérialisant dans le Ki pour terrasser les Amašutum en leur coupant la tête et dévorant leurs entrailles. Sa'am, Mamítu et les Nungal se replient dans un temple et descendent dans les profondeurs par un puits. Ils suivent la rivière souterraine éclairée par des rochers lumineux au fond de l'eau, et vont vers la montagne. C'est un espace souterrain sacré nommé Duat, lieu des rites secrets de régénération des Mystères.

Sortie de la Duat et fuite en soucoupe

Sa'am apprend que c'est endroit est connu des Nindigir qui peuvent enfanter un Kirišti (fils ardent de la vie/poisson des étoiles et de la vie), nommées les Gir. Les Nungal sont déjà au courant de cela car *ils ont été initiés par les planificateurs Sukkal* en Mulmul sur ordre de Tiamata. Un Nungal définit ce qu'est un Kirišti (racine de « Christ »), c'est un fils des étoiles, émissaire Kadištu, qui travaille pour la Source. « Ils ne dissocient jamais l'Ombre et la lumière et œuvre sur des territoire où ces deux énergies sont désunies. » Puis dans des grandes salles, le groupe rejoint les prêtresses qui s'étaient réfugiées dans ces cavités. Ils partent alors par des tunnels en direction du haut de la montagne où des vaisseaux les attendaient. Le tunnel est bloqué par une pierre à la sortie, Sa'am doit passer en Kur-gal pour débloquer l'ouverture de l'autre côté puis revenir. Il remarque des Musgir tapis en Kur-gal. A la sortie, des Kingú attaquent les civils, tandis que les prêtresses leur lancent des pierres. Cadavres et agonisants partout. Sa'am et son cristal Ugur ouvrent la voie vers les soucoupes et repoussent les Kingú. Mais après il doit affronter des Musgir qui apparaissent, voulant partir avec eux. Sa'am les repousse. Finalement le groupe s'en va entassé dans des soucoupes.

Prise d'Adhal mais fuite de Tiamata

Ils voient la forêt en flamme, déroute dans la ville, et l'essaim de mouche de vaisseaux de Tiamata. Massacre. Anunna perdent courage. Prise d'Adhal par les Amašutum et leurs Ğirkù incandescents. Étendards flottants avec le caducée. Par contre, les forces d'Enlil s'étaient concentrées sur Tiamata, qui avait prit la fuite, poursuivies aussi par l'Uanna [vaisseau-mère] d'An. Sa'am suit ce groupe là, en passant par une Diranna, dès lors le vaisseau s'emplit aussitôt du fluide diaphane et s'éclaira des nuances éclatantes propres à ce type de voyage (mordorées puis arc-en-ciel). Sa'am aperçoit aussi un Musgir caché dans l'habitacle. Il l'affronte (serres puissances de ses ailes et mâchoires démesurées) et le tue par le cri de la mort. Sé'et remercie Sa'am. Mamítu révèle alors que Sé'et ayant la même génétique qu'elle, Sa'am et Sé'et sont un peu comme frères et sœurs.

Arrivée dans notre système solaire et atterrissage en Australie

Mamítu comprend alors qu'ils se dirigent tous vers le système de Ti-ama-te, centre majeur de notre univers, haut lieu de la planification, où résidaient des saints Namlu'u (être humains originels). Ils n'ont plus qu'à attendre leur sortie du tunnel intemporel, à 370 années-lumières de Mulmul. Un gigantesque planète aux reflets vaporeux, Mulge, apparaît sur l'écran circulait reproduisant à l'intérieur de la soucoupe le monde extérieur. C'est la planète des Kadištu, tempétueuse et pleine de gaz froids en Kigal, mais où les planificateurs vivaient en Angal, ainsi que dans son Abzu. Ils ne s'arrêtèrent pas à cette planète, « jamais conquise » à cause de sa vibration élevée, et sortirent du tunnel par une Diranna de Mars [Salbatanu], petite planète bleue et verte

about:blank Page 13 sur 48

ressemblant à l'époque à la Terre [Uraš]. Le combat recommence alors entre le vaisseau mère d'An et Tiamata. Le groupe de Sa'am et Mamítu se sépare des combats et se réfugie sur Terre, entourée d'un anneau de vaisseaux Kadištu. Ils se posent dans la végétation, où se trouvent des quadrupèdes aux longs cous. La Terre était un « parc naturel sacré pour lequel le collectif Kadištu avait conjugué ses compétences planificatrices en vue de synthétiser ses connaissances millénaires ». Les Namlu'u, vivant plutôt en Angal, effectuant du gardiennage en Ki, en avaient la charge. Faune et flore spectaculaire, fascination, étonnement et émerveillement du groupe de Sa'am.

Depuis 300,000 ans...



- 0. Dragon : origine des Kingu, et des Gina'abul (famille reptilienne). Les Abgal vivent en Sirius (Grand Chien)
- 1. Lyre : vivaient ensemble Amasutum, Sukkal, Musgir, Usumgal, règne des Kingu. Création des Gris, ouvriers des Musgir et Usumgal
- 2. Grande Guerre en Lyre : Kingu repartent en Dragon , et alliance Usumgal + Musgir. Plus tard, les Kingu-Babbar déménageront en Aigle
- 3. La Grande Guerre se termine par le génocide des Amasutum dans le système solaire Ubsu'ukkinna dans les Pléiades (lune d'Esarra)
- 4. Chute du culte féminin. Après la Grande Guerre les Usumgal veulent conquérir Aldébaran dans le Taureau, sont chassés par les Ameli
- 5. Les Usumgal An et Ansar et leurs colonies de gris s'emparent alors des Pléiades, chassent les Amasutum
- 5. Les Amasutum s'installent en Hyades. Certaines vont en Grande Ourse (planète Nalulkara, système stellaire Anduruna/Dubhe)
- 6. Les Amasutum vivent à la surface de Nalulkara, reine Tiamata. Les Usumgal vivent dans son Abzu
- 7. Conspiration des Usumgal contre les Amasutum. Création des Anunna en Pléiades (le Duku)
- 8. Attaque de Tiamata contre les armées Anunna en Pléiades. Reconquête;
- 9. Guerre qui conduit les Usumgal et Amasutum sur Terre, où vivent déjà les Kingu, Urmah, Imdugud, Namlu'u

jsf 07/2012

Second livre des Chroniques du Ğirkù

300 Nungal, **180 femelles Amašutum** et quelques Anunna arrivent sur Terre avec Sa'am. Ils franchissent le maillon protecteur des Kadištu, que Sa'am décrit depuis le sol comme « étincelant, tournoyant et scintillant », puis se posent en Australie [Sigun], continent sacré. Campement en tentes de fortunes. Nungal et Anunna surnomment Sa'am Enki, « souverain du Ki », Pour Sa'am, la Terre [Uraš], présentée comme idyllique, est quand même émaillée de nombreux conflits. En effet, les Kingú imposent un régime despotique, utilisent singes et humains comme « principale ressource alimentaire » et se servent des Ama'argi pour les manipulations génétiques. Sa'am est fasciné par la faune et la flore. Pendant ce temps là, An prend ses quartiers sur Mars [Udu'idimsa], conquête décisive car c'est le « garde-manger du système solaire ».

Rencontre avec les habitants de la Terre

about:blank Page 14 sur 48

Sa'am, accompagné notamment de son fidèle et savant Hudili [qui sera connu sous le nom de Thot] rencontre les Namlu'u. Ils sont grands, vêtus de leur corps semi-éthérique nacré et brillant, violet-rose, laissant transparaître tout le système lumineux des nadis. Les Nadis irriguent le corps semi-éthérique d'énergie vitale, ou « Pàranna », « face inverse du Níama ». Les Namlu'u se déplacent par les réseaux de vortex qui pullulent sur la planète, les percevant instinctivement. Les Namlu'u forment une unité, une seule essence. L'utilisation couplée du Pàranna [force qui pénètre par le haut du crâne], de la Kundaliní [force logée en bas de la colonne vertébrale] et des chakras, permet aux Namlu'u de déployer un « véhicule ascensionnel » nommé Merkaba, de forme icosaèdre. Comme la face inférieure et la face supérieure tournent en sens inverse, et que le plan du milieu reste immobile, un effet antigravitationnel est créé. Au camp de fortune monté dans la jungle, l'attitude des Namlu'u qui parfois disparaissent révèle la présence de Musgir (dans l'invisible, le KUR).

Sa'am et Sé'et

Sa'am rejoint souvent Sé'et qui étudie les plantes dans la jungle, en exploratrice. Leur relation s'intensifie. Mam semble pousser Sa'am à fréquenter Sé'et. Sé'et aux yeux verts est elle qui avait sauvé Sa'am du trépas initiatique en lui offrant son sang menstruel. Sé'et apprend à Sa'am que la Lune [Itud] est un satellite creux artificiel où vivent les Imdugud, une race fruit de l'hybridation Kingú-Babbar / Urmah.

Découverte de l'Abzu de la Terre

Sa'am se rend en soucoupe dans l'Abzu, où vivent des reptiliens dans leur royaume, dont la capitale est Salim, placée au sein d'une cavité naturelle d'un côté d'une montagne. Ce sont des Ama'argi, souche d'Amašutum à la peau très sombre et avec une queue. Ils sont pacifiques. Ils ont été créés par Mam. Leur reine est Dim'mege [la Lilith mythologique], fille de Mam, qui avait détrônée Ninuru avec violence. Le Soleil interne de l'Abzu est très puissant. L'Abzu est un dédale fluvial et maritime, avec une large mer intérieure nommée l'Engur. C'est un monde riche et resplendissant.

Changement de peau des Nungal qui deviennent Babbar

A la surface, les Nungal de Sa'am muent, changent de peau et ce qu'ils deviennent surprend tout le monde. Sous leur apparence reptilienne, ils sont d'apparence Babbar type Imdugud, un peu comme de grands humains blancs [les « anges déchus »]. Ce n'était pas une erreur de clonage, mais Mam qui avait choisi le matériel génétique sans prévenir Sa'am, qui est ridiculisé. Ils quittent l'Australie par crainte des représailles du reste de l'armée d'An, qui guerroie toujours contre Tiamata et les alliés Kingú dans le ciel. Ils pourraient confondre les Nungal et les Kingú ennemis. La troupe de Sa'am s'installe avec les Ama'argi dans la cité magnifique de Salim, aux murs en marbre blancs et pavés de calcédoine, aux rues bordées de palmiers et mimosas. Dim'mege est également hilare d'apprendre la nouvelle de la mue. Ils dînent ensemble dans le palais, Dim'mege est carnivore contrairement à Sa'am herbivore, et discutent des royaux Kingú-Babbar qui sont sur terre « depuis la nuit des temps ». Ils parlent aussi de la guerre qui s'approche d'eux. Salim risque de devenir une ville d'accueil pour les survivants.

Installation des Nungal dans l'Abzu et fondation d'Eridu

La sympathique Dim'mege, sensible et loyale, et qui sait néanmoins conjuguer le chaud et le froid, permet l'installation de la troupe de Sa'am dans ses appartements. Vie douce et paisible. Sa'am et Sé'et s'installent près de Mam dans les quartiers royaux. Puis Sa'am retourne à la surface, décide une première implantation en

about:blank Page 15 sur 48

Edin, une simple station d'exploitation agricole pour plus ou moins 60 personnes. Cette zone à l'ouest de l'Afrique (l'actuel est de l'Afrique) est très riche en Diranna. La colonie est appelée Ninkiga (plus tard nommée Eridu).

Traque aux Musgir

Dim'mege révèle que Sa'am / Sé'et et elle ont toutes pour génitrice Mam. Sa'am est surpris car Mam lui avait caché. Par ailleurs, Dim'mege a des vues sur Sa'am et même si Sa'am est lié à Nammu, c'est plutôt Sé'et qu'elle voit comme une rivale. Puis Dim'mege apprend qu'il y a des Musgir en Australie, venus en même temps que les rescapés. En colère, elle réuni des prêtresses qui se rendent en Australie pour les capturer. Sur place, elles changent de dimension, passent en Kurgal, où le monde est un désert minéral aux tons bleutés. Note à propos des dimensions : Anton Parks distingue trois dimensions principales, le Kur (3D), le Kur-gal (2D), et le Kur-bala (1D). Entre ces trois plans, se trouvent deux plans intermédiaires, le Kur-gi-a entre les deux premiers, et le Kur-nu-gi entre les deux derniers. Ces dimensions intermédiaires sont fréquentées par les fantômes, mais le Kur-nu-gi est plutôt le lieu des âmes perdues qui n'arrivent pas à remonter vers la Source/L'Angal.

Capture de Sa'am par des Kingú

L'expédition de traque contre les Musgir en Kur-gal puis Kur-bala est un échec, ils se font attaquer par des Kingú qui étaient logés peut-être en Kur-ni-gi. Cette force invisible aspire les Ama'argi, et plus tard, Sa'am se réveille dans une salle avec *grand gris* très clair, hybride entre Kingú-babbar et Miminu. Ces gris spéciaux enlèvent des humains partout dans le monde pour créer d'autres hybrides. Cette progéniture, contrairement aux gris, possède des cheveux. Les Kingú-Babbar ont par leurs expérimentations sur les gris, occasionné des mutations et *altéré leur cerveau*, « ce qui modifie leurs émotions de façon irrémédiable ». Les grands gris conduisent Sa'am par d'interminables couloirs métallisés jusqu'à une pièce où se trouve un Babbar pure souche, vêtu d'étoffes vermeille. Celui-ci visualisait des scènes holographiques tirées du Ğirkù de Sa'am. Il a les yeux très clairs, longs cheveux dorés, et petite queue. Les Kingú ont l'habitude de manger les autres Gina'abul comme les reptiliens, entre autres (C'est l'origine de l'image de l'aigle qui dévore le serpent).

Contre-attaque de Sa'am et retour sur Terre

Ils sont en orbite sur un vaisseau mère. Le Kingú se réjouit du retrait progressif des planificateurs sur Terre. Il se réjouit aussi de la « querelle dérisoire » entre les Ušumgal et Tiamata et ses prêtresses. « Vous n'êtes que du bétail à nos yeux. Comme toujours, nous vous laissons vous entre-tuer pour récolter ensuite notre dû ». Le Kingú propose de débarrasser les Musgir de la Terre en échange des Nungal, en menaçant d'exécuter le groupe d'Ama'argi s'il ne coopère pas. Sa'am se défend soudainement et attaque le Kingú. Dans l'affolement général il remarque la présence de grands singes qui servent les Kingú. Il délivre les Ama'argi, descendent dans la soute du vaisseau-mère, et partent avec une soixantaine de soucoupes. Retour triomphal à Salim.

Rencontre avec les Néanderthal

Puis Sa'am / Sé'et / Nammu se rendent dans le rift africain, la réserve des singes et Homo. Petites communautés, huttes de branchages et de pierres, feu. Ils assistent à une scène où les Namlu'u éthérés tapent du pied et dansent dans un certain rythme avec les Néanderthals. La danse est interrompue par la disparition des Kadištu. Dans le ciel, un vaisseau blanc Urmah est poursuivi par des vaisseaux d'An. Le maillon protecteur brillant derrière les nuages a également disparu! An et ses Anunnaki s'apprêtent à descendre sur Terre.

about:blank Page 16 sur 48

Préparatifs pour l'arrivée des Anunna

Dim'mege tient une assemblée générale dans l'Abzu. Elle craint que les Ušumgal et leurs Anunna assujettissent les leurs. Hudili (le futur Thot) prend la parole et tente de rassurer l'assemblée, disant que les Nungal sont liés aux Sukkal, Urmah et Imdugud, et qu'ils protègeront la Terre. Zehuti propose aussi de présenter les Namlu'u à An et sa troupe, pour l'impressionner. Ovation. Hudili est renommé Zehuti par la foule. Zehuti renomme également Sa'am Ptah.

Inquiétude de Nammu

Malgré tout, Nammu est troublée : elle a le don de double vue, et pressent que les troupes perverses d'Anunna vont provoquer l'amertume en ce monde. Les Nungal vont souffrir et les Namlu'u vont tomber, beaucoup de sang. Elle rappelle que la planète est depuis longtemps sous l'emprise des royaux, vérité cachée aux Amašutum/Ušumgal de la Grande Ourse. Elle dit que le monde va sombrer dans la folie. Elle veut partir. Sa'am ne peut pas, car les planificateurs lui ont confié la planète. Puis arrivent au-dessus de Salim des vaisseaux Kingú pourchassés par les Anunna. Ils demandent l'asile dans l'Abzu, qu'on leur refuse.

Rencontre avec les Namlu'u en Antarctique et mort de Tiamata

Sa'am décide de s'imposer auprès de ses ancêtres qui arrivent. Il envoie une centaine de soucoupes patrouiller en surface, ils se postent en (Antarctique), à la sortie de l'Abzu, pays immense et verdoyant à l'époque. Nammu convoque à l'aide d'un cristal des Namlu'u, impressionnant de taille, et en plus changeant de forme (polymorphes). Les Namlu'u rappellent que le Kigal est un monde de changement et de dualité, et disent que Sa'am est nommé pour s'en charger. Nammu en prophétesse annonce l'arrivée de l'armée d'An. Sa'am apprend qu'An est victorieux et que le vaisseau de Tiamata a chuté dans la mer, provoquant un raz-de-marée déferlant sur la pointe de l'Afrique.

Débarquement de l'armée Anunna en Afrique

Sa'am décide de préserver l'Abzu de leur influence et de rencontrer le clan d'An en Afrique, dans le rif. Il reste 300 000 Anunna bien ordonnés [note : apparemment, ce chiffre va beaucoup diminuer suite aux guerres sur Mars. Anton Parks parle plus tard de 600 Anunna installés sur Terre, 400 sur Mars]. Le clan d'An, composé des anciens Ušumgal (Lahamu/Lahmu/Anšár/Kišar... et aussi Enlil/Ninmah) rencontre le clan de Sa'am (Mam/Sé'et/Zehuti/Dim'mege et les Nungal). Sa'am remarque qu'Enlil n'a pas muté en dérivé d'Imdugud comme les Nungal. Enlil, toujours aussi arrogant, montre les dépouilles de Kingú-vert, Kingú-Babbar, Amašutum et félidés Urmah (peau dorée, chevelure ocre) à Sa'am. Enlil est censé désormais administrer la Terre suite à sa victoire. Il est proclamé maître du Marduku, le texte de loi. Il porte le titre de Marduk.

Rencontre entre Anunna et Namlu'u

Dans cette atmosphère lourde, Dim'mege fait venir les Namlu'u pour les présenter à l'armée d'An. Une cinquantaine d'entre eux apparaissent parmi les rangs Anunna qui sont effrayés par leur grandeur. Cela n'empêche pas An de déclamer un discours annonçant que Sa'am/Enki devra se charger de la Terre avec Enlil pour subvenir aux besoins de leur colonie. Sé'et s'y oppose et An en profite pour voter son exclusion, et l'envoyer sur Mars. An rajoute qu'il oblige les Ama'argi de Dimmege de travailler pour ses soldats. Les Namlu'u toujours présents prennent la parole et disent ne pas se reconnaître dans ces troubles, « vous êtes perdus dans un déséquilibre continuel de l'expression de la Source ». Nammu est révoltée du départ des Namlu'u. Les

about:blank Page 17 sur 48

Anunna sont déconcertés. Mam réprimande Sa'am d'avoir laissé partir Sé'et, car Sa'am / Sé'et forment en réalité déjà un couple à ce moment là.

Fondation des colonies Anunna en Edin

Alors que les Ušumgal et Anunna font une cérémonie pour la mort de Mas, fils d'Enlil et Ninmah, An et Anšár s'assurent que Sa'am exécutera le Marduku supposant qu'il subvienne aux besoins des Anunna. Certains de ces Anunna reconstruisent déjà un nouveau vaisseau-mère pour An. Sa'am choisi l'Edin, là où il avait déjà placé une station. Il y a dans cette zone 20 dirannas. Et comme il n'y a pas assez d'eau, An réclame le creusement d'un fleuve. Enlil décide que les Nungal à l'apparence Kingú des ennemis feront les travaux de l'Edin. Sa'am annonce la nouvelle à Salim. Indignation des prêtresses [Nindigir], mais acceptation des Nungal qui se réunissent sur les monts Taurus et commencent à creuser vers l'Edin en prévision du détournement des fleuves. Cette situation provoque le désespoir de Sa'am. Il se réfugie dans la chambre de Sé'et pleine de plantes et cristaux. Il soigne sa dépression par lithothérapie.

Le sort des Nungal et fondation de Kharsağ par Ninmah

Assemblée en Salim, qui reçoit le haut conseil Ušumgal, non pas dans un amphithéâtre comme sur le Dukù, mais dans une salle avec un trône double et des rangées de banc de chaque côté. Il est question du sort des Nungal dans leur labeur en Edin, perçu par ailleurs comme bâtards par les Ušumgal. Discussion sur l'utilisation d'Albarzil (tunneliers mécaniques des Ama'aragi utilisés pour *creuser des tunnels partout sur terre*). Ninmah s'invente responsable de la transformation des Nungal en Babbar en disant qu'An lui aurait secrètement demandé de changer le matériel génétique (alors que c'est Nammu la responsable). Puis Ninmah remet un pectoral de cristaux « ME » cérémonieusement à Enlil qui contient les préceptes de la lignée d'Anduranna (système solaire de Dubhe dans Grande Ourse), symbole d'autorité suprême. Ensuite ellle lance un projet de résidence dans les montagnes du sud (qu'elle appelle « Dukug » en référence au Dukù des Pléiades). Cette cité s'appellera Kharsağ. Son projet est accepté. Le haut conseil frappe d'anathème Mamítu-Nammu qui ne collabore pas avec leurs plans. Nammu quitte l'assemblée en insultant Enlil.

Fin des travaux de Kharsağ

Mam transmet à Dim'mege le contenu du Marduku et expliquent comment à la base le texte servait à défendre les Amašutum. Sa'am décharge de son côté l'Albarzil autorisée et met fin au labeur de Zehuti à bout de force. Des gris armés encadrent le travail des Nungal qui dure déjà depuis 3 mois. Pendant ce temps, Enlil et Ninmah cherchent un site d'implantation de leur cité, donc une forêt de cèdre. Ils vont construire leurs cités en bois à cause des délais, et les toits en cuivre. Mam connaissait *le savoir du coulage de pierre Abgal* mais Enki n'en parla pas à ses ennemis. Ninmah et Enlil retournent sur Mars. Ils utilisent un télescope pour surveiller l'avancée des travaux. Ils se rendent compte qu'un seul fleuve serait trop sinueux s'il devait passer par toutes les Dirannas, donc il est décidé d'en faire deux. Finalement les hauts dignitaires redescendent de Mars pour une fête en l'honneur de la fin des travaux de Kharsağ menés par les Anunna à double polarité (bien que ne soit pas terminé le dépôt de vivre, le labo, l'irrigation, et le réservoir d'eau). Kharsağ prend la forme d'une citadelle de montagne entouré d'une enceinte en bois pour protéger la cité des animaux et Homo. Kharsağ est l'Eden biblique.

Rencontre avec les tribus Néanderthal

Sa'am part à la rencontre des tribus Homo en Afrique. Les Néanderthal clonés par Nammu ont en effet l'usage

about:blank Page 18 sur 48

de la parole pour leur donner une indépendance. Manipulation génétique des Homo (Ukubi) par Nammu / Ama'argi et d'autres êtres des étoiles inconnus. Les Néanderthaliens vivent dans des huttes en osier. Sa'am est emmené par une tribu africaine sympathique à travers la savane jusqu'à un lieu où se trouve un objet pyramidal affichant le symbole de Sirius. Il y a donc un lien entre cette tribu qui a des chants d'inspiration Abgal et Sa'am – vive émotion (on retrouve ce lien dans la connaissance qu'ont les Dogons de Sirius). Sa'am repart avec Ninmah, en emmenant une femelle Ukubi'im de la tribu.

La mission de Sa'am

Lorsque Sa'am revient chez lui, dans sa demeure près de Kharsağ, il y a une prêtresse en divination qui a tracé au sol une étoile à 5 branches. La prêtresse lui révèle que son destin est lié à cette terre et aussi à la guerre ainsi qu'à une prêtresse à l'apparence Babbar, qui est son âme sœur. Mais elle sera néanmoins sous l'influence d'Enlil. La prêtresse explique le phénomène des âmes fragmentées à Sa'am. Les âmes peuvent se dissocier durant l'incarnation mais à la fin se rejoignent, seulement après l'achèvement des missions de chacun. La prêtresse révèle que l'âme de Sa'am vient de la planète Sé'etra'an autour de Gagsisa-Es (Sirius 3). Autre révélation : Les Kirišti (« fils ardent de la vie », « poisson des étoiles et de la vie ») le sont de naissance. Sa'am possède 1/4 de sang Abgal, Nammu 2/4, Sé'et en a le plus, 3/4. La prêtresse évoque aussi Ninmah, expliquant qu'elle va chercher du réconfort auprès des mâles et qu'elle les rend fous. Mais après tout le mal qu'elle aura fait sur Terre elle retrouvera Sa'am.

Le départ des félidés Urmah et naissance de Ninurta

Quanrante ans s'écoulent. Beaucoup de labeur effectué. La guerre continue. Des Anunna exténués reviennent parfois. Le Ki baisse de fréquence. Il devient plus supportable pour les Gina'abul (Enlil n'a plus mal à la tête). Cela montre que la victoire des Anunna est proche. En Afrique, Urmah déploient un dispositif militaire dans les souterrains, la zone secrète nommée Gigal en Egypte. De son côté, Sa'am sert d'expert en dernier ressort quand des choses ne vont pas à Kharsağ. Emploi du temps surchargé. Les Kingú fugitifs signent un accord avec Dim'mege pour pouvoir s'installer définitivement dans les cavernes terrestres. Mais le noyau dur des Kingú est insaisissable. Aussi, Ninmah a fait un enfant avec Enlil, il s'appelle Mas, une « petite plaie qui se croit tout permis ». Il porte le même nom que son premier fils mort au combat. Il est de double polarité et porte une queue (énigme). Mas est également nommé Ninurta (seigneur de la Terre) en insulte à Sa'am dont le nom (Enki) signifie la même chose. Les Nungal creusent toujours les fleuves (après 40 ans). Des gris creusent des canaux d'irrigation.

Naissance de Sigpabnum/Isimmud

Enki est toujours séparé de Sé'et, sans nouvelles d'elle. La Néanderthal qu'Enki a emmené est devenu une sorte de compagne pendant 18 ans. Mais elle a été tuée par – probablement – le venin de Ninmah. Des Ama'argi de l'Abzu vivent désormais à la surface dans la montagne. Elles ont fait des enfants avec les Anunna. Ils ont une queue, comme elles. Sa'am décide de recréer un sang mêlé pour le seconder. Il s'appelle Sigpabnum. Il a le caractère d'un planificateur.

Exploration de la base des Urmah, le Gigal

La Guerre cesse sur Mars. Sa'am se rend près de la base Gigal des Urmah – le plateau de Gizeh. Les Urmah abandonnent les lieux. Leurs vaisseaux sont petits et légers ou pâles et allongés. Les Urmah avaient déjà attaqués le Kharsağ par le passé. Ils finissent par évacuer massivement le Gigal. Sa'am se demande pourquoi

about:blank Page 19 sur 48

ils s'en vont. Il y a un millier de survivants Anunna, avec plein de gris, mais le total n'est pas énorme, alors pourquoi s'en vont-ils ? (Il reste un millier d'Anunna et lors de la chute de Tiamata et la rencontre en Afrique, il en restait 300,000). Sa'am entre dans le Gigal délaissé. Il y a 7 niveaux, des tunnels qui s'étendent sans fin, peut-être même jusqu'à l'Abzu (terre creuse). Ce sont des cavernes artificielles recouvertes du plateau de Gizeh ajouté au-dessus. Il y a des villes dans le Gigal, beaucoup d'édifices pyramidaux, d'autres comme des temples rectangulaires avec de grandes colonnes. Il y a des niveaux jusqu'à 80 m de haut, dotés d'éclairage artificiel. Sa'am y découvrira à une autre occasion deux vaisseaux laissés à son attention par les Urmah : Nisighu (l'oiseau bleu – ovoïde, de type Iniuma) et Gighu (l'oiseau noir, massif et faisant « machine de querre »).

Installation des Anunna rescapés en Kharsağ

Lorsque 600 Anunna se posent au Dukug, suivis d'un cortège de gris et de Musgir, une fête est organisée en leur honneur à Kharsağ. Les prisonniers, des Kingú-rouges et des Kingú communs à la peau verte, sont exécutés de façon barbare. Un Urmah également est exécuté, indignation et révolte de Dim'mege et Sa'am. Ninurta (fils de Ninmah + Enlil), est officialisé chef des armées, il passe son temps à chasser les Imdugud de la Lune. De son côté Ninmah n'est plus avec Enlil. Elle veut se mettre avec Sa'am. Sa'am profite ce soir-là de son ivresse pour la questionner sur Sé'et. Elle lui révèle qu'elle travaille toujours sur Mars. Mais Ninmah préfère que Sa'am la choisisse elle plutôt que Sé'et. Malgré tout, Sa'am découvre que Ninmah a un côté fragile et sensible.

Captivité de Sé'et sur Mars [Relatée par Nora Parks dans le T.3]

Nora Parks relate se souvenir être Sé'et à cette époque et avoir vécu dans un environnement désertique proche de celui de Mars, dans les palais vides gigantesques construits par Enlil, avec des cages pour les esclaves. Sé'et se meurt et tombe malade. Enlil ne veut pas qu'elle meure sur Mars, elle est envoyée sur Mulge-Tab. Sé'et mourait peut-être à cause des sévices sexuels d'Enlil et donc de son Níama très agressif. La planète Mars elle-même mourrait également de par la souffrance de ses habitants. Sé'et connaissait les Abgal, ils ont, comme Sa'am, un pouvoir de guérison. Grande diversité parmi les Abgal, certains grands, bleu clairs, d'autres petits et sombres, presque noirs (comme Enku, père de Šáran). Enlil se débarrasse donc de Sé'et en l'envoyait dans un vaisseau destiné à exploser. Enlil cherchait à avoir une nombreuse descendance sur Mars, que seul pouvait lui permettre une Gir, une accoucheuse de Kirišti, comme Sé'et.

Voyage sur Mulge

A la recherche de Sé'et, Sa'am se rend vers Mulge, la planète entre Mars et Jupiter (d'une taille importante, peut-être plus grande que Saturne). Sa'am fait le point sur la guerre. Le cland d'An s'est approprié le système solaire mais les Amašutum ont repris Maïa des Pléiades, Taggete des Pléiades et les Hyades, et peut-être Dubhe (dans la Grande Ourse). Sa'am visite d'abord Mars et ses champs de céréales de l'Abzu. Les Gris y refont un vaisseau mère allongé pour An, qui a perdu son Uanna. La surface de Mars est ravagée par les combats, les cités sont en ruine, c'est un désert, l'astral est surchargé par les atrocités. Sa'am y retrouve An sur un énorme lit orné ridicule avec deux prisonniers qui y sont enchaînés. An demande à Sa'am de soumettre Mulge et Mulge-Tab en échange de la libération des Nungal.

Voyage sur le satellite de Mulge et annonce de la mort de Sé'et

Sa'am se rend ensuite en Mulge-Tab (la future Vénus). C'est un Astre aquatique et forestier. Il est ccueili par

about:blank Page 20 sur 48

des Ama'argi. Les magnolias embaument cette planète au ciel bleu aveuglant. Les femelles glorifient Sa'am, renommé pour l'occasion en Asar, « l'unique glorifié » (ce qui en grec deviendra Osiris). Il y a une pyramide surmontée d'un cristal de quartz démesuré dans la cité portuaire de marbre blanc. Les femelles mènent Sa'am vers un souterrain de l'Abzu. Il y rencontre 3 Abgal. Ils sont de la source, mais peuvent rester en 3D. Grande paix en eux. Les Abgal lui révèlent la mort de Sé'et. Colère folle et départ précipité de Sa'am.

Dépression de Sa'am et extension des cultures en Edin

Retour sur Terre et dépression de Sa'am. L'Edin, la plaine traversée par les fleuves que les Nungal continuent toujours à creuser, commence à se peupler. Des villes en pierre (et non en bois comme Kharsağ) sont érigées aux endroits où se trouvent des Dirannas. Il cède à Ninmah car comme il n'est pas Babbar, il a du mal à supporter la densité du Ki et a besoin du « regard de vie » d'une prêtresse. Il reste cependant très méfiant. Il se réfugie souvent à Eridu avec Sigpabnum, et retourne parfois sur Mulge-Tab où la vie est paradisiaque parmi les Abgal. Quant à Zehuti, il est placé en charge du Gigal. En Edin Enlil supervise les travaux urbains des villes en construction, il utilise des Kingú. Les Nungal sont épuisés. Aussi, les Ušumgal et Ninmah votent pour l'élimination de la couche de nuages empêchant au soleil d'apparaître. Les Ama'argi ont dû utiliser des *prismes géants et des antennes*. Le ciel est alors bleu et il fait plus chaud. Sur Mars, les cultures reprennent et des cargaisons de nourriture alimentent la Terre.

Révolte des Nungal

Du côté de l'Abzu, il y a de sentinelles pour les êtres qui vivent sous terre, ce sont les « Uru » (bigfoot) au caractère conciliant. Sa'am y retourne, et finit par se lier à Dim'mege, qui possède alors le Níama, elle peut lire dans ses pensées. Mais elle ne peut lui accorder son regard de vie car Sa'am a déjà celui de Ninmah et il est dangereux d'en mélanger deux. Nammu crée de son côté un être avec *gènes Abgal et Kingú*. Il est albinos et se prénomme Hé'er, il suit Nammu partout (Ce n'est pas horus, mais « Her »). Sa'am décide volontairement de rester dans l'Abzu, par ruse, car ainsi les Nungal cessent de travailler, se révoltent, et prennent en otage des Gris. Ils se dirigent vers Kharsağ. Vue la situation, Sa'am et Nammu envisagent la création d'êtres pour remplacer les Nungal.

Création de travailleurs humains pour remplacer les Nungal

La création de remplaçant aux Nungal, clonés pour être mis au travail, soulève des questions éthiques pour Sa'am. Nammu rétorque que ce n'est pas grave car ce sont les âmes qui choisissent de s'incarner où elles veulent. Nammu souhaite exploiter le matériel génétique des Néanderthal [Ukubi'im], des « êtres attachants » à la conscience « remarquable sans doute plus aiguisé que celle des Anunna ». Sa'am teste alors des ébauches de cette lignée et doit parfois tuer les individus défectueux. Il utilise des Néanderthal car leur conscience est plus développée que les Homo Erectus des Kingú.

Des gènes Kingú-vert plutôt qu'Ama'argi pour créer le Néanderthal demandé

Lors d'une assemblée, Sa'am présente le plan de remplacement des Nungal. Enlil est suspicieux. L'utilisation de gènes Ukubi'im signifie un lien avec les Namlu'u, et l'origine reptilienne Ama'argi. Sa'am présente à l'assemblée un Ukubi'im à peau sombre (comme les africains). An est mécontent car ce spécimen est trop évolué, trop rusé. Sa'am est contre l'utilisation des Erectus, Enlil lui réplique que c'est parce qu'il s'était accouplé avec Agari... colère de Sa'am qui tue quasiment Enlil avec le Níama. Enlil suggère de remplacer les gènes Ama'argi par des gènes Kingú-verts car « leur génotype porte la marque de l'effort ». Enlil et Ninmah

about:blank Page 21 sur 48

s'associent pour la nouvelle création. Les nouvelles créations sur ordre des Anunna sont totalement déshonorantes par rapport à leur fonction planificatrice. Ninmah et Enlil retournent à l'Abzu, à Salim, pour la confection des clones. 30 Siensišár (matrices artificielles) pour la production, qui dégoute Sa'am car ces Ádam sont serviles.

Création clandestine d'une autre lignée de Néanderthal

Les Néanderthal (l'Abel biblique) sont : *Ullegarra* (« placé avant »), le premier Néanderthalensis créé par Nammu, avec gènes Amašutum + Ugubi (singe) et *Annegarra* (« placé après »), un nouveau type de travailleur, à la peau noire, une autre version de Néanderthalensis recréée clandestinement par Nammu, Enki et Ninmah, avec des gènes Kingú ouvrier + Ukubi *Ullegarra*. Cette nouvelle version de travailleurs est destinée à être plus autonome que les Erectus

L'ADN poubelle

Sa'am installé dans le laboratoire de Ninmah à Kharsağ, produit des clones à tour de bras. Leur boîte crânienne est réduite. « Nous avons débranché plusieurs séquences originellement recombinées par mes soins à partir du donneur Ukubi »... ce n'est pas nouveau sur cette planète, « Les généticiens Kingú n'ont cessé de casser le code de certaines espèces originellement implantées par les émissaires de la Source de peur de les voir trop éveillées à leur goût. » (origine de la présence d'un « ADN poubelle » chez les humains).

Voyage éclair dans les Pléiades où les Amašutum règnent

Juste après phase de clonage pour mettre des humains à la place des Nungal, Enki va avec un Iniuma (long courrier) hors du système solaire, rencontrer des Kadištu en Mulmul

Difficulté de quitter Ti-ama-te (tunnels intemporels et accès) sous embargo Kadištu depuis la mainmise Anunna. Lors des voyages par les tunnels, le vaisseau est inondé de couleurs éclatantes. L'Ordre Kadištu règne sur Mulmul, et sur tout l'Ubsu'Ukkina, à Margíd'da. Au final, les Anunna et groupuscules Ušumgal ont juste pu dérober Ti-ama-te et tuer la reine.

Enki retourne à Adhal, ville du Dukù qui était prise dans la guerre. Tout a été reconstruit. Le règne Amašutum est en place désormais. Enki rencontre la souveraine du Dukù et lui donne quelques nouvelles. Le fait qu'il ait épousé Sé'et lui rappelle l'histoire de Šáran et Ašme, « les amants royaux et maudits contre qui le sort s'était acharné ». Enki met 2 jours pour tout lui raconter, et la souveraine est frappée par la ressemblance avec l'histoire de Šáran et Ašme.

Histoire des amants Šáran et Ašme

Šáran était vouée à devenir reine du Dukù. Elle s'est éprise de son demi-frère Ašme, ouvrier dans les jardins du palais. Šáran laissa ses fonctions à sa sœur cadette, ce fut un échec. Le couple vivait sous la protection de la mère d'Ašme. Ils sont accusés par les autorités d'être responsable d'un déclin relatif (car la dynastie royale était affectée mais le peuple avait plus de pouvoir). Les amants sont bannis du Dukù. Une version de l'histoire dit qu'ils se sont sauvés à Sirius. L'autre dit qu'Ašme n'a pas réussi à s'échapper avec son armée, et Šáran mit fin à ses jours. Ašme était le fils de Nammu. Enkù, un Abgal, le compagnon d'Ašme, ne voulait pas suivre Nammu dont les fonctions planificatrices entraînaient une vie agitée. Enkù fit Šáran avec la sœur de Nammu, Ninsikila. Nammu n'a jamais parlé de cette histoire à Enki. Elle pense peut-être qu'il est la réincarnation d'Ašme

about:blank Page 22 sur 48

Retour d'Enki sur Terre avec des Sinumun

La reine du Dukù accorde le retour des Sinumun [devenus ensuite les Amérindiens] de Nammu sur Uraš (une trentaine de couples avec enfants). Enki va ensuite dans les sous sols d'Adhal, la Duat, là où ils avaient fui auparavant. Il cherche le tombeau d'Ašme. Les prêtresses qui l'accompagne lui disent que le tombeau renferme les cendres du fils de Nammu, Ašme, un Kirišti pure souche mais que Ninsikila, reine despotique, n'aimait pas.

Ninsikila fit traquer Šáran et Ašme comme des animaux. Ašme a été tué. Ninsikila fit le rituel des portes de lumières pour envoyer son essence vers son lieu d'origine (Sirius); et brûla son corps. Cela afin que Nammu ne puisse recréer son corps (car avec les pyramides, il est possible d'expédier une âme quelque part ou réincarner un défunt). Suite à ces événements, il y eut une querelle terrible entre les deux sœurs de Tiamata : Nammu et Ninsikila. Ninsikila ensuite a été envoyé quelque part loin de Nammu.

Enki repart avec l'oiseau bleu Nisighu et les Sinumun. Il est décidé que les protecteurs des Sinumun, les Kadištu « Kasin'a » (des Nungal et Sukkal, à forme d'oiseau à qui sont inquiets du retour des Sinumun sur Uraš parmi les « prédateurs »), surveillent les Sinumun et fassent des allers retours de temps en temps, entre Mulmul et Ti-ama-ta.

Système social d'esclavage des humains

Les travailleurs investissent l'Edin. Agriculture et blé : version améliorée à croissance accélérée de Ama'argi, stockés dans des silos. Par ailleurs les Anunna se sont mis à manger de la viande comme le font certaines Ama'argi et Ukubi'im. Une fête est organisée en l'honneur des récoltes, du nouveau vaisseau-mère d'An (Dukù), de la libération des Nungal et réhabilitation de Nammu. Sa'am supervise les prêtresses du « jardin » : Santana (chef de plantation) et Šandan (arboricultrices et horticultrices). Les Nungal placés dans l'Abzu servent de veilleurs du ciel et négociateurs avec Kingú et Imdugud. D'ailleurs, 150 Imdugud capturés travaillent entre l'Eden et l'Edin comme serviteurs des temples, surveillés par des Gris. Un système d'offrandes est instauré parmi les esclaves humains, pour nourrir les dieux : la dîme. La fréquence du Ki baisse autour de la colonie, à cause des ouvriers. Les Anunna ont moins mal à la tête. Dim'mege fait tomber la pluie en Edin car le climat s'assèche – c'est un problème pour les cultures. Enlil impose un contrôle absolu des travailleurs, les marque et leur pose une balise au pied. Pendant ce temps, intense activité industrielle des Gris sur Mars, et envoi d'appareils de contrôle des populations pour Enlil sur Terre pour entretenir une « psychose sociale ». Ce sont les « Dukù célestes », appareils qui passent au travers des champs et attribuent les outils aux ouvriers. Ces appareils ont une sirène stridente pour marquer le début et la fin de la journée.

L'Edin, le jardin mythologique

Dans le jardin de Ninmah, les Šandan remplacent « forges célestes », le travail est plus facile. L'Edin est devenu « l'Eden » mythologique car il est associé au « Paradeisos » signifiant « parc clos où l'on gardait les animaux sauvages », devenu « jardin ». Les Hespérides sont les gardiennes du verger dans la mythologie. Pommiers est « mêlon » en grec qui veut aussi dire « mouton ». Des Hespérides veillaient sur des fruits en Eden (Kharsağ), d'autres sur un troupeau de mouton (sous-entendu : les hommes) en Edin. L'homophone « Ihw » de Yahwé (law en égyptien) signifie « parc à bestiaux ». Les intermédiaires entre hommes et dieux sont les « Daimôn », qui n'étaient pas considérés comme malfaisants en Grèce. Les femelles Nin commencent à déjouer le système tyrannique mâle.

La lignée Néanderthal clandestine devient sexuée

Sa'am fabrique de nouveaux Annegarra en Eridu, sexués pour qu'ils deviennent autonomes. Il en place d'abord

about:blank Page 23 sur 48

parmi les asexués près d'Eridu (voir la *liste royale sumérienne*, qui retrace les rois d'Eridu, Badtibira, Larak, Sippar et Suruppak *sur 241 200 ans*). Puis il place des sexués en Afrique et reste en contact avec leurs rois « Un souverain est à leur tête et me rend des comptes lorsque je vais le retrouver secrètement ». Les hommes hors de l'Edin perdent l'habitude de la fréquentation des humains et craignent les dieux qui viennent du ciel. Des prêtresses initient les *Annegarra* à la « connaissance de l'union divine pour se connecter à la Source (arbre de la connaissance = arbre de la pénétration). Mais Enlil s'aperçoit de cette connaissance, il sépare mâles et femelles, instaure une nouvelle organisation sociale, cela provoque une tension énorme II forme aussi des Satamam pour remplacer certaines Dubu célestes. Il s'amuse parfois à tromper des ouvriers qui cherchent à s'enfuir de Kalam (Sumer). Le soleil est implacable... le climat sec et torride. En Afrique, des ouvriers Gris surveillent les travailleurs africains [Kankaliens] dans les mines pour extraire l'or nécessaire aux Anunna (l'or est un fixateur pour le « regard de vie »).

Création d'une lignée Erectus pour de meilleurs esclaves : L'Homo Sapiens

La situation se détériore, on reproche à Sa'am d'avoir initié à la doctrine secrète de l'Uga-Mus (le peuple du serpent) et des Kadištu (planificateurs) les humains. An demande des nouveaux travailleurs : « qui devront connaître l'afflication dès la naissance ». Enlil ordonne la création de nouveaux travailleurs avec gènes d'Erectus, avec un bassin plus étroit pour qu'ils enfantent dans la douleur. Annegarra en effet est éveillé, il détecte naturellement les pensées négatives et possède le pouvoir de se maintenir sur un niveau supérieur de conscience. Sa'am et Dim'mege améliorent le prototype Erectus. Cela devient l'Ádam Min : Homo Sapiens. Le volume cérébral de Sapiens est presque 50% plus volumineux que celui des premiers Néanderthal, mais il l'est moins que l'Annegarra. Sapiens est le Caïn biblique : le fruit de Samaël (Sa'am/Enki) au service de Yahwé. Homo Sapiens est également noir, comme Néanderthal. Sa'am est dégoûté des souffrances des femmes en couches. Pendant ce temps, Enlil a trouvé une malheureuse compagne prêtresse, Ninlil, qui donne naissance à Nanna. Il est savant et travaille parfois avec les Nungal. Il se charge du ramassage fluvial des récoltes.

Implantation de l'Atlantide/Dilmun

Ninmah et Enki quittent Sumer [Kalam] pour s'établir à Dilmun, une ile près de Kankala (Afrique), un havre de paix. Ninmah était abattue depuis des années. Ninlil la compagne d'An, gouverne Sumer à sa place. L'ile de Dilmun est au-dessus de tunnels qui rejoignent le Gigal. Le peuple de Dilmun est composé *presque exclusivement d'Annegarra*. Il y a une pyramide (Unir) comme à Mulge-Tab, construite par Nammu, qui surplombe l'ile. Sa fonction est de transfigurer les âmes selon la doctrine Abgal. Trois canaux entourent la zone principale de l'île. L'Atlantide devient paradisiaque, c'est un cadeau pour Ninmah accablée. Temples magnifiques, senteurs marines, fleurs... le féminin règne en maître. Des prêtresses expertes en plantes sont clonées.

Nanna le fils d'Enlil, donne naissance à Ninanna/Ishtar

Ninanna est une fille très ambitieuse promise à un destin glorieux. Elle doit son teint albinos à son grand-père et géniteur Enlil (qui n'est pas aussi albinos que les Nungal mais un peu quand même). « Les *mâles humains* qu'elle place dans son lit, elle les élève dans la hiérarchie et leur donne le titre de seigneur et roi. Toute l'humanité a entendu parler d'elle (c'est Inanna-Istar). » Ninanna est connue pour ses exploits. Elle a détruit plusieurs bases Imdugud, elle a aussi retrouvé « le noyau dur et souverain » des Babbar en Kur-bala (1D), leur demeure dissimulée. Suite à cette découverte, les Musgir ont tenté de les déranger mais se sont fait abattre comme des débutants. « Ils sont là depuis des millénaires et utilisent l'usure. « stratège de laisser les autres s'entretuer et ramasser les miettes ». Ils ont tout leur temps, ils sont maîtres des dimensions ».

Rebondissement dans la recherche de Sé'et

about:blank Page 24 sur 48

Comme Sa'am/Enki cherche désespérément Sé'et et se mêle à plein de prêtresses pour la retrouver, il doit payer pour son attitude. Le conseil Amašutum pense que c'est le bon moment pour le faire passer par l'épreuve initiatique du « Feu de Pes », la suite du « Feu de l'As ». Par ailleurs, Ninmah admet qu'elle n'a pas pu remplacer Sé'et et révèle à Sa'am qu'il peut avoir les gènes de Sé'et pour la faire revivre s'il le souhaite, car elle les a conservés. Cette révélation le bouleverse.

L'initiation du Feu de Pes

Les femelles emmènent Enki dans un tunnel d'un désert africain. Il doit apprendre la puissance de Gissu (l'Ombre). Il se retrouve dans une petite salle inhospitalière. Il doit y rester 7 jours. La prêtresse a le visage de Sé'et, mais le transforme (La capacité de se transformer est liée à la possession du Níama). La prêtresse explique que les Kadištu utilisent dans leurs rapports sexuels de type initiatique les muscles de leur Gala (vagin), ce qui « déploie les Šagra » (chakras). Après les rites la prêtresse cherche à réveiller les basses fréquences d'Enki en encourageant l'animalité. Enki cède, mais en éjaculant il perd en puissance : « le Numun (sperme) possède des particules encodées contenant une partie de sa force personnelle » (c'est pourquoi Enki avait faibli en côtoyant Ninmah). La prêtresse lui dit : « Il te faut endurer le côté confus des choses, dissimulé au cœur de Kur-bala (1D), là où la luxure est synonyme de joie et de souffrance, là où certains Gina'abul ne font aucune distinction entre le bien et le mal, là où les royaux se vautrent à votre insu. C'est ici, également, que le grand Šàtam (Enlil) a lié son pacte avec la force des ténèbres... »

L'initiation s'intensifie et réussit

La prêtresse lui dit que comme les femelles sont toujours vainqueur dans l'acte sexuel, sauf si le mâle se fond en elles et oublient sa nature masculine. La prêtresse explique qu'il y a 17 kala (fluides) du Rasa (sécrétions vaginales) qui se répandent progressivement. Les 3 derniers Kala sont l'Amrita, qui doit remonter par les chakras du mâle. « Cette initiation partait du principe selon lequel la seule voie vers l'évolution est l'expérience réelle et profonde des choses, celle où l'énergie transcende ce que nous craignons et convertit systématiquement tout en une expérimentation « bonne ou mauvaise ». « Les techniques utilisées par mon initiatrice, en vue de me faire basculer dans le côté confus, s'apparentent à de la magie noire, où l'utilisation de formules sacrées très spéciales et l'hypnose sont des armes redoutables et difficiles à contrer. Lorsque ce genre d'envoûtement est mélangé à toute la perversité que l'on peut connaître dans le sexe, cela donne une association explosive terriblement efficace ». La prêtresse essaye de couper Enki de la véritable réalité donc, de son troisième œil. Elle trace aussi un cercle magique pour le confiner dans les fréquences de ses 3 premiers chakras, lié à la matière et l'émotion, pour ne travailler qu'avec eux. Il y a des pièges pour « dominer et maîtriser la conscience d'une personne afin de la soumettre totalement et de la rendre esclave d'une pensée empirique établie sur les basses fréquences ». L'initiation s'achève et réussit.

Retour de Sé'et qui devient Asé'et

La prêtresse lui révèle qu'Enki a plusieurs âmes sœurs. Comme Sé'et est plus évoluée que lui il ne peut la côtoyer. Une autre âme sœur d'Enki est Ninanna. Enki retourne sur Mulge-Tab parmi les Ama'argi et les Abgal. Cette planète ressemble à Sé'etra'an, la planète des Abgal, forestière et aquatique. Les Abgal accordent à Enki l'utilisation de la Mer (pyramide), pour la cloner avec ses cellules. Les Abgal (planificateurs) soutiennent Enki en ces temps difficiles pour la Terre, ils voient aussi que les Imdugud sont en danger à cause des Anunna. Le clonage en 32 heures s'achève et Sé'et est rendue à la vie. Ils retournent à Dilmun avec 7 Abgal. Sé'et s'appelle maintenant Asé'et (« la source du présage de vie ») nom égyptien d'Isis. Asé'et est placée dans le Gigal.

Mythe de la Tour de Babel

about:blank Page 25 sur 48

Enlil ordonne à Enki de réduire le nombre d'années de vie des Homo. Enki cherche à redonner du pouvoir aux humains. En Afrique les humains s'expriment avec le vocabulaire Emenita (male). Donc Enki recompose le langage humain avec l'Emesa des prêtresses, il créé des centaines de langues mais avec les mêmes particules de l'Emesa. Cela pour qu'Enlil ne puisse dialoguer avec les humains. le combat avec Enlil est donc transposé dans cette bataille au niveau du langage des humains. Comme Enki est accompagné des Abgal, ils sont connus des Humains. Chez les Dogons, il y a le Nommo (qui est contre Yurugu/Enlil). Ninunna a un rôle de négociatrice durant les conflits. Très orqueilleuse, elle n'écoute qu'An, Enlil et Enki.

Depuis 200,000 ans...

Asé'et créé des Ukubi Annegarra Lubarra, Ninmah créé des travailleurs Ábar

Asé'et possède maintenant le Níama, ce qui permet la télépathie avec Enki. Elle est restée une jardinière qui s'occupe des plantations. Asé'et et les Nungal placent des Ukubi Annegarra Lubarra (« placés après, blancs »), en Afrique. C'est un travail sur la lignée clandestine Annegarra mais cette fois la peau est blanche. Quant à Ninmah, après le retour d'Asé'et, elle est partie travailler pour An sur Mars dans des projets d'un nouveau travailleur appelé « Abba'ar ». Il devraient constituer le peuple d'An sur Mars. Sur Terre, ils s'appelleront les Ábar. Ils ont une apparence humaine et ne se distinguent pas des autres Homo. Ninmah s'est dissocié du clan d'Enlil et envoie secrètement des infos pour aider Enki.

Constat d'Enki

Il semble s'écouler un temps très long avant qu'Enki reviennent enregistrer cette entrée dans le Ğirkù. Il dresse un constat amer de la situation sur terre, où les hommes travaillent dans les mines, où les Siensišár (matrices artificielles) vrombissent sans cesse d'un son lourd et pénétrant... Pensées d'Enki : « le désir d'acquérir l'éternité a définitivement désuni notre lignée », « nos enfants ont traversé des âges instables en quête de pérennité et de pouvoir (...) les grandes inondations se sont succédées et les continents se sont effondrés sur eux mêmes en raison de notre vanité et de notre science utopique ».

Sommeil hypnotique des humains programmés

Enki dégoûté et désespéré de l'extension du pouvoir d'Enlil sur Terre. Les peuples sur terre s'entretuent au nom de leurs « dieux ». Humains en « état d'hypnose », leur âme en peine. Enki voit l'humanité dont les générations se succèdent dans un même destin. « Immense vertige quotidien que le fait de voir les milliers d'exemples de maux engendrés par l'amour et la peur »... Utilisation d'armes nucléaires en ces temps reculés. Confusion des humains, déconnexion des fréquences élevées de l'Angal. (Ce passage du livre rappelle l'impression que donne le film Koyaanisqatsi).

Depuis 80,000 ans...

Anton Parks donne très peu d'informations sur cette période.

Mu a sombré, l'Atlantide s'est fragmentée, les pôles ont basculés

La déstabilisation climatique demandée par les Anunnaki a retournée la terre (basculement des pôles) et causé le dégel du nord qui est maintenant le sud. L'A'amenpteh (Atlantide) que nous nommons « Dilmun » à Kalam s'est fragmentée et le continent de Kasskara (Mu) gît au fond des eaux ». Kharsağ fut reconstruit plusieurs fois

about:blank Page 26 sur 48

et déplacé dans les montagnes. Les Ušumgal ont déplacé et modifié les villes et canaux de l'Edin plusieurs fois. Les égyptiens proviennent de l'Atlantide, les amérindiens de Mu (cf. Ours blanc). Kasskara (Mu) a sombré il a 80000 ans. Atlantis était un petit pays, mais a eu une grande influence comme l'Angleterre.

Un enregistrement de la fin de Mu

L'enregistrement se passe sur Mu et montre des Nungal qui entraînent des humains Sinumun vers des soucoupes (Girgilah). Évacuation massive. Il y a même un vaisseau mère pyramidal Ama'argi. Édifices blancs et rouges, mouvements de foule, situation de panique. La population ne fait pas entièrement confiance aux dieux-serpents. Quelqu'un cherche à voir Zehuti/Aset/Osiris etc. C'est Osaya, 469e régisseur de l'Empire de Mu (469×40 ans pour une génération = environ 18000 ans). Il s'étonne que les protecteurs habituels des Sinumun, les Kasin'a, ne viennent pas les protéger. Zehuti lui répond que comme la guerre s'est étendue jusqu'à Udu'idimsa (Mars), ils ne peuvent pas venir, et eux viennent les secourir à leur place. Osaya confond Aset avec la reine de l'Atlantide (Talah tuska) contre qui ils étaient en guerre. Lorsque le petit groupe repart en vaisseau l'enregistrement montre Asar de face qui dit qu'on ne pouvait rien faire de plus.

Après ces événements, Enki et les siens vivent cachés dans le Gigal. Il va parfois à Ké'emet (Égypte) mais vit dans la peur d'être tué.

Depuis 30,000 ans...

[Ce que dit l'Histoire « officielle ». C'est là que commence le Paléolithique. La première culture du paléolithique supérieur est l'Aurignacien, qui s'étend de 35.000 à 20.000 av. J.-C. Les œuvres marquantes de cette période (avec toutes ses sous-périodes) sont les célèbres fresques de Lascaux d'une part, et les « Vénus » stéatopyges de La Gravelle d'autre part. Vient ensuite le Solutréen de 20.000 à 15.000 av. J.-C., pauvre en art pariétal, et surtout caractérisé par un travail lithique de toute beauté. Puis ce sera la période du Magdalénien de 15.000 à 8.000 av. J.-C., la dernière grande culture du paléolithique. On trouve également un peu partout en Europe des statuette de Vénus. La Vénus de Voronej est datée stylistiquement du paléolithique supérieur autour de 29 000 BP]

Théocraties sur Terre et fin des Néandertaliens

Les Ábar créés sur Mars servent sur Terre à la gestion des lots et réserves. Ils cohabitent avec les humains en Atlantide et ont un rôle culturel et politique. Ils ont pactisé avec Enlil, le renard, seigneur de Kalam, qui est devenu un désert. Les religions mâles sont devenues pyramidales. Les néandertaliens « placés avant » et « placés après » se sont éteints. Malgré tout, Enki en a mis en Australie (des « placés avant »). Enki et Asé'et recomposent clandestinement des séquences des Homo sapiens. « J'ai l'assurance que le salut des Lu (humains) s'imposera par surprise lorsque les temps viendront (...) Quelle que soit la durée que cela prendra, les croisements naturels entre les Lu influenceront leurs gènes et donc leurs comportements futurs. Ils sont réglés sur l'horloge terrestre ».

Division des Nungal en deux clans

L'Egypte prend de l'importance. Noms égyptiens des principaux personnages : Sa'am/Enki est **Petah** (d'où A'amenpteh, l'Atlantide), Nammu devient **Nut**, Ninmah devient **Serki'it**, Sigpabnun-Isimmud (bras droit d'Enki) devient **Hapy**, Ninanna devient Nebithu'ut/**Nephtys** et les Nungal deviennent les **Se'emsu-Ra** (« suivants de Ra »). Cent Nungal restent avec Ase'et, les autres sont à Kharsağ et *se sont mélangés aux femmes Homo Sapiens* puis ont été chassés de la colonie. Les Nungal s'appelleront aussi plus tard les Sem'su-Heru : ce sont les anges veilleurs, les Igigi, les Bené Elohim (qui se sont unis aux filles des hommes).

about:blank Page 27 sur 48

L'erreur dramatique d'Enki

Ninanna rencontre parfois Enki, elle possède le Níama car elle a été violée par Enlil sous les yeux de Nungals et Ninlil. Les émotions de Ninanna ont donc contaminé Enki (qui était enivré). A cause de cela, Enki se tranche le sexe avec son Ğirkù, pour ne pas infecter Asé'et.

Règne de Ninanna en Atlantide

Ninanna, la petite-fille d'Enlil qui a mené au suicide d'Enki, a prit le commandement de l'Atlantide et a corrompu des Nungal. Fière et indomptable, elle a rendu l'Atlantide autonome du pouvoir de Sumer. Ninanna s'est opposée au pouvoir d'Enlil, la guerre a éclatée. L'Egypte d'Ase'et a soutenu Ninanna qui s'était retrouvée seule contre le régime dégradant d'Enlil.

Les Amérindiens [Sinumun]

Les Amérindiens se sont aussi battus contre l'Atlantide de Ninanna. Malgré leur respect pour Enki, ils sont en désaccord avec son soutien pour Ninanna. Enki ne les a pas soutenus car c'était la première fois qu'une faction Gina'abul défiait le régime de Kalam.

Les Sinumun sont de source divine, c'est-à-dire d'ascendance non altérée : formés seulement par Nut et Asar hors de Ti-ama-te, dans le système de Taygete des Pléiades [Adala]. Puis ils ont été déplacés sur l'Ubsu'ukkina (étoile Maïa). Leur génotype est semblable aux Ukigi Ullegara (Homo « placés avant »). Pigmentation plus claire que les Homo noirs sur Terre car leur planète en Adala était plus éloignée du soleil. Nammu a injecté un peu de matériel Nungal dans les Sinumun. (Le sang Babbar est lié à Nammu et à Uraš). Les Sinumun ont vécu longtemps en Abzu et sont maintenant en Amérique du Nord.

Avant sa mort, Enki/Asar fait le point sur la situation

Asar se plaint des conséquences de la colonisation Anunna sur Terre. Il n'a pas beaucoup de marge de manœuvre et dit même avoir travaillé sur des virus au service de ses ennemis. Mais Asar lutte par tous les moyens. Comme ses ennemis décryptent l'Emesa, il apprend la langue des Urmah, dont les signes sont hiéroglyphiques. Thot la perfectionne pour l'Egypte. Le rythme différent de cette langue et son écriture déstabilise les Anunna.

Dans ce climat de tension Asar protège Aset en Atlantide, dans un palais de marbre blanc, sur l'île de Yu-Shut, au centre de l'archipel. Les forces de Râ et leurs ennemis de Sumer s'affrontent toujours. Les forces de Râ se sont réparties dans l'actuel Yémen, Oman [l'E-Dilmun, « nouvelle Dilmun », ville principale : Adin] et Ethiopie, Somalie [Bun'd]. Bun'd a remplacé l'Atlantide brisée (Îles Canaries).

L'Atlantide chute

Asar dit que les Amérindiens [Sinumun] lui reproche de ne pas les avoir soutenus dans leurs conflits avec l'Atlantide. Asar soutenait les actions de Ninanna [Inanna-Nephtys] devenue souveraine de l'archipel, ouvertement en lutte contre le pouvoir de Sumer. Elle était de la famille d'Enlil donc seule à pouvoir réaliser cet exploit et Asar la soutenait. Mais grisée par ses premiers succès et désirant soumettre Sumer, elle échoua. Les

about:blank Page 28 sur 48

Anunnaki ont profité de sa folie pour utiliser contre elle l'arme climatique. Asar se concentre alors sur le développement de l'Egypte, comme autre contre-pouvoir de Sumer. Il se fait construire une forteresse, en coulant des blocs de granite (le coulage est une technologie Abgal). C'est devenu l'actuel temple de Sethy 1er, à Abydos, où se trouve aussi l'Osireion [Enkhu'ur], où se sont installés les Abgal.

Les Anunnaki attaquent l'Égypte

Asar distribue nourriture aux colonies et leur apprend la métallurgie. Situation tendue avec les Anunnaki. Attaques incessantes des Anunnaki en Egypte, surtout en Nubie là où il y a de l'or. Her-Râ (le fils et amant de Nut) soutient Osiris avec les guerriers, et Asar introduit les armes chez les humains pour se défendre des Anunnaki. Tous ces combats mènent à une grande bataille. An, sur Mars, ne prend pas part à cette bataille entre Enlil qui est hors de contrôle et Enki/Asar qu'il ne soutient pas.

Guerre contre Sumer, mort d'Asar

Le jour de la grande offensive, Ase'et n'était pas auprès d'Asar en Egypte. Asar et des Shemsu-Ra ont été tués dans un temple. Asar a été ligoté sur le tronc du sycomore sacré de Nut au bord du canal Nedjit, sa poitrine a été perforée. Puis l'Atlantide est tombée, a été pillée. Carnage et mort.

Après la mort d'Asar

Après sa mort, Aset passe du temps à essayer d'entrer en contact avec lui dans la zone de Sah [Orion] car même si leurs chairs sont liés à Sirius, leurs essences sont liées à Orion. Sur Orion siège l'ensemble de leurs Nut-Bau [âmes communautaires]. Aset réussi à entrer en contact et c'est « l'un des plus beaux moments de son existence. »

Depuis 12,000 ans...

Destruction de la planète Mulge par Enlil/Šeteš

Šeteš dans sa folie fit éclater Mulge, les habitants de Mulge-Tab furent tués dans l'explosion. Mulge-Tab est aussi le Neberu mésopotamien : Neb-Heru (Horus-Venus) en égyptien (Le Nibiru de Sitchin vient de là, ce n'est pas la « douzième planète »). **Disparition de Nammu qui était sur Mulge-Tab**. Mulge-Tab à la dérive provoque un déluge sur Terre, *la désaxant et la retournant*. D'autres déluges suivront le grand premier. La date probable de la mort d'Osiris et du grand déluge est -10,500. Fin de la dernière grande glaciation. L'Atlantide est à nouveau submergée, les rescapés vont en Égypte. Après le déluge, les quelques humains survivants reconstruisent les villes.

Les déluges causés par Mulge-Tab (Vénus)

Quand Mulge-Tab passa près de la Terre quelques semaines après l'éclatement de Mulge, ce fut le chaos : bruit effroyable, grêle de pierre et de feu. Basculement du globe. Les Anunnaki se sont réfugiés dans le vaisseau d'An et sur la Lune, pendant que la planète était sous les eaux et le feu. Le Benu céleste était « comme un deuxième soleil ».

Anton Parks pense qu'Enki est Noé, car son nom assyrien est Nuah, qu'on retrouve dans la tradition du peuple chinois Miao, et son navire était Nisighu, l'oiseau bleu, qui pouvait flotter sur les flots. *Un second déluge plus récent* donnera les 5 jours épagomènes [Hieru Renpet] : l'année passe de 360 à 365 jours. Les passages de

about:blank Page 29 sur 48

Vénus, le « Benu céleste », « Arit-Kheru », ou « œil du Son », sont redoutés et surveillés.

Constat d'Asé'et

Après la mort d'Enki, Asé'et consulte son Ğirkù. « Mon aimé et moi avons tenté de rendre l'amour perceptible ici-bas, mais ce fut une vie bien amère pour nous deux et nos enfants » (Le terme sumérien Anunna est synonyme de peur). Comme Asé'et est réincarnée, elle a perdue sa mémoire (celle de Sé'et) d'avant son incarnation. Enlil souffre d'un complexe d'infériorité et détruit tout ce qu'Enki a construit. Il représente la polarité opposée à Enki.

Réincarnation de Sa'am/Enki/Asar en Heru

Ase'et décide de faire revivre Sa'am. Ninanna et Ase'et réveillent Asar, utilisent l'ancien culte Abgal. Une pyramide alignée sur les étoiles pour former un caractère « vengeur » du *grand inerte* est nécessaire. Ase'et fait construire la pyramide et le Sphinx (Abzaza) sur la cité souterraine de Nashareth [a priori avec la technique Abgal du coulage de pierre]. La pyramide est érigée peu après la fin du déluge, entre 9000 et 10 000 av JC. *Ase'et supervise la construction*, similaire à celle de l'Atlantide et Mulge-Tab. Elle supervise avec Zehuti les opérations d'embaumement. Elle conçoit donc dans son ventre celui qui deviendra Heru, pour combattre le système d'Enlil/Šeteš. Elle veut mettre Heru à la tête de l'Égypte. C'est un « kir-is-ti » (origine de 'Christ'), comme le nomment les planificateurs Abgal.

Notions de mythologie

L'astre errant Mulge-Tab provoque le chaos lors de ses passages. Il est « Lucifer », car assimilé à la mort d'Asar qui se produit à la même époque. Il est similaire au dieu indien Agni symbolisant le feu et le sacrifice. Agni est la forme védique de Lucifer (Vénus). Corrélation entre Agni et le Horus égyptien. L'astre errant en Égypte est l'étoile du matin, Neter Duau (faucon), et l'étoile du soir, Benu (phénix). Vénus est aussi Parashu-Râma : dans la mythoogie son père a œuvré pour l'humanité – lien avec prêtres et agriculteur – mais il est assassiné par la caste guerrière (comme Osiris qui est assassiné par Seth et les Anunna).

Le clergé d'An profite du culte d'Asar en Égypte après sa mort

Abdju (Abydos) était le plus important lieu de pèlerinage. Les prêtres faisaient parler une relique d'Osiris pour perpétrer son culte. Abdju = l'Abzu, la demeure d'Enki. Cela a donné « absoudre » en français, absoudre les péchés comme le faisaient les prêtres égyptiens. Les « sanctuaires Abzu » mésopotamiens disparus se reflètent dans l'Osireion à Abdju. Construction de l'Osireion il y a 12 000 ans à l'époque de l'éclatement de Mulge, et des bouleversement causés par Mulge-Tab. Le signe cunéiforme ENGUR (monde souterrain, Abzu d'Enki) est semblable à une croix. La croix est le symbole des KIR-IS-TI, « fils ardent de la vie », ou « poisson des étoiles et de la vie », repris par l'église avec Jésus. C'est aussi la croix de Quetzalcoatl. Un homophone d'Abdju signifie « poisson ». C'est une référence à Sirius, lieu des planificateurs amphibiens. On retrouve ces Abgal dans le personnage d' »Oannes » humanoïde à corps de poisson, apportant les sciences, lettres, métallurgie, architecture, lois, agriculture, cité par Bérose, un historien babylonien. Il y a des légendes similaires en Perse, Californie, Chine, Égypte.

about:blank Page 30 sur 48

Autres liens entre Égypte et christianisme

Christos en grec signifie 'oint'. « Oint », car c'est le rituel initiatique dans le cénotaphe d'Osiris à Abdju (repris par le baptême chrétien). Messias en latin est Mesi en égyptien, qui signifie « naître, enfanter ». L'Osireion est la réplique miniature de la demeure d'Enki (l'Abzu). Les Hébreux sont les prêtres monothéistes Yahouds, des Judéens exilés d'Égypte, les prêtres d'Amon, puis prêtres d'Aton. Yahvé est en égyptien IAW. Cohen se décompose en Ku-en signifiant « saint grand prêtre ». On retrouve le symbole de la femme (symbole de Vénus) dans le gudu et l'ankh. Les prêtres Gala étaient les prêtres de l'enseignement des Abgal, utilisant une harpe, accomplissant des rites funéraires. Le sacerdoce Gala-Kalû étudiant la musique, le chant, les rites, la théologie. Les arbres sont un symbole de la Déesse-Mère car ceux plantés sur la butte de l'Osireion s'appelaient arbres lsed, et étaient un symbole de renaissance, lien entre lumière et obscurité. Le serpent biblique est Enki-Ea, l'arbre est la déesse du jardin d'Eden. Par ailleurs le symbole de St George terrassant le dragon est similaire à l'Imdugud. On retrouve la trinité chrétienne dans la trinité égyptienne qui s'exprime de deux façons :

Imdugud/Kingú (le Père) – Soleil // Anunna (Fils) // Déesse Lilith (la mère) Ra-Osiris (Père) // Horus (fils) // Isis (mère)

Histoire du monde selon les Dogons et autres traditions

Osiris est appelé Nommo, et a été sacrifié debout (comme Osiris). Le sang s'écoule. Naissance de Yazu (Vénus) par Amma/Enlil (c'est lui qui a éclaté Mulge et donc provoqué les passages de Vénus). Le roi des dieux qui tue Osiris est Zeus = Jupiter = Amon. Le Sacrifice, éclatement et dépeçage est associé à l'arrivée/la naissance de Vénus/Lucifer. Le serpent puis phénix qui émerge de l'arbre Ised pourfendu est Horus, le vengeur. De même dans le bouddhisme, Siddharta Gautama médita sous le figuier sacré (déesse mère) et s'illumina en contemplant la lumière de l'Étoile du Matin. Cela explique aussi pourquoi Jésus est lié à Sophia (l'Éternel féminin) chez les gnostiques. INRI signifie « qui accompagne la souveraine » ou « qui porte l'offense », c'est Jésus (Yazu chez les Dogon) donc Vénus. Cela explique pourquoi Vénus est liée à la guerre comme Istar, Athéna, Horus, Parashu-Tama, Lucifer... D'ailleurs Durga (la déesse-mère) donne naissance à Kali (=Athéna). Kali est la destruction, comme celles provoquées par Vénus. En Inde, les castes de Brahmanes viennent de la « cinquième tête de Brahma » (Brahma est Jupiter, sa cinquième tête est Mulge). Dionysos aussi est un personnage errant et fou, comme l'astre Vénus. Orion = Osiris, Sirius = Isis. Oiseau phénix = Neb-Heru = « Rekhit ». Xolotl est l'étoile du soir, le double de Quetzalcoatl, similaire au Neb-Benu égyptien.

A propos de Ninanna

Le culte d'Istar/Inanna a été puni par Yahwé car Inanna a basculé du côté matriarcal, et a combattu contre Sumer. Il y avait des prêtresses à Uruk (sexualité sacrée). Inanna-Istar assimilée à la « Grande Prostituée ». Istar assimilée à Vénus, déesse colérique, chevelure de Vénus, crinière de feu...Istar est Anat (à Ugarit) « Anat massacra la population et la terre se renversa », apparition vers 3000 av JC. En Chine, Taisui est aussi l'astre Mulge-Tab. En hébreu, Vénus est Noga et Nu-Ga signifie porter la lumière. Dans le monde entier, des sacrifices humains étaient faits à l'Étoile du Matin pour l'apaiser, à chaque passage elle provoquait l'effroi.

Troisième livre des Chroniques du Ğirkù : « Le Réveil du Phénix »

about:blank Page 31 sur 48

Osiris, réincarné en Horus [Heru], a perdu la mémoire de son « père », Sa'am/Asar. Il le critique, disant que ce fut un faible gémissant et non pas un guerrier. Horus a un caractère très affirmé. La situation après la mort d'Osiris a conduit à la division des Nungal en deux groupes, nommés Khentamentiu : les Shemsu (suivants), et Urshu (guetteurs). En Egypte, les Urshu d'Osiris ont pour symbole le **loup**, et ceux de Râ le **faucon**. Heru prend connaissance des archives de son « père », en qui il se reconnaît pas vraiment mais qu'il souhaite venger. A 16 ans, Heru prend possession d'Ugur qui est renommé Uatch en égyptien, c'est une arme en lame de cristal vert émeraude [lien avec Lucifer].

Développement d'Heru

Heru grandit dans le delta du Nil (Mehti) sous le regard bienveillant d'Isis. Ils s'isolent souvent dans la nature, bien que craignant les milices de Šeteš. Leur lieu principal est le Gigal avec la ville souterraine de Nashareth. Heru est blanc, Babbar comme les Nungal, mais plus qu'eux. Isis est davantage Amašutum (crâne plus allongé) et Nephtys plus Kingú (mais comme on le verra, Isis aura une apparence Kingú plus tard). Isis s'absente parfois et Nepthys initie Heru à l'acte amoureux, sans l'accord d'Isis. Heru reçoit ainsi la force de colère et de suspicion propre au clan d'An/Enlil, transmise par Nephtys.

L'Arbre de Vie ou la représentation originelle égyptienne des Sephiroth

Heru est introduit dans le Grand Conseil dont la disposition des sièges correspond aux Sephiroth de la Kabbale. C'est aussi le « groupe des neuf » ou Ennéade. Ra (en grec Atum), le « dieu des dieux », est Kether. Osiris (place posthume) est Skh'Mâa. Isis est Bi-Na. Horus est Dat (sphère cachée). Seth est Gep-Ura'a. Serkit est Seshedj. Râ (Horus l'ainé, fils de Nammu) est Tih'Reth. Thot est Hut. Nephtys est Nedja. Neith est Ysut. Et enfin Nut est Mal-Khut.

Profanation de la tombe d'An et clergé Ábar en Egypte

Šeteš est contraint de ne plus participer aux Assemblées car il a profané la tombe d'Asar lorsque Heru avait 14 ans, qui se trouvait en profondeur sous le Sphinx. Heru est troublé par le corps d'Asar, Isis dit que c'est parce qu'il était sa réincarnation mais Heru a toujours du mal à s'y faire. Le corps d'Asar a été rassemblé et envoyé à Abydos [Ta-Ur]. Abydos est devenu un lieu de pèlerinage pour le peuple. Quelques privilégiés sont mis en présence d'un automate qui représente Osiris. Le peuple ne sait pas qu'il a été assassiné. Ce sont les prêtres Ábar de Mars [Deser], au service d'An, qui en Egypte s'occupent de cette mascarade. Ils sont une identité collective à part. Ils ont tous émigrés sur Terre pour échapper au passage de Vénus qui a éradiqué la vie à la surface de Mars. Les Ábar sont similaires aux humains en apparence, mais se distinguent par leur dévouement à An. Ils gèrent les vivres et les cultes des Anunaki, assurant le culte des Neteru [Dieux] sur Terre.

Ils n'acceptent pas le corps d'Asar qui est donc renvoyé à Abydos.

Adolescence d'Heru

Heru utilise Geghu [l'oiseau noir] pour chasser les soucoupes d'An au-dessus de son domaine. Pendant ce temps, Isis très attachée à Heru, s'inquiète à Nashareth à chaque fois qu'il sort. Elle est entourée des Abgal qui trouvent son humeur mordante. Aussi, bien que de sang Abgal elle a des cheveux safran qu'elle laisse pousser. Nephtys [Nebet-Hut] est également à Nashareth et incite Heru à aller à Dendérah pour son initiation sexuelle. Il y va avec elle et Sabu [Anubis].

Anubis

about:blank Page 32 sur 48

Sabu a été créé par Isis avec les gènes d'Asar, peu après sa mort. C'est le frère d'Heru mais il ne lui ressemble pas, il a une peau plus foncée et des yeux rouges comme Asar. Il a été élevé dans l'Abzu par Dim'mege [Neret], qui avait aussi élevé Her-Râ. Le soutien de Dim'mege – et ses Ama'argi – pendant la guerre contre les Anunnaki a été déterminant.

Dendérah, second site sacré après Abydos

A Dendérah était tombée une météorite, nommée Benben, un fragment de Mulge. Elle fut placée en haut de la pyramide [Mer]. Les fragments de cette pierre, si touchés, donnent des pouvoirs de divination et un accès à l'invisible (risque de folie : pierre radioactive, preuve : il reste toujours traces de rayons gamma au sommet de la pyramide là où se trouvait la plate-forme de Benben). A Dendérah se trouve une grande école de prêtresses étoiles sombres [Seba Khaibitu], où cohabitent – endroit unique – des prêtresses Amašutum et humaines (leur taille est différente). On y étudie toutes thérapies et sciences, et musique pour l'âme. Les prophétesses de Dendérah annoncent à Heru une guerre totale avec Kalam bientôt. Pour son éducation sexuelle, il en choisit trois qui n'ont pas été en contact avec les pierres radioactives : Tefnut, Bastet et Mersegrit. Mais Heru n'a pas confiance en Nebet-Aha. la matriarche des lieux.

La dispersion des Nungal sur Terre après la mort d'Asar

Dans le Gigal souterrain, à Nashareth, Isis établit une règle de bonne entente entre les dieux [Neteru] et les mortels sélectionnés pour vivre avec eux. Puis Heru fait le point sur la situation. Les Nungal sont dispersés, le clan *Khentamentiu* est divisé en plusieurs parties. Certains sont en **Turquie** (Cappadoce), certains sont en **Égypte**, et d'autres forment une milice pour Her-Râ (à **Bun'd** en Afrique et au Yémen [**E-Dilmun**] à l'embouchure de la Mer rouge, la nouvelle Dilmun fondée après le grand déluge de -10,000, nommée en grec plus tard Eudaimôn). Her-Râ constitua avec les Nungal fuyant Kalam la ville d'Adin (Aden). E-Dilmun et Bun'd (Punt) furent souvent en guerre contre Arah (Arabie) et Kalam (Sumer). Mais les attaques cessèrent quand E-Dilmun devint plaque tournante du commerce avec Kalam. Les Shemsu de Râ se dissimulent et vivent en paix dans les tunnels entre E-Dilmun, Arah et le Dukug (Taurus). « *C'est une pratique typiquement Gina'abul que de vivre sous terre*« . Nebet-Hut administre le royaume de Sabba, zone de libre échange, sur la demande réitérée d'An.

En somme, il y a :

- Les Anunnaki de Seth
- Les Nungal, certains ont une une descendance avec les Amašutum, d'autres avec des femmes humaines. Ce qui forme plusieurs clans, deux principaux, à l'Ouest et à l'Est. Les Nungal sont des « dieux » de grande taille, leur crâne est de forme allongé.

Kentamentiu = Le clan des suivants et veilleurs [Shemsu et Urshu] d'Osiris. Symbole du Loup

Mais à sa mort il y a eu une séparation, entre ce clan et certains qui se sont mis au service de Her-Râ:

Shemsu-Ra et Urshu-Ra = Les Nungal veilleurs de Râ Symbole du Faucon

about:blank Page 33 sur 48

Les Shemsu-Râ sont à Bun'd, E-Dilmun et embouchure de la mer rouge... Les anciens Urshu-Râ sont partis pour la Turquie et forment

les intellectuels Adinu désormais. Ce sont les enfants des Adinu qui ont donné les Neferu – les Géants, autrement appelés Dogan.

Un tableau précis se trouve p. 127 du T. 3

Le cas des Adinu et de leur progéniture Neferu

Les veilleurs qui se trouvaient à Bun'd et E-Dilmun sont allés avec Serkit [Ninmah] dans les **montagnes du Taurus [Igi-Ra] en Turquie**, ce sont les Adinu (les *éclairés*). Adinu vient d'Adin, leur ancien domaine. D'autres sont allés s'installer dans la vallée de Kuram (Goreme) en Kursig (Cappadoce), près de l'Ekur souterrain d'Enlil. Ce sont des intellectuels non-violents qui surveillent le retour du Benu céleste/Vénus. Ils se sont mélangés aux humains et luttent contre le régime de Kalam. Comme ils se sont mélangés, ils sont dissociés des *Khentamentiu*. Les Shemsu et Urshu de Râ sont désormais en rivalité avec les *Khentamentiu* d'Egypte, malgré leur opposition commune au régime de Kalam. La progéniture de géants Neferu des Adinu, incontrôlable, déteste les Anunnaki et se cache. Ce sont les Neferu. Les Neferu ont envahi le Taurus et le nord du désert d'Arabie.

Les pierres noires de Mulge, des antennes magnétiques

Heru retrouve Zehuti en haut de la pyramide près de la pierre Benben. Cette météorite agit comme une puissante antenne magnétique. On l'appelle *l'oeil*, car elle scrute le cosmos. Les veilleurs de Turquie ont aussi leurs postes d'observation et des fragments de météorites de Mulge. Zehuti lui explique que Heru et Benben sont liés, étant tous les deux produits des actions d'Enlil et compagnie. C'est un seul principe qui a été brisé.

Les Nephilim

Her-Râ chef de la rébellion dans le sud de l'Égypte cherche à s'associer à un Heru de plus en plus fort. Certains de ses Shemsu fabriquent des armes dans les forges souterraines de Behutit (Edfu) pour les humains, qui rarement défient An. Quand les humains s'étaient rebellés, ils crurent que les catastrophes provoqués par le passage de Vénus étaient une punition. Her-Râ utilise un disque ailé, un appareil volant nommé Na'arb (souffle ardent) qui séjournait à Behutit (Edfu – une cité de haute Égypte). Ses forgerons Nungal ou de descendance Nugal s'appellent *Mesentiu* (Nungal mâle + Amašutum femelle). Ils travaillent le fer dans des forges souterraines et distribuent des armes au peuple, ou aux Neferu, les terribles enfants des unions Nungal+humaines. Her-Râ, qui combat depuis si longtemps, est devenu maître absolu de la guerre. Il combat sur Terre et dans l'espace.

Le peuple des Géants

about:blank Page 34 sur 48

Les Nefer ou Nefel sont les Nephilim : les enfants des dieux et filles des hommes. Heru va les rencontrer en se rendant en Turquie voir Serkit [Ninmah], qui d'ailleurs fut l'ex d'Enki lorsqu'Isis était morte. Cette idée de rencontre ne plaît pas à Aset qui le gronde... elle traite Serkit de « vieille folle ! » Durant le vol avec Geghu, Heru aperçoit le plateau de Gizeh protégé par un bouclier énergétique. La base de Bit-Ra-Hem (la pyramide, Merakhti) est toujours les pieds dans l'eau, mais l'eau se retire progressivement. Heru survole ensuite l'Edin (Mésopotamie), désormais infertile à cause de l'épuisement des sols dû à la culture intensive depuis des millénaires puis des inondations. Les Anunnaki et Šeteš vivent désormais dans le Kursig (Cappadoce) au nordouest de l'Edin, dans un réseau souterrain nommé Ekur (ville souterraine) tels que Kaymakli et Derinkuyu.

La nouvelle Kharsağ

Kharsağ (à 19 km de la ville d'Eruh en Turquie aujourd'hui) a été balayée par les eaux et les glaces. Ninmah a désormais sa nouvelle Kharsağ, son nouvel Eden nommé Igira (héron). C'est dans ce village au milieu de nul part que vivent les Adinu (anciens Urshu de Râ). Il y a quelques bâtiments en bois et un observatoire pour scruter Vénus. Lors du passage de Vénus, les Adinu, ainsi que les Shemsu-Hut-Heru (suivants d'Isis-Hathor) – ont été sauvés car protégés sous terre à Nashareth.

Le passé des Nungal

Ces Nungal qui creusaient les fleuves ont été autrefois réhabilités dans la monarchie Ušumgal après la création des Homo, ils surveillaient et protégeraient Kharsağ des Kingú et Ukubi, tout en collaborant discrètement avec Asar. Mais ils furent pris entre le régime de Kharsağ et Osiris/Isis. Ils se réfugièrent en E-Dilmun. Ils ne voulaient pas non plus rejoindre leurs pères d'Afrique et d'Atlantide – le clan de l'Ouest, c'étaient deux cultures différentes (intellectuels vs guerriers) et dont la descendance était différente (nungal+humaine vs nungal+Amašutum).

En gros les Nungal d'Enki se sont divisés en ceux qui se sont mêlés aux humaines en Taurus et ceux qui se sont mêlés aux Amašutum en Bun'd, E-Dilmun, Egypte, etc. Les Nungal+humains ont fait des veilleurs puis une autre génération des Dogan (Mesentiu d'Horus ou Neferu/Nephilim).

Heru raconte à Serkit les iniquités des Annunaki

Aydin Tepe dans le Taurus est le lieu de la nouvelle Kharsağ, la montagne des veilleurs (Igi-Ra). C'est une petite agglomération d'altitude où il fait froid, habité par des Kedjiu (veilleurs) vêtus de parures de plumes. Heru raconte à Serkit comment il survolait ces précédemment le Cappadoce pour observer la population et les temples à offrandes pour les Neteru qui vivent sous terre. Heru lorsqu'il vit alors des vaisseaux Anunnaki autour d'une large demeure sombre, transforma son apparence avec le Níama (la *Kundaliní*) pour ressembler à un Anunna plus sombre et reptilien. Il pénétra dans la demeure où étaient enfermées des femmes mortelles qui subissaient les pires sévices. Heru tua avec Uatch tous les bourreaux reptiliens, puis brûla le temple.

Serkit/ Ninmah raconte l'histoire de Šáran et Ašme

Heru révèle qu'il sait que Serkit était Ninsikila, la mère de Šáran, l'ancienne souveraine autoritaire du Dukù, la fille de Tiamata, la double de Nammu. Serkit est troublée. Elle révèle qu'elle travaillait aveuglément pour les Ušumgal lorsqu'elle a créé les ouvriers Homo avec Enki, et qu'elle l'a ensuite suivie en l'Atlantide pour en réalité, l'épier. Mais avec le temps, elle changea. Elle était très en colère contre sa sœur Nammu. Quand la fille de Serkit, Šáran, s'est enfuie sur Sirius avec les partisans de Nammu chez les Abgal, ils tentèrent de faire réincarner Ašme. Mais quand Šáran apprit que sa mère Serkit avait expédié l'essence d'Ašme à Gagsisa (Sirius) et brûlé sa dépouille et supprimé ses gènes de la bibliothèque, elle empêcha ainsi Šáran de ramener son âme. Šáran se suicida alors devant sa tante Nammu. Suite aux deux morts, Nammu créa Sé'et où se

about:blank Page 35 sur 48

réincarna Šáran. C'est pourquoi Ninmah dit que : « Nammu a volé ma fille ». Ašme lui, se réincarna chez Sa'am créé par An – chose inattendue.

L'enfermement de Sé'et sur Mars

Ninmah dit que c'est elle qui a suggéré à An d'exiler Sé'et sur Mars pour la préserver de l'emprise des Ušumgal. Sé'et travaillait avec Ninmah sur Mars. Très malheureuse, elle voulait retrouver Sa'am/Enki. Elle secondait Ninmah dans la création des Ábar, puis travailla comme Santana (chef de plantation). A cette époque Ninmah était avec Enlil et croyait encore en lui, avait eu un fils Ninurta. Lors des absences de Ninmah Enlil enferma Sé'et deux ans dans son palais dans le désert sur Mars. Sé'et ne lui a jamais donné d'enfants. Ninmah ayant découvert ses méfaits lui retira son regard de vie ce qui provoqua chez lui des troubles fonctionnels, même s'il est Nungal sa génétique est défectueuse. Ninmah arracha Sé'et du palais elle était en état de choc et ne parla plus jamais à Ninmah. Elle lui rendit la liberté, elle devait passer chez les Abgal de Mulge-Tab avant de retourner sur Uraš, pour être purifiée. Elle n'y parvint jamais (explosion de son vaisseau).

Aset est la copie génétique de Šáran

La réconciliation entre les 2 sœurs Ninmah et Nammu fut progressive. Ninmah donna les gènes de Sé'et à Enki pour la faire revenir après sa mort, mais ces gènes étaient ceux de Šáran. Ninmah par cette opération récupérait ainsi sa fille. Šáran et la Sé'et réincarnée sont semblables, sauf que celle-ci a encore les mains palmées de l'ancienne Sé'et. Ninmah ne comprend pas et Heru pense que c'est parce que l'âme modifie le corps. Heru dit que le teint d'Aset devient albinos – Babbar – et qu'elle a maintenant des cheveux safran [à un autre endroit du livre il est dit que les cheveux d'Aset sont grenats]. Ninmah confirme et essaye de convaincre Heru qu'Aset est son âme sœur et qu'il faut qu'il l'accepte.

Combat contre Her-Râ

Heru repart en colère dans Geghu (oiseau noir) car il pense que le changement de physionomie d'Aset est dû à des rapports avec un albinos. Il pense donc à Ra, qui est de type albinos, c'est le fils de Nut, composé des gènes de Sa'am, de gènes Abgal ainsi que Sukkal. Heru se rend dans ce qui reste de l'Atlantide, ce sont quelques îles émergées (alentours des îles Canaries). C'est là qu'est le splendide palais d'Her-Râ. Il tranche la tête d'un garde Kingú (étonnant de trouver un Kingú ici), et y pénètre. Heru cherche à assassiner Her-Râ l'accusant de côtoyer Aset à l'insu de tous. Mais il tombe alors une prêtresse aux doigts palmés et au regard safran qui le trouble profondément. Her-Râ lui dit que c'est Nut/Nammu (!) qui était censée être morte. Il lui dit qu'il lui avait dérobé ses gènes en douce pour pouvoir la faire revenir. Heru s'endort exténué et au réveil il retrouve Nephtys [Nebet-Hut] et Aset qui s'inquiète sans arrêt pour lui. Elle lui dit que la prêtresse qu'il avait vu n'est qu'une copie de la vraie Nut/Nammu.

L'Assemblée

Heru et Aset, Neith-Dim'mege, Serkit-Ninmah, Enlil, etc, participent à une assemblée d'An / Itemu. Heru découvre des têtes qu'ils ne connaissait pas, dont Enlil. Celui-ci est réadmis à l'assemblée, ce qui provoque le grand mécontentement d'Aset et la colère d'Heru. Puis il est révélé durant l'Assemblée qu'Heru est le fils d'Asar, sa réincarnation. Stupéfaction générale, malaise d'Itemu/An. Heru réussit le test ce qui étonne l'assemblée et réjouint Meri/Aset mais Her-Râ refuse qu'il soit souverain d'Égypte alors qu'il n'a pas 17 ans, ce qui rend hors d'elle Meri/Aset. Elle accuse Her-Râ de profiler des relations commerciales avec l'ennemi et sort

about:blank Page 36 sur 48

de la salle. Toutes les conditions pour une guerre globale s'annoncent.

Seconde visite chez Serkit

Heru retourne voir Serkit/Ninmah à Igi-Ra sur la montagne, qui s'appelle maintenant Semhaza (équivalent de Shemehaza dans le livre d'Enoch). Les veilleurs ne l'accueillent pas et il doit rester la nuit dans son vaisseau, mais un inconnu, de grande taille, vient le voir. Il lui propose son aide pour constituer une armée. C'est un Nefer (nephilim), fils des Adinu de Serkit. Au matin Heru voit Serkit qui avait participé à une assemblée secrète (sans Aset qui ne l'aurait pas supporté). Ils veulent réconcilier Heru et Enlil, et donc Heru doit rendre visite à Enlil dans sa ville souterraine du Cappadoce (Kursig). La haine d'Heru vient du meutre d'Asar qui a « modifié sa nature profonde ». Serkit retrouve, sous la combinaison d'Heru (de type « Batman ») une marque de naissance à l'épaule gauche, trace du supplice d'Asar lors de sa vie précédente. Heru doute toujours qu'il est sa réincarnation et veut « passer de l'autre côté de l'horizon des événements » pour voir si c'est vrai (s'il ne retrouve pas Asar). Serkit lui explique que Heru doit trouver un équilibre entre l'authenticité, l'idéalisme et la sincérité d'Asar et son propre caractère vengeur, musclé. Serkit lui montre un enregistrement (l'évacuation en catastrophe sur Mu) pour lui montrer comment était Asar.

Les descendants Géants des Anunnaki et Nungal

De retour dans le Gigal, Aset lui dit que 36 cités souterraines avaient été construites en Kuram (Goreme, vers le centre de la Turquie) pour non seulement préserver du Benu mais aussi loger tous les géants, à la fois de descendance Anunnaki et Nungal. C'était parce qu'An voulait rassembler les géants (Nephilim) autour des Anunnaki pour ensuite les dominer. C'est comme une énorme prison. Les Adinu que soutient Serkit étaient souvent embauchés par Asar car ils formaient une multitude guerrière. Ce sont les Anunnaki qui creusaient les cités en pensant que ça les débarrassera des Nungal et de leur progéniture. Heru se rend à Meligud (Meligud = Melek'güp = l'ange du pouvoir = Enlil ; actuellement Derinkuyu = le puits profond en turc), en dessous duquel se trouve l'Ekur souterrain. Il y va avec Djehuti, Nebet-Hut et des Urshu Adinu. Cette ville souterraine comporte 18 niveaux, sur 85 m de profondeur, avec une capacité de 10 000 à 20 000 habitants. Il existe 36 cités similaires dans la région.

Visite du domaine d'Enlil

Alors que ce village atroce était là où Heru avait sauvé des humains quelques semaines avant, une illusion parfaite de bonheur dans les rues avait été créée. Ils visitent les maisons en compagnie d'Enlil. Heru retrouve une femme qu'il avait sauvé, plus grande que les autres. Enlil dit : « tous ces humains m'appartiennent. J'ai couché avec toutes leurs femmes. Nombreuses sont celles qui m'apportent du plaisir et d'autres sont de bonnes mères. J'ai maintenant beaucoup d'enfants qui sont un mélange de deux espèces. Ils font de nobles souveraines qui gèrent mes innombrables domaines ». Enlil traite les humains comme des animaux. Les prêtresses qui avaient fui après l'attaque de Heru sur le temple portent « la marque du déshonneur ». Heru est

about:blank Page 37 sur 48

ramené à ses appartements dans les souterrains mais il y retrouve la femme humaine, Altin.

[Précision sur la langue turque, différent du hittite. Le turc fut introduit au paléolithique par les chasseurscueilleurs, c'est la langue du peuple. Des mots turcs sont passés dans le sumérien]

Altin et le forgeron Mishak

Heru explique à Altin les branches des albinos royaux, les Imdugud et les clans Nungal dissociés. Mais Altin lui fait remarquer qu'il oublie les Dogan, les enfants des Adinu, qui sont les Neferu ou Nephil(lim) pourchassés par Şeyhtanri [Seth]. Heru se rend compte qu'Altin était une prêtresse de sang noble offrant son regard de vie à quelques élus.

Le soir, une grande fête est organisée par An. Sont présents des serviteurs humains, les deux femelles filles des Anunnaki et Ama'argi, et un Ušumgal plus grand que les autres, yeux rouges comme An, c'est Anšár qui est venu de Mars. Les hybrides de Serkit, les Adinu + humains qui ont fait les Dogan, posent problème à Enlil. Enlil destabilise Heru et Altin en disant que la robe d'Altin avait été portée par Sé'et durant son enfermement sur Mars. Pour le festin ils servent du porc (Sah) que Serkit avait génétiquement modifié pour nourrir les Anunna, pour éviter qu'ils se nourrissent des humains. Le porc était associé à Seth chez les Egyptiens. Mais Altin au banquet est servie du plat qui est la tête du forgeron Mishak que cherchait justement Heru. Stupéfaction et tristesse. Heru ramène Altin et une autre humaine à Dendérah où elles seraient purifiées.

Un rituel de baptême dans la Pyramide

Heru, pour gagner le respect des Shemsu et Urshu, accomplit un rite à la grande pyramide. C'est un rite Amašutum de métamorphose corporelle et spirituelle en passant par l'eau purificatrice des abîmes (baptême). Heru descend dans la pyramide, traverse des eaux stagnantes, puis se retrouve dans la fosse. Mais là que la jambe d'Heru est broyée par quelque chose qui l'entraîne au fond. C'est un crocodile. Heru lui bloque sa mâchoire, il utilise le cri de la mort à l'aide du Níama, comme lorsque Asar avait tué Abzu-Abba. Cela détruit les os de l'animal. Heru sort de l'eau.

Her-Râ avait utilisé ce rituel sans l'accord de Meri/Aset mécontente de voir le sang souiller la pyramide. Her-Râ commence à poser problème car il cherche à conserver sa place. Meri pense qu'il souhaitait que Heru ne réussisse pas le rituel. Sabu propose que Meri et Heru s'unissent pour contrer Her-Râ. Mais Heru n'est toujours pas convaincu d'être Asar.

Par ailleurs, la situation est toujours délicate. Heru traque les invasions nocturnes à Kalam, avec son Geghu. Les Anunnaki utilisent une autre forme de vaisseau que les soucoupes, ce sont les Tian (flèches du ciel), véhicule effilé, très rapide, basé sur la technologie Kingú, vaisseaux construits sur Mars.

Heru cherche à retrouver Asar dans l'au-delà

about:blank Page 38 sur 48

Heru réfléchit à un voyage dans les dimensions adjacentes du Ki (3D, en Kidul, vérifier s'il était Asar). Sabu veut le guider. Heru est mené à la chambre du roi, malgré l'interdiction de Meri et se prépare à franchir non pas le Kidul, mais l'horizon des événements. C'est plus précis que d'aller dans le Kidul où se trouvent tous types d'êtres. Les ancêtres sont plutôt au delà de l'horizon des événements (le monde spirituel Angal). Heru utilise des formules, après la poudre des drogues dans son nez il en utilise une pour se débarrasser de milliers de petits êtres qui l'assaillent puis il se retrouve dans le noir total dans l'espace, où il voit Uraš sous ses pieds très loin. Puis il quitte le système solaire. Puis il revient dans la chambre du roi il est seul, les couleurs sont étranges et agressives, un bourdonnement emplit la pièce. Il voit au travers des murs la structure au dessus de lui former comme une ruche avec des milliers d'abeilles. Quand il veut passer par le mur sud avec son conduit brillant comme l'or, une ombre l'en empêche et il doit se battre. Finalement exténué les abeilles le protège. Enfin Heru se réveille, tout disparaît. Il relate son expérience à Djehuti et Aset, qui lui disent que les abeilles sont le symbole d'Asar.

Les abeilles d'Asar

A la chute de l'Atlantide / A'amenptah, lors du Déluge, les survivants ont traversé l'Afrique du nord pour rejoindre Kemet/Egypte en suivant les abeilles. Heru explique que lorsqu'ils ont fait revenir l'essence d'Asar dans Heru, et ont assisté le processus du retour, ils se sont rendus compte que les abeilles d'Asar avaient fait leur ruche dans le 5eme plafond, et que cela pouvait limiter la résonance. Mais lors de la seconde activation, les abeilles se sont désintégrées, et vivent maintenant dans une dimension parallèle. Elles se sont même intégrées à la machinerie de la pyramide.

Un second voyage vers l'Angal

Heru repart de Nashareth par un tunnel qui mène à la chambre secrète « Hut-Benu ». Cette chambre est reliée par un passage aujourd'hui bloqué à la chambre de la reine (Meishkenet) où est né Heru. Heru et Djehuti quittent la chambre de la reine, traversant la grande galerie où sont disposés des colonnes d'énergies qui libèrent des éclairs et arrivent à la chambre du roi. Ces bobines tesla permettaient de former un boucler énergétique autour de la pyramide. Heru repasse le même rituel avec des poudres soufflées dans le nez. Heru rencontre hors du corps une apparence d'Aset méchante, mais « la vraie » vient rétablir la situation et dit à Heru de partir par la porte de l'horizon. Mais d'autres hallucinations le retiennent. Enfin il se retrouve dans le noir, et alors des lumières apparaissent et forment « un tunnel de lumière dont l'éclat est indescriptible » [comme lors des NDE]. On lui demande ce qu'il vient faire là alors que son heure n'est pas venue. On lui dit qu'aucun « père » ne se trouve là et il est renvoyé et se réveille dans la pyramide. Au réveil, Heru apprend que Djehuti et Aset, avec des Abgal, vont exécuter une augmentation de la fréquence de la pyramide – pour étendre le boucler protecteur et bloquer les portes de l'horizon. Quiconque à l'intérieur se désintégrerait. Aset pense ainsi que s'il y a des traîtres ou que si Enlil les espionne dans l'invisible, il ne pourra plus le faire.

La Bataille du Sinaï [Mafke't]

about:blank Page 39 sur 48

Le Sinaï est une région de mines très disputée, où s'était déjà déroulée une grande bataille à l'époque d'Asar. Heru s'y trouve avec 700 Shemsu-Ra et 300 Urshu de Sabu, pour stopper la progression de l'ennemi sur les terres d'Asar. Ils veulent repousser ces Anunnaki qui de jour, s'enfouissent dans le sol ce qui les rend indétectables. Des soucoupes et *Tumua* (véhicules individuels) d'Her-Râ sont dissimulés. Mais la nuit, les Anunnaki se désensablent et comme ils sont beaucoup plus proches que prévu, ils ne peuvent plus compter sur l'effet de surprise et Heru est bloqué au sol à l'intérieur de Geghu, qui doit rester caché. Heru observe les éclaireurs humains puis les nombreux Anunnaki qui arrivent dans la vallée. Le radar de Geghu indique 1200 soldats ennemis. Au premier signe de combat, Heru lance des missiles de Geghu sur les troupes. Puis il prend part au combat et utilise son Ğirkù pour trancher dans l'ennemi comme dans du beurre. Heru est furieux que Her-Râ reste dans son vaisseau (Na'arb) sans prendre part aux combats. Ninurta le fils de Šeteš est présent.

Victoire d'Heru sur les forces d'Enlil

Finalement Her-Râ donne le signal et descend prendre part aux combats avec ses troupes par un faisceau lumineux. Ses troupes rapprochées sont très rarement aperçues, ce sont des guerriers aux cheveux blancs et d'une peau très claire. Ils sont très violents et cruels. Ce sont des royaux Kingú Babbar qui boivent le sang de leurs ennemis, leur symbole est l'aigle. Le fait qu'il y avait des Kingú dans la garde rapprochée de Her-Râ est sûrement en lien avec le traité qu'avait signé Dim'mege/Neret avec les Kingú de l'Abzu (trêve qui mit fin à une longue histoire conflictuelle). Finalement, comme Her-Râ est accusé et soupçonné de tant de choses, Heru le vise pendant la bataille avec une arme empoisonnée fabriquée par Meri. Les combats finissent, les royaux repartent dans le Na'arb, Ninurta a battu en retraite. Ils brûlent les corps. Il reste 180 Urshu sur 300. Her-Râ souffrant n'arrive pas à guérir, seule Aset y parvient, elle est acclamée. C'était une manœuvre stratégique.

Complot à Dendérah

Heru repart ensuite à Dendérah. La femme qu'il avait ramenée avec Altin est morte d'un mal inconnu et Altin est malade. La matriarche Nebet-Aha la renvoie. Altin et Heru rejoignent Igi-Ra, là où se trouve Serkit/Semhaza qui reconnaît Altin. Serkit analyse le corps empoisonné. Serkit déclare que le poison était le même que celui qu'Aset qui a tué Her-Râ. C'est le poison des Amašutum anciennes, qui possèdent une queue, le même utilisé dans l'initiation du feu de l'As. C'est probablement Mersegrit, une des trois concubines de Heru qui l'a utilisé.

La cause de la rivalité entre les trois grands clans Shemsu

Heru dit qu'il y a une division entre les clans Shemsu de l'Est car ce serait des Shemsu de la garde rapprochée d'Asar qui l'aurait trahi. Mishak faisant partie des survivants de l'attaque contre Ta-Ur (Abydos), c'était un Dogan. Altin se révéla être aussi une Nefer, qui connaît le lieu où se cachent les autres Dogan. Altin est leur future souveraine. Fête et réjouissance parmi les Adinu pour cette alliance Altin+Heru. Altin emmène ensuite Heru chez les Dogan, dans la région de l'ancienne Kharsağ, près de l'actuelle Kharsağ. Ils sont dans une vallée en forme de barque.

about:blank Page 40 sur 48

Le repaire souterrain secret des Dogan

Les Neferu, très grands, accueillent Heru et Altin avec leurs masques de faucon (Dogan signifie Faucon dans leur langue). Ils l'emmènent dans leurs tunnels souterrains qui avaient été creusés par Asar. Il y a une salle monumentale creusée dans le roc, des couloirs de même type que dans cité de Šeteš. La foule clame « Asar ». Ovations. Heru est emmené jusqu'au roi, Sağlam. Le roi a de l'embonpoint et des cheveux mordorés lisses qui se terminent en boucle sur ses épaules, et porte une grande cape ocre. Sağlam reconnaît en Heru la réincarnation d'Asar – avec qui il a combattu autrefois.

La mort d'Heru causée par un traître Dogan

Passage très émotionnel où Sağlam raconte à Heru comment il faisait partie de la garde rapprochée d'Asar lors de l'attaque de Ta-Ur. Il était à la tête des Neferu qu'aimaient beaucoup Aset et Asar, mais ce jour là Asar, mal conseillé, avait envoyé les troupes le long de la mer rouge. Ils n'étaient que 12 à Ta-Ur. La nuit, des traîtres ont ouvert les portes de Ta-Ur et les troupes de Šeteš qui avaient déjà assassiné les villageois alentours se sont engouffrés à l'intérieur. Grande bataille entre les quelques Shemsu et les Anunnaki en grand nombre (la légende dit qu'ils n'étaient que 72, comme la garde rapprochée de Šeteš, mais ce n'était pas le cas). Puis Asar voyant l'hécatombe est sorti se battre mais a reçu un coup d'épée dans le dos. Il fut traîné jusqu'à Šeteš qui l'a ligoté à un arbre. Il l'a frappé et lui a ouvert la poitrine. Šeteš riait sans fin. Victoire et carnage des Anunnaki. Ils l'ont traîné et jeté dans le grand canal. Au matin Sağlam l'a tiré de là. Il était encore vivant. Mais sa poitrine était ouverte et il n'avait peut-être plus de cœur. Asar lui dit de partir. Sağlam, Mishak et un autre survivant, un traître, fuient dans la Duat par le réseau de tunnels. Ce traître démasqué révèle ce qu'il faisait pour Šeteš. Mishak et Sağlam le tuent et bouchent le passage vers Nashareth. Le peuple Dogan à cause de ces traîtres s'est mis à dos les Khentamentiu et à honte de retourner à Nashareth.

Les Kingú Babbar

Sağlam révèle que Her-Râ a pactisé avec le mal, c'est à dire les royaux. Il y a des Kingú partout autour de lui. Les Kingú sont discrets et vivent plutôt dans le Kur, et *ont des repaires en Ki un peu partout sur Terre*. Ils sont sur Terre depuis la nuit de temps.Parfois les Dogan tombent sur eux sous terre. Ils font des affaires : « avec des **engeances extérieures** que nous ne connaissons pas. *Leur intérêt se porte particulièrement sur le genre humain et son fonctionnement, et encore plus sur les humains Babbar (albinos) puisqu'ils possèdent leurs gènes* ». Les royaux portent une attention spéciale aux hybrides sapiens et Babbar créés par Serkit.

Sağlam révèle l'existence de deux humanités distinctes

« Aset avait créé l'Annegarra Babbar (Néanderthal blanc « placé après ») et ensuite travaillé sur l'Ádam Min-Babbar (Homo sapiens blanc) que Serkit avait façonné sur les recommandations d'Asar. **Néanmoins les**

about:blank Page 41 sur 48

royaux ont de leur côté également modifié l'Ádam Min. Cela nous donne aujourd'hui 2 versions d'humains Ádam Min-Babbar (*Homo sapiens blanc*) semblables physiquement, mais dissemblable d'un point de vue chimique. D'un côté, les versions de Asar-Serkit -Aset, légèrement remaniées, et de l'autre, les versions des Kingú [...] Il n'existe aucune manière de les différencier. La version modifiée par Asar-etc est capable de raisonner de façon inconsciente, en se servant de l'intuition, et l'autre ne peut raisonner que de façon consciente. Le fait de raisonner uniquement de façon consciente induit des individus qui agissent par calcul. [...]

Asar avait effectué le même remaniement sur les Ádam Min (sapiens) de Kankala dans le dos de ses ancêtres, pour éviter que le genre humain ne finisse par s'entretuer comme les Neteru (dieux). Cela donne des mortels qui ont du pouvoir sur d'autres. Tant que nous sommes là pour faire la loi, tout va bien, mais si les Neteru n'étaient plus là... ».

Asar, ne voulait pas que les humains s'entretuent comme les Gina'abul, et en prévision d'un conflit entre humains et Kingú il a donné la faculté de réflexion inconsciente aux humains.

Formation de l'armée Dogan

Les premiers soldats Dogan de Heru sont créés, Sağlam lui en offre 100. Ce sont les Shemsu-Heru (suivants d'Horus). Heru commande à ces Neferu de rejoindre le delta du Nil à pied. Une partie du clargé d'Asar s'y trouve, sur la colline de Dep / butte de Pe.

Nebet-Hut et ses fragments de la pierre noire

Heru rentre épuisé de la rencontre avec les Dogan mais pas de chance, Nebet-Hut/Nephtys débarque dans ses appartement d'un coup grâce à ses pouvoirs. Elle apporte un coffret contenant une pierre noire de l'A'akhet. Malgré les protestations de Heru elle en pose 3 sur son corps. Elles brûlaient. Il a une vision de Nebet-Hut qui le chevauche comme une bête. Heru pense que Nebet-Hut a ensorcelé les pierres. Nebet-Hut lui dit que c'est elle et non Meri qui est son double. Heru n'y croit pas. Nebet-Hut lui révèle une autre chose qui va le déconcerter : Meri change d'apparence et devient Babbar car elle s'accouple avec lui depuis un an, mais il ne se souvient pas car elle le drogue.

Raisons de la colère de Nammu lorsqu'il avait fait revenir Aset

Heru déconcerté descend au second niveau de Nashareth, sous le grand lac sacré du 1er niveau relié à l'Urenes au 4eme niveau, où est stationné Nisighu, et où vivent les Abgal. Ce second niveau est un domaine cultivable et là se trouvent les réserves alimentaires. Heru y retrouve Zehuti, qui lui explique que si Nammu-Nut s'était fâchée avec Asar quand il a retrouvé Aset, c'est parce que Aset est revenue de l'horizon des événements avec le patrimoine génétique de Šáran, l'ancienne fille de Serkit/Ninmah. Serkit s'était jouée d'Enki qui l'avait délaissée. Nut en a voulu à son fils de s'être fait piéger. Nebet-Hut pense qu'elle est Sé'et car elle a

about:blank Page 42 sur 48

en partie ses gènes, et par les gènes passent les savoir, les expériences.

La régénération dans un sarcophage pour la vie éternelle

Heru a une discussion avec un Abgal. Ils lui dit qu'ils ont recréé le 7ème Abgal, ou plutôt régénéré son corps (Gibil), après l'attaque de Ta-Ur. Les Gina'abul utilisent l'arcane secret du Gibil pour être éternels. Pour certains, le changement de peau n'est pas suffisant, de même que l'Aq (menstrues) et le Nebu (Or). Les Gina'abul utilisent donc le Gibil. L'individu doit effectuer un rituel dans le lit de pierre d'une pyramide ou ailleurs. « Un sarcophage comme celui de Bit-Râ-Hem voire tous les autres du même type, possèdent plusieurs fonctions comme celles de voyager au-delà de l'horizon des événements et de régénérer un corps ». Le clan d'An utilise aussi la même technique pour se régénérer, dans les souterrains de Mars.

L'Abgal avoue qu'Aset drogue Heru

Aset change bien d'apparence – elle devient de plus en plus Babbar – , car elle se mélange en secret la nuit à Heru après l'avoir drogué. « Être en présence de son double inversé lorsque l'on évolue dans la matière est difficile, même pour la branche Abgal qui est regardée comme la plus sage des Gina'Abul » Les Abgal n'ont pas tous ce problème car certains sont intérieurement doubles. « Chacun est uni avec son double inversé et cohabite avec lui dans son corps »

L'origine très ancienne des jumeaux Abgal devenus le couple Aset/Heru

L'Abgal relate à Heru une histoire très ancienne. Nammu était enceinte de jumeaux, 2 Kirišti, les Mastabha divins de famille Abgal. Ils devaient mettre un terme au mal qui dévorait déjà la famille Gina'abul. « Aset et Heru ont été formés dans le corps de Nut bien avant l'épisode de Šáran et Ašme ».

Nouveau voyage vers l'au-delà de l'horizon des événements

Heru retourne avec Sabu dans la grande pyramide, dont la fréquence est abaissée pour être supportable. Opération cependant risquée. Sabu va donc envoyer l'esprit (ka) et non l'âme (ba) de Heru par les portes de lumière. Une autre poudre/drogue est utilisée. Utilisation des « miroirs à retournement temporel ». Le Ka va directement au-delà l'horizon des événements sans passer par la « vallée des ténèbres ». C'est un aller-retour entre l'Angal, (dans la région du point de fixation de la famille céleste de Heru, en Orion) et notre monde. Le sarcophage de Heru est refermé par sécurité (la gravitation est annulé dans la pyramide). Heru revoit la lumière et les abeilles. Il se détache de son corps physique ainsi que de son âme (ba/essence) qui plane à côté du corps. Heru passe par la porte de l'horizon, voit des soleils de la constellation d'Orion, puis se retourne devant « le tunnel de la lumière des ancêtres », entouré de ses abeilles. Heru rencontre la même voix féminine qui lui redit qu'il n'y a pas son père ici et que c'est elle qui est en charge de l'aider dans ce monde. Elle lui dit d'aller dans Nisighu (l'oiseau bleu) pour trouver des réponses.

L'expulsion du clergé Ábar

about:blank Page 43 sur 48

Heru veut faire cesser la mascarade des prêtres Abgal qui gèrent le sanctuaire de Ta-Ur [l'Osireion] au profit des Anunnaki. Heru s'y introduit en modifiant son apparence à l'aide du Níama. Il suit les rites initiatiques en vigueur, récite les formules dans le temple souterrain. Il mange le « pain blanc » (poudre d'or), mais dans cette première initiation il n'y a pas encore la coupe contenant de l'Aq (menstrues). Au moment où il devait retirer sa tunique de lin, Heru sort Uatch et les prêtres reconnurent Heru. Avec Sabu, Sağlam, Meri, Nebet-Hut, Altin, 3 Abgal, et les Shemsu Heru, Asar révèle à l'immense foule des fidèles la vérité sur le meurtre d'Asar il y a plusieurs centaines d'années. Asar réussit à réconcilier les Khentamentiu, les Nefer-Dogan et Shemsu-de-l'Est, ainsi qu'à rétablir la vérité. 5000 Shemsu-Heru suivent désormais Heru. Festivités. Neteru et humains exceptionnellement ensemble pour l'occasion.

L'enregistrement destiné à Heru dans l'Oiseau bleu

Heru a maintenant 17 ans. Il demande à Hapy/Sigpabnun, fidèle compagnon d'Asar, de lui ouvrir Nisighu qu'il n'avait jamais piloté (oiseau bleu) et qui était resté à Nashareth. Technologie hybride des Urmah et de Sirius, contrairement à Geghu qui est uniquement de technologie Urmah. Nisighu est éclairé à l'intérieur par les cloisons et possède 2 étages. Hapy allume le tableau de bord. Heru trouve un enregistrement, Asar apparaît en 3D et lui délivre un message. Asar s'adresse à son « fils ». Asar avait enregistré un message au cas où il mourrait. Asar lui dit assure qu'ils ne font qu'un car Aset l'a fait revenir par une pyramide. Asar lui demande de se méfier de Her-Râ et de Nebet-Hut/Ninanna.

La gémellité des âmes et les événements qui ont suivi la Grande Guerre

Asar explique à Heru le processus de gémellité des âmes. Le groupe d'âmes communautaires ayant pour origine Sirius 3 s'est déplacé en Orion pour la mission qu'ils se sont fixés. Ils se sont associés aux Urmah, dans le but de lutter contre les Musgir qui vivent dans le Kigal et « qui se sont retrouvés chez nous du fait de la Grande Guerre et de ses débordements ». Aset, Asar et leur groupe étaient une race amphibienne de 3D proche des Abgal et se sont incarnés chez eux. Les Abgal ont l'avantage d'engendrer des Kirišti. Après la Grande Guerre, Nammu a donné naissance à des jumeaux (les essences de Šáran / Ašme et Šáran/ Sé'et). Durant la Grande Guerre, les Ušumgal se sont liés aux Musgir, toute la famille Gina'abul a éclatée. Les Ušumgal et Amašutum survivantes s'établissent en Margíd'da. Parmi les Ušumgal, 7 de ces « grands dragons » survivent. Nammu enceinte cache les jumeaux chez les Urmah, mais ils se font tuer par des Gris à la solde des Ušumgal. Finalement, Heru comprend qu'il est le double d'Asar et porté par le message rejoint Aset à laquelle il s'unit.

Retour chez les Adinu de Turquie

Heru apprend le retour de « l'œil du son », Vénus. Il se rend chez les veilleurs Adinu pour en savoir plus, à Kuram, là où le paysage a formé des cheminées de fées non loin des Anunnaki de Šeteš. Heru rencontre un personnage particulier, le chef de Kuram, Dagde. Sa taille est colossale (c'est Dagda dans la mythologie

about:blank Page 44 sur 48

irlandaise), son arme est un marteau. Dans la vallée des humains utilisaient des ailes artificielles pour se déplacer comme les Sukkal. Heru prépare un plan d'attaque coïncidant avec le retour du Benu. Dagde est le fils de Sağlam, c'est pourquoi il est grand et a les cheveux roux, sa mère est Serkit, il est donc hybride Dogan/Gina'abul. Šeteš craint beaucoup Dagde. Le plan est de récupérer les territoires volés par Šeteš en profitant du passage cataclysmique de Vénus.

Préparatifs de guerre

Heru repart avec Dagde et des hommes-volants dans Geghu. Il font escale à Pe et Ded dans le delta du Nil où se trouvent des Khentamentiu et des Shemsu-Heru installés là par Heru. Her-Râ fournit les armes aux Shemsu-Heru. Après la fonderie de Her-Râ, Heru fait escale à Bun'd (corne de l'Afrique). A Adin, ils sont mal accueillis et même attaqués. Heru attend de ces marchants Shemsu-Râ qu'ils bloquent l'accès aux Anunnaki s'ils fuient par-là. Puis ils vont vers la Nubie tandis que le second soleil se lève et qu'un vent violent souffle. Aussi, le sifflement de « l'œil du son » se faisait déjà entendre : « un gémissement aigu et constant comme celui du chœur d'un milliers de femmes au travail ! » [note : il y a-t-il un lien avec les sons « mystérieux » actuels, ressemblant à des trompettes ?].

Traque du troisième traître qui s'était échappé à la mort d'Asar

En Nubie des Pygmées travaillaient dans les mines d'or d'autres ont fui dans les forets africaines. Les Dengu (Pygmés) fêtent le retour d'Asar qu'ils attendaient. Asar avait créé les pygmées. Le Maître du domaine minier est un homme blanc barbu, un ancien Shemsu, Nungal de l'est. C'était le traître qui avait permis à Šeteš de tuer Asar en ouvrant les portes de Ta-Ur. C'était donc pas un Dogan mais un Shemsu-Ra. Si le clan Khentamentiu avait su les Nungal se seraient entre détruits, c'est pourquoi Sağlam avait décidé de se sacrifier et faire porter la faute sur les siens, les Dogan, pour préserver la paix. Le traître est mis au supplice et achevé comme un animal par les Shemsu-Râ et Neferu pendant plusieurs heures.

Guerre totale lors du passage de Vénus

Ils reprennent Geghu et Heru observe au radar les combats, en Égypte; La prise de Teri les avait retardé. Au nord de l'Égypte, les forces de Sabu sont attaquées. Deux piliers énergétiques de la pyramide avaient cédés et si un troisième s'arrêtait le bouclier disparaîtrait. Heru se fait poursuivre par des Tian Anunnaki, qui se font détruire finalement par des *Imdugud* qui viennent assister Heru. Geghu retourne vers Nashareth, il y a partout des combats, des armées comme des essaims de mouches et des amoncellements de cadavres. Le bouclier de la pyramide finit par céder. Le son du passage de Vénus est effrayant, « allant des aigus les plus élevés à des graves produisant un atroce bourdonnement ». L'astre flamboyait d'une teinte rouge sang.

La chute finale de Šeteš

Au pied de la pyramide, Heru tombe face à face à Šeteš, utilise une épée et un fouet pour frapper Heru. Her-Râ, qui avait également été blessé à l'œil lors de la bataille où Asar fut tué, assistait au combat. Šeteš était dans la confusion. De plus s'abattait une pluie de feu et de petites pierres incandescentes, à cause de la queue de Vénus. Heru demande alors à Her-Râ de téléporter par le faisceau de son Na'arb toutes les troupes dans le

about:blank Page 45 sur 48

1er niveau de Nashareth, y compris Šeteš. C'est la bataille finale entre Heru et Šeteš, près du lac des Abgal. Heru l'emporte et plante Uatch entre ses cuisses, puis le traîne sur plusieurs étages. Nebet-Hut/Ninanna cherche à le tuer mais Aset dit que maintenant que la guerre est remportée, c'est inutile. Ils partent en soucoupe à Arah avec son prisonnier. Sağlam, Sabu et Heru flanquent le Šeteš agonisant sur un mulet et le regardent s'éloigner dans la tempête... On apprend aussi à la fin qu'Aset [Isis-Hator] attend des jumeaux d'Horus...

Depuis 5,000 ans...

Stabilisation de l'orbite de Vénus

Vénus est une planète bizarre : elle tourne à l'envers, n'a pas de satellite, a la rotation la plus lente du système solaire, n'a pas de champ magnétique, a une croûte très mince, a une zone plasmique ressemblant à la queue de comète. Vénus se place sur son orbite actuelle il y a 5000 à 4000 ans (-3000 à 2000 av JC). Avant cette époque, l'année était de 360 jours. Vénus prend une orbite beaucoup plus proche du Soleil (c'est la chute de Lucifer). Mulge-Tab décale la Terre, l'éloigne du soleil (+5 jours). La ceinture d'astéroïdes est le corps d'Osiris fragmenté, c'est aussi l'écume de la mer d'où naît Vénus. Dans la mythologique nordique, Osiris est Aurvandil/Odin, Thor est Horus/Lucifer (lui aussi a une pierre sur le front), Surtur est Seth, Groa la guérisseuse est Isis. On retrouve le symbole du loup dans la tradition nordique, assimilé au Christ et à Odin, car c'est aussi celui d'Anubis. Une divinité locale funéraire d'Abydos est Khentamentiu, à tête de loup.

En Égypte, sous l'Égypte...

Il coule sous le Nil un fleuve souterrain, l'Urenes, qui passe par le Gigal (où courent les tunnels de Restau ou Ro-setau). Restau signifie « entrée des couloirs et corridors », « accompagner au sanctuaire vers la lumière du jour » = restaurer. C'est une zone souterraine aussi grande que l'Égypte. Cette zone est aussi appelée la Duat. Le Gigal est transformé en forteresse initiatique : itinéraire identique à celui du soleil, l'initié pénètre dans le monde inférieur par la porte de l'ouest, sept portes à traverser (lien avec les 7 degrés, R+C). Les déesses et prêtresses d'Égypte et Mésopotamie étaient les vaches célestes et Osiris le taureau céleste. Dans l'initiation de Ninanna, qu'elle passe car sa sœur Asé'et est en colère (elle la tient responsable pour la mort d'Asar), elle est « clouée au piquet » ou à la croix en X, comme dans la forme ancienne du 3e degré maçonnique. Hiram Abif s'inspire d'ailleurs du mythe d'Osiris et vient des hauts initiés des temples égyptiens. C'est pourquoi Francmaçon signifie « enfant de la lumière », *Phree Messen*.

Gilgamesh

Gilgamesh sous la patronage d'Inanna va essayer de déjouer l'autorité du Bestiaire céleste mais sans précaution. L'histoire de Gilgamesh très ancienne, et a été réadaptée à l'époque assyro-babylonienne. Gilgamesh est un roi mythique d'Uruk (-2700 av JC).

Secrets des initiés d'Égypte

about:blank Page 46 sur 48

Une tradition garde le secret qu'Horus est le fils d'Osiris, les initiés l'on gardé pour eux pendant des millénaires, jusqu'à la décadence de l'Égypte vers 2000 av JC. Les secrets initiatiques étaient aussi liés à la Grande Pyramide et aux ondes (son fonctionnement). Par ailleurs, sous le Sphinx se trouvent de vastes temples, et il existait un autre petit Sphinx de l'autre côté du Nil. Le double Sphinx est en parallèle avec le double lion Ruty « l'hier et l'aujourd'hui ». Le corps d'Osiris a été déposé sous le Sphinx après le rituel dans les pyramides. La dépouille fut plus tard mise en pièce par ses adversaires qui la retrouvèrent.

L'archonisme antique

Les « dieux » se reproduisaient avec des humains sélectionnés dans les temples en haut des pyramides à degrés pour former une caste supérieure dirigeant le peuple. Dans l'ancienne Grèce s'est développé un système nommé archonisme. (Archo = chef, régner, archon = prince, chef...) Les Archon étaient les détenteurs des fonctions judiciaires et politiques, d'une autorité publique. « Les archontes étaient tous de souche noble, comme l'étaient les Anunnaki d'An ». L'archonisme d'abord à Athènes au 16ème siècle avant JC, fondé par Kécrops, né en Égypte, hybride humanoreptilien. Le pouvoir est ensuite passé à Erichthonios, un autre hybride. Au 7ème siècle avant JC, Drakon, un autre hybride, prend le pouvoir, (d'où l'expression « loi draconienne »). Avoir une « ombre dans le dos » est propre aux dirigeants et hybrides.

De nos jours

Abductions par le Bestiaire célestes

Il semble que la rivalité entre les deux polarités qui partagent les « dieux » subsiste de nos jours. Les installations des Anunnaki en Turquie paraissent être toujours actives, et un vaste réseaux de souterrains est utilisé partout sur Terre, avec des bases notamment en France. Des interférences de type reptiliennes (Anunnaki) sont rapportées lors d'abductions, et des interférences de type Kingú Babbar, bien que plus rares, sont également rapportées (exemple des entités Uzungu de Credo Mutwa). Certaines personnes témoignent aussi d'individus à cheveux roux. Bien sûr, les témoignages d'abductions effectuées par des Miminu de différentes sortes (petits et grands Gris) abondent. La majorité des abductions se font sur l'âme (Ba), durant la nuit, ce qui est effacé de la mémoire par la suite. Les abductions physiques, bien que fréquentes notamment sur les enfants des pays du tiers-monde, sont généralement plus rares.

Une influence prédatrice derrière les structures secrètes

Les « 72 » de la garde rapprochée de Šeteš semblent toujours avoir une importance car certains auteurs rapportent ce chiffre comme étant lié à une organisation nommée « Ordre du Dragon » (voir Jean Robin, Teddy Legrand) qui se trouve derrière le nazisme et les précédentes Guerres Mondiales. Aussi, plusieurs chercheurs estiment qu'un programme d'hybridation est en cours et qu'une « nouvelle race » est déjà prête à réinvestir la Terre après des changements sociaux et environnementaux. Un grand nombre de femmes (possédant un patrimoine génétique et un groupe sanguin spécifique) sont sélectionnées pour porter ces embryons. Il semble néanmoins que si un nouvel ordre s'implante en profitant du chaos, il subisse une forte résistance de la part de la population actuelle.

© 2016 News Of Tomorrow

Conception Web par HA Design

© 2016 News Of Tomorrow

about:blank Page 47 sur 48

about:blank Page 48 sur 48