

CTHULHU
L'Appel de

6^E ÉDITION FRANÇAISE

Terra Cthulhiana

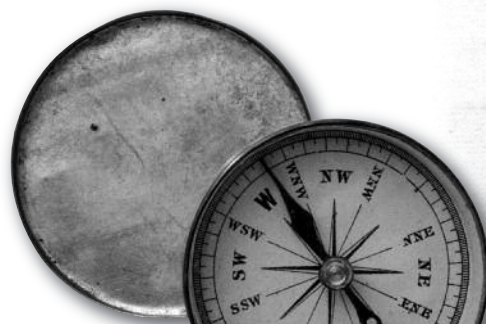
DES MONDES ET DES ÉPOQUES
OÙ L'HISTOIRE EST FAITE DE LÉGENDES

PAR

NILS BROSS, MARC BUSCHER, GÜNTHER DAMBACHMAIR, STEFAN GEISLER,
TOBIAS HAMELMANN, JOCHEN HINDERKS, MARTIN JANSSEN, JENS PETER KLEINAU,
PEER KRÖGER, CHRISTOPHER LANG, STEFAN MORISSE, RAINER NAGEL,
MATTHIAS ODEN, CARSTEN SCHMITT, PETER SCHOTT, STEFFEN SCHÜTTE,
TIM SCHARNWEBER, JENS-CHRISTIAN SEELE & JAN CHRISTOPH STEINES

Table des matières

Préface	5	Sur les traces des légendes	288
L'Amérique du Nord	8	<i>A la recherche du Graal</i>	288
Les peuples anasazis	8	Glastonbury	291
Y'ha-nthlei, la ville des Profonds	19	Winchester	294
L'Amérique centrale et du Sud	30	Montségur, Pyrénées.....	296
Sites mythiques d'Amérique Centrale et du Sud	30	San Juan de la Peña.....	298
L'Europe et l'Asie Mineure	42	Forteresse de Wildenberg, Odenwald.....	300
La forteresse au trésor de Kyinda sur Karasi	42	<i>Haute technologie de l'Antiquité</i>	304
Plus de huit mille ans sur Malte.....	52	L'avion égyptien.....	306
Reliques minoïques en Crète et sur Santorin	63	Le relief d'Abydos.....	307
Le tombeau de Nimrod.....	73	Le bas-relief de Dendérah	308
Les villes souterraines troglodytes de Cappadoce.....	84	Les batteries de Bagdad	308
L'Afrique & le Proche Orient	94	La pièce d'aluminium d'Aiud	309
Les ruines du Grand Zimbabwe.....	94	Le mécanisme d'Anticythère	309
Irem Zhat al Imad	103	Les avions en or de Colombie.....	310
Les pyramides nubiennes de Méroé	112	La dalle funéraire de Palenque.....	311
La Cité sans Nom.....	124	Les géoglyphes de Nazca.....	312
L'Asie	136	Les pierres d'Ica.....	312
Les mille temples d'Angkor	136	Les crânes de cristal.....	313
Les grottes d'Ellorâ et le temple Kailasa	147	Au pays du mercure rouge	314
Krakatau et Anak Krakatoa.....	157	<i>Assassins et des templiers</i>	316
Le Haut plateau de Leng.....	167	Les Assassins	316
Shamballa	175	L'Ordre des Templiers.....	318
Le phénomène de la Toungouska.....	180	Station Holborn.....	321
Les pyramides de Yonaguni.....	188	Sous le Mont du Temple.....	323
L'Australie	198	Alamut, la forteresse « imprenable »	325
Le désert des Pinacles	198	Secrets de Masyaf	328
Pnakotus, la ville de la Grande Race	206	Acre – Sous la tour Maudite.....	328
L'Arctique	216	Le sombre rejeton du Loch Ness.....	331
L'Hyperborée légendaire.....	216	La conspiration de l'émissaire	333
La ville endormie d'Iranon	226	<i>Secrets impies en Terre Sainte</i>	335
L'Antarctique	234	L'anomalie d'Ararat	339
Le lac Vostok	234	Chor Virap	342
Kadath l'inconnue.....	242	Palmyre.....	344
Les Océans	252	Le monastère Sainte Catherine et le mont Horeb	348
Le continent perdu Mu	252	Gilgal Refaïm, sur le plateau de Golan	353
L'île artificielle de Nan Madol.....	258	<i>Le monde des cavernes</i>	356
Les secrets de l'île de Pâques	266	Le tunnel de Tavannes.....	360
R'lyeh.....	279	Île de Toraigh	363
		Ruines souterraines sous les monts Panamint.....	366
		K'n-yan, royaume aux reflets bleus.....	368
		Yoth, royaume à la lumière rouge.....	371
		<i>La géométrie sacrée et profane des pyramides</i>	373
		La ziggourat du dieu de la Lune Nanna	376
		Parc de Branitz	378
		La pyramide d'Hellenikon.....	379
		La Huaca de la Luna et la Huaca del Sol	382
		La grande pyramide blanche.....	384



Le cauchemar d'Innsmouth

Y'ha-nthlei, la ville des Profonds

« De grandes pièces sous-marines apparaissent sous mes yeux, et je crus errer à travers des halls de colonnes et labyrinthes titanesques engloutis de murs cyclopéens. [...] [Je] portais leur parure de bijoux inhumains, empruntais leurs routes aquatiques se trouvant à de grandes profondeurs sous l'eau et récitais de monstrueuses prières dans leurs détestables temples du fond de la mer. [...] [J'avais en effet nagé] jusqu'à ce récif crépusculaire et [plongé] [...] à travers des abîmes noires dans la ville cyclopéenne de Y'ha-nthlei, [...] cette ville des Profonds [...] au sein de la magnificence et de la splendeur [...] »

Extrait du journal de Robert Martin Olmsteads, descendant éloigné du capitaine Obed Marsh d'Innsmouth, Massachusetts, vers 1932

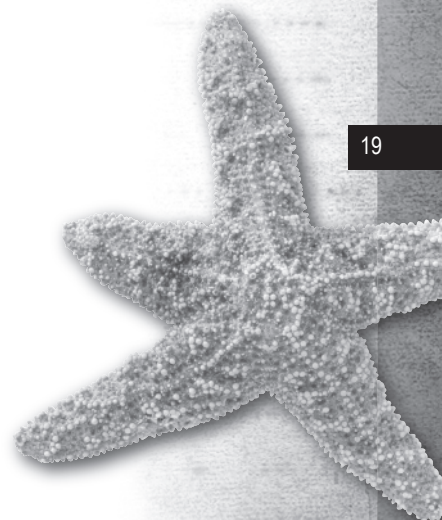


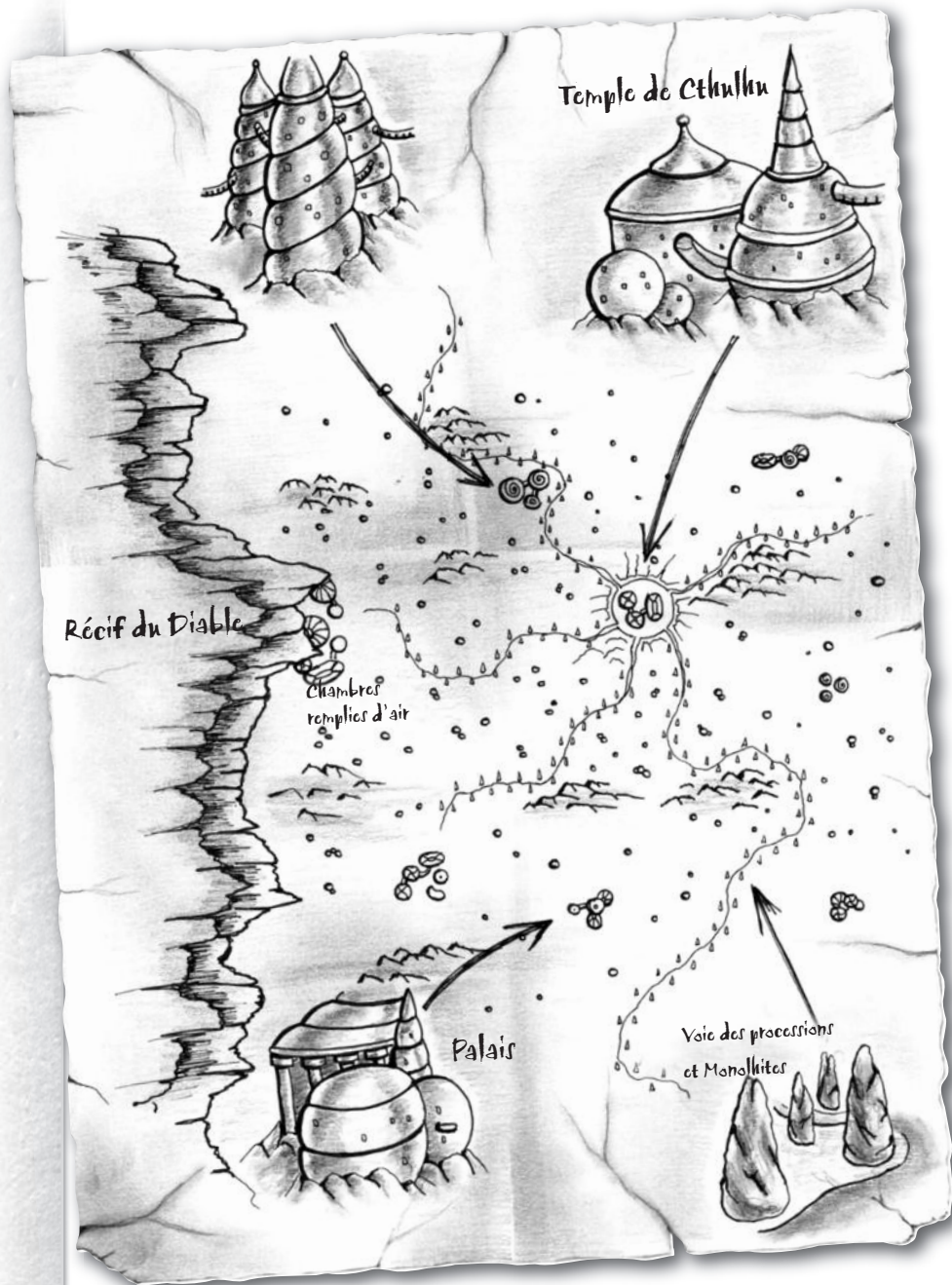
Au-delà de la mer...

Y'ha-nthlei. Ce mot n'est pas fait pour la voix humaine, mais résonne cependant de façon étrangement familière à nos oreilles et déclenche au plus profond de notre être un sentiment confus de dégoût et de bien-être à la fois. Y'ha-nthlei. C'est le nom qu'ont donné les Profonds, froids et d'apparence reptilienne, à leur ville ancestrale située à peu de distance de la côte nord américaine. Y'ha-nthlei, la ville des profondeurs à l'affût, pas encore découverte, et située près du Récif du Diable, non loin du village de pêcheurs délabré d'Innsmouth, en Nouvelle Angleterre.

Ce n'est pas pour rien que le récif des profondeurs, à un mile et demi d'Innsmouth, a été doté par les premiers pionniers américains du nom de l'adversaire de Dieu, le *Devil's Reef*. En effet, sous les quelques centaines de mètres de longues bandes rocheuses noires et glissantes, desquelles peu de choses dépassent lors

des marées hautes, le célèbre capitaine britannique, Obed Marsh, et l'aventurier John Smith ont découvert en 1616 des cavernes accessibles uniquement lors des marées basses, présentant des dessins blasphématoires et des représentations d'humanoïdes amphibiens. Ceux-ci sont en train de nager, de se battre, de se reproduire et de pratiquer des rituels impies, et rappellent à la fois étrangement l'être humain, sans y ressembler tout à fait. D'après les légendes indiennes, bien avant l'arrivée des colons blancs, un peuple avait vénéré les esprits de la mer, un peuple certes disparu (dans la mer d'après certains) mais dont l'héritage a été découvert non loin d'Innsmouth par des anthropologues et archéologues, sur la côte aux rochers en tête de poisson, une formation minérale étrange. Si la baie dans laquelle le fleuve Manuxet se jette n'avait pas offert un port naturel de grande qualité, la colonie d'Innsmouth n'aurait certai-





« [Sur le] monolithe cyclopéen, [je pus] déchiffrer des inscriptions et des sculptures grossières [...]. L'écriture était une sorte de hiéroglyphes qui m'étaient inconnus et elle ne pouvait être comparée avec rien que j'eusse vu dans des livres ; elle se composait en grande partie de symboles stylisés relatifs à l'eau, tels que des poissons, anguilles, pieuvres, malacostracés, mollusques, cétacés et autres. Certains symboles représentaient de toute évidence des choses de la mer, qui nous sont inconnues dans le monde moderne [...]. En revanche, il y avait des représentations imagées qui m'ensorcelaient tout particulièrement. [...] Je pense que ces choses devaient représenter les choses humaines [...], bien que ces créatures s'étaient représentées plaisamment comme des poissons dans une grotte subaquatique, ou lors de l'exécution d'un coffre honorifique monolithique [...]. Ils [avaient] une silhouette sacrament humanoïde malgré leurs mains et leurs pieds palmés, leurs lèvres répugnantes, épaisses et flasques, leurs yeux protubérants et vitreux et d'autres caractéristiques propres [...]. Bizarrement, ils étaient, par rapport à l'illustration de leur environnement, sculptés de manière totalement disproportionnée, car l'une de ces créatures était représentée en train de tuer une baleine pas beaucoup plus grosse qu'elle-même. »

Description d'un monolithe avec des gravures étrangères, extrait du journal d'un marin, 1920 environ (?)

Trois Et Dorado et un trou profond

Sites mythiques d'Amérique Centrale et du Sud

« L'Amérique, selon les historiens, était peuplée de sauvages, mais ce ne sont pas les sauvages qui ont érigé ces constructions, ni taillé ces pierres. »

Lohn Lloyd Stephens, archéologue et découvreur des anciennes villes mayas, 1842

S'il y avait bien jusqu'au milieu du siècle dernier une région idéale pour les « mondes oubliés », les villes en ruines et les cultures disparues, c'était l'Amérique Centrale et du Sud. Le continent n'était à l'époque pas encore totalement exploré, loin s'en fallait. Les jungles d'Amazonie, les forêts tropicales de l'Amérique Centrale, la presqu'île de Yucatan et les plateaux des Andes renfermaient encore tous leurs secrets. Les peu-

ples légendaires comme les Olmèques, les Moches, les Mayas, les Incas ou les Aztèques n'étaient pas les seuls à y habiter, et des découvertes inexplicables comme les lignes de Nazca, les momies Incas ou les puits mayas sans fonds (appelés cénotes) ont stimulé les spéculations. La littérature correspondante et les récits de voyages en ont fait un terrain fertile pour toutes sortes de désirs d'aventures. Et même aujourd'hui, elles

« Elle se tient devant nous comme une barque échouée au milieu de l'océan, dont les mâts sont passés par-dessus bord, et dont le nom a disparu, de sorte que personne ne peut plus dire d'où elle vient. »

John Lloyd Stephens, 1839 en voyant l'une des anciennes villes mayas découverte dans la jungle



Labyrinthes et volcans

Reliques minoïques en Crète et sur Santorin

« Dans un labyrinthe on ne s'égare pas, dans un labyrinthe on se trouve soi-même. Dans un labyrinthe on ne rencontre qu'une seule horreur, dans un labyrinthe on se rencontre soi-même. »

Inscription sur une stèle crétoise près de Gortys

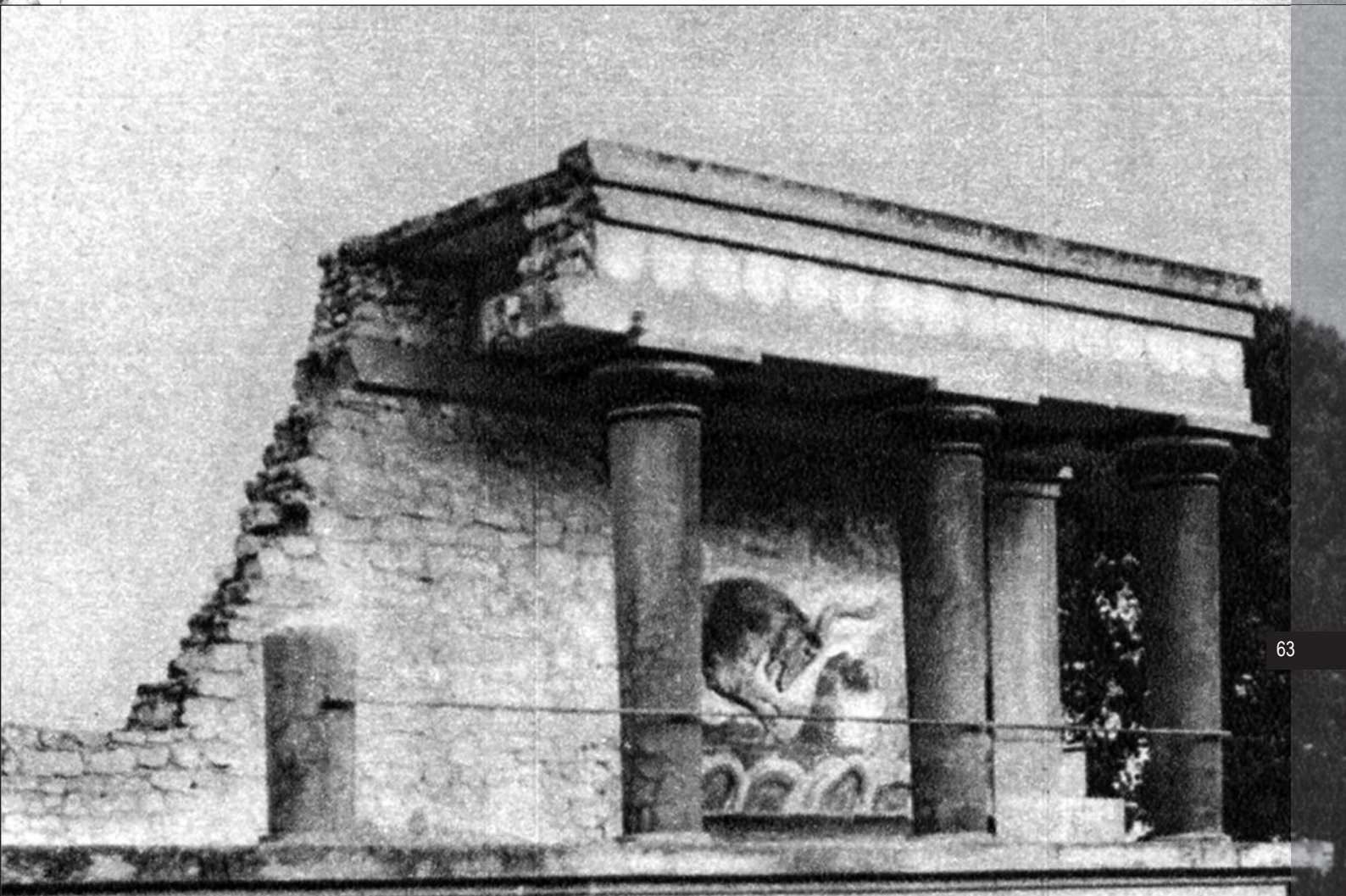
La Crète est considérée comme le berceau de la civilisation européenne. La culture minoïque apparut ici vers 2 200 avant J.-C., bien avant les cultures grecques classiques. De nombreuses choses sont cachées dans l'obscurité de l'Histoire et il y a peu de connaissances de la période protohistorique minoïque. Les temps primitifs minoïques sont donc un bric-à-brac de faits supposés et de légendes, rassemblés au XIX^e siècle d'après les rapports de recherche d'anciens archéologues, chercheurs et prêtres. Ceux-ci mentionnent pour leur part comme sources des conteurs autochtones, des pièces d'exposition ou encore des écrits difficilement accessibles dans des cloîtres de montagnes interdits.

On sait aujourd'hui que la région de Cnossos était déjà très peuplée au V^e ou VI^e millénaire

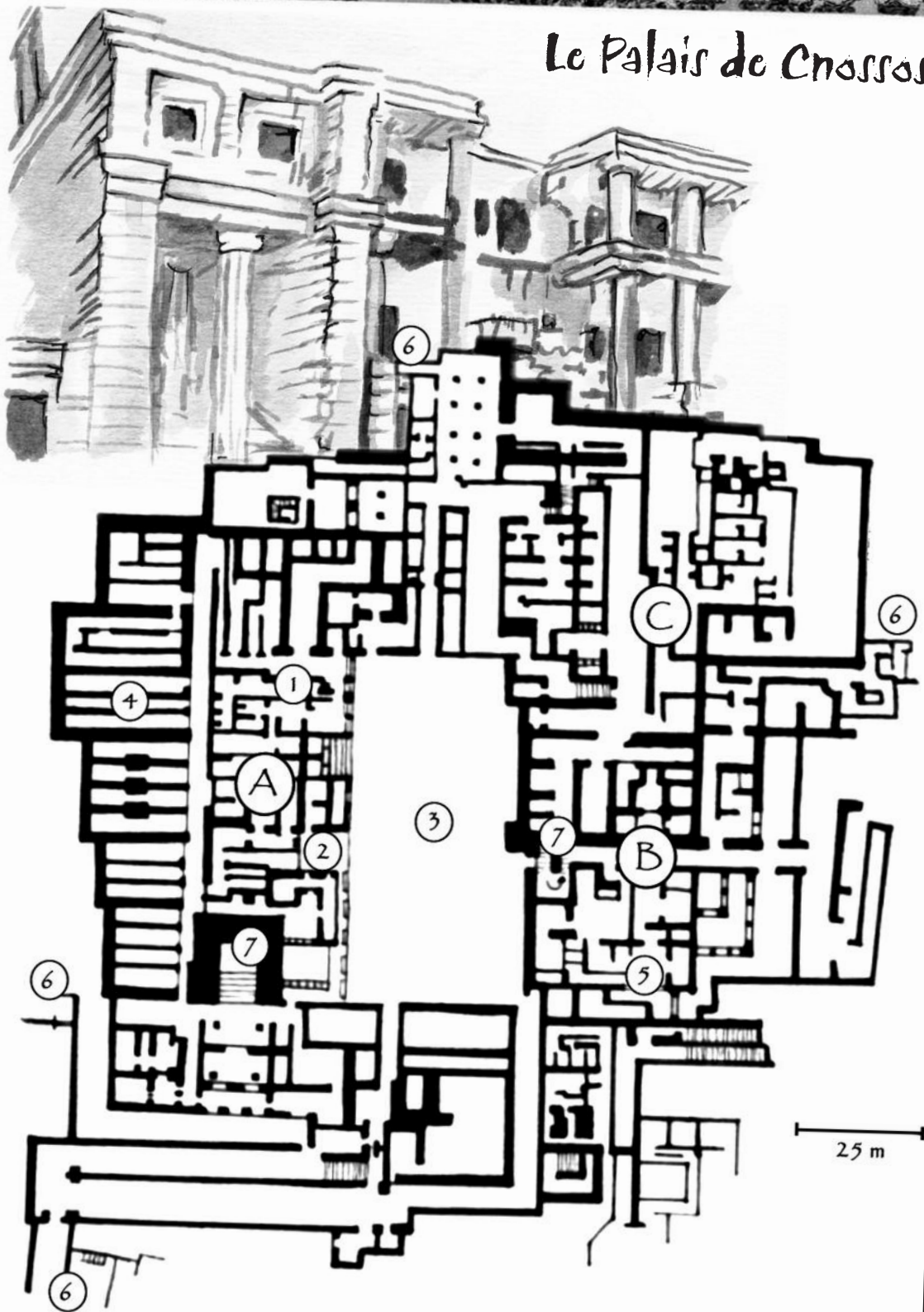
avant J.-C. Les anciens Minoens vénéraient un panthéon de dieux de la nature divers, comme on peut le voir aujourd'hui sur de nombreuses peintures. À l'apogée des premières constructions de palais (environ 2 000 ans avant J.-C.) le culte du taureau s'imposa. On trouve de nombreux témoins d'offrandes d'animaux et de céréales que l'on apportait à des statues de taureaux, ainsi que d'offrandes de taureaux pendant des cérémonies sacrées.

Alors que les taureaux sacrés n'étaient considérés en Égypte que comme des messagers et des hérauts des dieux, le taureau prit dans la culture minoïque une place centrale. Outre le taureau sacré, il y avait également la vénération des aïeux locaux et de petits lieux de culte sans grande importance. Où le roi se trouvait, le

L'effigie du taureau sacré se retrouve dans de nombreux endroits



Le Palais de Cnossos



Il est intéressant que les labyrinthes apparaissent dans de nombreux cercles culturels depuis l'Antiquité, dans les temples funéraires égyptiens d'Amenemhat III, tout comme dans les pyramides des Mayas, ou les dessins rupestres celtes primitifs. En Scandinavie et en Angleterre, on construisait les dénommés « Trojeburgen » ou « mazes » en pierre, qui représentent souvent des labyrinthes ronds et impressionnants. Le labyrinthe est une métaphore ancestrale, décrivant un chemin étant un but à lui-même, car contrairement à ceux qui furent construits bien plus tard, il n'y avait pas de bifurcations, de fausses pistes ou de cul-de-sac. Un labyrinthe

conduisait toujours à un endroit central défini. La raison pour laquelle l'humanité construit des labyrinthes depuis tant d'années reste inexplicable à ce jour. Il est possible que le parcours d'un labyrinthe représentât une forme de méditation pour se trouver soi-même ou fût utilisé lors de certains rites. D'autres théories quant à elles déclarent que les labyrinthes étaient destinés aux êtres effroyables de l'autre monde, servant de piège ou encore de prison. On peut constater que les labyrinthes nordiques présentent très souvent leur entrée vers l'ouest, emplacement du royaume des morts dans la tradition celte. Les esprits des morts étaient

Légende du Palais de Cnossos

A Quartiers Officiels
B Quartiers Privés
C Ateliers

- 1 Salle du Trône
- 2 Sanctuaire principal
- 3 Cour intérieure
- 4 Garde-manger
- 5 Quartiers de la Reine
- 6 Entrées
- 7 Grand escalier

Dans le pays de l'or légendaire

Les ruines du Grand Zimbabwe

« *Le plus étrange à l'intérieur du rondeau était une [...] haute tour, au pied de laquelle cependant aucune entrée n'était visible, en raison des débris accumulés. [...] Je grimpai jusqu'en haut à l'aide d'une plante grimpante [et] retirai des pierres sans pouvoir observer une cavité à l'intérieur.* »

Karl Mauch, explorateur allemand des régions africaines, probablement Gotha, 1874

« *La reine de Saba, ayant appris la renommée de Salomon, au nom de Yahweh, vint pour l'éprouver par des énigmes. Elle vint à Jérusalem avec un équipage très considérable, des chameaux portant des aromates, de l'or en très grande quantité, et des pierres précieuses.* »

Premier livre des Rois, chapitre 10 (Traduction en français du Chanoine Crampon. Source : bible.catholique.org)



Les ruines du Grand Zimbabwe

Le Grand Zimbabwe, entouré de pâturages fertiles, se trouve en bordure d'un plateau de granit, qui forme la ligne de partage des eaux entre les fleuves Limpopo et Zambèze. Le Grand Zimbabwe n'était que l'une des nombreuses villes de l'Empire Monomotapa moyenâgeux au sud-est de l'Afrique, mais en tant que capitale, la plus grande et la plus importante. Cette ville fut probablement quittée au XV^e siècle et l'Empire déclina ; les raisons en sont inconnues. Il ne resta que les ruines qui n'ont jusqu'à ce jour pas révélé leurs secrets. Le Grand Zimbabwe se trouve en Rhodésie, qui actuellement, en l'honneur de cette ancienne civilisation africaine développée, s'appelle également le Zimbabwe.

Il existe deux théories concernant la signification du nom Zimbabwe : la première serait une abréviation de « ziimba remabwe », signifiant dans un dialecte indigène local « la grande maison faite de pierres » ; la deuxième

proviendrait de l'expression « dzimba woye » (« maisons honorées »), utilisée la plupart du temps pour les tombes et maisons des chefs de tribu.

À son apogée, dix-huit mille âmes environ vivaient dans la ville. Aujourd'hui, ce ne sont que des ruines de pierres, bien qu'il y ait eu également des constructions en bois, surtout, naturellement, avant l'utilisation de la pierre. Le Grand Zimbabwe peut être grossièrement divisé en trois ensembles architecturaux d'environ sept kilomètres carrés au total : le « Hill Complex », complexe de la colline, avec une sorte de temple ; le « Great Enclosure », le grand enclos ; et le « Valley Complex », complexe de la vallée.

Le complexe de la colline, ancien sanctuaire et partie la plus ancienne des ruines, s'élève sur une colline de granit, plateau sur lequel le Grand Zimbabwe se trouve. Des marches de pierre tout juste assez larges pour laisser passer une personne conduisent à un labyrinthe

Irem dans les Mille et Une Nuits

Irem est mentionnée dans trois histoires des *Mille et Une Nuits*. Très similaire dans les grandes lignes, elle diverge cependant dans les détails :

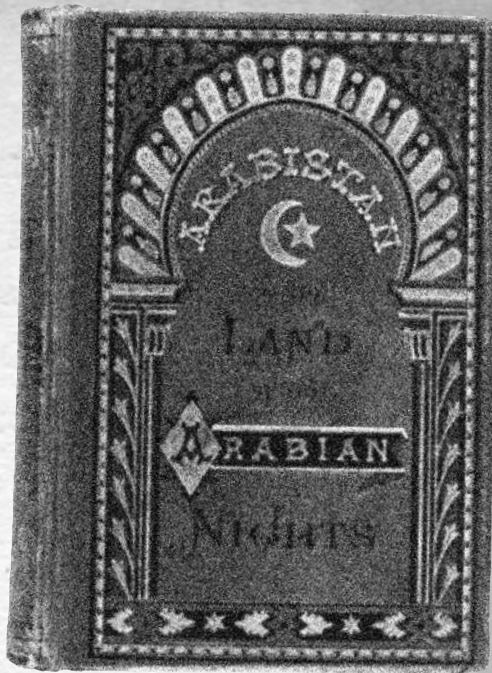
Le récit de Shaddad et de la ville d'Irem aux nombreux piliers, conte l'orgueil de Shaddad et de son peuple, les Aad. Ils ne voulurent pas écouter le prophète Houd, qui leur parlait de la grandeur d'Allah. Shaddad demanda au prophète quelle était l'utilité de croire en Allah. Houd lui répondit qu'Allah lui offrirait après la mort un paradis « avec des châteaux faits d'or, de jacinthes, de perles et de toutes sortes de pierres précieuses ». Shaddad lui rétorqua qu'il pouvait également les avoir dans ce monde. Ses maîtres d'œuvre bâtirent une ville carrée imposante avec des piliers de fondation si profonds que les bâtiments pouvaient s'élever jusqu'au ciel. Il fit construire trois cent mille châteaux, reposant chacun sur mille piliers, fit creuser des canaux et disposer des jardins. La construction dura cinq cents ans.

Shaddad s'établit dans la ville et déclara : « J'ai maintenant ce que Houd m'avait promis pour après ma mort ». Mais lorsqu'il voulut s'installer dans son château, un ange de Dieu hurlant arriva et annihila tout son peuple. Allah cacha la ville de la vue des humains et ce n'est que la nuit que certains élus peuvent découvrir ses traces.

Dans le récit d'Iram, la ville aux piliers et Abdullah, fils d'Abi Kilabah, Abdullah est à la recherche d'un chameau disparu dans le désert d'Al Yaman jusqu'à Iram. Lorsqu'il entra dans la ville imposante, celle-ci était totalement vide. Les bâtiments ornés d'or et d'argent et les portails de bijoux dévoilaient des richesses incommensurables. Cependant, puisque la ville semblait abandonnée, Abdullah était paralysé par la peur, bien qu'il se dit qu'il devait être au paradis. Il ramassa autant de perles et de bijoux qu'il put porter. Mais lorsqu'il raconta son histoire chez lui et sortit les perles pour la prouver, elles avaient perdu leur couleur. Le célèbre poète Ka'ab al-Ahbar, qui entendit l'histoire d'Abdullah, connaissait la ville. Manifestement, Abdullah avait trouvé Irem. Ka'ab al-Ahbar raconta l'histoire de Shaddad, qui lisait dans les livres anciens la beauté du paradis. Il voulait se créer un paradis sur Terre. Il fit amener toutes les splendeurs du monde et tous les rois du monde devaient lui envoyer ce que leurs mines leur apportaient. Même les trésors du fond des mers lui furent offerts pour parer sa ville. Lorsque Shaddad voulut enfin habiter dans la ville, cette œuvre façonnée par l'habileté humaine et à un jour de voyage, Allah descendit du ciel et annihila Shaddad et son peuple. Shaddad ne vit jamais sa ville et Allah en bloqua l'accès.

Dans le récit de la ville de laiton, Taleb, un célèbre artiste noir, raconte la découverte d'une bouteille en cuivre scellée avec le sceau de Salomon, dans laquelle un djinn rebelle est enfermé. La bouteille pêchée dans la mer fut ouverte et il en sortit une fumée bleue, qui se transforma en une créature indiciblement laide. D'après Taleb, on peut trouver de telles bouteilles dans la ville de laiton. Le calife Abdülmelik qui entendit cela, envoya son émir Musa à la recherche de la ville. Avec Abdul Kasus comme guide, vieil homme ayant beaucoup voyagé, mille chameaux et deux mille chevaliers en armes, il partit. Après un voyage éprouvant de presque deux ans, ils atteignirent leur but, une ville construite en pierre noire au centre de laquelle se tenaient deux châteaux en laiton espagnol. Ils firent le tour de la ville en deux jours, mais aucun des vingt-cinq portails ne put être ouvert. Ils finirent par poser des échelles contre les murs. Cependant, lorsque le premier homme fut monté, il cria « Dieu que c'est beau », sauta de l'autre côté, et se rompit le cou. De nombreux hommes de Musa perdirent la vie de cette manière. Le vieil Abdul Kasus ne se jeta pas de l'autre côté et décrivit ce qu'il voyait. Dix superbes jeunes femmes aguichantes semblaient se tenir debout en eau profonde. L'ancien dissipa l'illusion par le nom de Dieu, descendit et ouvrit l'un des portails. La ville était merveilleuse mais partout se trouvaient des squelettes, en partie putréfiés, en partie que des os. Dans l'un des châteaux, ils trouvèrent une jeune fille morte sur le trône, et de ses yeux coulait du mercure : la Reine Tadmora.

L'histoire du déclin de la ville était écrite sur un grand tableau : Tadmora avait régné sur le plus grand royaume de la Terre. Mais pendant de nombreuses années, il ne plut pas. Toutes les richesses de la ville ne suffirent pas à apporter assez de nourriture car le chemin menant à la ville dans le désert était éreintant. Musa sortit tristement de la ville pour rentrer dans son pays. Avant de partir, il obtint d'un peuple bien disposé envers lui et qui vivait à proximité de la ville de laiton, trois bouteilles en cuivre qu'il put amener à son calife.



Muhammad Ibn Rassoul. Ainsi, Irem fut bâtie sous le règne du fils du Roi Aad, Khareem Shaddad, une ville d'une magnificence inconcevable, avec d'innombrables palais et des jardins abondants.

Les habitants d'Irem, entêtés, ne voulurent pas entendre les avertissements du prophète Houd (nommé Heber ou Eber dans la Bible), qui reconnut leur arrogance, leur négligence lors des offrandes, et même leur profonde méchanceté, et qui tenta de parler à leurs cœurs. Mais le cœur des âmes d'Irem était sourd. Ils étaient ivres de leur propre splendeur, de sorte qu'ils n'étaient plus capables de voir celle d'Allah. Ainsi, Dieu les punit : il fit parvenir un vent effroyable et un bruit horrible depuis les nuages, au-dessus d'eux. « Tu dois périr » entendait-on des cieus.

Le matin suivant, Irem avait été avalée par le désert. Où le vent hurlait et où le bruit effrayant menaçait, il n'y avait plus que silence. Le silence ? Non ! Muhammad Ibn Rassoul donne une autre version : puisque les habitants d'Irem avaient été annihilés, d'autres êtres investirent la ville des mille piliers, des êtres plus obscurs, dont la vue brisa l'esprit humain. Ces créatures, décrites comme n'ayant qu'un bras, une jambe et un œil, étaient les nouveaux souverains d'Irem. Et la terreur s'empara dorénavant de l'esprit ainsi que de l'âme de celui qui s'aventurerait ne serait-ce que dans les environs de la ville.

La sourate 89 du Coran parle d'Iram, des piliers et du peuple Aad, sur lequel Allah fit tomber le malheur, car les Aad étaient cruels et leurs actes mauvais : « N'as-tu pas vu comment ton Seigneur a agi avec les Aad, avec Iram, la cité des piliers, dont jamais ne fut construite de semblable, et avec les Thamud qui taillaient leurs maisons dans la roche de la vallée, ainsi qu'avec Pharaon, qui inventa le supplice des pieux ? Tous opprimaient la Terre et multipliaient les désordres. Ton Seigneur leur infligea le fouet du châtement. Car ton Seigneur demeure aux aguets. »

La route vers Ubar

La légende d'Irem était irrésistible pour les personnes comme Bertram Thomas (1892-1950), dont la soif de recherche était inextinguible. Thomas fut le premier Européen à traverser le Rub-al-Khali en 1930-1931. Il découvrit à Oman, au bout de deux semaines environ à dos de chameau, une route de caravane ancestrale de presque cent mètres de large. Un Bédouin qui l'accompagnait dans son voyage la nomma « Route vers Ubar ». Il expliqua qu'Ubar avait été jadis une ville imposante : « Nos pères nous relatèrent que cette ville existait déjà il y a des éons de cela. Elle se trouve à présent enterrée sous le sable. » Puisque Thomas avait rationné son eau, il ne se risqua pas à suivre la route, bien que le Bédouin déclarât qu'Ubar ne se trouvait qu'à quelques jours de voyage vers le nord dans la direction actuelle.

Horreur sans nom dans le désert

La Cité sans Nom

« Au fin fond du désert d'Arabie gît la Cité sans Nom, délabrée et défigurée, ses remparts peu élevés enfouis sous le sable accumulé par les siècles. Telle était-elle sans doute, dès avant la fondation de Memphis, alors que les briques de Babylone n'étaient pas encore cuites. Il n'y a pas de légende assez ancienne pour révéler son nom ou évoquer le temps de sa gloire, mais on en parle autour des feux de camp et sous la tente des cheikhs et les aïeules parfois y font allusion ; aussi toutes les tribus s'en écartent-elles, sans trop savoir pourquoi. »

H. P. Lovecraft, *La Cité sans Nom* (Titre original : *The Nameless City*), traduit par Yves Rivière



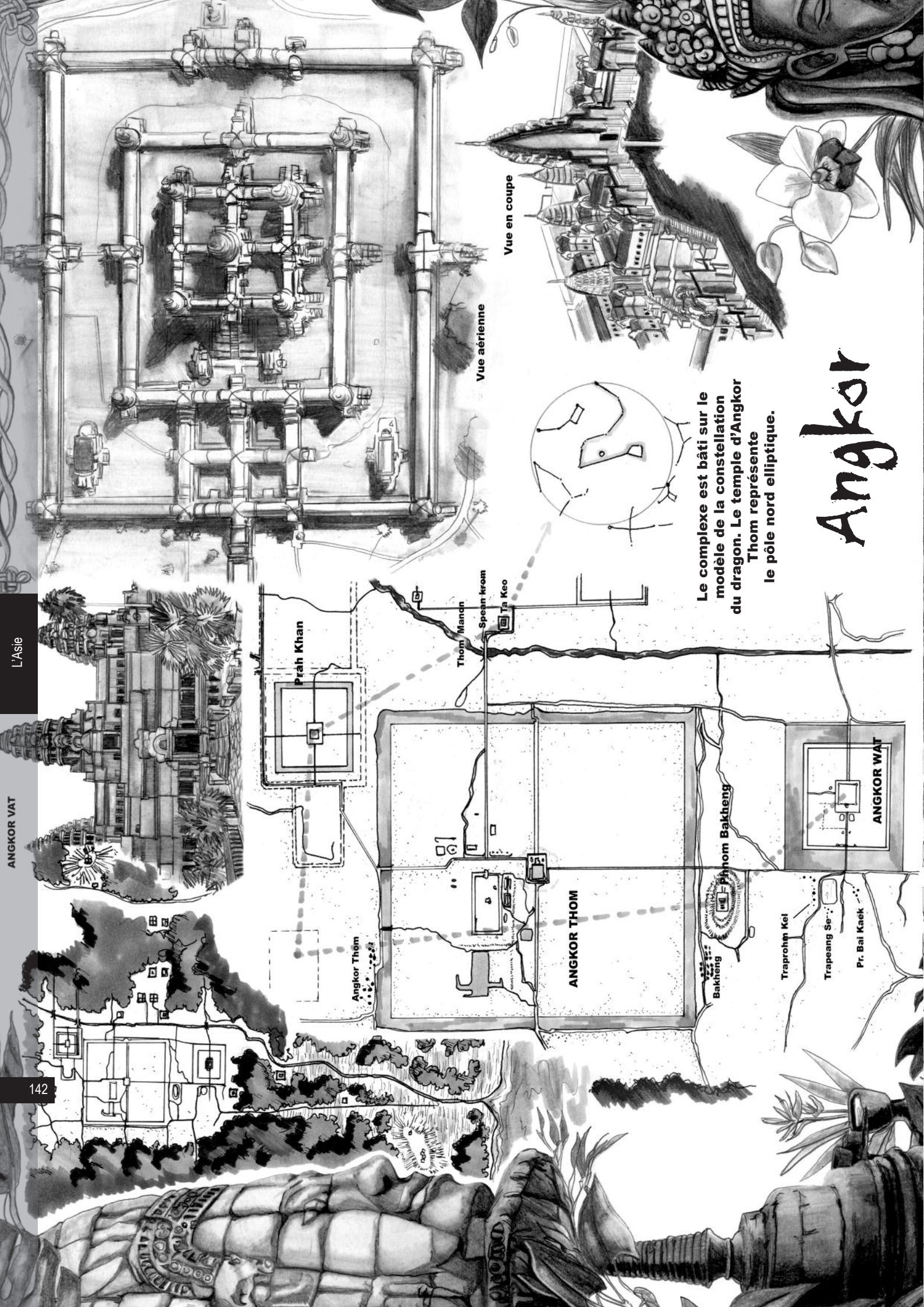
Ruines mystérieuses dans le Rub-al-Khali, cliché pris d'un avion en 1938

Mythe et histoire

La Cité sans Nom est sans aucun doute l'un de ces lieux mythiques à laquelle il fut fait référence le plus souvent dans les écrits blasphématoires des occultistes fous. Ces ruines brûlées par le soleil et ses sombres catacombes sont si anciennes qu'elles n'ont jamais eu de nom. Sous le sable protecteur du désert, le labyrinthe tortueux serpente sur des miles et des miles parmi des fondations en granit, les passages bordés de sarcophages préhistoriques d'hommes lézards archaïques, avec des chambres secrètes et des cavernes comme celle dans laquelle le mystérieux professeur Laban Shrewsbury aurait entendu adjurer l'esprit d'Abd al-Azrads (plus connu sous le nom d'Abdul Alhazred). Cependant, Alhazred ou le professeur Shrewsbury porté disparu depuis des années ne furent pas les seuls à visiter ce site inquiétant ; il y eut également Junzt,

décédé dans des circonstances atroces et Nathaniel Wingate Peaslee, dont le cas grave de dédoublement de la personnalité fit retentir le souffle à l'ensemble du monde de la psychiatrie pendant plusieurs années.

L'emplacement exact de la Cité sans Nom n'est pas connu. Chaque recherche doit s'appuyer sur des descriptions vagues d'anciens textes en partie mythiques, car même les rapports de voyageurs modernes (pour de bonnes raisons) ne contiennent pas de coordonnées précises. D'après certaines indications rudimentaires, la cité se trouverait dans l'actuel Yémen, au nord du Wadi Hadramaout, le deuxième plus grand désert de la péninsule arabique. Cette région du désert arabe est appelée Rub-al-Khali, le « quart désertique », le plus grand désert de sable de la Terre. Cette région aride et dépourvue de toute vie humaine englobe le tiers sud de la péninsule arabique.



Vue aérienne

Vue en coupe

Le complexe est bâti sur le modèle de la constellation du dragon. Le temple d'Angkor Thom représente le pôle nord elliptique.

Angkor



Prah Khan

Thonri Mandin

Spean krom

Ta Keo

Angkor Thom

ANGKOR THOM

Phnom Bakheng

Bakheng

Traprohan Kel

Trapeang Se...

Pr. Bai Kaek

ANGKOR WAT



Certains Lamas pourraient jusqu'à ce jour transmettre des pratiques de méditation qui permettraient d'atteindre Shamballa par des voies spirituelles ; mais tout le monde ne compte pas sur ces tentatives assez peu tangibles pour approcher ce lieu entouré de mystères.

À la recherche du dernier lieu - l'Ouest découvre « Shangri-la »

Le Tibet n'est pas un lieu facilement accessible aux voyageurs et aux curieux. Pour les Européens de l'ouest et les Nord-Américains en particulier (et ainsi pour la majorité écrasante des personnages de *Cthulhu*), la destination signifie déjà un voyage à l'autre bout de la Terre. Dans l'arrière-pays de l'Inde et de la Chine, la région demeura reculée et isolée même après la colonisation de ces deux pays, une condition qui perdure encore aujourd'hui, bien que les raisons fussent quelque peu différentes de jadis. Depuis le début des voyages d'exploration, deux faits ont surtout contribué à échapper bien plus, plus longtemps et plus efficacement que d'autres régions aux regards trop curieux : la nature et la politique. Il y a tout d'abord l'environnement inhospitalier des montagnes de l'Himalaya. Là où les forêts tropicales pouvaient être explorées le long de leurs fleuves, les plus hautes montagnes du monde n'offrent que quelques cols montagneux et parois rocheuses escarpées. Là où les déserts et les steppes pouvaient être traversés avec des montures et/ou des véhicules motorisés, là où les

océans pouvaient être franchis avec des bateaux, le voyageur à la recherche du toit du monde n'a à sa disposition que ses pieds et le dos de ses Sherpas. Enfin, l'Arctique, qui soumet certes à des températures extrêmes, mais offre au moins un paysage plat, ne s'élève pas à des milliers de mètres d'altitude ni ne tourmente les audacieux avec un air pauvre en oxygène. Néanmoins, si tout cela ne réussissait pas encore à entamer la curiosité de l'explorateur, la politique érigeait, et érige encore aujourd'hui, des murs parfois plus insurmontables qu'une paroi de huit mille mètres fouettée par la tempête. Vers 1900, le Tibet est une théocratie centenaire. Les moines en robe rouge, sous la direction du treizième Dalai-lama, tiennent le pays d'une main de fer et il est interdit aux étrangers de pénétrer la région. Les quelques récits de voyage de cette époque proviennent d'étrangers ayant réussi, déguisés en moine, à entrer dans ce monde tout aussi fermé que la cité interdite de Pékin. Le plus connu de ces récits, *Trans-Himalaya* (1909), fut écrit par le Suédois Sver Hedin, qui non seulement découvrit géographiquement la chaîne du Trans-Himalaya longue de deux mille quatre cents kilomètres, mais qui fut également le premier Européen à présenter au public occidental le Tibet secret et la forme de bouddhisme (Vajrayana) qui y était pratiquée. Même lorsque l'armée rouge populaire de Chine envahit le Tibet en 1950, occupa la région et mit fin à la domination des moines, l'inaccessibilité de la zone changea peu : ce n'est que dans les années 1980 que le gouvernement central de Pékin ouvrit la « Province Autonome du Tibet » au monde extérieur, bien qu'il restât difficile d'obtenir un visa pour cette région aspirant à plus d'autonomie, voire à l'indépendance.

« Parce qu'une religion est dans le vrai, devrions-nous donc obligatoirement considérer comme fausses toutes les autres ? »

James Hilton, *Horizon perdu*
(titre original : *Lost Horizon*)

Les stèles de la folie

Le désert des Pinacles dans le parc national australien de Nambung

« On appelle désert des Pinacles l'un des paysages les plus étranges d'Australie. Sur plus de quatre mille mètres carrés, des milliers de concrétions rocheuses en forme de colonne sortent de la terre et peuvent atteindre cinq mètres de haut. Le paysage semble [...] menaçant, on se croirait sur une autre planète. Des menhirs de calcaire jaillissent du sable jaune [...]. Certains sont des piliers déchiquetés et acérés finissant en cône, d'autres ressemblent plutôt à des pierres tombales. »

Extrait d'une offre de voyage sur Internet pour les voyageurs à la recherche d'aventures, début du XXI^e siècle



Le désert des Pinacles

Australie, le monde inconnu. Peu d'endroits sur Terre conservèrent sur les cartes aussi longtemps d'aussi grandes taches blanches que le pays *down under*. Contrairement aux autres continents, on n'y découvrit pas de cultures évoluées disparues comme les Incas en Amérique du Sud ou les Monomotapa au Zimbabwe, mais simplement des formations naturelles étranges. Mais ne *semblent-elles* pas seulement naturelles ? Un lieu sur la côte ouest du continent australien est particulièrement remarquable, et fascine le visiteur tout autant qu'il lui inspire un profond respect, un endroit qu'on croirait appartenir à une autre planète. Dans le paysage désertique de dunes du désert des Pinacles, sur la Swan Coastal Plain, des centaines de colonnes de pierre coniques se dressent vers le ciel, atteignant parfois jusqu'à cinq mètres de haut. Elles ressemblent à des doigts menaçants, à un mémorial pour les dieux, ou à des pierres tombales d'une race disparue et dont l'existence est depuis longtemps oubliée.

Ces formations rocheuses, connues sous le nom de Pinacles en Australie, s'étendent sur

une surface de quatre kilomètres carrés dans le système dunaire de Spearwood, qui fait partie du parc national de Nambung en Australie occidentale, une réserve naturelle fondée en 1968. Le parc se trouve dans un système de dunes de sable qui se divise en trois parties, marquant les rivages successifs de l'Océan Indien.

La ligne la plus proche de l'eau est formée par les dunes mouvantes de Quindalup. Elles sont constituées de sable blanc riche en calcaire et sont entourées de bruyères éparées. Plus à l'intérieur des terres suivent les dunes de Spearwood. Leur sable plus brun se superpose à d'anciennes crêtes de dunes solidifiées d'un temps plus ancien. Le troisième système, également le plus ancien, est formé par les Bassendean Woodlands riches en silice, où poussent des arbustes et une sorte de petit eucalyptus.

Dans cette immense réserve naturelle, il existe de nombreux oiseaux et reptiles parfois rares. La végétation est rase et pousse sous forme de buissons denses à certains endroits. La région n'est pas facile à explorer en raison de sa topographie. Sans tout-terrain, il est impossible

Nouvelles du Temps du rêve

Pnakotus, la ville de la Grande Race en Australie

« Ils portent les traces d'une forte érosion, comme si cette partie du monde avait été submergée, puis avait émergé de nouveau après des temps considérables – tout cela depuis que ces pierres eurent été taillées et utilisées. C'est une affaire de centaines de milliers d'années – ou d'avantage, Dieu sait combien. Je préfère ne pas y penser. »

Extrait d'une lettre de Robert B. F. Mackenzies au professeur Nathaniel Wingate Peaslee, 18 mai 1934 (présente dans *Dans l'abîme du temps*, traduit par Jacques Papy et Simone Lamblin, titre original *The Shadow out of Time*, H.P. Lovecraft)

Il y a environ sept cent cinquante millions d'années, une race de polypes à demi-matériels, les calmars volants, arriva sur Terre et érigea des villes cyclopéennes en basalte sombre dans l'actuelle Australie. À la même période, vivaient des êtres coniques étranges dans la région, créatures n'appartenant à aucune branche connue de l'évolution de la vie terrestre, à mi-chemin entre l'animal et le végétal. Les calmars volants s'en alimentaient et les dominaient. Lorsque les êtres de la Grande Race de Yith transférèrent leur conscience il y a quatre cents millions d'années dans le corps des créatures coniques lors d'une projection transcendante de leur peuple, les calmars volants n'y étaient pas du tout préparés. Les Yithiens vainquirent les calmars volants dans une attaque surprise jamais égale à ce jour, les bannirent dans de noirs caveaux et construisirent leurs villes par-dessus en tant que sceau protecteur.

Dans la zone de la plus grande ville d'autrefois des calmars géants, les Yithiens fondèrent Pnakotus, une métropole aux dimensions monstrueuses, dont les ruines souterraines ont

été conservées jusqu'à ce jour et dissimulent toujours les vestiges encore intacts de la culture la plus développée que l'univers connaisse.

La Grande Race domina, après cette victoire sur les calmars volants, l'ensemble du continent de jadis, dont la forme était bien sûr complètement différente de maintenant. Ils construisirent divers postes avancés encerclant la métropole et possédant des fonctions militaires ou d'infrastructure. De larges routes rayonnaient depuis ces postes avancés et conduisaient à Pnakotus, le royaume préhistorique des Yithiens, dont la structure était dans une certaine mesure semblable à la Rome antique. La plupart de ces postes avancés devaient devenir au cours des millénaires des vestiges fusionnant avec la géologie de la région ou engloutis par la mer, comme par exemple le vaste port à proximité de la ville de Darwin. Un aventurier perspicace peut éventuellement découvrir des indices disséminés de la présence des Yithiens dans le Grand désert de Victoria, dans les grottes des MacDonnell Ranges, une chaîne de montagnes au centre de l'Australie, ou sur la côte ouest du continent.

La construction de la métropole Pnakotus a nécessité peu de temps en raison des acquis technologiques immenses de la Grande Race. Au cours des millénaires, la ville se modifia constamment de façon naturelle, fut agrandie, en partie détruite et transformée. Le grand défi pour les Yithiens était de protéger leur ville des bouleversements géologiques et de la maintenir en état. La ville fut également ravagée par les guerres, des conflits civils ainsi que des affrontements avec les Grands Anciens qui s'étaient installés en Antarctique dans les montagnes hallucinées.

Malgré tout cela, il existe assez de constantes dans la planification et la construction de la ville pour fournir une image très détaillée de ce à quoi elle ressemblait et ressemble encore en partie aujourd'hui, enfouie sous le Grand Désert de Sable australien. Les récits de Nathaniel Wingate Peaslee constituent la meilleure source des descriptions de Pnakotus ; en effet, celui-ci visita la ville dans le corps de l'un des êtres coniques il y a environ cent cin-



La veille endormie d'Iranon

La ville lointaine et pétrifiée de Lomar

« *Trompeuses !*

*Oh, trompeuses sont les larmes que tu as versées,
lorsque tu entendis les chants ancestraux du triste destin de Lomar.*

*Dans tes rêves, tu vois le sang de l'aurore polaire blafarde,
tu vois les braves guerriers tomber et tu ressens le froid.*

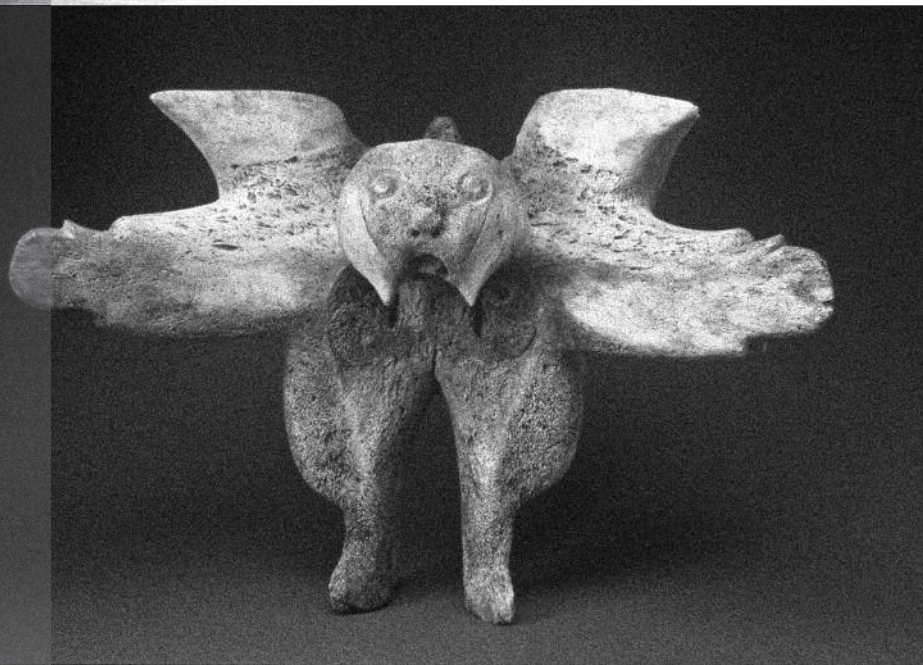
Ne pleure plus car tes larmes sont trompeuses, humain.

C'est sur ton épée que colle le sang,

c'est ton coup qui fait trébucher le guerrier,

et c'est ta froideur qui se nourrit du froid entre les mondes. »

Lamentum, Anonyme, 212 après J.-C.



Les légendes des autochtones mentionnent d'étranges créatures

Notre planète est si insignifiante dans les étendues sombres et froides de l'univers. Mais elle nous angoisse par sa taille inconcevable et ses secrets cachés, nous qui évoluons dessus. De nombreuses régions restent inexplorées et inconnues de l'humanité civilisée ; certaines sont très éloignées, d'autres toutes proches mais dissimulées sous l'eau, la glace ou la pierre, derrière les murs du sommeil et les limites de notre réalité. Brillants sous la lumière pâle de l'étoile polaire, se trouvent les royaumes gelés du pôle nord, une vaste terre inconnue dont personne ne pouvait déchiffrer les secrets glacés.

Jusqu'au XIX^e siècle, les anciens pays du pôle nord étaient connus tels que le cartographe de talent Gerhard Mercator les avaient représentés au XVI^e siècle sur sa carte de la région nord. Mercator divisait les masses terrestres polaires en quatre grandes îles entre lesquelles se trouvait un passage maritime. Au temps de Mercator, des baleiniers audacieux voya-

geaient sur les côtes de ces pays pendant les quelques jours de dégel dans l'année, avant que ces pays ne disparaissent à nouveau sous leur linceul blanc.

De nos jours, les scientifiques qui se penchent sur la géographie ancienne associent la glaciation des pays du nord à l'éruption gigantesque d'un volcan dans le parc de Yellowstone il y a environ vingt-six mille ans. Les masses impressionnantes de cendres et de poussières abaissèrent la température moyenne pendant plusieurs siècles ; les étés polaires déjà courts disparurent totalement, et les Hommes de l'âge de pierre auraient pu passer de la Sibérie en Alaska en gardant les pieds au sec. D'autres esprits effectuant leurs recherches à l'abri des regards affirment en revanche qu'une entité du nom d'Aphoom Zhah, progéniture de Cthugha, serait responsable de cette glaciation. Les *Manuscrits Pnakotiques* racontent qu'Aphoom Zhah serait venu sur Terre depuis Fomalhaut. Lorsque les Grands Anciens le découvrirent, ils l'enfermèrent dans une profonde gorge sous le pôle nord. Dans sa rage, Aphoom Zhah propagea du froid pur et fit disparaître le pays qui l'entourait sous une glace éternelle. Aujourd'hui encore, on raconte que la Flamme Froide s'y trouve et attend un imprudent qui viendrait la libérer...

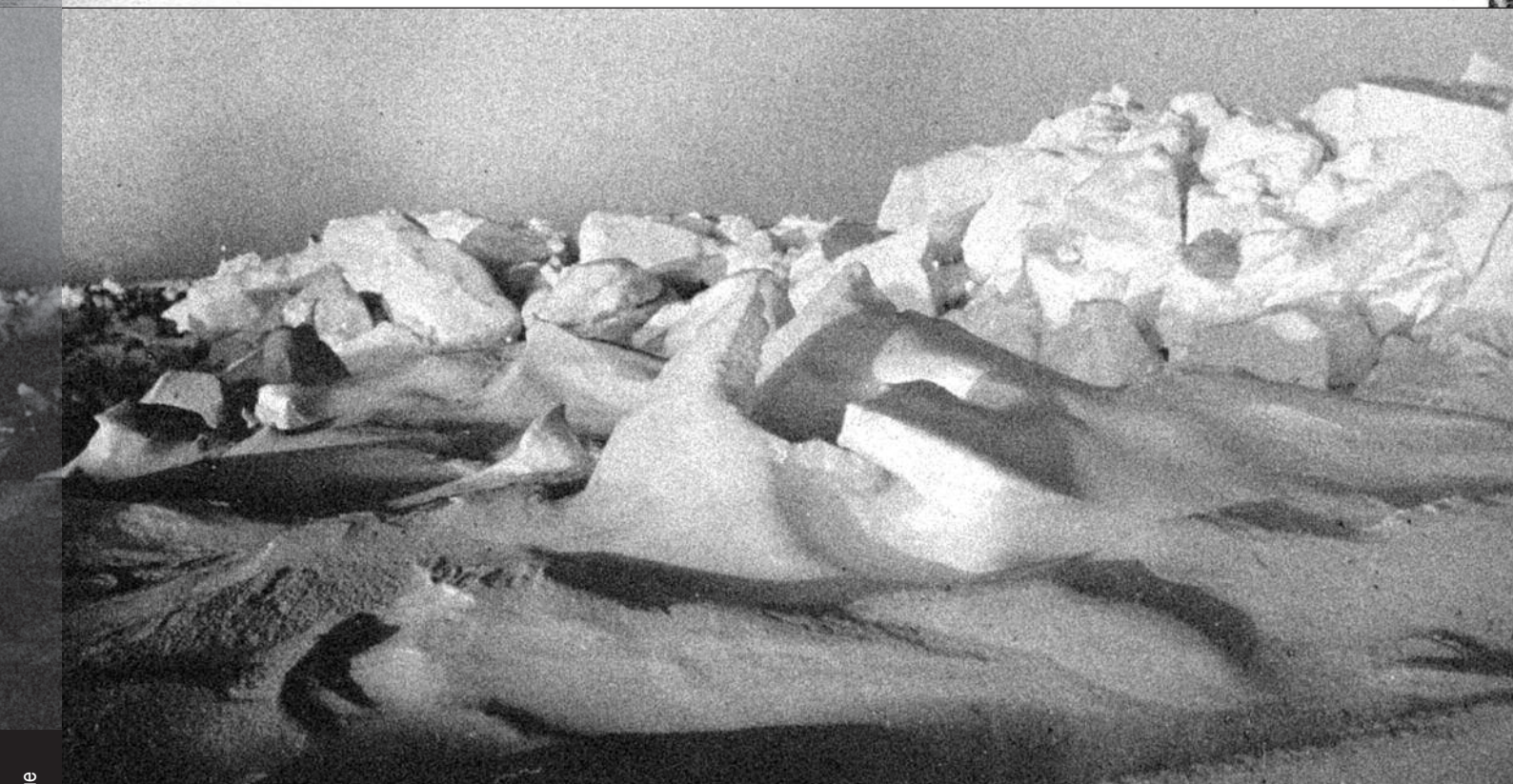
Même les anciennes légendes des autochtones de cette région glacée racontent des choses étranges concernant l'existence de pays et de civilisations disparues. Des peuples inuits dans les régions du Groenland mentionnent même un être poulpe singulier vivant sur une île avec des démons bizarres. Les femmes âgées de Sibérie, quant à elles, épouvantent leurs petits-enfants avec des histoires d'entités inquiétantes et graciles qui se délectent des cerveaux des enfants imprudents et désobéissants et qui dorment dans les déserts de glace sous l'étoile polaire. Dans les représentations païennes des Indiens vivant en Alaska, on peut reconnaître des silhouettes d'une monstruosité sans nom avec de nombreux membres

Dans le désert glacé

Kadath l'inconnue

« Il apparaissait maintenant sur le lointain horizon blanc [...] une ligne indistincte et féérique de cimes violettes dont les sommets en aiguilles se dessinaient tel un rêve sur le rose accueillant du ciel occidental. [...] Pendant une seconde, l'admiration nous coupa le souffle devant la surnaturelle beauté cosmique du paysage, puis une vague répulsion s'insinua dans nos âmes. Car cette ligne violette au loin ne pouvait être que les terribles montagnes du monde interdit – les plus hauts pics de la Terre et le centre du mal sur le globe ; abritant des horreurs sans nom et des secrets archéens [...] que nul être vivant sur Terre n'avait foulées ; visitées de sinistres éclairs et projetant d'étranges lueurs par-dessus les plaines dans la nuit polaire – sans aucun doute archétype inconnu du redoutable Kadath dans le Désert Glacé au-delà du détestable Leng auquel font allusion les légendes primitives impies. »

H.P. Lovecraft, *Les Montagnes hallucinées*, traduit par Simone Lamblin (titre original : *At the Mountains of Madness*), récit du géologue, professeur et docteur William Dyer, dirigeant de l'expédition de l'université de Miskatonic en Antarctique, 1931



Kadath l'inconnue dans le désert glacé, dissimulée et interdite aux humains, inatteignable malgré sa taille gigantesque, a incité de tout temps les plus intrépides à poser leurs pieds dans un paysage dont les secrets ne devaient être révélés qu'aux dieux. On raconte cependant qu'un homme, le rêveur expérimenté Randolph Carter, aurait accédé à l'inaccessible. Celui-ci fut néanmoins les horreurs auxquelles il fut confronté, ainsi que le chemin emprunté pour y parvenir. Malgré son isolement lourd de signification, ou justement pour cette raison, qui va de paire avec Kadath

l'inconnue, cet objet de spéculation est mentionné dans plus d'un écrit et papyrus anciens. Un certain professeur William Dyer en avait apparemment connaissance également. Autrement, s'il avait aperçu les tours se dessiner à l'horizon lors de l'expédition de l'université de Miskatonic en Antarctique en 1930-1931, il n'aurait pas pu les nommer.

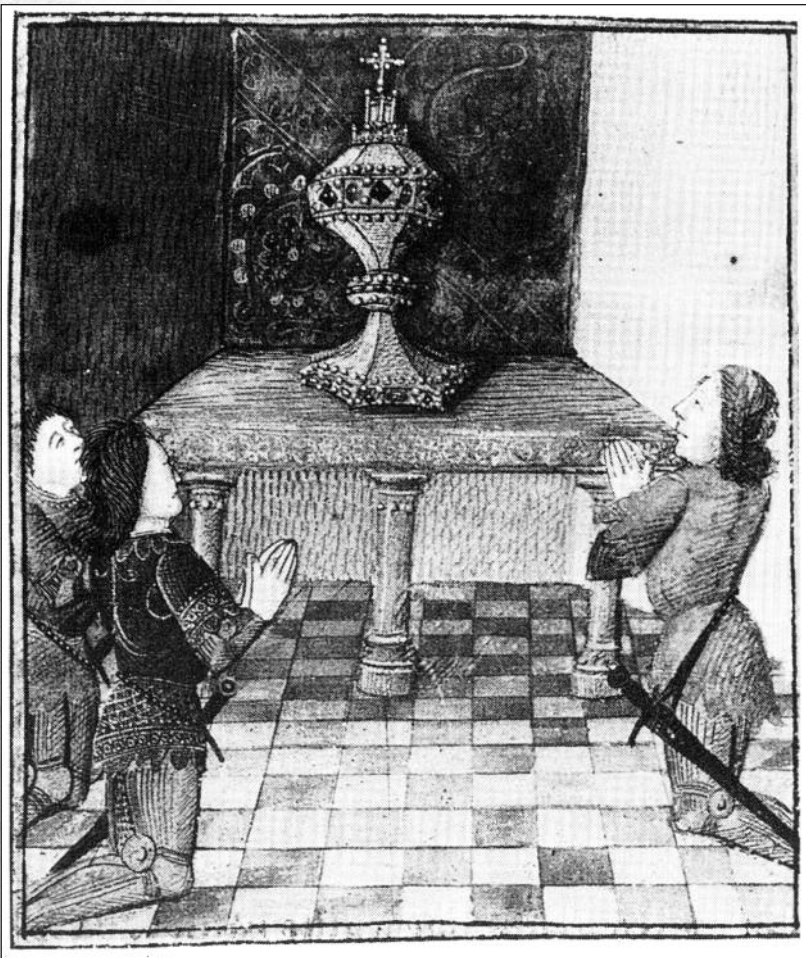
Un isolement total est un défi pour les humains. La montagne « appelle » comme on le dit dans plus d'un conte relatant une ascension ; c'est le symbole du but et de l'inatteignable qui stimule l'être humain dans ses per-

La quête éternelle

Les explorateurs du mythe à la recherche du Graal

« Transportons-nous dans le vaste monde de l'Histoire et des représentations ayant le Graal comme point central. C'est un monde qui renvoie à différentes régions dans un lointain passé ; ses sources originelles débouchent sur le courant du Graal. »

Gerhard von dem Borne, *Der Gral in Europa: Wurzeln und Wirkungen*, 1986
(Le Graal en Europe : racines et impacts)



« La cathédrale de Winchester où Arthur a été couronné, C'est aux Américains en visite ce qui est expliqué. Nous leur montrons la table, nous leur vendons l'épée Au prix le plus fort qu'ils peuvent payer. »

Version alternative de *Winchester Cathedral* de S. Mason et G. North

Le Roi Arthur et Lancelot, la Table Ronde et Excalibur, ces noms sont connus de presque tous. Cependant, le mythe d'Arthur, à première vue une épopée d'un héros national anglais, se révèle être, à bien y regarder sous un point de vue cthuloïde, bien plus des réflexions sur des événements anciens et depuis longtemps oubliés, et qui ont laissé leurs traces dans toutes les légendes et les mythologies du monde. Aujourd'hui encore, il existe des vestiges de ces temps passés. L'un d'eux en particulier abrite un pouvoir qui surpasse l'imagination humaine. La plupart des savants nomment ce « quelque chose » le Graal ! Il existe peu d'autres objets sur lesquels les auteurs du Moyen-Âge ont plus écrit tout en en sachant si peu. Le Graal était la rai-

son de la quête la plus aventureuse des chevaliers de la Table Ronde. Il peut également devenir celle d'explorateurs du mythe...

La légende du Graal est apparue dans la deuxième moitié du XII^e siècle dans la légende d'Arthur. Sa première mention se retrouve à la fin du XII^e siècle chez Robert de Boron, dans son œuvre *Joseph d'Armathie*, avant que ce thème ne se retrouve dans les écrits de Chrétien de Troyes. Pour ce dernier, le Graal est une coupe d'or sortie d'une pierre précieuse de grande valeur, dans laquelle on apporte au père du roi pêcheur, dans une procession solennelle, une hostie qui constitue sa seule nourriture.

Le roi pêcheur Amfortas est le souverain du château du Graal. Il porte ce nom car la pêche est son seul passe-temps. Il est estropié et ne peut recouvrer la santé que si l'un des héros du Graal lui pose une question pleine de compassion. La forteresse du Graal est représentée comme étant dissimulée et près d'une rivière ou d'un lac. Elle ne peut être vue que par un être au cœur pur. Dans certaines des versions ultérieures, l'intérieur est orné de joaillerie et de pierres précieuses.

D'autres représentations du Graal lui attribuent diverses formes. Pour Wolfram von Eschenbach, c'est une pierre ou un récipient de pierre du nom de « lapis exillis », qui offre aux chevaliers du Graal repas et boisson, entraîne la combustion et la renaissance du phénix, protège par un simple regard de la mort et de l'âge pendant une semaine, et est invisible aux yeux des non baptisés. Sur la pierre apparaissaient les noms des promus du Graal.

Dans une autre interprétation, le Graal est une coupe qui, par le hasard divin au temps du roi David, a été cachée des ennemis dans une grotte sous le mont Golgotha. Elle aurait recueilli le sang de Jésus crucifié. Une telle coupe antique en agate, supposée être le Graal, est toujours conservée dans la chambre au trésor du palais impérial de Vienne. Une autre variante de cette légende rapporte le recueil à dessein du sang de Jésus après sa blessure sur le côté infligée par le soldat romain Longinius avec une sorte de javelot (devenu plus tard la Sainte Lance), pour

Amérique du Sud : les géoglyphes de Nazca

- **Lieu** : Nazca.
- **Pays** : Pérou.
- **Coordonnées** : 14° 43' 14" de latitude sud, 75° 9' 1" de longitude ouest.
- **Itinéraire** : Dans le désert, près de la ville de Nazca.
- **Type de lieu** : Gigantesques dessins sur le sol du désert.

Près de Nazca, on se retrouve face à des œuvres gigantesques « dessinées » (ou plutôt creusées) dans le sol par les membres des anciennes cultures paracas et nazca, sur une surface immense de soixante kilomètres sur vingt-cinq. Dans ces figures rapportées au plus tard en 1939 pour la première fois, et nommées géoglyphes, on peut reconnaître les êtres vivants les plus divers : de nombreuses espèces d'oiseaux, un singe aussi grand qu'un terrain de football, un orque, une araignée de cent cinquante pieds, un lézard, des formes humanoïdes et d'autres objets étranges. Les tracés ne peuvent être appréhendés qu'en altitude. L'essai d'explication d'Erich von Däniken repose sur un réseau apparemment infini de chemins qui se croisent dans la région de Nazca. Certains de ces chemins mesurent jusqu'à dix kilomètres de long et semblent ne conduire nulle part. On suppose que Nazca aurait pu être un aéroport antique. La science traditionnelle n'a pas encore poussé les conclusions plus loin. La meilleure théorie actuelle suppose que les civilisations nazcas construisirent des montgolfières avec lesquelles ils emmenaient leurs passagers dans les airs ; à des fins rituelles ?

De mystérieux symboles sur le sol



Dans le cadre de la campagne, cela ne fait cependant aucun doute : il s'agit du dernier aéroport (ou base spatiale) encore en état qui servit lors d'une guerre mondiale préhistorique. Cette guerre, si l'on se base sur les dimensions de l'« aéroport », aurait relégué à l'arrière-plan la première Guerre Mondiale des Européens du début du XX^e siècle. La dissémination jusqu'au Pérou des modèles d'avion ou des représentations des symboles gigantesques visibles uniquement depuis le ciel, laisse conclure qu'il a dû exister de tels complexes jadis tout autour du globe. Des témoins de l'annihilation de villes entières par les « super-armes des dieux » sont également dispersés sur toute la planète : à l'aéroport de Nazca, les personnages trouvent une petite pierre portant des dessins singuliers. Des recherches leur montrent qu'il existe une grande quantité de ces pierres à proximité. Peut-être une sorte de support de données ? C'est bien sûr une voie qui intéresse de nombreuses parties en présence. Nazca est un lieu bien connu des cercles d'initiés, et il se pourrait bien que les joueurs se retrouvent face à de nombreux poursuivants et autres adversaires.

Amérique du Sud : les pierres d'Ica

- **Lieu** : Ica.
- **Pays** : Pérou.
- **Coordonnées** : 14° 4' 5" de latitude sud, 75° 43' 32" de longitude ouest.
- **Itinéraire** : A environ trois cents kilomètres au sud de Lima.
- **Type de lieu** : Capitale de la province d'Ica.

Les pierres d'Ica sont des objets minéraux sur lesquels sont gravées les représentations d'êtres mythiques, de reptiles préhistoriques ou d'appareils de haute-technologie. Il existe des dessins d'humains avec des télescopes et des illustrations d'opérations du cœur qui impliquent une connaissance précise de l'anatomie. Certaines pierres montrent des dinosaures, parfois avec des humains, bien qu'officiellement les sauriens n'aient jamais coexisté avec eux. Les pierres ont été découvertes par des Indios en 1961, après de violentes pluies dans le lit du fleuve Rio Ica au Pérou. De nombreuses trouvailles se retrouvèrent en possession du docteur et chirurgien Javier Cabrera, dont la collection compte plusieurs milliers de ces pierres. Elles sous-entendent que l'humanité a été précédée par des races antérieures intelligentes sur cette planète, que la civilisation de l'Homo sapiens est éventuellement bien plus ancienne qu'il ne l'est supposé aujourd'hui, et qu'elle aurait pu être remarquablement plus avancée sur le plan technique il y a de nombreux millénaires. En 1966, des scientifiques de l'université nationale technique du Pérou étudièrent la couche oxydée de la surface des gravures et parvinrent à la conclusion qu'elles dataient de plus de dix mille ans. Peu de temps après, des rumeurs se répandirent, affirmant une contrefaçon de la majorité des pierres de la collec-

Le retour de l'ange noir

Secrets impies en Terre Sainte

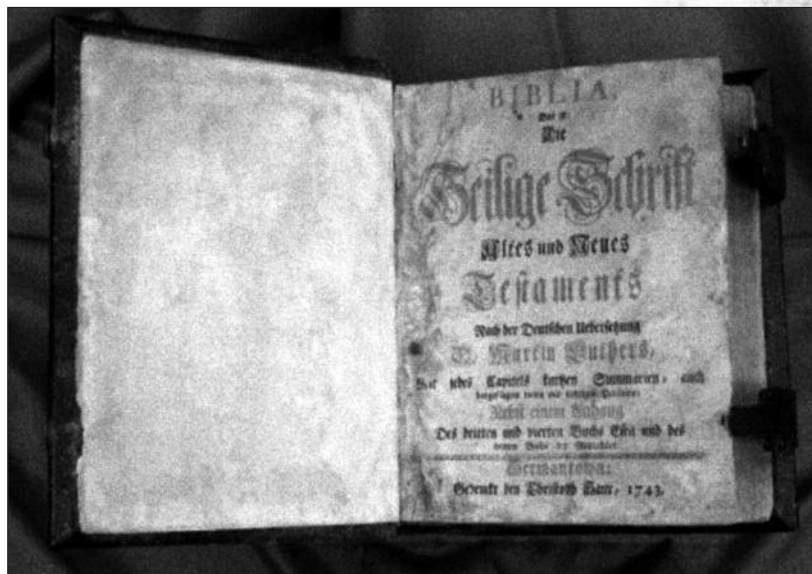
« La plupart des gens ont des difficultés avec les passages de la Bible qu'ils ne comprennent pas. Pour ma part, je dois avouer que ce sont ceux que je comprends qui me troublent. »

Mark Twain (1835-1910), écrivain américain et cynique

Les trois religions du monde reposent sur ce que la chrétienté décrit comme l'Ancien Testament de la Bible : le judaïsme, le christianisme et l'islam.

Même dans sa forme canonique, la Bible est remplie de lieux mythiques et d'événements. Monstres, miracles, magiciens et héros font partie de nombreux récits. De plus, d'autres écrits existent, rassemblés dans les apocryphes, qui reflètent à nouveau ces histoires sous un autre point de vue.

La Bible est également un livre significatif sur le plan historique car elle décrit l'histoire du peuple d'Israël sur une période d'environ deux millénaires. Cette trame de croyance et de faits historiques stimula de nombreux archéologues chrétiens et juifs, afin de prouver l'exactitude des histoires bibliques et de livrer ainsi une preuve de l'existence de Dieu.



Le livre de tous les livres

Mais les chercheurs trouveront-ils ce à quoi ils s'attendent ? Les connaisseurs du mythe devineront peut-être déjà qu'ici, dans l'un des plus anciens héritages de l'humanité, sont dissimulés des secrets si sombres que même les exégètes les moins orthodoxes n'osent pas les imaginer. Au second millénaire avant J.-C., des entités d'une puissance non appréhendable par les humains ont combattu dans la région de l'actuel Proche-Orient pour devenir l'objet de leurs croyances. Il y avait trois combattants et il n'y eut qu'un vainqueur. L'un des perdants, Dagon, fut repoussé à nouveau dans la mer (et l'obscurité) et fut oublié par presque tous les savants. Le deuxième perdant, Baal-Sebub, fut diabolisé sous le nom de Belzébuth par les adeptes de la puissance triomphante dans le strict sens du terme. Le troisième, YHWH, est toujours appelé Dieu par les trois religions du monde. Mais son triomphe ne sera pas de longue durée...

Les transmissions de la Bible proposent de nombreuses possibilités pour tisser la toile des histoires cthuloïdes. Vous en trouverez une ici. Son point central est constitué par les Nephilims, qui sont, par leur croissance et leurs propriétés, les enfants « géants » d'anges et de femmes humaines. Ces Nephilims sont mentionnés dans la Genèse et dans de nombreux livres apocryphes, comme par exemple le livre éthiopien d'Enoch, dans lequel les anges sont entre autres décrits ainsi : « Et ils

se choisirent chacun une femme, et ils s'en approchèrent, et ils cohabitèrent avec elles ; et ils leur enseignèrent la sorcellerie, les enchantements, et les propriétés des racines et des arbres. Et ces femmes conçurent et elles enfantèrent des géants dont la taille avait trois cent coudées. Ils dévorèrent tout ce que le travail des hommes pouvait produire, et il devint impossible de les nourrir. Alors ils se tournèrent contre les hommes eux-mêmes, afin de les dévorer. Et ils commencèrent à se jeter sur les oiseaux, les bêtes, les reptiles et les poissons, pour se rassasier de leur chair et se désaltérer de leur sang. »

Le mot Nephilim provient de l'expression « benej ha'elohim » en hébreu (Fils de Dieu ou Fils des Dieux). Ce sont des anges déchus. D'après le livre de Moïse, ils auraient été exterminés lors du déluge. Cependant, dans les histoires ultérieures, des géants apparaissent à nouveau comme Goliath, dont la taille aurait atteint les trois mètres, vaincu par David. Si l'on en croit les récits bibliques, l'annihilation ne fut donc pas totale et ne le sera effectivement pas pour les objectifs de cette campagne.

Dans l'interprétation cthuloïde de cette campagne biblique, les Nephilims sont des progénitures nées de femmes humaines et d'un avatar de l'un des trois proto-dieux qui ont combattu jadis au Proche-Orient pour la domina-

« Or il arriva que quand les hommes eurent commencé à se multiplier sur la terre, et qu'ils eurent engendré des filles, les fils de Dieu voyant que les filles des hommes étaient belles, prirent pour leurs femmes toutes celles qu'ils choisirent. [...] Il y avait en ce temps-là des géants sur la terre, lors, dis-je, que les fils de Dieu se furent joints avec les filles des hommes et qu'elles leur eurent fait des enfants. Ce sont ces puissants hommes qui de tout temps ont été des gens de renom. »

1^{er} Livre de Moïse, 6