

L'ouvrage

Il semble que l'ouvrage soit une traduction d'un texte rédigé par un certain Ebon (ou Eïbon, Yvon ?), présenté comme le plus puissant des sorciers d'Hyperborée. Certainement un personnage mythique tout comme son origine.

Le premier texte aurait été rédigé en symboles hyperboréen dans une langue nommée Tsath-Yo, avant que les « glaces ne recouvrent le monde ». Mais c'est son élève, Cyron de Yaraad, qui le mit en forme en y ajoutant la Vita Ikonis et le dixième chapitre du second livre.

Le rouleau aurait été apporté à la cité de Zobna et plus tard à Lomar et à Samath, quand l'Hyperborée fut abandonnée lors de l'avancée des glaciers.

Il aurait été volé par les disciples du prophète Kish, aux alentours de Samath. Ils l'aurait alors traduit dans leur propre langage, la langue de Mnar.

L'auteur, un certain Caius Philippus Faber, se serait appuyé par sur une version grecque, réalisée par l'auteur syro-phénicien Imilcar Narba alors que ce dernier était exilé à Carthage.

C'est un simple moine copiste italien qui arrangea le texte final. Il semble qu'il n'ait pas eu l'opportunité de le faire enluminer et qu'il aurait lui même dessiné ou reproduit les illustrations du texte de Faber.

L'Auteur

Et Milaab, celui qui voit les choses, connut Salama. De leur union et des entrailles de sa femme naquit son fils Iron. Et Milaab vit le destin de son fils, il ne put le supporter et se précipita dans le fleuve. Alors Iron vécut seul.

Mais à son dixième printemps, Zylac, le sorcier du Nord, le prit comme apprenti et lui enseigna tout ce qu'il savait. Iron apprenait vite et surpassa son maître. Mais il lui resta fidèle jusqu'à l'âge d'homme. Alors, il partit. Il voyagea par le monde connu et parcourut toutes les terres de l'Empire et alla même au-delà.

Quand il revint à la Cité, il était le plus grand sorcier d'Hyperborée. On le disait, à Commorion, nécromancien et on le soupçonnait de tirer son pouvoir des morts. À nous, ses disciples, il dit tout de Zhottaqqah, son véritable maître qui lui accordait le Pouvoir sur la vie, la mort, le présent et le futur. Le Grand Zhottaqqah habitait la grande péninsule de l'Est, Mhu Thulan, loin de la Capitale.

Et Iron sculptait avec grâce ses visions et la vérité qui était cachée. Il chantait les louanges des Dieux et ses vers étaient lus aux plus puissants.

Et Iron reproduisit le miracle de Zon Mezzamalech. Ce sorcier, qui était puissant entre les magiciens, avait trouvé une pierre de l'apparence d'un nuage et de la forme d'un globe et aplatie aux extrémités. Dedans, il pouvait contempler bien des choses du passé du Monde. Il remonta même jusqu'au commencement de la Terre, au moment où Ubbo-Sathla, la source engendrée, gisait, immense, énorme et spumescence, dans les boues qui s'évaporaient...

Mais de ce qu'il voyait, Zon Mezzamalech n'a rapporté que peu de choses ; et l'on dit qu'il a disparu peu après, on ne sait de quelle manière ; et après lui, le cristal de nuage n'a pu être retrouvé.

De la pierre qu'il fit, Iron sut le passé et le futur. Il alla chercher le pouvoir qui était caché. Il ne dit rien de qu'il vit, ni à ses disciples, ni à ses patrons. Il dissimula son secret jusqu'à ce qu'il eut tout ce qu'il voulait. Alors, il fit disparaître la pierre. Et l'on dit qu'il l'envoya dans le temps entre les mains de Zon Mezzamalech.

Alors Morghi, le magicien fou, qui était envieux de son pouvoir, apprit que le maître d'Iron était Zhottaqqah, dont le culte était interdit en Hyperborée. Alors il le dénonça sur la place publique et l'accusa d'hérésie. Iron quitta la Cité et nous dispersa. Il alla auprès du Dieu Crapaud lui réclamer les faveurs qui lui étaient dues. Et il créa un portail vers Cykranosh, loin de la Terre des Hommes, et il l'emprunta. Plus jamais on le revit, mais nous sommes sa mémoire et nous l'honorons comme notre maître. Et nous honorons son Maître comme notre Dieu.

La nature des Dieux

À travers le voile de toutes les allégories hiératiques et mystiques des anciens dogmes, à travers les Ténèbres et les épreuves bizarres de toutes les initiations, sous le sceau de toutes les écritures sacrées, dans les ruines de la Cité sans Nom, perdue dans les marais de Valusie, et de Zobna, sur les pierres rongées des anciens temples et sur la face noircie des Bêtes de Lémurie et de Thurie, dans les peintures monstrueuses ou merveilleuses qui traduisent pour les croyants de Kehm les pages sacrées des Dieux Anciens, dans les emblèmes étranges de nos vieux livres d'alchimie, dans les cérémonies de réception pratiquées par toutes les sociétés mystérieuses, on retrouve les traces d'une doctrine partout la même et partout soigneusement cachée. La philosophie occulte semble avoir été la nourrice ou la marraine de toutes les religions, le levier secret de toutes les forces intellectuelles, la clef de toutes les obscurités, et la reine absolue de la société, dans les âges où elle était exclusivement réservée à l'éducation des prêtres et des rois.

Il ne faut pas croire que l'homme est le plus vieux ou le dernier des maîtres de la Terre, ou que la masse commune de vie ou de substances soit seule à y marcher. Les Anciens ont été, les Anciens sont et les Anciens seront. Non dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux. Ils sont sereins et primordiaux, sans dimensions et invisibles à nos yeux. Yog-Sothoth connaît la porte, Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la clé. Le passé, le présent, le futur, tous sont en en Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens ont forcé le passage jadis, et où ils le forceront de nouveau. Il sait où ils ont foulé les champs et la terre, et où ils les foulent encore, et pourquoi nul ne peut les voir quand ils le font. À leur odeur, les hommes peuvent parfois connaître qu'ils sont proches, mais de leur apparence aucun homme ne peut rien savoir, si ce n'est sous les traits de ceux qu'ils ont engendrés chez les hommes ; et de ceux-ci sont plusieurs espèces, différentes par leur figure, depuis la plus véridique eidolon de l'homme à cette forme invisible et sans substance qui est Eux. Ils passent, nauséabonds et inaperçus dans les lieux solitaires où les Paroles ont été prononcées et les Rites ont été hurlés tout au long en leur Temps. Leurs voix jargonnet dans le vent, et Leur conscience marmonne dans la terre. Ils courbent la forêt et écrasent les cités, pourtant ni forêt ni cité ne peut apercevoir la main qui frappe.

Kadath Les a connus dans le désert glacé, et quel homme connaît Kadath ? Le désert de glace du Sud et les îles englouties de l'Océan lointain renferment des pierres où Leur sceau est gravé, mais qui n'a jamais vu la ville au fond des déserts et la tour scellée festonnée d'algues et de bernacles ? Le Grand Cthulhu et Leur cousin, encore ne Les discerne-t-il qu'obscurément. Ça ! Shub-Niggurath ! Vous Les connaîtrez comme une abomination. Leur main est sur votre gorge, bien que vous Les voyez pas ; et Leur demeure ne fait qu'un avec votre seuil bien gardé. Yog-Sothoth est la clé de la porte, par où les sphères communiquent. L'homme règne à présent où ils régnaient jadis ; ils régneront bientôt où l'homme règne à présent. Après l'été l'hiver, et après l'hiver l'été. Ils attendent, patients et terribles, car ils régneront de nouveau ici-bas.

Le Grand Messenger

Car Nyarlathothep n'est pas Un. Il n'est pas Neuf. Il n'est pas Quatre-vingt-Dix-Neuf. Il est Neuf Cent Quatre-Vingt-Dix-Neuf. Et à chaque fois il est complet et parfait. Son nombre est omniprésent et il est le Chaos toujours présent, la Non-Loi rampante, Celui qui sait, Celui qui observe,

Il est le Grand Messenger, celui qui connaît les Dieux. Il est leur âme et leur conscience, le Messenger Universel. Il est connu de tous les mondes, de toutes les races. Toutes le vénèrent et le respectent. Toutes s'agenouillent devant ses Masques changeants et éternels. Il est la Grande Bête. Il est celui qui guide les sorcières dans la Nuit. Il est l'Ombre et la Nuit faites Homme. Il est Celui qui hante les Ténèbres. Il est le Héraut de la Mort. Il est l'Eternel Pharaon des Déserts du Nil.

Et il attend que les Astres soient propices. Un jour. Il reviendra alors et avec lui se réveilleront les Dieux Anciens qui se sont endormis sous la Terre. Et avec lui reviendront les Dieux Anciens qui ont été exilés de la Terre. Et alors naîtra un âge d'or où les Dieux règneront de nouveau sur la Terre, libres de leurs actes, libres d'être adorés, libres de remercier leurs fidèles serviteurs, libres de massacrer ceux qui les repoussent, libres de détruire. Alors ce jour là, Nyarlathothep ne fera plus qu'un. Il se réunira et choisira son Masque pour tous les gouverner et agir au nom des Dieux et commander aux Dieux Anciens.

Et ses Masques attendent ce jour. Ils attendent ensemble, séparés par les éons et les mers. Ils ne sont qu'un, mais ils sont multiples. Ils n'ont qu'une volonté, mais de nombreuses consciences. Ils désirent ce jour, mais le repoussent. Car ils devront alors s'abandonner et oublier leurs différences.

Et c'est ainsi que les Nyarlathothep, le Grand Messenger, s'aime et se déteste. Il Collabore avec lui et lutte contre lui. Il s'entraide et s'oppose. Mais il s'amuse de voir ses adorateurs se déchirer, se massacrer entre eux au nom de Sa Vérité Unique, lui qui est Multiple.

Mais Nyarlathothep, qui est le Grand Messenger, le Messenger des Dieux et l'Homme de Noir, est unique et peut commander aux autres qui sont lui. Alors il se regroupe et ensemble il décide de ce qu'ils doivent faire pour les servir eux et lui au final, car ils ne sont qu'Un. Mais certains de lui ne peuvent s'accorder sur les moyens ou sur les fins et ils continuent leurs luttes et leurs desseins éloignés de celui qui est Tout en Un.

Nyarlathothep tout puissant et maléfique

Nyarlathothep est le messager, le cœur et l'âme des Grands Dieux du Dehors. Il est celui qui a une personnalité à lui et il est le détenteur de mille formes. Il est celui qui provoque la folie, là est ce qui est important et jouissif, plus que la mort ou la destruction. Il est celui qui protège et garde les Grands Anciens des Terres oniriques, ces déités qui vivent principalement dans le Royaume des Cauchemars. Nyarlathothep observe les Grands Anciens qui se mêlent au monde éveillé d'un œil dédaigneux. Et le courroux du Chaos Rampant frappe ceux qui sont pris. Nyarlathothep est celui qui a détruit les Grands Anciens qui l'avaient mis en colère avec leur curiosité pour le monde des hommes.

Seule une faible part des 999 formes de Nyarlathothep est connue. On dit que Le Pharaon Noir ressemble à un homme du désert du Nil. On sait que La Langue Sanglante est une énorme forme qui possède des appendices griffus et un tentacule rouge et long unique au lieu du visage. On prétend que Celui qui Hante les Ténèbres est un être noir et ailé, possédant un œil rouge qui fuit la lumière. On annonce que La Bête adopte la forme d'un sphinx, mais que son visage est constellé d'étoiles. Il est écrit que L'Effigie de la Haine est un totem horrible. Mais il est aussi L'Homme Noir des cérémonies des sorcières.

Et ce sont ses formes de Nyarlathothep qui sont vénérées que l'on appelle Masques. Ses cultes sont nombreux et recourent tout le monde connu, mais aussi le monde inconnu. Mais ceux qui vénèrent les Dieux Extérieurs le font souvent dans le but de s'attirer les faveurs de Nyarlathothep. Les récompenses qu'ils accordent à leurs serviteurs dévoués sont souvent octroyées par le Chaos Rampant, car les autres Dieux Extérieurs ne s'y intéressent pas. Nyarlathothep accorde la connaissance d'un sort, divulgue des faits destructeurs ou des vérités religieuses ou accorder un monstre pour serviteur. Les dons de Nyarlathothep provoquent toujours des remous au sein de l'humanité ainsi que la souffrance et la terreur de ceux qui s'opposent à lui.

Et il est servi par les esclaves des Dieux Extérieurs. Mais nombreuses sont les créatures qui ne servent que Nyarlathothep, on y compte les Shantaks et les Horreurs qui chassent. La plupart des Ses Masques ont leurs propres esclaves comme Shugoran et ses Shugorans, Set et ses bêtes typhoniennes, ou les serviteurs de l'Effigie de la haine. Nyarlathothep peut accorder tout serviteur qu'il désire à celui qui l'adore sincèrement, selon ce qu'il jugera bon.

Nyarlathothep accomplit la volonté des Vrais Dieux qui sont au dehors et il est appelé, à juste titre, leur Âme. Il tente toujours de faire sombrer l'humanité dans la folie et les prophéties indiquent qu'un jour Nyarlathothep en personne détruira l'humanité, voire le Monde entier. Nyarlathothep est toujours un personnage moqueur, qui n'éprouve que du dédain pour ses Maîtres.

Toutes les invocations faites aux Vrais Dieux incluent le nom de Nyarlathothep, pour le reconnaître comme messager. Il est connu et craint de toutes les races et leur demande parfois certaines choses.

Le Seigneur du Grand Abîme

Car il est des Dieux Très Anciens qui s'opposent à la Sainteté des Vrais Dieux. De ceux-là, le Seigneur du Grand Abîme aime à déjouer la volonté du Chaos Rampant. Il se complaît même dans la fréquentation de la vermine humaine et aime se délecter sa faiblesse et de ses illusions.

Au cœur de l'Abîme sans Fond, son Seigneur, le plus puissant des Dieux Très Anciens attend et observe. Il s'y réfugie entouré de ses serviteurs ailés et sans âme. Plongé dans une nuit éternelle, il se dissimule du Regard du tout puissant Nyarlathothep, et échappe à sa surveillance et à sa traque. Il s'il sort de son Trou, c'est entouré de voiles d'une nuit éternelle qui le cachent.

Car il a déjà soustrait du courroux du Chaos Rampant les infidèles, car il a déjà comploté pour nuire à ses grandioses desseins, car il refuse le retour des Vrais Dieux, car il veut ne jamais voir les Dieux Anciens revenir à la vie et sortir de leur sommeil qui est comme la mort, car il cherche à garder son maigre pouvoir et espère accroître sa puissance, il s'est dressé face à Nyarlathothep. Mais il ne peut résister à la puissance du Vrai Dieu, et ne l'a jamais combattu. Il use de fourberie et de ruse et s'enfuit avant de devoir combattre.

Il est le maître des trahisons et les fous qui le suivent et qui croient trouver en lui leur Dieu qui écoutera leurs prières inventent finalement ses machinations et sa perfidie. Car l'homme n'est que chair fragile et temporelle pour tous les Dieux éternels et omnipotents qu'ils prétendent l'aider ou non.

Ne vois pas en Nodens un allié ou un ami. Il ne t'accordera son aide que tant que, toi, tu l'aides. Il ne t'offrira le pouvoir que si le sien en est ainsi augmenté. Il ne récompense ni la loyauté, ni la fidélité, ni l'intelligence, ni les sacrifices. Il ne fait que tromper.

Alors donne ton cœur à Nyarlathothep qui te remplira l'esprit de la fusion de la réalité et de la vérité. Il te permettra d'assouvir tes rêves et tes désirs. Il récompensera ta loyauté, ta fidélité, ton intelligence et tes sacrifices.

Mais le Seigneur du Grand Abîme n'est pas seul à vouloir te tromper. Nombreux sont les Dieux Très Anciens. Beaucoup fuirent ou tombèrent. Nombreux sont ceux qui se réfugièrent dans les fantasmes et au-delà du Monde. Certains observent encore et s'appêtent à te tromper.

Les Astres sont propices

Car il faut que les mondes soient proches. Alors seulement quand les mondes seront proches sera-t-il possible de les lier. Et quand ils seront liés, les Dieux pourront traverser la barrière et revenir dans notre monde.

Et pour percer la frontière entre les mondes, il faut attendre que les Astres soient propices. Quand ils le seront, alors les mondes seront proches et il sera possible de les franchir et de les unir en un unique monde où les Dieux seront refaits uns, libres et éveillés. Mais qu'il soit su que quand les Astres seront propices, cela ne suffira pas à faire revenir les Dieux. Alors il faudra que la barrière soit rompue et que les mondes soient fusionnés.

Quand les Astres seront alignés, quand les planètes ne se montreront qu'une et quand le Soleil disparaîtra, alors les Cieux montreront leur approbation. Les Astres seront propices et il sera le temps de faire revenir les Dieux pour qu'ils gouvernent de nouveau le Monde.

Car le Rituel devra être accompli. Le Rituel reliera les deux mondes. Il les unira jusqu'à la fin des temps. Il réveillera les Dieux. Il brisera leur prison et la barrière entre les mondes.

Le Rituel permettra de lier les mondes et de s'affranchir de la frontière. Il détruira la barrière entre eux et ouvrira le Grand Portail d'où reviendront les Dieux. Dédie ton Rituel à Nyarlathothep, le Chaos Rampant, le Messager des Dieux, leur âme et leur conscience. Celui qui accomplit leur volonté et qui les guide dans les Ténèbres.

Il est Celui qui t'aidera à accomplir le Rituel quand les Astres seront propices. Il est celui qui passera le premier le Portail. Il est celui qui annoncera la fin de ce monde.

Cyron de Yaraad décrit Nyarlathothep

Je ne sais pas vraiment par où commencer pour parler de Nyarlathothep. Il est le Dieu aux mille Masques, aux mille personnalités et aux mille motivations. Sous ses nombreuses formes, il est vénéré dans tout l'Univers, sur Abbith, sur Sharnoth, sur L'gy'hx et ailleurs encore. Ce que je veux faire ici est tenter de décrire certaines de ses motivations de manière à mieux cerner cette être inconnu.

Il sert les Grands Dieux vivant à l'extérieur. Nyarlathothep est censé être le messager, le cœur et l'âme de ces Dieux. Alors qu'ils sont emprisonnés, il est libre, apte à accomplir leurs tâches dans l'univers et de porter leurs messages à leurs pairs ou à leurs adorateurs.

Il prépare la fin du monde. Alors que les Dieux Extérieurs sont emprisonnés, Nyarlathothep prépare leur retour final. Les prophéties annoncent qu'il sera le héraut de la fin des temps, et que ce seront ses actions qui provoqueront la perte de l'humanité défaillante. Ses adorateurs dans le monde sont actifs à cet égard. Ils sont des milliers dans les autres mondes également. Seuls eux seront épargnés quand les Dieux reviendront de leur long sommeil, loin du monde. Et ils seront récompensés de leur dévouement.

Il voit la face noire de l'Univers. La vision de Nyarlathothep est assurément noircie. Il voit l'Univers non comme il est, mais comme il pourrait être dans nos pires cauchemars. Alors, il tente et corrompt pour que sa vision devienne la nôtre.

Il incarne les forces de la nature. Il est la bête et la fureur. Nyarlathothep s'en prend à ce qui le met en colère et il n'y a aucune intelligence dans ses réactions semblables à celle des animaux.

Il est,

Finalement, nous devons simplement nous souvenir que Nyarlathothep était, est et sera. C'est un être sensible, rusé et intelligent qui met en place ses plans sur plusieurs milliers d'années. Ils traversent les générations, les siècles et les civilisations. C'est pour cette raison qu'il semble étrange et inconnu aux pauvres mortels que nous sommes.

Quand la Grande Race est partie

Ceux de la Grande Race venaient de Yith. Leur corps est natif de la Terre. Mais ils formaient une espèce d'entités mentales, fuyant la destruction de leur monde. Ils sont venus sur Terre et ils ont pris les esprits des êtres en forme de cônes qui vivaient là. La combinaison des corps terrestres et des esprits extraterrestres a fait naître la Grande Race. Elle a appris à ses enfants ses propres techniques et cultures. Les jeunes ont grandi et ils sont devenus les héritiers légitimes de ces mentalités et leur nouveau corps leur était naturel. Au cours des millénaires qui ont suivi, la Grande Race a divisé la Terre entre elle, Ceux de Yuggoth et les descendants du Grand Cthulhu. Lui et les siens gouvernaient depuis la Grande Mer au-delà de toutes les terres et possédaient les terres perdues de Rlyeh et de Mu. Ceux de Yuggoth contrôlaient le Nord. Au Sud, la Grande Race était souveraine. Sa plus grande ville était Pnakotus, au centre du continent perdu du Sud, qui est aujourd'hui désormais au milieu des flots.

Ceux de Yith ont prospéré pendant plus de trois cent millions d'année, avant d'être exterminés par les Polypes qui Volent, une ancienne race qu'ils avaient emprisonnée lors de leur premier voyage sur Terre. Mais, les esprits de la Grande Race avaient déjà fui leurs corps condamnés à la mort vers une race de scarabée qui allait suivre l'humanité et être la nouvelle Grande Race.

Ceux de la Grande Race se reproduisaient au moyen de spores, mais ne le faisaient pas souvent à cause de la longue durée de ses individus, qui pouvaient vivre plusieurs milliers d'années. Ses membres se nourrissaient uniquement de liquides, qu'ils collectaient sur tout leur Empire.

Ceux de Yith sont une race sociale. Ils chérissent l'intelligence plus que tout le reste et s'en servent comme d'un critère pour l'immigration. Les ressources sont partagées entre tous selon une question de logique intellectuelle et de proportions. Les luttes sont rares. La Grande Race ne vénère aucun Dieu, mais les connaît tous. Elle s'estime au-delà des Dieux et leur intelligence est synonyme d'orgueil délirant.

La Grande Race s'appelle ainsi car elle a conquis le temps à la perfection. C'est la seule race à avoir acquis le pouvoir sur le Temps. Un membre de la race peut envoyer son esprit dans le passé ou dans le futur et à travers l'espace, choisir un objet adéquat et changer son esprit avec lui. Lorsqu'un membre de la Grande Race prend le corps d'un autre être, l'esprit de ce dernier est placé dans le corps du membre de la Grande Race, pour y habiter jusqu'à ce que le membre de la Grande Race décide de reprendre son corps d'origine. Grâce à cette technique de voyage dans le temps et l'espace, la Grande Race peut voyager en grand nombre et conquérir d'autres planètes.

Passionnés d'histoire, Ceux de la Grande Race échangent leur place avec des individus de l'époque qu'ils souhaitent étudier. Les esprits sont changés de place pour une durée d'environ cinq ans.