

L'Appel de Yog Sothoth

Réflexions & Spéculation sur un Dieu Extérieur

Écrit par *Olivier Legrand* (2022)

Illustrations : *Dominique Signoret, Reuben C. Dodd, Alex Mayo. Remerciements à Cryoban.*

Yog-Sothotheries

Comme on le sait, le terme de « Mythe de Cthulhu » ne fut pas inventé par Lovecraft lui-même mais par son disciple enthousiaste August Derleth, qui tenta d'organiser en une mythologie cohérente (?) ce qui, du vivant d'HPL, avait avant tout été un simple jeu intertextuel entre auteurs, fait de clins d'œil, de *name-dropping* et d'allusions partagées.

Lovecraft, quant à lui, avait évoqué ses récits « du Mythe » sous l'appellation quelque peu ironique de *yog-sothotheries*... et sans doute Yog Sothoth, ce Dieu Extérieur associé au Temps, à l'Espace et aux Dimensions, aurait-il mérité (tout autant que Cthulhu, voire davantage ?), d'être placé au centre de la cosmogonie du Mythe. Dans la nouvelle *Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres*, l'érudit Akeley mentionne d'ailleurs les « cycles de Cthulhu et de Yog-Sothoth » comme des mythes pré-humains mentionnés dans le *Necronomicon*.

C'est dans cette optique que nous allons examiner le rôle de cette entité dans les récits d'HPL, ainsi que différentes possibilités d'utiliser ce terrifiant Dieu Extérieur et tout ce qu'il est susceptibles de représenter dans des scénarios de jeu de rôle lovecraftiens, quel que soit le système utilisé.

Le Pouvoir d'un Nom

Examinons de plus près les principales apparitions de Yog Sothoth dans le corpus lovecraftien.

Écrit en 1927, *L'Affaire Charles Dexter Ward* est, chronologiquement, le premier texte à mentionner le nom Yog Sothoth, utilisé à de multiples reprises dans le récit en relation avec les formules utilisées par le sorcier Joseph Curwen pour réduire sa propre substance vitale à ses « sels essentiels » et revenir d'entre les morts à travers l'enveloppe physique de son descendant Charles Dexter Ward.



Dans ce récit, le Dieu Extérieur est clairement rattaché à l'idée d'immortalité et le nom-même de Yog Sothoth, une fois intégré à certaines formules et incantations, semble porteur d'un grand pouvoir.

« Dans cet amas de notes et de symboles, une formule mystique revenait si souvent que Willett la sut par cœur avant d'avoir terminé ses recherches. Elle se trouvait disposée sur deux colonnes parallèles : celle de gauche était surmontée du symbole archaïque nommé « Tête de Dragon », utilisé dans les almanachs pour marquer le nœud ascendant de la Lune ; en haut de celle de droite se trouvait le signe de la « Queue du Dragon », ou nœud descendant. Le médecin se rendit compte que la deuxième partie de la formule n'était autre que la première écrite à l'envers, à l'exception des monosyllabes de la fin et du mot Yog-Sothoth. »

Le nom de Yog Sothoth est aussi utilisé comme salutation rituelle *entre initiés* par le sorcier Simon

Orne à la fin d'une de ses lettres à son homologue Joseph Curwen, un peu comme une bénédiction usuelle ou une formule de politesse pourrait inclure le nom de Dieu, signe de son importance privilégiée pour les adeptes du savoir interdit.

Mais Yog Sothoth est avant tout montré ici comme un principe, une force agissante, celle qui permet à certaines procédures considérées par le commun des mortels comme 'magiques' ou 'surnaturelles' d'opérer leurs effets et de violer les lois de la réalité. C'est par le pouvoir de Yog Sothoth que Curwen espère s'affranchir du Temps et de la mortalité.

Le nom de Yog Sothoth fonctionne donc ici de façon indéniable comme ce que les adeptes de la magie hermétique appellent une *clé opératoire*, le « principe actif » qui permet d'ouvrir ou de fermer les effets d'un rituel ou d'une incantation. Et, de fait, cette clé peut, comme toutes les clés, être tournées dans les deux sens : de même qu'elle a été l'instrument de l'impossible survivance de Curwen, elle sera l'instrument de son retour au néant :

« Enfin, lorsque le terrible vocable Yog-Sothoth fut prononcé, une hideuse métamorphose eut lieu. Ce ne fut pas une simple dissolution, mais plutôt une transformation ou une récapitulation ; et Willett ferma les yeux de peur de s'évanouir avant d'avoir fini de prononcer la formule redoutable. »

Comme nous allons le voir, l'idée de Yog Sothoth en tant que clé sera reprise et développée dans l'autre grand récit yog-sothothien de Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*, écrit en 1928.

Un Texte Fondateur

L'Abomination de Dunwich est, sans doute, le récit dans lequel Yog Sothoth occupe la place la plus importante, sans toutefois que le Dieu Extérieur n'y apparaisse *en personne*, si tant est qu'une telle expression puisse avoir un sens dans le cas d'une entité de cette nature.

Nul doute que, si August Derleth avait choisi de parler de Mythe de Yog Sothoth plutôt que de Mythe de Cthulhu, c'est cette nouvelle qui aurait occupé la place privilégiée de *L'Appel de Cthulhu* dans ce corpus fictionnel.

Dans ce récit, Yog Sothoth est l'entité cosmique aberrante qui *imprègne* la malheureuse Lavinia Whateley – le *père*, donc, de l'abominable Wilbur Whateley (à l'anatomie clairement non-humaine) et

de son jumeau encore plus monstrueux, dont le corps titanesque ne semble même pas appartenir à notre réalité, dans laquelle il demeure invisible jusqu'à l'apocalyptique scène finale. Il y aurait beaucoup à dire sur les fonctions attribuées à Yog Sothoth dans ce remarquable récit de terreur ; dans la perspective qui est la nôtre, on s'intéressera à deux grandes *dimensions* : la dimension *biologique* de l'entité et sa dimension *cosmique*.

Un Dieu Vivant

Commençons par la dimension biologique. S'il n'appartient pas à notre réalité matérielle, Yog Sothoth semble bel et bien posséder un corps – et un corps suffisamment physique pour être capable d'engendrer des rejetons avec une humaine.

En tant qu'hybride d'humain et de Dieu Extérieur, Wilbur Whateley présente un certain nombre de caractéristiques aberrantes – en dehors de sa laideur épouvantable, de sa taille anormale et d'une croissance ayant défié toutes les règles de la médecine. La description de son cadavre est, à ce titre, particulièrement révélatrice :

« Au-dessus de la taille, les proportions restaient à peu près humaines ; mais la poitrine, sur laquelle le chien faisait encore peser ses griffes acérées, était couverte d'une sorte de cuir réticulé, comme la peau d'un crocodile ou d'un alligator. Le dos, taché de jaune et noir, rappelait vaguement la peau de certains serpents. »

Pourquoi ces caractéristiques reptiliennes ? Non pas parce que Yog Sothoth serait, d'une façon ou d'une autre, une entité ophidienne mais parce que, dans la logique de l'imaginaire lovecraftien, le stade reptilien constitue une étape de l'évolution antérieure au stade mammifère : le corps de Wilbur présente les stigmates d'un processus d'évolution aberrant, comme *résumé* à l'échelle d'un seul individu et non étalé sur des millions d'années de la vie d'une espèce. Et aussi paradoxal que cela puisse sembler, ces stigmates tiennent davantage au fait que Wilbur soit, sur le plan biologique, à demi-humain qu'à l'autre part de son héritage.

On retrouve ici l'aversion caractéristique d'HPL pour la vie organique, quelle qu'elle soit.

« Mais c'est sous la taille que l'horreur s'offrait aux regards ; toute semblance humaine s'effaçait, pour laisser place à la pure insanité. L'épiderme était couvert d'une épaisse fourrure noire et, de l'abdomen, pendaient de longs tentacules vert-de-gris au bout desquels béaient des bouches avides. »



Ils étaient étrangement agencés, semblant suivre les règles de symétrie d'une géométrie inconnue sur Terre ou dans notre système solaire. Profondément enfoncés dans chacune des hanches, s'ouvraient, au sein d'orbites rosâtres, ce qui semblait être des yeux primitifs ; une trompe ou une antenne annelée de mauve tenait lieu de queue, laquelle paraissait être un embryon de gueule ou de gorge. À l'exception de la fourrure sombre, les membres s'apparentaient plus ou moins à ceux des sauriens géants de la préhistoire, et se terminaient en coussinets aux veines proéminentes, qui n'étaient ni des griffes ni des sabots. »

Voilà qui confirme le caractère à la fois chaotique et régressif de l'anatomie de Wilbur Whateley – et nous ne saurons jamais si sa forme physique était achevée, figée dans ce cauchemardesque patchwork organique, ou si elle était destinée à évoluer, à se transformer encore. La fin du passage souligne le caractère biologique de cette vision de cauchemar :

« Lorsque la chose respirait, la queue et les tentacules changeaient de couleur du fait d'un phénomène circulatoire permettant l'afflux de ce sang vert, qui virait au jaune dans la queue et à un gris malsain entre les anneaux violets. Pas une goutte de sang humain dans ce corps ; uniquement cette substance verdâtre dont la flaque sur le sol allait en s'étalant, décolorant le plancher sur son passage. »

Les Globes Irisés

Après *L'Affaire* et *L'Abomination*, Yog Sothoth sera encore cité par Lovecraft dans *Les Montagnes Hallucinées* (1932) et dans *Celui qui Hantait les Ténèbres* (1935)... mais c'est dans une de ses révisions écrites pour le compte d'autres auteurs, *L'Horreur dans le Musée* (officiellement signée Hazel Heald) nous offre une description (pour une fois étonnamment concise) du Dieu Extérieur (ou plus exactement une de ses représentations), comme « *une accumulation de globes irisés, mais formidable par la malignité qu'il suggérait.* »

Une Entité Cosmique

On l'aura compris : Wilbur Whateley est l'enfant de deux mondes, de deux réalités. En se manifestant dans la nôtre, Yog Sothoth a pu imprégner biologiquement une femme humaine, créant ainsi à travers sa future progéniture une sorte de passerelle entre notre monde et ces autres dimensions ou réalités dans lesquelles le Dieu Extérieur existe pleinement, comme en témoigne clairement cette citation de *Necronomicon* incluse dans le récit :

« Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la porte. Le passé, le présent, le futur, tous sont un en Yog-Sothoth. »

On notera toutefois que l'ascendance cosmique de Wilbur Whateley ne l'a pas rendu immortel ni, du reste, anormalement résistant aux dégâts physiques, puisqu'il a suffi d'un gros chien de garde pour lui infliger des dommages mortels – il en serait allé tout autrement, bien sûr, de l'autre rejeton du Dieu, ce gigantesque « jumeau » de Wilbur qu'affronteront Armitage et ses compagnons à la fin de la nouvelle et dont la nature physique semble d'ailleurs moins organique, moins « *de ce monde* », comme si la réalité-même de Yog Sothoth (y compris en termes génétiques, à défaut d'un meilleur terme) s'était en quelque sorte *scindée* sur deux plans d'existence séparés : le nôtre et *un autre*, celui dans lequel son rejeton titanique serait pleinement visible.

Enfin, n'oublions pas que Yog Sothoth n'est pas, contrairement à Cthulhu, un Grand Ancien mais quelque chose d'encore plus terrifiant et cosmique : un *Dieu Extérieur*, auquel on peut donc attribuer des caractéristiques traditionnellement associées à la notion de divinité, comme l'ubiquité, l'omniscience ou l'omnipotence. Il est le passé, le présent et le

futur, la porte et la clé... de la même façon que le Dieu des chrétiens est, pour *l'Évangile selon Saint-Jean* « l'alpha et l'oméga ». Ce rapprochement peut surprendre mais il est en réalité totalement dans l'axe de la vision de Lovecraft : que raconte en effet *L'Abomination de Dunwich*, sinon l'histoire d'une Nativité et de l'avènement (finalement contrecarré) d'un messie engendré par un Dieu ?

Et au cas où nous aurions encore quelque doute sur la validité de cette interprétation, souvenons-nous de ce que s'écrie le rejeton monstrueux de Yog Sothoth juste avant son anéantissement :

« ngh'aaa... h'yuh... h'yuh... PITIÉ ! PITIÉ ! ... pp-pp-pp-
PÈRE ! PÈRE ! YOGSOTHOTH !... »

Comment ne pas songer au fameux « *Mon Dieu, mon Dieu, pourquoi m'as-tu abandonné ?* » (« *Eli, Eli, lama sabachthani ?* » en vo) lancé par le Christ mourant à son père divin ?

Et comme le Dieu de la Bible ne saurait exister dans le même univers que les Dieux Extérieurs, une seule conclusion métaphysique s'impose : Yog Sothoth, c'est Dieu, revu par Lovecraft.

Ce statut de divinité suprême pourrait également être revendiqué par Azathoth, le dieu idiot et aveugle du chaos primordial... mais contrairement à ce dernier, Yog Sothoth semble bel et bien doté d'une forme de volition, sinon pourquoi aurait-il souhaité incarner son pouvoir à travers son Fils ?

Sous d'Autres Cieux

Si *L'Abomination de Dunwich* et *L'Affaire Charles Dexter Ward* constituent les deux principaux textes yog-sothothiens de Lovecraft, il n'est pas inutile de se pencher brièvement sur les autres mentions du Dieu Extérieur dans le corpus lié au Mythe, afin de compléter notre vision de cette entité complexe.

Dans *Celui qui Hantait les Ténèbres*, Robert Blake a juste le temps d'écrire « *Yog Sothoth, sauve-moi* » avant de connaître son épouvantable fin – une prière désespérée qui peut surprendre... mais pas tant que cela, compte tenu de ce que nous venons d'établir sur le statut véritablement divin de l'entité !

Mais ce sont deux autres nouvelles qui peuvent nous permettre d'élargir notre vision de la présence de Yog Sothoth dans l'imaginaire lovecraftien.

Dans *Les Montagnes Hallucinées*, Yog Sothoth est mentionné une unique fois, tout à la fin, comme un des mystérieux noms marmonnés par le malheureux Danforth suite à ses terrifiantes découvertes dans l'Antarctique, liées à la race des Anciens¹ et aux Shoggoths, mais aussi en référence à sa lecture approfondie du *Necronomicon*.

On retrouve cette forme de *name-dropping* et ce lien avec le contenu du *Necronomicon* dans *Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres*, nouvelle centrée sur la race extra-terrestre des Mi-Go, aussi connus sous le nom de Fungi de Yuggoth.

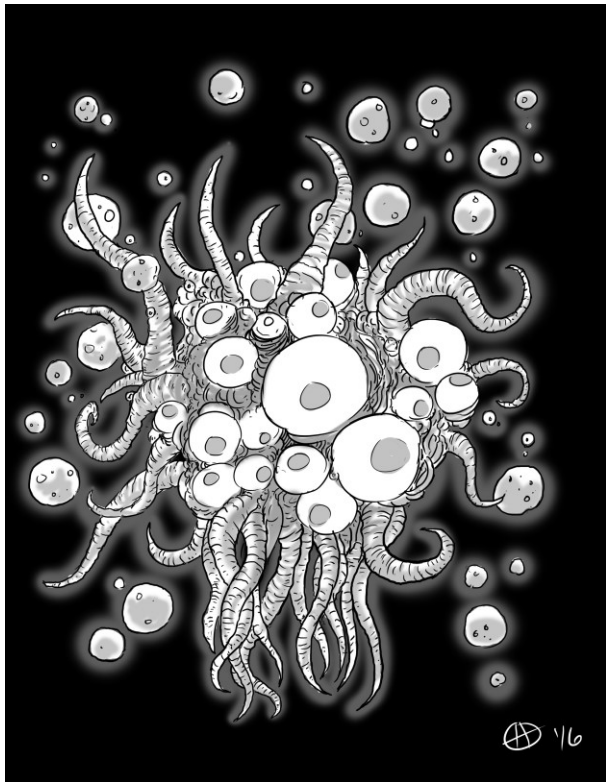
Ces deux références peuvent nous amener aux réflexions suivantes :

- Yog Sothoth est sans doute LA principale entité mentionnée par le *Necronomicon*. Rappelons au passage que, si l'on s'en tient à ce que nous apprend la nouvelle *L'Appel de Cthulhu* et contrairement à ce que l'on suppose bien souvent, le nom de Cthulhu n'est jamais cité dans le livre d'Alhazred, dont la seule référence voilée au Grand Cthulhu serait la fameuse formule cryptique sur les étranges éons et ce qui gît éternellement (dixit HPL).

- Le nom de Yog Sothoth apparaît dans des récits liés à des espèces extra-terrestres, présentes sur notre planète mais venues d'ailleurs, et possédant chacune une science et une technologie largement supérieures aux nôtres : les Anciens qui créèrent les Shoggoth et les Mi-Go originaires de Yuggoth. Ceci confirme l'idée que Yog Sothoth, en tant qu'entité, force et concept, existe à une échelle véritablement cosmique et que les secrets qui lui sont liés (la porte, la clé, le temps, l'espace...) se retrouvent au sein des sciences avancées de races extra-terrestres – ce qui élargit encore les horizons yog-sothothiens.

Yog Sothoth est également mentionné dans une des nouvelles oniriques du cycle de Randolph Carter et dans *Le Rôdeur devant le Seuil*, roman longtemps présenté comme une 'collaboration' entre Lovecraft et Derleth mais en réalité écrit par ce dernier : par souci de concision, ces deux récits seront examinés dans les appendices de cet article.

¹ Aussi rétrospectivement appelés « *Choses Très Anciennes* » (« *Elder Things* ») dans certaines sources, afin de bien les différencier des Grands Anciens (Cthulhu et consorts).



De Cthulhu à Yog Sothoth

Lorsque l'on examine les choses de près, le fait que le premier et le plus célèbre jeu de rôle lié au Mythe de Cthulhu porte exactement le même titre que sa nouvelle la plus emblématique, *L'Appel de Cthulhu*, a sans doute des implications plus profondes qu'il n'y paraît de prime abord.

En effet, s'il ne limite pas son background au contenu de cette seule nouvelle, ce jeu suppose, dans sa forme la plus classique, un paradigme directement basé sur ce récit spécifique.

En d'autres termes, les intrigues typiques du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* ressemblent souvent à des déclinaisons de situations rencontrées dans la nouvelle du même nom – laquelle est, rappelons-le, constituée de plusieurs récits interconnectés.

Ainsi, si le versant « recherche en bibliothèque », si important dans le jeu, semble clairement trouver son origine dans l'activité du narrateur principal, qui compulse et collationne des documents écrits issus de différentes sources, le fameux récit de l'inspecteur Legrasse semble fournir le modèle-type de la confrontation avec ceux que le jeu nomme des cultistes, les incontournables adorateurs plus ou moins dégénérés des Grands Anciens.

Quant à la rencontre des marins avec la cité de R'lyeh et son occupant cyclopéen, il constitue un point de non-retour scénaristique, parfait exemple d'une de ces issues fatales où l'on finit « soit mort, soit fou », emblématiques de *L'Appel de Cthulhu*.

Dans une optique similaire, il semble fort tentant d'essayer de définir un paradigme de jeu légèrement variant, façonné non à partir de *L'Appel de Cthulhu* mais à partir de *L'Abomination de Dunwich*, en tant que récit central de notre Mythe de Yog-Sothoth.

Ce paradigme reposerait sur les éléments suivants :

- **Il existe d'autres plans d'existence**, séparés de notre réalité mais qui peuvent parfois communiquer avec elle lorsque certaines conditions sont réunies.

- **Les Dieux Extérieurs vivent dans cet ailleurs**, peuvent parfois (et veulent ?) franchir le seuil qui sépare ces dimensions des nôtres.

- **Ces passages peuvent être provoqués ou facilités par certains rituels** censément magiques, qui sont en fait liés à des formes extrêmement avancées de mathématique et d'hyper-géométrie.

- **Les Dieux Extérieurs ont des adeptes au sein de l'humanité**, qu'ils soient de savants occultistes, des sorciers érudits (comme le Joseph Curwen de *L'Affaire Charles Dexter Ward*) ou de sinistres dégénérés consanguins (comme les Whateley).

- **Les contacts entre Dieux Extérieurs et humains peuvent produire des hybridations abominables** et des mutations monstrueuses.

- **Yog Sothoth est connu sur bien des mondes**. Des races extra-terrestres comme les Mi-Go ou les Anciens utilisent manifestement le pouvoir de Yog Sothoth sur l'espace, le temps et la réalité dans le contexte de leur science très supérieure à la nôtre. Dans cette acception, Yog Sothoth est donc autant une force et un concept qu'une entité.

- **Des livres comme le *Necronomicon* sont une source de savoir à double-tranchant** – et ceux qui prétendent s'opposer aux Dieux Extérieurs et à leurs adeptes n'ont pas d'autre choix que de les étudier.

- **Yog Sothoth est la porte et la clé** – une clé qui peut ouvrir le Temps (passé, présent et futur) mais aussi une forme d'immortalité ou de sagesse cosmique suprême, avec, évidemment, l'inévitable et irrémédiable démente que cela suppose...

Le Jeu de Yog Sothoth

A partir de ces ingrédients, on pourrait définir de grands paramètres pour une chronique de jeu de rôle centrée sur le Mythe de Yog Sothoth :

Au-Delà du Réel

Une intrigue yog-sothothienne est presque toujours liée aux conséquences d'une rencontre ou d'une interférence entre notre réalité et d'autres plans d'existence, conséquences qui se traduisent bien souvent par le passage ou la naissance d'entités de cauchemar ou, à tout le moins, par une certaine altération de l'ordre naturel des choses, que celui-ci soit biologique ou métaphysique.

Un Savoir Interdit

Dans ce paradigme de jeu, les rituels permettant d'utiliser le pouvoir de Yog Sothoth occupent une place de premier plan. Savoir interdit et érudition occulte seront donc des éléments importants de la chronique, ainsi que les théories, recherches et spéculations scientifiques sur la nature de la réalité.

Quant aux investigateurs, ils ne devront pas être simplement des enquêteurs de l'étrange mais aussi (et surtout ?) des individus conscients de l'existence de ce savoir interdit, de l'épouvantable danger qu'il représente pour l'humanité et du fait que ces connaissances sont hélas les seules clés permettant d'endiguer ou de contrecarrer les ravages qu'il peut causer entre les mains d'adeptes ou de déments.

Diversité et Ubiquité

Les adeptes de Yog Sothoth sont divers, comme le reflète la comparaison entre le Joseph Curwen de *L'Affaire Charles Dexter Ward* et les Whateley de *L'Abomination de Dunwich*. Une chronique placée sous le signe de Yog Sothoth mettra sans doute davantage l'accent sur de tels individus que sur les races de créatures typiques du Mythe, comme les Goules ou les Profonds – sans toutefois oublier que le Dieu Extérieur occupe aussi une place importante dans la culture ou la science d'espèces extra-terrestres, comme les Anciens ou les Mi-Go.

Selon la même logique, et de façon sans doute plus marquée que dans le paradigme Cthulhu, les classiques rituels pourront coexister (voire se combiner ?) avec tout l'arsenal du savant fou et de la *weird science* : théories démentes, expériences interdites, appareils étranges...

Le Cercle Armitage

Basé à Arkham, le Cercle est un groupe informel lié à l'Université Miskatonic, fondé par le Dr Armitage et deux de ses collègues après les terribles événements de Dunwich. Ayant réussi à empêcher l'avènement du rejeton de Yog Sothoth, les trois hommes (« *le vieux docteur Armitage à la barbe blanche, le trapu et grisonnant professeur Rice, le jeune et mince docteur Morgan* ») décidèrent de créer, début 1929, au sein de l'Université, une association confidentielle et informelle pour réunir les individus susceptibles de les rejoindre dans leur tâche de veille secrète...

Mais qui pourrait être assez clairvoyant pour discerner les signes avant-coureurs, assez ouvert d'esprit pour ne pas balayer d'un revers de main les possibilités qui défient les lois de la réalité et, enfin, assez courageux pour tenter de protéger l'humanité face à ces forces aberrantes et à leurs séides ? Les personnages-joueurs, bien sûr ! Ces derniers forment donc la relève d'Armitage, Rice et Morgan, ceux à qui ces derniers comptent passer le flambeau, afin d'empêcher que des événements comme ceux de Dunwich (ou mettant en jeu les mêmes forces...) ne se reproduisent...

Tous les membres du Cercle fréquentent ou ont fréquenté l'Université Miskatonic : professeurs, étudiants, anciens élèves (auteurs, dilettantes, artistes, etc.). Tous ont été choisis par le Dr Armitage, le vénérable bibliothécaire... et s'ils n'ont pas encore été directement confrontés aux horreurs du Mythe, tous savent que l'Indicible existe.

Le cadre de l'Université Miskatonic fournit donc un *vivier d'investigateurs*, permettant de justifier de façon crédible l'existence et les activités d'un groupe de protagonistes intellectuellement curieux, attirés par les faits étranges, ayant déjà entendu parler d'ouvrages abominables comme le *Necronomicon* ou même conscients de l'existence de l'Indicible... De tels individus sont non seulement plus susceptibles que d'autres de se trouver exposés à la réalité cachée du Mythe de Cthulhu et de ses abominations mais aussi (mentalité universitaire oblige) plus enclins à vouloir *percer les mystères*, fût-ce au prix de leur Santé Mentale.

En cours de jeu, l'Université pourra leur donner accès à diverses ressources, relations et sources d'informations, y compris le redoutable *Necronomicon*, auquel l'accès sera, bien sûr, soigneusement contrôlé par le Dr. Armitage, bibliothécaire de l'Université. Elle constitue aussi une excellente source de personnages remplaçants pouvant rejoindre assez facilement le groupe initial après la *mise hors-jeu* (mort, folie, renoncement, etc.) d'un des membres.

Mais le Cercle pourrait aussi devenir lui-même le cadre d'intrigues passionnantes : et si un de ses membres PNJ, obsédé par ses découvertes, allait trop loin dans ses propres expériences interdites ou tombait secrètement sous la coupe d'adeptes de Yog Sothoth, mettant en danger le Cercle, l'Université, voire l'humanité entière ? Les investigateurs se retrouveraient alors confrontés aux possibles conséquences cataclysmiques de leurs propres décisions ou de celles de leurs chers mentors... et le Cercle cesserait alors d'être un garde-fou pour devenir, lui aussi, une menace !

Appendice I : Yog Sothoth dans le Monde des Rêves

Il convient enfin de mentionner que Yog Sothoth est également cité dans les aventures oniriques de Randolph Carter – en l’occurrence dans *A Travers la Porte de la Clé d’Argent* (récit co-signé par HPL et E. Hoffmann-Price). Si son nom ne figure qu’une seule et unique fois dans ce récit, son apparition y est si importante qu’elle mérite d’être examinée en détail – en gardant à l’esprit que les Contrées du Rêve constituent toujours *une réalité à part* au sein de la cosmologie lovecraftienne et que ce qui est vrai dans cet univers ne l’est pas nécessairement (ou tel quel) dans notre monde plus prosaïque.

Alors qu’un fragment de la conscience de Randolph Carter vient de franchir l’Ultime Porte, il se trouve « *jeté dans les noirs abîmes d’une horreur encore plus profonde* », confronté à une « *sorte de personnalité qui, brusquement, lui faisait face, l’entourait et s’emparait de lui et qui, tout en s’intégrant à sa propre présence, coexistait à toutes les éternités et était contiguë à tous les espaces* », sans qu’il y ait de véritable « *manifestation visible* » de cette entité, qui est « *un tout en un et un en tout, un être à la fois infini et limité qui n’appartenait pas seulement à un continuum d’espace-temps, mais faisait partie intégrante de l’ultime essence motrice du maelström éternel des forces de vie, de l’ultime maelström sans limites qui dépasse aussi bien les mathématiques que l’imagination.* »

En d’autres termes, il semble bien que Randolph Carter ait rencontré Dieu... et c’est précisément au moment où le lecteur se fait cette réflexion (et qui, incidemment, confirme notre interprétation ‘théologique’) que l’auteur mentionne le nom qui nous intéresse :

« *Cette entité était peut-être celle que certains cultes secrets de la Terre nomment à voix basse YOG-SOTOTH, et qui, sous d’autres noms, fut une déité. Les crustacés de Yuggoth l’adorent comme celui de l’au-delà et les esprits vaporeux des nébuleuses spirales le désignent par un signe intranscriptible.* »

Notons le « peut-être », qui laisse une part de doute, mais aussi la référence aux habitants de Yuggoth, qui recoupe ce que nous avons précédemment établi.

Le récit prend ensuite un tour plus inattendu, lorsque l’entité s’adresse directement à Carter « *au moyen de prodigieuses vagues qui déferlaient, brûlaient et tournaient, une concentration d’énergie qui anéantissait son récepteur avec une violence presque impossible à supporter (...)* Ce fut comme si des soleils, des mondes et des univers avaient convergé en un point dont ils auraient conspiré d’anéantir la véritable position dans l’espace par un choc d’une furie irrésistible. »

Le contact avec l’entité possède décidément toutes les caractéristiques d’une révélation divine, d’une rencontre

avec Dieu, à la fois source de terreur et d’illumination – on peut notamment songer à la fameuse vision d’Ezechiel dans la Bible et à d’autres épisodes similaires.

Mais revenons à Randolph Carter et à cette entité qui est « peut-être Yog Sothoth ». Voici, avec quelques coupes, le message qu’elle adresse à l’alter ego d’HPL, une fois traduit dans un langage intelligible à l’esprit humain :

« *Randolph Carter, semblaient dire les vagues, les Anciens, mes représentants sur l’extension de votre planète, vous ont envoyé à moi parce que vous êtes celui qui, retourné récemment aux basses terres du rêve, ne s’en est pas contenté mais s’est élevé avec la plus grande liberté jusqu’à des désirs et des aspirations plus nobles et plus grands. (...) Maintenant (...), vous souhaitez faire des découvertes bien plus élevées. Vous ne voudriez plus passer comme un enfant d’une vision désagréable à un rêve complaisant, mais vous enfoncez comme un homme dans l’ultime secret qui gît par-delà toutes les visions et tous les rêves.* »

Avant d’ajouter, avec une bienveillance surprenante :

« *Ce que vous poursuivez, je l’estime bon. Je suis prêt à accorder ce que je n’ai jamais accordé que onze fois à des êtres de votre planète et cinq fois seulement à ceux que vous appelez des hommes ou à des êtres qui leur ressemblaient. Je suis prêt à vous montrer l’Ultime Mystère. Le regarder détruit un esprit faible. Pourtant, avant que vous ne contempiez ce dernier et premier des secrets, vous pouvez encore choisir en toute liberté et retourner, si vous le désirez, à travers les deux portes : la Voile demeurera intact devant vos yeux.* »

Carter accède alors à une forme de révélation cosmique faite par celui que le récit appelle « l’Être » ou « l’Esprit infini » (Dieu, décidément...), lequel précise au passage qu’il n’a accordé cette faveur qu’à quelques rares initiés, toutes espèces intelligentes confondues. On peut résumer ainsi l’épiphanie de Carter : ce que nous appelons « substance et réalité » ne sont en fait « qu’ombres et illusions », et vice versa. Autrement dit, la réalité n’est qu’un rêve et le rêve est la seule réalité – une certitude que, sans doute, HPL lui-même aimait à contempler.

Si cette entité est bel et bien Yog Sothoth (et pourquoi en douter ?), alors l’épisode confirme notre hypothèse faisant de Yog Sothoth l’être divin suprême de la cosmologie lovecraftienne – mais il s’agit d’un Dieu à multiples facettes, dont la nature-même semble différer selon que l’on se trouve dans le rêve (où elle fait figure de présence suprême, inconnaissable et démiurgique, ne se manifestant qu’à une poignée d’élus, envers lesquels l’entité semble capable d’une certaine bienveillance) ou dans la réalité (où l’entité constitue une force hostile ou, au mieux, totalement indifférente à l’humanité).

Appendice II : Le Rôdeur devant le Seuil

« *Yog-Sothoth connaît le portail, car Yog-Sothoth est le portail. Yog-Sothoth est la clef et le gardien du portail. Passé, présent, avenir – ce qui fut, ce qui est, ce qui sera, tout est un en Yog-Sothoth. (...) Yog-Sothoth est la clef du portail où les sphères se rejoignent.* »

Yog Sothoth occupe aussi une place importante dans le roman *Le Rôdeur devant le Seuil*, récit qui fut longtemps présenté de façon abusive comme une 'collaboration posthume' entre Lovecraft et August Derleth et qui fut en réalité écrit à plus de 90% par ce dernier, à partir de quelques notes fragmentaires laissées par HPL.

Le Rôdeur... fait toutefois montre des travers habituels de Derleth en tant que continuateur de Lovecraft : une surenchère enthousiaste de références au Mythe et une approche beaucoup trop explicative, notamment dans les inévitables passages censément tirés du *Necronomicon* : là où Lovecraft se contentait d'extraits fragmentaires et allusifs pour *renforcer le mystère*, Derleth propose de véritables petits exposés visant à *clarifier le mystère*.

Ainsi, l'extrait suivant semble constituer un véritable feu d'artifice récapitulatif de *name-dropping*, permettant du même coup à Derleth d'intégrer ses propres créations et ajouts (comme l'idée d'une 'rébellion' luciférienne des Grands Anciens contre de supposés Anciens Dieux, concept que l'on ne trouve nulle part chez Lovecraft) à ce qu'il souhaite manifestement établir comme une sorte de *canon* du Mythe de Cthulhu :

« *Ubbo-Sathla est cette source inoubliée d'où vinrent ceux qui osèrent s'opposer aux Anciens Dieux qui régnaient depuis Bételgeuse, les Grands Anciens qui combattirent les Anciens Dieux ; et ces Grands Anciens étaient instruits par Azathoth, le dieu aveugle et idiot, et par Yog-Sothoth qui est Tout-en-Un et Un-en-Tout et pour qui les limites du temps et de l'espace n'existent pas et dont les aspects sur terre sont Umr At-Tawil et les Anciens. Les Grands Anciens rêvent depuis toujours de ce temps à venir quand ils régneront à nouveau sur la Terre et sur tout cet Univers dont elle fait partie... Le Grand Cthulhu se lèvera de R'lyeh ; Hastur, Celui Qu'On Ne Doit Pas Nommer, reviendra de la sombre étoile qui est proche d'Aldébaran dans les Hyades ; Nyarlathotep mugira à jamais dans l'obscurité qui est son domaine ; Shub-Niggurath, le Bouc Noir aux Mille Chevreux se multipliera encore et encore et recevra soumission de tous les satyres, nymphes et lutins des bois ainsi que*

du Petit Peuple ; Lloigor, Zhar et Ithaqua chevaucheront les espaces parmi les étoiles et ennobliront ceux qui les servent, les Tcho-Tcho ; Cthugha exercera son pouvoir sur Fomalhaut ; Tsathoggua viendra de N'kai... Ils attendent depuis toujours aux Portails, car le temps se rapproche, l'heure est bientôt venue, tandis que les Anciens Dieux reposent, rêvant, ignorant qu'il y a ceux qui connaissent les envoûtements qui ont servi aux Anciens Dieux contre les Grands Anciens, et apprendront comment les rompre, alors que déjà ils savent ordonner aux servants qui attendent au-delà des portes du Dehors. »

N'en jetez plus, la cour est pleine...

Notons, au passage, que Derleth identifie ici Yog Sothoth avec la mystérieuse figure d'Umr At-Tawil, que l'on rencontre dans *A Travers la Porte de la Quête d'Argent* – une sorte de veilleur du seuil humanoïde, dont le nom signifierait « celui dont la vie est prolongée »... mais qui, dans ce récit originel, n'est jamais présenté comme un quelconque avatar de Yog Sothoth, d'ailleurs lui-même présent dans ce récit, comme nous l'avons vu page précédente.

L'idée qu'Umr At-Tawil soit une incarnation de Yog Sothoth constitue donc une interprétation discutable, voire abusive : le fait qu'il existe manifestement un lien entre les deux entités ne signifie pas, en soi, que ce lien doive forcément être une forme d'identité.

Il pourrait être tout aussi tentant de considérer l'obscur Umr At-Tawil comme ce qui reste d'un ancien initié de Yog Sothoth, jadis humain et « *prolongé dans sa vie* » par ce dernier, avant d'en devenir une sorte d'agent ou de messager... à moins de supposer un lien de consubstantialité plus complexe comme celui qui, dans le dogme chrétien (tiens tiens...) unit le Père au Fils, tout en les différenciant...

Mais revenons à Yog Sothoth lui-même. Le roman de Derleth s'achève sur la vision apocalyptique de « *grands globes de lumières s'agglutinant vers l'ouverture (...) pour s'unir et former cette horreur fantastique et hideuse de l'espace extérieur, ce rejeton du néant des temps originels, ce monstre amorphe et tentaculaire qui était celui qui guettait sur le seuil, dont le masque était comme un amas de globes iridescents, Yog-Sothoth le malfaisant, qui bouillonne comme le limon originel dans le chaos nucléaire, à jamais au-delà des frontières les plus éloignées du temps et de l'espace !* »