

CTHULHU 009

Le Mythe derrière le Rideau de Fer

Un supplément
pour **SOMBRE**

par Thierry Salaün.

BERLIN

1947. La Guerre Froide éclate.

1961. Le Mur déchire Berlin.

1962. Le Mythe veille.

terresstranges.net

CTHULHU DDR ?

C'est un *dark world*, autrement dit un supplément d'univers pour *Sombre*. Il est librement inspiré de l'œuvre de Howard Phillips Lovecraft, et son contexte est la DDR (*Deutsche Demokratische Republik*) des années 1960, calque fictionnel de la République Démocratique Allemande de la même période.

On y joue des *victimes*, selon la définition de Johan Scipion : « Des hommes et des femmes ordinaires ou presque ordinaires qui, dans la grande tradition du cinéma horrifique, se retrouvent pris au piège de situations qui les mettent très durement à l'épreuve. » Il ne s'agit donc, en aucun cas, de jouer des victimes de l'Histoire.

Jeu de rôle *horrifique*, il est conçu pour jouer avec la peur, selon les codes du cinéma et de l'horreur lovecraftienne, en utilisant les éléments d'un contexte historique qui favorisent une atmosphère pesante, à la manière d'une bande son ou d'un décor, et n'a pas vocation à instruire quiconque en matière d'Histoire.

C'est enfin un *projet amateur*, que j'écris en fonction de mon temps libre, et donc au rythme qui me convient. Cependant, toutes les critiques sont les bienvenues car, à partir du moment où

elles sont argumentées, elles peuvent contribuer à nourrir ce projet pour l'améliorer.

Pour suivre l'actualité de *Cthulhu DDR*, vous procurer un exemplaire de *Sombre*, découvrir d'autres suppléments d'univers (*Extinction*, *Millevaux*), télécharger des aides de jeu (kit de démo, feuilles de personnages et de création...), lire des comptes rendus de partie et participer aux discussions du forum officiel, retrouvez-nous sur :

terresetranges.net

Explorez votre côté *Sombre* !

Thierry Salaün

Avertissement

Cthulhu DDR s'adresse à un public mature. certains éléments fictionnels du jeu peuvent être considérés comme violents ou choquants. J'invite le lecteur à faire preuve de discernement et à considérer que les éléments historiques et politiques mis en scène le sont dans un cadre imaginaire.

Textes et maquette : Thierry Salaün

Relecture : Johan Scipion

Couverture : Thierry Salaün

Photos et illustrations : Bundesarchiv, Deutsches Historisches Museum, Haus der Geschichte Deutschland, Marco Bertram, Rainer Mittelstädt, SchulArena, Wiggy

1. L'AUTRE ALLEMAGNE

Ce premier chapitre expose le cadre historique, politique et social de la DDR à compter de 1962. Il est destiné à être lu aussi bien par le meneur que par les joueurs.



Naissance de la DDR

1945 : Le cauchemar nazi est anéanti. L'Europe est en ruines, et l'Allemagne divisée en quatre zones d'occupation. Dans un premier temps, les Alliés envisagent d'autoriser l'Allemagne à retrouver un jour son unité, mais la Guerre Froide gèle cette perspective.

1947 : L'URSS s'oppose fermement au plan Marshall qu'elle accuse de soutenir la doctrine du président américain Harry Truman : détourner l'Europe du communisme.

1948 : Les tensions entre les blocs de l'Est et l'Ouest se multiplient, entraînant le retrait de l'URSS du Conseil de Contrôle Interallié, puis le blocus de Berlin par les forces soviétiques.

1949 : Le 7 octobre, la zone contrôlée par le bloc soviétique devient la DDR. Berlin en est la capitale, un statut immédiatement contesté par les forces de l'OTAN.

1953 : Le gouvernement est-allemand doit faire appel aux troupes soviétiques pour briser un soulèvement populaire. L'URSS abandonne alors toute idée de réunification allemande.

1955 : L'URSS signe le pacte de Varsovie. Quelques mois après, elle déclare l'entière souveraineté de la DDR.

Rideau de fer

Avant de désigner les frontières qui séparent le bloc soviétique du bloc adverse, l'expression « Rideau de fer » a un sens politique. C'est Winston Churchill l'a rendue populaire en 1946 dans un discours où il oppose deux mondes : l'un « libre et démocratique », et l'autre « communiste ».

Le Rideau de fer se matérialise en 1952, lorsque la DDR verrouille sa frontière occidentale et que la police reçoit l'ordre d'abattre tous ceux qui tenteraient la franchir. Ces dispositions draconiennes réduisent l'émigration, sans pour autant réussir à la stopper, et pour cause : à Berlin, le métro et les trains circulent toujours d'un secteur à l'autre.

En 1961, près de 20% des allemands de l'Est ont fui. C'est un véritable exode des compétences qu'il convient d'endiguer. Walter Ulbricht se résout à prendre des mesures d'exception. Il est soutenu par Khrouchtchev. Et durant la nuit du 13 août 1961, commence la construction du mur de Berlin.



Districts administratifs

En 1952, les anciens *Länder* ont fait place à 14 districts administratifs (*Bezirk*). Ils n'ont aucune autonomie politique et ils sont subdivisés en circonscriptions rurales et urbaines. Toutefois, le langage courant conserve l'usage des *Länder*.

Les anciens Länder :

- x Brandebourg
- x Mecklembourg-Poméranie-Occidentale
- x Saxe
- x Saxe-Anhalt
- x Thuringe



Les Districts administratifs :

- ✓ Berlin-Est (*)
- ✓ Cottbus
- ✓ Dresden
- ✓ Erfurt
- ✓ Francfort sur l'Oder
- ✓ Gera
- ✓ Halle
- ✓ Karl Marx Stadt
- ✓ Leipzig
- ✓ Magdebourg
- ✓ Nouveau Brandebourg
- ✓ Potsdam
- ✓ Rostock
- ✓ Schwerin
- ✓ Suhl

(*) Depuis 1961, Berlin-Est est reconnu comme le 15^{ème} district.

Partis politiques

En théorie, plusieurs partis se partagent la scène politique est-allemande :

- ◆ Union Démocrate-Chrétienne (CDU)
- ◆ Parti Démocrate Paysan (DBD)
- ◆ Parti Libéral Démocrate (LDPD)
- ◆ Parti National Démocrate (NDPD)

Un seul, cependant, détient le véritable pouvoir :

► **Le Parti Socialiste Unifié (SED)**. C'est un parti marxiste-léniniste issu en 1946 de la fusion du Parti Communiste (KPD) et du Parti Social-Démocrate (SPD). Son influence sur l'ensemble de la société est indéniable. Les représentants des organisations de masse, les cadres civils et militaires, sont principalement des membres du SED, or « *là où il y a un camarade, se trouve le Parti.* »

Le Secrétaire Général du Comité Central représente le parti au niveau national. C'est l'homme politique le plus influent de la DDR.



Organisations de masse

► **La Fédération Démocratique des Femmes (DFD)**. Elle milite pour les droits des femmes, organise des conférences publiques et des débats, et intervient aussi dans les écoles. La promulgation de la *Loi sur les droits de la femme et la protection de la mère et de l'enfant* est son plus grand succès politique.

► **La Confédération Syndicale (FDGB)**. Elle réunit les syndicats des principaux secteurs économiques et s'assure de la réalisation du Plan. L'adhésion n'est pas obligatoire mais elle favorise l'évolution professionnelle et fournit des services analogues aux prestations des comités d'entreprise occidentaux..

► **La Jeunesse Libre (FDJ)**. Les jeunes allemands de l'Est qui souhaitent « bâtir la société socialiste de demain » sont invités à rejoindre ce mouvement. C'est l'unique organisation de la jeunesse qui est reconnue et subventionnée par l'État. Elle constitue aussi un véritable système d'éducation parallèle. L'adhésion n'est pas obligatoire, mais elle facilite l'accès à l'enseignement supérieur.



Institutions

► **La Chambre du peuple (Volkskammer)** C'est une chambre parlementaire unique, où siègent les députés élus par les partis et les organisations de masse, réunis au sein du Front National (de la DDR). Plus de 50% des sièges sont occupés par des membres du SED (grâce à un noyautage total des organisations de masse).

► **Le Gouvernement (Ministerrat)**. C'est l'organe exécutif de l'état. Les ministres sont nommés par la Chambre du Peuple. Tous les mercredi, ils rencontrent les membres du Comité Central du SED afin de recevoir leur aval relatif aux décisions à prendre.

► **Le Conseil d'état (Staatsrat)**. Organe suprême de l'état, ses membres sont nommés par la Chambre du Peuple. Son président est le représentant officiel de la DDR.



Walter Ulbricht
(1893 – 1973)
Président
du Conseil d'État
depuis 1960

C'est également le Secrétaire Général du Comité Central du SED depuis 1950. Pendant douze années, il fût le maître d'œuvre inflexible d'une économie planifiée. • En 1963, cependant, Ulbricht va inaugurer la *Nouvelle politique économique*, élaborée par son principal conseiller économique : Wolfgang Berger. Vivement critiqué par Honecker, il y renoncera publiquement en 1971, et mourra deux ans plus tard.



Erich Mielke
(1907 – 2000)
Ministre
de la Stasi
depuis 1957

Il est aussi membre du Comité Central du SED depuis 1949. Sur ses ordres, le harcèlement quotidien des dissidents, les arrestations arbitraires, et les enlèvements, se sont fortement accrus. • Mielke est le président de l'association sportive des forces de sécurité : le *Sportvereinigung Dynamo*. C'est aussi un passionné de chasse, propriétaire d'un grand domaine, où sont régulièrement conviés de hauts fonctionnaires de l'URSS et de la DDR.



Otto Grotewohl
(1894 – 1964)
Premier Ministre
de la DDR
depuis 1949

C'est aussi le vice-président du Conseil d'État, mais il devra se retirer en juillet 1962 pour des raisons de santé. Atteint d'une grave leucémie, il décèdera en 1964. • Grotewohl fut à l'origine de la fusion du SPD avec le KPD. Coprésident du SED jusqu'en 1950, aux côtés de Wilhelm Pieck, il fit néanmoins scandale, en 1956, lors du congrès du Parti, en dénonçant, puis condamnant les arrestations illégales, et les abus du système judiciaire.



Willi Stoph
(1914 – 1999)
Ministre
de la Défense
depuis 1956

Membre du Comité Central du SED dès sa création, il est d'abord entré à la Chambre du Peuple (1950), avant d'occuper les fonctions de ministre de l'Intérieur (1952). • Willi Stoph va devenir Premier Ministre de la DDR (1964). Il entamera ensuite une série de rencontres avec le chancelier ouest-allemand Willy Brandt (1970) qui aboutiront à la détente des relations entre les deux pays. Enfin, il remplacera Walter Ulbricht à la présidence du Conseil d'État en 1973.



Erich Honecker
(1912 – 1994)
Membre
du Comité Central du SED
depuis 1958

Chargé des questions de sécurité, il a supervisé la construction du mur de Berlin. • Honecker est aussi l'un des fondateurs de la FDJ, organisation qu'il préside jusqu'en 1955. • Il deviendra Secrétaire Général du Comité Central du SED en 1971, à la place de Walter Ulbricht, et mettra un terme à la *Nouvelle politique économique* initiée par ce dernier (qu'il commencera à critiquer ouvertement en 1965).



Johannes Dieckmann
(1893 – 1969)
Président
de la Chambre du Peuple
depuis 1949

Père fondateur du LDPD, il siège aussi au bureau du Front National de la DDR. • Dieckmann est un des fondateurs de l'Association Culturelle Allemande, et de l'Association pour l'Amitié Germano-Soviétique. Il est également président de la Fondation des Vétérans pour la Solidarité Populaire, et de la Délégation Permanente de la DDR à la *Conférence pour une solution pacifique à la Question Allemande*.



Erich Correns
(1896 – 1981)
Président
du Front National
depuis 1950

Élu à la Chambre du Peuple (1954), puis au Conseil de la Recherche (1957), il a obtenu un siège au Conseil d'État en 1960. • Il est membre de l'Association pour l'Amitié Germano-Soviétique et de l'Association Culturelle Allemande. C'est aussi un éminent chimiste, spécialiste des fibres synthétiques, qui a enseigné à l'Université Technique de Dresden.



Gerald Götting
(1923 – /)
Secrétaire général
de la CDU

Il siège à la Chambre du Peuple depuis son origine. C'est aussi le suppléant du Premier Ministre depuis 1958. • Götting préside, par ailleurs, l'Alliance Germano-Africaine (1961–1969), et il est membre de la Fondation Albert Schweitzer. • Il cumulera les fonctions de vice-président du Conseil d'État (1963), de président de la CDU (1966), et de président de la Chambre du Peuple (1969). Tous ses mandats seront marqués par une collaboration étroite avec le SED.

Armée

La mission principale de l'Armée du peuple (NVA) est de garantir l'intégrité du territoire national.

Jusqu'à présent, c'était essentiellement une armée de métier, où les anciens de la *Wehrmach* représentaient 30% des effectifs, et occupaient 75% des postes de commandement supérieur.

Désormais (1962), le service militaire est devenu obligatoire, et tous les hommes âgés de 18 à 26 ans sont appelés pour servir sous les drapeaux pendant 18 mois. Le principe d'un service militaire sans armes sera adopté en 1964.

En accord avec le pacte de Varsovie, le commandement soviétique, encore basé à Wunsdorf, peut exercer un contrôle opérationnel sur l'Armée du peuple. Ce sera bientôt le cas : en 1968, durant le printemps de Prague, la NVA devra fournir un soutien logistique aux forces soviétiques.

Le matériel de l'armée est-allemande provient d'URSS, ce n'est qu'à partir de 1970 que la DDR pourra développer ses propres équipements.



Police

Plus qu'une simple police, la *Volkspolizei* est surtout une force paramilitaire (c'est à dire une sorte de gendarmerie, en plus musclée). Elle utilise les mêmes grades que l'armée, et compte cinq départements :

- ✓ Affaires générales
- ✓ Sécurité routière
- ✓ Police des Frontières
- ✓ Affaires criminelles
- ✓ Force Spéciale d'Intervention

La police possède son propre réseau d'informateurs, mais elle est tenue de respecter le cadre législatif. Elle travaille aussi en étroite collaboration avec la Stasi.

Stasi



Le Ministère pour la Sécurité de l'État, plus connu sous le nom de *Stasi*, a été fondé en 1950, sur le modèle du MGB (l'ancêtre du KGB). Son siège principal se trouve à Berlin-Est, dans le quartier de Lichtenberg.

La Stasi est au dessus des lois. Elle est « le bouclier et le glaive du Parti ». Véritable police politique, elle traque sans relâche les éléments subversifs : le soulèvement populaire du 17 octobre 1953 a marqué les esprits.

Ses agents sont passés maîtres dans l'art de l'intimidation. Tous les citoyens craignent ces *hommes en gris* qui savent exercer des « pressions plus ou moins discrètes » sur les dissidents et leurs proches.

Pour mener à bien sa mission, la Stasi entretient un important réseau de collaborateurs non-officiels, les IM (*Inoffizieller Mitarbeiter*). Elle possède aussi ses propres prisons.

► **La HVA** (*Hauptverwaltung Aufklärung*) est l'unité de la Stasi, spécialisée dans le renseignement extérieur. Le KGB le tient pour un allié extrêmement fiable.

Religion

► **La lutte contre l'opium du peuple** est inscrite au programme du SED. Les cultes sont étroitement surveillés par la Stasi ; leurs adeptes sont victimes de discrimination, notamment dans les domaines de l'éducation et de l'emploi. Des tentatives de remplacement des pratiques religieuses par des rites socialistes voient le jour : *Jugendweihe* (Communion), *Fête de la paix entre les êtres humains* (Noël), ...

► **Les églises chrétiennes** ont perdu beaucoup de fidèles, mais elles ont survécu. L'église catholique a adopté le principe « d'abstinence politique », et réduit au strict minimum ses relations avec les autorités. A l'inverse, l'église protestante a choisi de chercher sa voie « dans le socialisme », et de négocier autant que possible avec l'état. Ces églises ne constituent donc pas une réelle force d'opposition politique comme en Pologne, mais elles n'ont pas non plus été mises au pas : elles vont protester en 1968 contre le *programme d'éducation socialiste à la défense*.

► **Le judaïsme** ne rassemble que très peu de personnes, car beaucoup ont fui la discrimination à l'époque stalinienne. L'Association des communautés juives en RDA compte environ 500 membres.

Avancées sociales

► **Le plein emploi** est garanti par l'État, devenu le principal employeur du pays grâce à une politique de nationalisation des principaux secteurs de production. En 1962, les ouvriers travaillent 46 heures par semaine. Ils bénéficient d'un jour de repos hebdomadaire, de deux semaines de congés payés, et de primes allouées en fonction de la réalisation du Plan. Certains secteurs (construction, mines, sidérurgie) offrent un salaire horaire supérieur. En 1965, la semaine de travail passera à 43 heures pour cinq jours travaillés.

► **La gratuité des services médicaux et sociaux** est garantie par la Constitution. L'accès aux soins est aisé, en ville : on trouve des centres médicaux dans les quartiers, dans les écoles, et même au sein des entreprises. La FDGB est, en général, le gestionnaire des prestations sociales.

► **Une politique éducative ambitieuse** est reconduite chaque année pour donner les mêmes chances à tous, afin de faire émerger « l'homme socialiste nouveau ». L'école commune (POS) est obligatoire de 6 à 16 ans. Elle dispense une solide instruction générale, et laisse une place importante aux activités sportives, aux langues, et aux sciences. Un cycle de formation professionnelle, d'environ 3 ans, vient le plus souvent parachever la scolarité.

Échecs politiques

► **La mauvaise qualité** des biens de consommation, le manque de diversité de ces produits, sont dus à une politique productiviste où prime la quantité et le rendement. Il est, par exemple, très facile de trouver des piles en DDR, mais elles sont *standard*, et risquent de ne pas durer très longtemps.

► **La pénurie** affecte de façon récurrente les produits de consommation courante. Cela ne dure généralement pas et touche rarement l'ensemble du pays, car l'état importe à grands frais ce qui fait défaut.

► **La paupérisation** accable certaines couches de la population, en particulier les personnes âgées, qui touchent des pensions dérisoires. Ceux qui « refusent » de travailler sont vite taxés d'*asociaux*, et envoyés en prison ou psychiatisés. Par ailleurs, les zones rurales manquent cruellement de lieux de soins

► **L'accès aux études supérieures** est réservé à une élite, notamment parce que l'engagement politique des élèves et de leurs parents détermine l'entrée dans les lycées (EOS), et dans les universités.





Culture

► **Une censure omniprésente** « protège » la population des influences néfastes de l'art bourgeois. Celui-ci a été mis à l'index dans les années 1950 à l'avènement du *Réalisme socialiste*. L'honneur est à la musique classique. L'œuvre de Bach est très appréciée. Le gouvernement finance plus de 50 orchestres symphoniques. Le Rock 'n' Roll est abhorré. Les groupes ne doivent chanter qu'en allemand. Certains - tels *Die Puhdys* - arrivent tout de même à piquer leurs textes édulcorés d'une pointe de subversion. La censure de la langue disparaîtra dans les années 1970. Des influences venues de l'Ouest circulent malgré tout, grâce aux stations de radio et aux chaînes de télévision qui émettent depuis la RFA.

► **Un rapport naturel au corps** et une sexualité libérée caractérisent aussi la société est-allemande. Le gouvernement soutient une politique d'éducation à la sexualité, de libéralisation des moyens contraception, et tolère le nudisme et le naturisme. Les relations homosexuelles ne seront plus pénalisées en 1968. La pornographie reste interdite.

► **Les sports** sont subventionnés par les pouvoirs publics : tout est mis en œuvre pour que les athlètes dominent dans plusieurs disciplines, la compétition symbolisant la concurrence permanente avec l'Ouest. Les sports populaires sont le football, la natation et la gymnastique.



Personnages Joueur

« *L'originalité ne consiste pas à faire du commun avec de l'original, mais de l'original avec du commun.* »

Goncourt – « *Journal, 1871* »

Pour rappel, *Cthulhu DDR* est un univers où l'on joue des *victimes*, c'est à dire des personnages particulièrement ordinaires, mais pas forcément banals. Mieux vaut, en effet, partir d'un concept fonctionnel (cf. *Sombre*) pour obtenir des personnages intéressants, par exemple : une famille de nouveaux locataires dans le cadre d'un scénario inspiré de *La maison de la sorcière*.

Toutefois, déterminer ce qui réunit et ce qui motive les personnages, n'implique pas forcément des relations positives entre eux : les tensions potentielles produisent du *roleplay* et alimentent le récit.

Le personnage typique de cet univers est un individu dont les caractéristiques ne dépassent pas le niveau moyen. Il est capable d'agir, de communiquer, et de se repérer lors de situations ordinaires. Il possède des connaissances et des compétences communes à tous ceux qui ont suivi un parcours scolaire classique. Et il sait sûrement nager.

Ce n'est pas quelqu'un d'influent, ce qui ne l'empêche pas d'avoir des convictions morales, politiques, voire religieuses. Son horizon, c'est la famille, le travail, les loisirs... Rompu au quotidien, il a appris à composer avec le système en place : il est probable-

ment présent aux réunions du Comité de quartier, actif au sein de sa Brigade de travail et membre d'une Organisation de masse, ne serait-ce que pour les avantages.

Dans *Cthulhu DDR*, tous les métiers sont accessibles aux femmes – en réalité, ce n'était pas encore acquis en 1962. Notez bien, cependant, que la DDR n'est pas un paradis féministe, la DFD a encore du pain sur la planche.

Bien entendu, il est possible de jouer un personnage atypique, voire considéré comme « asocial » (clochard, délinquant, dissident, prostitué...) Ils sont, certes, minoritaires, mais présentent un intérêt narratif non négligeable. Bref, libre aux joueurs de proposer des profils originaux, et au meneur de décider s'il les accepte ou non.

La seule limite, de mon point de vue, est qu'il est hors de question que les joueurs interprètent des personnages tels que des nazis, ou des agents de la Stasi. Ils appartiennent au domaine réservé des PNJ et sont toujours présentés comme ennemis.



Prénoms allemands

Feminins

Greta
Gretchen
Grete

Alexia
Angela
Anke
Anna
Anneliese

Hanne
Helena
Helga
Helma
Hilda

Barbara
Beate
Beatrix
Bertha
Brigitte

Ilse
Inge
Ingrid
Irene
Irma

Carina
Carla
Clara
Claudia
Corinna

Johanna
Julia
Jutta

Dagmar
Dietlinde
Dorothea

Karoline
Käthe
Kathrin
Katja
Kerstin

Elisa
Elsa
Else
Erika
Eva

Lena
Liese
Lili
Lisbeth
Lora

Flora
Franziska
Frieda
Friederike
Fritzi

Marina
Marlene
Michaela
Minna
Monika

Gerlinde
Gisela

Nadja
Nina

Paula
Phyllis

Rebekka
Rike
Rita
Romy
Rut

Sarah
Silvia
Sonja
Sophia
Stefanie

Trudi

Ulrika
Ursula
Ute

Vera
Veronika

Wilma

Zella

Masculins

Alexis
Andreas
Anton

Arnold

Bastian
Benjamin
Bernhard
Bruno

Christian
Christoph
Clemens

Dieter
Dietfried
Dietrich
Dominik

Erich
Ernst
Erwin
Eugen

Fabian
Florian
Franz
Friedrich

Georg
Gerhardt
Gotthard
Gunther

Hans
Heiner
Heinrich
Hermann

Jan
Johann

Jörg
Josef

Karl
Klaus
Konrad
Kurt

Leo
Ludwig
Lukas

Martin
Mathias
Max
Moritz

Nikolaus
Norbert

Oskar
Otto

Paul
Peter
Philipp

Rainer
Rolf
Rudi
Rudolf

Sebastian
Stefan

Thomas
Till

Ulrich
Uwe

Viktor
Volker

Walter
Werner
Wilfried
Wilhelm
Wolfgang

Yvo
Yzaak

Mixtes

Alois
Andrea

Doris

Gabriele

Heidi

Kristen

Leni
Lilo

Maike

Sascha
Sigi

Patronymes allemands

Ackermann
Altman
Angermann
Angermüller
Augustinus

Bach
Bauer
Baumann
Becker
Berge
Birke
Blitsch
Brükner

Danel
Decker
Dhoms
Dietz
Dimke
Dinkel
Dorn
Dreher

Eberhardt
Eberling
Ebstein
Edelstein
Eiche
Epstein
Erle
Escher

Faber
Fahrbach
Falkenbach

Fetting
Fleisch
Frank
Frisch
Fuchs

Garten
Gärtener
Glaser
Goldmann
Gorris
Graaf
Grass
Grosfeld

Hafner
Hammel
Hänzel
Hasse
Hauff
Henker
Hofer
Huhn

Ildt
Ittel
Itti
Itty

Jobke
Joppe
Jung
Jürgen

Käse
Kieffer
Klaas
Koenig
Kolher
Korb
Kreitz
Kruger

Landgraf
Landreiter
Lehnard
Lenz
Loevi
Lucks
Lutz

Martz
Mäus
Mayer
Mees
Meister
Mertin
Michler
Moser

Nachtigall
Nagel
Nagler

Obermeyer
Ochs
Olgart

Paulus
Pfaff
Pfaffen
Pfister
Platz
Platzer
Pöpfer
Probst

Räder
Rank
Reiter
Ricerz
Ritter
Robrecht
Rosenau
Rosenbaum
Roth

Saiter
Salm
Sattler
Schreiber
Shriver
Silberfuchs
Spillmann
Stier

Täuffer
Teitelman
Tempel
Theis
Tinnes
Tischer
Trummer
Tsederbaum

Ulmer
Ungefugt
Ungeschikt

Valdick
Veil
Vogel

Wald
Weichmann
Weidinger
Weiler
Werder
Wichmann
Wickel
Wiedermann

Zeder
Zeller
Ziegler
Zimmermann
Zumthor
Zwillinge

2. LE MYTHE

Ce second chapitre est réservé au meneur. Il dévoile les principales sources du Mythe en DDR, ceux qui s'y opposent ou rêvent de les exploiter.



Introduction

« Ils adoraient, disaient-ils, les Grands Anciens qui vécurent jadis, bien avant qu'il n'y eut des hommes, et qui étaient descendus du ciel sur le jeune monde. Ces Êtres ont disparu aujourd'hui dans les entrailles de la terre et sous la mer. Mais leurs corps défunts ont révélé leurs secrets, à travers le rêve, au premier homme, précurseur d'un culte qui n'a jamais péri. »

H. P. Lovecraft - "L'appel de Cthulhu"

Aujourd'hui comme hier, des ombres se meuvent aux confins de la conscience collective. Elles peuplent les légendes, se fauillent dans les rêves, nourrissent les peurs humaines. Le Mythe ne connaît pas de frontière. Ses horreurs innommables étaient là bien avant le Mur, la Prusse, le Saint-Empire...

Les Allemands de l'Est ignorent, pour la plupart, ces abominations – seuls quelques initiés, plus ou moins organisés, perpétuent les rites oubliés. Un rien suffit, cependant, à changer la routine ordinaire en effroi – une révélation brutale, malsaine, et toujours périlleuse.

Face à ce qu'il n'aurait jamais dû rencontrer, l'individu n'est plus qu'une victime, et ses chances d'en réchapper sont infimes. Résigné, il mourra à coup sûr. S'il résiste, peut-être survivra-t-il, mais à quel prix ? Car lorsqu'elle n'engendre pas la mort, la confrontation au Mythe conduit fatalement à la folie.

Derrière le Rideau de fer, tandis que s'élabore le réalisme socialiste, des créatures impies poursuivent leurs œuvres maudites. Ces pages n'en révèlent qu'un fragment. Elles forment une esquisse, un coup d'œil furtif au seuil d'une porte vers l'inaccessible.

Le Comité

« Il y a dans certaines choses la trace d'une mystérieuse essence... »

H. P. Lovecraft - "Continuité"

Dans un régime policier tel celui de la DDR, certains dirigeants connaissent forcément les manifestations du Mythe, mais ils ne peuvent en admettre l'existence, en raison de la dialectique matérialiste qui récuse toute forme de croyance au surnaturel.

En 1955, quatre personnages (Blitsch, Lorentz, Moser, Kraft), dont les certitudes ont été ébranlées, ont fondé le Comité, une organisation clandestine dont l'objectif déclaré est de « promouvoir la recherche scientifique ainsi que ses applications dans tous les domaines attendant à la sécurité de l'état ».

Ces quatre individus occupent des postes importants au sein de l'armée, de la police, du monde politique, et de la communauté scientifique. Leur rencontre n'est pas due au hasard : ce sont tous des patients du Dr. Schwartz – une psychiatre-analyste proche des cercles du pouvoir.

C'est elle qui les a réunis en un groupe thérapeutique pour les aider à analyser leurs expériences respectives. Cette démarche les a conduits à reconnaître l'authenticité du Mythe, et à élaborer les organes qui composent le Comité : l'Atelier, le Cercle, le Réseau et la Section.

Le Comité cible, en réalité, les phénomènes qui défient la doctrine officielle afin de les neutraliser, voire de les exploiter. Il bénéficie de soutiens dans la classe dirigeante, utilise les ressources du monde universitaire, et pousse ses ramifications jusqu'au sein de la NVA et de la Stasi.

Afin de donner le change et de conserver la confidentialité de ses principales activités, chacun des organes du Comité dispose d'une cellule de propagande, dont la tâche consiste à imaginer, puis à réaliser des projets annexes (études stratégiques, développement de systèmes de détection, tests d'armements...)

Les fondateurs

Tomas Blitsch est un officier de la Stasi. • Blitsch est né en 1925 à Berlin. Son air d'artiste indolent masque un sens aigu de l'observation. • En 1952, Blitsch s'est introduit dans les cercles secrets de l'Hermes Klub, une secte aux mœurs perverses, qui a émergé après guerre aussi bien à l'Est qu'à l'Ouest. Les atrocités dont il a alors été le témoin ont perturbé son équilibre psychique au point de nécessiter un long séjour en psychiatrie.

Kurt Lorentz est un cadre du SED proche de Erich Mielke. Il est député du district de Dresde et siège à la Chambre du peuple depuis 1954. • Lorentz est né en 1920 à Hohnstein. C'est un homme à l'esprit vif ainsi qu'un sportif accompli – il est passionné d'escalade. • Lorentz a frôlé la mort en 1949, aux abords du mont Falkenstein. Une expérience terrifiante, dont le souvenir confus hante souvent ses nuits.

Rupert Moser est un colonel de la NVA qui commande la brigade frontalière de Magdeburg. • Moser est né en 1924 à Halle. Officier respecté de tous, c'est aussi un bon vivant, amateur de bonne chère. • En 1950, le peloton de Moser – alors lieutenant – a été attaqué dans la forêt du Harz par une horde de chiens sauvages. C'est du moins la version officielle. Depuis lors, l'officier peine à trouver le sommeil et cache une arme sous son oreiller.

Markus Kraft est un chercheur en biologie rattaché à l'université Humboldt de Berlin. • Kraft est né en 1925 à Schwerin. C'est un homme grave, souvent sujet à des accès de colère homériques. • En 1953, Kraft participait à une mission scientifique à bord d'un bâtiment de la Marine du peuple. Aujourd'hui, il tente de noyer dans l'alcool le souvenir des heures atroces qui ont précédé le naufrage du *Kamerad Metchnikov*.

Les organes

L'Atelier, dirigé par le Dr. Markus Kraft, rassemble des biologistes, des chimistes, et quelques physiciens, engagés dans des recherches hétérodoxes. Ils étudient notamment des aberrations génétiques capturées par la Section, et mènent des expériences de programmation génétique pour le compte de la NVA.

Le Cercle réunit, autour de Tomas Blitsch, des érudits passionnés d'ésotérisme ainsi que des agents de la Stasi chargés d'infiltrer les groupes occultes voués au Mythe. Seuls les membres fondateurs du Comité connaissent l'identité de ces derniers qu'on nomme les *Invisibles* et qui, dit-on, possèdent des facultés parapsychiques.

Le Réseau, établi par le camarade Kurt Lorentz, assure au Comité la contribution de spécialistes renommés dans des disciplines telles que l'anthropologie, l'histoire, ou encore les langues oubliées. Leurs travaux visent à inventorier les traces laissées par les créatures du Mythe dans la mémoire humaine – à travers le folklore et les textes anciens.

La Section est une unité spéciale commandée par le colonel Moser. Ses hommes, des soldats recrutés au sein même de la NVA, traquent sans relâche les monstres du Mythe. Ils protègent les membres du Comité et interviennent lorsque la population civile est menacée.

Nikita Schwarz

Une femme svelte, élégante, d'un âge indéfinissable, et des yeux... charmants ! Tous ceux qui avaient rencontré Nikita Schwarz étaient d'accord sur ce point. Pourtant, si on leur avait demandé de décrire plus précisément le docteur, ils en auraient été bien en peine.

De cette femme émanait un parfum de mystère. Certains pensaient qu'elle était la maîtresse d'un haut fonctionnaire de l'ambassade soviétique, d'autres murmuraient qu'elle était l'éminence grise du chef de la Stasi. Mais une chose était certaine : le Dr. Schwarz était une femme de pouvoir.

Personne, cependant, n'aurait pu imaginer ce qu'elle était en réalité, car la vérité dépassait de loin les frontières des rumeurs les plus extravagantes. En effet, bien qu'elle en eut l'apparence, Nikita Schwarz, n'était pas une femme. Ce n'était pas non plus un être humain.

Dans les ruines de Berlin encore fumantes, où les gens erraient, tels des fantômes au visage blême, quelques uns avaient aperçu cette silhouette inconnue. Elle avançait sans crainte dans ce chaos, relevant les blessés ça et là, tout en bavardant avec les soldats de l'Armée rouge.

Elle ne semblait appartenir à aucun camp. Tout, dans son attitude, suggérait de la distance vis à vis du sentiment de culpabilité que ressentait la population allemande. Les gens l'écoutaient fascinés, mais par la suite ils

étaient incapables d'exprimer ce qu'ils avaient entendu.

Durant les années d'après guerre, le Dr. Schwarz tissa patiemment sa toile dans les salons du pouvoir naissant. Elle gagna la confiance des dirigeants, devint l'amie de leurs femmes, et installa son cabinet dans le quartier de Mitte, au centre même de Berlin.

À l'ombre du personnage public, opère un double méconnu encore plus énigmatique. Grand maître de l'Hermès Klub. le visage dissimulé sous un masque de cuir, Schwarz dresse des plans maudits, secondée par une poignée d'adeptes aliénés au carcan du Mythe.

Car Nikita Schwarz n'est autre que l'avatar d'une entité venue d'ailleurs, l'âme de ces dieux ultimes et ténébreux qui résident au-delà du Temps :

Nyarlahotep, le chaos rampant.

Les goules

« C'était une infamie colossale et sans nom, avec des yeux rouge ardent, qui tenait entre ses griffes décharnées les restes d'un homme... »

H. P. Lovecraft - "Le modèle de Pickman"

Généralités

Les goules sont des créatures humanoïdes. Sous leur crâne allongé, se déploie une mâchoire prognathe et puissante, pourvue de crocs tranchants. Des yeux écarlates brillent d'une lueur malsaine sur leur visage émacié, privé d'os nasal, encadré par de courtes oreilles sans lobe, pointant vers l'arrière.

Une peau glabre et grisâtre, d'une étrange texture, presque caoutchouteuse, épouse leur corps flexible, parcouru de muscles noueux. Leurs membres supérieurs s'élancent vers des mains aux doigts armés de courtes griffes. Debout, les jambes campées sur des sabots fendus et ongulés, elles semblent prêtes à bondir à tout instant.

Supportant mal la lumière du jour, les goules habitent des zones souterraines, où elles s'organisent en communautés parfois très élaborées. Ce sont des êtres sociaux dotés d'une intelligence comparable à la nôtre. Leur psychologie, toutefois, est radicalement différente, car les goules ne partagent ni nos peurs, ni nos tabous.

Traits surnaturels

Conversion (phase) : Les goules sont des monstres hybrides qui se reproduisent de manière asexuée par l'intermédiaire d'un greffon qu'elles fixent, à l'aide de leurs crocs ou de leurs griffes, sur un réceptacle humain. La conversion se déroule en 3 phases :

1. Hôte : La goule conserve une apparence humaine. Un ensemble complexe de processus biochimiques renforce les capacités physiques du réceptacle, exacerberent ses sens et dégradent sa Personnalité :

PJ E3 C13 ou PNJ 13.

L'ablation du greffon interrompt le processus de conversion, laissant l'individu diminué :

PJ E1 C3 ou PNJ 3.

2. Chimère : Cette phase débute d'une manière explosive : dès l'instant où l'Hôte devient Fou, les traits caractéristiques des goules surgissent (voir Généralités). La goule devient Nyctalope et ses capacités physiques sont décuplées. Elle possède en outre des armes naturelles redoutables : griffes et crocs. À ce stade, toutes les goules sont des **PNJ 14.**

3. Mère : Ce stade d'évolution est atteint quand une goule se retrouve isolée de son groupe d'origine durant une période prolongée. Elle peut alors produire des greffons et reconstituer un groupe autour d'elle. Il n'y a donc qu'une seule Mère dans un groupe donné, laquelle est évidemment très protégée. Ces goules sont des **PNJ 15.**

Corruption (stigmaté) : Le recours à des avantages surnaturels peut provoquer des mutations métaboliques irréversibles ou *stigmatés* : abcès, anémie, atrophie, bosse, difformité, desquamation, furoncles, griffes, hémophilie, odeur infecte, pilosité, pourrissement, queue, tentacules, etc.

Nécromorphose : La goule est capable de prendre l'apparence d'un animal, ou d'un individu, après en avoir consommé la chair – une bouchée suffit ! L'effet prend fin lorsque la goule est blessée, ou dès lors qu'elle souhaite reprendre son apparence initiale. • Ce trait entraîne de la Corruption. Il en dissimule cependant les effets, à l'exception d'un *stigmaté* (au choix du meneur).

Nyctalopie : La goule possède une excellente vision nocturne. • Dans des conditions d'obscurité relative (aube, crépuscule, nuit, pénombre), la réussite de ses actions est soumise aux jets usuels. • L'obscurité totale lui permet de réussir automatiquement toutes ses actions et les dommages qu'elle inflige sont fixes. • La lumière du jour dégrade ses capacités. Le meneur évalue alors l'efficacité de ses actions, et fait un jet de Corps pour résoudre les attaques, les dommages demeurant fixes. • Aveuglée par une source lumineuse intense (ex : projecteur) dirigée vers elle, la goule doit fuir.

Phagomancie : La goule connaît un rituel grâce auquel elle accède aux connaissances d'un individu (mort ou vif) en dévorant une partie de sa chair ou, à défaut, de ces os. La durée du ri-

tuel est fonction de l'âge de l'individu soumis à la divination, soit 1h par décennie : il faut donc 3h pour obtenir les connaissances d'un sujet de 30 ans. • Ce trait entraîne de la Corruption.

Psychologie

Les goules ne connaissent pas la peur. Cela ne signifie pas qu'elles soient insensibles, mais que leur psychologie n'est pas humaine. Il nous est donc difficile de les comprendre sans considérer ce qui détermine leur appareil psychique.

Nées d'une Conversion surnaturelle, les goules conservent le souvenir de leurs antécédents humains mais, avec le temps, elles finissent par s'en détacher, n'ayant plus qu'une vague conscience d'*Eux*, ceux qu'elles étaient.

Leur représentation d'elles-mêmes, leur mode de pensée et leur langage est déterminé par une identification totale au groupe : *Nous*. Elles sont donc incapables de se penser individuellement car *Je* n'a aucun sens pour elles.

Sur le plan somatique, elles possèdent un seuil de tolérance à la douleur bien plus élevé que le nôtre, ce qui leur procure une endurance inhumaine : elles ne prennent pas d'Attrition du fait de la Fatigue. Une fois le seuil atteint, l'instinct l'emporte.

Cet instinct est animé par la nécessité à préserver le groupe coûte que coûte, quitte à se sacrifier, ou à fuir de ma-

nière à pouvoir le reconstituer plus tard s'il a été détruit.

Malgré leur goût prononcé pour la chair humaine, les goules n'en demeurent pas moins capables d'empathie à l'égard des êtres humains, ce qui laisse entendre des relations possibles tout en faisant d'elles de redoutables adversaires.

tains les prirent pour les âmes de leurs ancêtres, tandis que d'autres en firent des personnages légendaires.

Origines

Les goules furent créés artificiellement au paléolithique par Ceux-qui-venaient-des-étoiles. Les *tables sacrées de Kn'aâh Khûn* révèlent qu'ils étaient descendus du ciel, portés par de grands oiseaux de feu, et qu'ils possédaient des pouvoirs inhumains. Ils étaient venus sur terre pour en exploiter les ressources minières, et avaient besoin d'une main d'œuvre servile.

Leur route croisa celle d'Homo Sapiens, un être faible et naïf mais doué, malgré tout, d'une certaine intelligence et d'une rare endurance. Ils lui enseignèrent les techniques du Feu, en échange de sa force de travail. Toutes les conditions étaient réunies pour une longue collaboration. Pourtant, certains se rebellèrent.

En réaction, Ceux-venus-des-étoiles les réduisirent en esclavage et engendrèrent les goules pour étouffer toute tentative de révolte.

Quand ILS disparurent, les goules se dissimulèrent, à l'ombre des sociétés humaines, et au fil des temps, on oublia ce qu'elles étaient vraiment. Cer-

Aide de jeu

L'ogre aveuglé

Le document ci-dessous est une note de synthèse adressée par Kurt Lorentz au Colonel Moser. Des hommes de la Section doivent, en effet, accompagner l'équipe archéologique du professeur Keller dans les environs de Dobritz en Saxe-Anhalt. Leur mission est de se procurer un spécimen de goule pour le ramener dans un laboratoire de l'Atelier situé sur une île du lac Müritz.

Pour Helena Keller, qui ne connaît pas leur réelle identité, les hommes de la Section font partie de l'intendance : chauffeurs, cuisiniers, factotums... L'un d'eux, cependant, a réussi à se faire passer pour un étudiant. C'est celui qui est chargé du repérage de la zone souterraine où se trouvent les restes humanoïdes. La lettre de Kurt Lorentz est en sa possession.

Les hommes de la Section ignorent que le professeur Keller ne reconduit pas ses fouilles par hasard. Après sa découverte de 1958, un groupe de goules de Berlin lui a rendu visite et elle a accepté de se *convertir*. Le but de ses recherches est désormais d'aider les goules à mieux connaître leur passé afin qu'un jour renaisse le Royaume déchu.

Pour l'assister, d'autres goules se sont aussi glissées parmi les membres de l'expédition. Peu assidues lors des repas, elles mènent des expéditions nocturnes pour se procurer de la chair

fraîche, tout en évitant de s'attaquer aux humains. Mais il est évident que si les hommes de la Section déroberont un de leur ancêtres, elles n'auront pas de scrupules à les dévorer.

Ce contexte constitue une amorce de scénario, les PJ pouvant être des membres de l'expédition non affiliés à aucune des parties, et qui découvrent peu à peu les forces en présence. Titulaires d'une bourse d'étude, et contraints de participer à ces fouilles pour valider leur année universitaire, il leur faudra choisir (ou pas) un camp pour survivre.

Le comportement étrange des goules, les réunions nocturnes des hommes de la Section, les cris d'animaux tard la nuit, et la découverte de leurs cadavres déchiquetés au petit matin sont autant de pistes à exploiter pour construire une ambiance de suspicion - avec les Séquelles qui s'imposent - qui aboutira nécessairement à la lettre de Kurt Lorentz (trouvée dans la tente de son propriétaire, ou simplement tombée de sa poche).

Une variante serait de faire jouer les hommes de la Section. Dans ce cas le scénario serait un pur *survival*.



Berlin, le 26 Janvier 1962,

Camarade Moser,

Voici la synthèse des recherches menées par les membres de notre Réseau au sujet de ces créatures. En espérant que ces informations vous soient utiles : Kraft tient à en étudier un spécimen !!!

L'origine des goules est incertaine, enfouie dans les sables du temps. Leur légende a traversé les âges, des fables mésopotamiennes aux contes des *Mille et Une Nuits*. Ces récits, véhiculés par le folklore et la littérature, sont inégaux, mais ils révèlent les sentiments troubles que les êtres humains nourrissent à l'égard de ces créatures.

« Les goules inspirent une peur ancestrale. Transmise à travers les histoires que l'on raconte encore le soir aux enfants, elle hante l'inconscient collectif sous les traits menaçants de monstres anthropophages ». C'est la thèse du professeur Epstein, éminent anthropologue, membre du Réseau.

« Ces montres , écrit-il, « sont thérianthropes (mi-hommes, mi-bêtes). Leur apparence humanoïde nous fascine et leur nature hybride suscite notre dégoût. Ils possèdent des traits morphologiques caractéristiques du monde animal (crocs, griffes, sabots...), ou sont simplement dotés, tel les ogres, d'un caractère bestial. »

Il existe une relation incontestable entre les goules et les ogres, prise en compte dans la *classification Aarne-Thompson*, notamment sous la référence : AT 1137 - *L'Ogre aveuglé*. Le conte-type qui correspond à cette référence est le chant de l'*Odyssée* où Ulysse et ses compagnons rencontrent l'ogre Polyphème (qui est aussi un cyclope).

Une variante de ce conte a été recueillie en 1910 par le théologien Hans Schmidt dans le village palestinien de Bir Zeit auprès d'un vieux sage (Abou Ibrahim). Ce récit, intitulé *La Goule borgne*, reflète si bien le chant homérique que l'analogie goule/ogre, crève les yeux.

L'histoire d'*Hansel et Gretel*, recueillie par les frères Grimm, présente aussi des aspects similaires au récit d'Homère. Comme pour Ulysse et ses compagnons, c'est la faim qui pousse les enfants dans l'ancre de la sorcière, une ogresse qui, bien qu'elle ne soit pas borgne, est affligée d'une vue mauvaise.

Étymologiquement, *ogre* fait référence à *Orcus*, le dieu romain des Enfers, et se dit en italien *orco*. Ce terme apparaît au XVI^{ème} siècle dans le poème épique *Orlando Furioso*, composé par Ludovico Ariosto, et désigne un monstre aveugle, lequel ressemble étrangement, lui aussi, au cyclope Polyphème.

Ainsi que l'ont montré les travaux du philologue soviétique Vladimir Propp, les contes merveilleux perpétuent des rites primitifs. En première analyse, *L'Ogre aveuglé*, apparaît comme la survivance d'un culte voué au dieu des Enfers, les Enfers en question n'étant pas assimilables à l'Enfer chrétien, mais au Monde souterrain.

En effet, dans la plupart des contes de ce type, le lieu de la rencontre avec l'ogre est une grotte, c'est à dire un passage vers le Monde inférieur. Une version belge du conte rapporté par les frères Grimm situe également l'ancre de la sorcière dans une caverne. Ce lieu, où sont enfermées les victimes, symbolise le *tombeau* ; la nourriture représente les *offrandes*, et la dévoration fait référence au *trépas*.

Une seconde lecture tend à rapprocher ce conte-type du mythe de Prométhée. Avant d'arriver à la grotte, les victimes font un voyage « initiatique ». Ce voyage représente *la course du soleil*, et la grotte, *le lieu où il se couche*. Comme Prométhée, ces personnages sont aussi des voleurs. La nourriture qu'ils convoitent matérialise, quant à elle, *le feu*.

Ce feu, précise Platon, c'est aussi la technique : Prométhée l'apporte aux hommes, et leur enseigne la métallurgie, l'art d'Héphaïstos et des cyclopes. Ces derniers, qui furent les premiers forgerons, étaient si puissants que leur père, Ouranos, les avait enfermés dans le Tartare, au plus profond des Enfers.

Cette aptitude des créatures souterraines à forger le métal apparaît dans tous les mythes. Elle caractérise les nains des légendes nordiques qui, comme les cyclopes, forgèrent les attributs des dieux. L'anneau qu'ils offrirent à Odin avait le don de se multiplier et assurait l'emprise du dieu sur les Neuf Mondes.

Cet anneau qui se multiplie évoque aussi des chaînes et, par extrapolation, celles que les cyclopes, façonnèrent, sur ordre de Zeus, pour emprisonner Prométhée, sur lesquelles fut prélevé un maillon, que le voleur de feu dut porter tel un anneau, en signe de soumission au dieu, quand il fut libéré par Héraklès.

D'autres éléments permettent d'associer les cyclopes et les nains, d'une part parce que ces géants servent Héphaïstos lequel est parfois représenté sous la forme d'un nain, et que, d'autre part Ptah, son alter égo dans la mythologie égyptienne, possède, lui aussi, un avatar nain : Ptah-Patek.

Les contes merveilleux transcendent les civilisations. Leurs personnages, leur structure même, reposent sur des archétypes. « Ces idées », suggère Propp, « ont certainement pu apparaître dans le monde entier indépendamment les unes des autres. » Le professeur Epstein en déduit que des phénomènes identiques les ont engendrées.

Selon lui, pour déterminer ces phénomènes, il faut remonter aux temps préhistoriques et, dans le cas des contes du type *L'Ogre aveuglé*, avant la domestication du Feu. La vie de nos ancêtres est mal connue. Il semble qu'ils menaient une existence nomade, et qu'ils se nourrissaient des produits de la cueillette et de la chasse.

Leurs nuits étaient sombres et inquiétantes. Lorsque porté par la foudre, le feu descendait du ciel, sans doute éprouvaient-ils de la crainte. Mais le feu, aussi, fascinait. Si bien qu'un jour, les plus téméraires s'en approchèrent et, bravant le tabou, ils s'en saisirent. Certains furent bannis, d'autres adulés.

Le feu était vif, insatiable. Il fallait sans cesse le garder et le nourrir. En un instant, il s'échappait dévorant tout sur son passage. Grâce à sa présence, cependant, leurs nuits étaient plus sereines, et les hommes qui en étaient devenus les gardiens pouvaient désormais s'aventurer sans peur en des lieux reculés.

C'est ainsi qu'ils explorèrent les profondeurs des forêts et des grottes ténébreuses où demeurent des traces de leur passage. Les travaux de Horst Kirchner, repris récemment par Andreas Lommel, mettent en relation l'art rupestre et le chamanisme. Ils s'appuient sur l'étude des personnages thérianthropes, vulgairement appelées *Sorciers*.

Dans les rituels chamaniques, la dévoration joue un rôle majeur. Lors de son initiation, le futur chaman doit livrer son corps aux esprits. Il continue de les nourrir par la suite en contrepartie des services rendus. Souvent symbolique, cette dévoration n'en est pas moins troublante, car les preuves de l'anthropophagie rituelle à la préhistoire sont abondantes.

Ces rites primitifs n'expliquent qu'en partie les contes associés à *L'Ogre aveuglé*. En 1958, dans un dédale souterrain près de Dobritz, l'archéologue Helena Keller a découvert d'étranges restes humanoïdes dotés d'un crâne allongé, de mâchoires munies de canines proéminentes, et de pieds semblables à des sabots.

Les squelettes de ces êtres reposaient dans des alcôves taillées dans la roche, à proximité d'un puits où se mêlait quantité d'os humains dont la chair avait manifestement été détachée à l'aide d'outils. Sur les parois, des fresques flétries témoignaient d'un sombre rituel. Ces êtres, Keller les nomma *Nibelungen*.

La description que donne Helena Keller de ces créatures ne laisse aucun doute. C'est bien de goules qu'il s'agit ! Sa découverte confirme nos suppositions : ce peuple était connu des premiers hommes, et ce savoir nous est transmis au travers des contes et des légendes.

