

PRÉSENTATION

Ce scénario a été écrit par Laurent Brayard pour le Tournoi de l'Appel de Cthulhu d'une convention de jeu de rôles. Cette convention organisée par « l'Esprit des ducs » la section jeu de rôle de la MJC de Quetigny en Côte d'or connut cinq éditions de 1992 à 1996. Le présent scénario fut mis au point pour la manifestation qui eu lieu à la Toussaint 1995. Il constitue une sorte de recueil dénommé « Histoire » comprenant trois scénarii : « Dieu et le Roi », « l'U 864 » et « le culte de l'être suprême ». 60 personnes environ ont joué ce scénar lors de la convention et une vingtaine lors de tests préliminaires.

En dehors de moi-même, Christophe Moine, Jean Didier et Guillaume Bidault ont maîtrisé « l'U 864 ». Je les remercie donc particulièrement de leur aide et de celle de tous les testeurs. Notamment toute la bande de Saint-Appo et le club « la guilde des songes » : Dri, Arnaud, Alex et les autres !

Les aides de jeu ont été « fabriquées » en version parchemin par ma sœur Delphine Brayard et par Nathalie Dupuis que je remercie tout spécialement. Il n'a pas été possible de les reproduire autrement que dans une version Microsoft Word que je vous livre ici.

En 2005 j'ai réécrit ce scénario. Il a été largement refondu. Notamment en reprenant quelques éléments de l'extension « Delta Green ». Deux autres tests ont alors eu lieu en mars et avril 2005. Je remercie donc les testeurs : Christian Payebien, Christophe Garnier, Laurent Sotton, Alain Moya, Damien Ciocca, Jean-Marc Plane, Serge Loubière et Philippe Ravet.

Avant de rentrer dans le vif du sujet je dois préciser que ce scénario, malgré des similitudes avec la bd « le Prince des Ténèbres » ne lui doit rien... Deux tomes de cette série étaient déjà sortis dans le commerce lorsque je l'ai écrit. Cependant je n'ai découvert cette série de bd que tardivement dans le courant de l'année 1999. La vraie inspiration du scénario est une grosse nouvelle de Joseph Shéridan le Fanu « Carmilla ». Parue en 1871 elle compte environ 65 pages. Je l'ai moi-même découverte dans un recueil édité par Robert Laffont dans la collection Bouquin : « les Evadés des Ténèbres » en 1993. Recueil qui réunit aussi en 1160 pages « les Mystères du Château d'Udolphe », « Frankenstein », « Dracula » et « Le Golem ».

PRÉAMBULE

Lieu du scénario : l'U-864, Base navale militaire de Kiel en Allemagne et « Château Karstein » en Styrie, Autriche.

Date : Quelques jours avant le débarquement de Normandie en juin 1944.

Nombre de personnage : 5, Herman Helmholtz, Wilhem Kensberg, Peter Jurgens, Gustav Meyer et Karl Lutz.

Herman Helmholtz est le personnage qui peut être retiré pour jouer à quatre joueurs. Dans ce cas il devient un PNJ contrôlé par le Maître de jeu.

Temps de jeu prévu : 4 à 5 heures

L'INTRIGUE

Le Comte Von Stauffenberg fait partie d'une espèce de Nosfératu très particulière qui trouve sa source en Prusse Orientale.

Cousin éloigné des vampires de Roumanie, les Nosfératu de Prusse furent pourchassés et presque anéantis par les chevaliers teutoniques qui firent oublier jusqu'à leur existence. Mais il y eut quelques rares survivants de cette race maudite, dont personne - même pas eux - ne se rappelle les origines....

Fort de cette expérience vécue du temps des chevaliers, les Nosfératu formèrent une confrérie, pour protéger leur existence, développer leur race et peut-être prendre le contrôle d'un ou de plusieurs états en Europe. Le Comte Stauffenberg devenu l'un des chefs de file de cette organisation, forma le dessein avec ses semblables -pour commencer - l'héritier du trône de l'Empire des Habsbourg, l'archiduc François-Joseph. Il fallait le charmer, l'enlever, le contaminer, puis l'instruire tranquillement de sa nouvelle tâche ainsi que de ses pouvoirs de Nosfératu. Puis le relâcher contre une forte somme d'argent en faisant croire à un crime crapuleux ou mieux à un enlèvement orchestré par la Prusse. Il ne resterait plus qu'à attendre que l'archiduc hérite de la couronne impériale des Habsbourg et devienne de ce fait le premier Empereur vampire de ce pays et du monde.... Promettant ainsi un avenir glorieux et faste pour tous les Nosfératu !

Von Stauffenberg se rendit donc à la cour de Vienne, et à force de patience et grâce à ces pouvoirs hypnotiques, il se fit introduire dans le cercle très fermé de l'archiduc. Il ne mit pas longtemps à le séduire et à gagner sa confiance. Ayant établi son plan à l'avance, il n'eut que peu de mal à lui ordonner de le suivre pour l'emmener en Prusse, où son instruction pourrait commencer.

C'était sans compter sur une police puissante et bien organisée : la Hofburg, la redoutable police secrète de l'Empire qui surveillait de près le jeune archiduc. Les policiers ne virent pas le coup venir mais se rendirent vite compte de l'enlèvement ou en tout cas de la disparition de l'héritier du trône. Ils se lancèrent immédiatement à la poursuite des fuyitifs et du Comte Stauffenberg qu'ils identifièrent comme étant un agent de la Prusse. Toutes les routes menant à ce pays furent étroitement surveillées et des ordres fermèrent les frontières.

Cf. les aides de jeu en fin de scénario...

Le Comte et son « otage » poursuivis et serrés de près par la Hofburg durent changer de direction pour pouvoir échapper aux mailles du filet. Ils prirent la direction opposée à leur destination et s'enfoncèrent plein sud. Ils ne tardèrent pas à se retrouver dans les forêts de Styrie et atteignirent par hasard le château des Karstein. La suite nous la connaissons presque entièrement :

Stauffenberg cédant à sa soif « de vie » tue plusieurs paysannes et commence à contaminer (malgré ses ordres) l'archiduc. Puis il finit par s'en prendre à la fille de son hôte, en se disant qu'après ce dernier forfait il serait grand temps de reprendre la route suite à une dizaine de jours de repos forcé caché dans ce lieu.

Coup du sort, le curé du village, érudit dans les connaissances occultes met en garde le Baron Karstein... Découvert par ce dernier après avoir liquidé sa fille il se faufile pour réveiller son protégé et fuir avec lui....

Mais...ce dernier a disparu de sa chambre : François-Joseph s'était réveillé en pleine nuit hors de son hypnose par un heureux hasard ou avec l'aide de la providence divine. Pris de panique en se réveillant dans ce lieu inconnu et à moitié amnésique, un étrange pressentiment l'avait poussé à s'habiller et à sortir du manoir. Marchant droit devant lui, il était tombé assez rapidement sur le village et avait frappé au presbytère de l'église... le curé l'avait alors recueilli.

Stauffenberg à son tour, paniqué, était entré dans une colère noire, augmentée par les cris de détresse du Baron et l'arrivée de nombreux domestiques plus ou moins armés... il avait fait un grand carnage dans la maison bien décidé à ne pas laisser de témoins... mais il ne réussit pas à tuer le Baron qui pu s'enfuir on ne sait comment. Laisant là ses affaires, il avait lui aussi foncé au village. N'ignorant pas les avertissements du curé, il ne pouvait laisser un témoin comme celui-ci derrière lui. Frappant à la porte de l'église il avait, grâce au pouvoir de sa voix, fait venir le curé qu'il avait liquidé... L'archiduc plus ou moins témoin de la scène s'était réfugié dans le clocher où le Nosfératu, incapable de pénétrer dans un lieu sacré et protégé par Dieu, ne put venir le chercher... malgré le pouvoir de sa voix, il ne put le faire descendre. Le temps lui étant maintenant compté, Stauffenberg avait dû fuir. La Hofburg était arrivée le lendemain dans la localité... elle avait délivré de son clocher l'archiduc devenu totalement amnésique sur tous les événements étant survenus depuis son enlèvement... La police conclura que l'archiduc avait été drogué...

Stauffenberg et Karstein furent accusés de sorcellerie et de satanisme. Les quelques manuscrits et objets impies retrouvés dans le château en firent foi... Cette thèse fut donc accréditée sans difficulté par la Hofburg. Dans la nuit, les terribles allégations furent confirmées par la profanation des tombes des victimes du Comte. La police ne devait jamais le retrouver...



Pour Karstein commence alors une vie de recherches pour retrouver le monstre. Il identifie l'ennemi comme étant un Nosfératu douze années plus tard et libère sa fille et son bienfaiteur de ce lien diabolique. Il ne cesse d'accroître ses connaissances, glissant petit à petit dans la folie....

Il rencontre un hongrois disciple de Joseph Curwen (ancêtre de Charles Dexter Ward) qui lui communique un savoir terrifiant : comment torturer les âmes des morts, découvrir d'antiques ou de terribles secrets, et aussi leur voler leur essence pour posséder la vie éternelle...

Totalement fou, il se consacre alors à une seule chose : la chasse aux Nosfératu. Il découvre l'existence de la Confrérie et pourchasse ses membres de 1800 à 1943 jusqu'au moment où il ne resta plus que son vieil ennemi : Le Comte Stauffenberg (enfin il le croyait) !

Nous sommes alors en plein cœur de la Seconde guerre mondiale, et notre dernier Nosfératu (connu...) combat pour le Grand Reich dans la marine allemande. La guerre apporte son lot de troubles toujours favorables aux actions des Nosfératu. Mi 43, le comte Stauffenberg est versé à sa demande dans l'arme sous-marine. Les pertes sont alors énormes et les demandes volontaires très rares ! Commence alors pour Stauffenberg une période propice à calmer sa faim. Il fait trois voyages sur des grosses unités sous-marines. A chaque fois, il laisse un équipage exsangue. Il tue pour se nourrir mais aussi ceux qui l'ont découvert. Il se camoufle ensuite au milieu des 10 ou 15 rescapés miraculés. Ce fut le sort de l'U-67, l'U-183 et dernièrement l'U-142.

LE DÉBUT DU SCÉNARIO

L'année 1943 fut une très mauvaise année pour l'arme sous-marine, qui dû accepter de subir des pertes croissantes et cruelles. Aussi, lorsque les premiers rapports sur l'U-142 arrivèrent dans les états-majors on commença à s'arracher les cheveux... Notamment l'amiral Doenitz - chef des opérations sous-marines - qui perd en quelques mois trois grosses unités aussi importantes que les U-Boat 67 et 183 du dernier modèle (le Type XXI) et l'unité 142 du type ravitailleur.

L'interrogatoire des rares survivants pouvait laisser croire à de nombreuses suppositions : un habile agent secret, ou un traître aux ordres des puissances ennemies, doté d'un poison nouveau saboterait des missions sous-marines.... Ou encore une redoutable arme secrète agissant sur le cerveau ? Peut-être tout simplement un dangereux psychopathe démoniaque et en dernier recours la thèse accréditée par les témoignages mais difficilement acceptable pour le Grand état major, un ennemi surnaturel...

Quoi qu'il en soit, l'affaire transpira hors des bureaux du Quartier Général de Doenitz et arriva aux oreilles attentives de Himmler, le chef de la S.S., de celle de l'amiral Canaris, chef de l'Abwer (les services secrets allemands) et même jusqu'à la chancellerie du Reich et d'Adolf Hitler en personne. Tout ceci fut tellement pris au sérieux qu'il y eut des ordres en haut lieu pour mener une enquête sur la cause de la perte des trois U-Boat. Et dans tous les cas de figure de s'emparer du ou des coupables, de l'arme, ou de la chose res-

pensible de ces pertes étranges. L'enquête fût confiée à la S.S. mais l'Amiral Canaris resta secrètement sur l'affaire.

Un premier rapport fit l'effet d'une bombe... Les tombes de trois sous-marins ayant été tués sur les U-Boat 67, 183 et 142 furent profanées pendant l'enquête. Les trois « corps » furent retrouvés dans différents endroits du Reich... bien vivants ! Les trois hommes refusèrent d'obtempérer aux sommations et cherchèrent à s'enfuir... deux de ces forcenés tuèrent plusieurs personnes avant de mourir criblés de balles. Le troisième se jeta du haut d'un immeuble, se releva et fut finalement écrasé par un tramway à Berlin. L'homme n'était pas même mort après cela et un policier hystérique lui avait déchargé son revolver en pleine tête. Les corps furent « réquisitionnés » sur l'ordre de Himmler et emmenés pour étude dans un endroit tenu secret. Ce dont on était sûr après l'interrogatoire des survivants des trois U-Boat confirma bien que les trois « cadavres » étaient bien morts une première fois... puis une seconde après leur cavale du cimetière.

On enquêta sérieusement sur les 24 survivants des trois U-Boat car les témoignages faisaient tous état de l'infiltration des équipages par quelque chose. 16 survivants furent internés soit dans la foulée de leur aventure, soit très peu de temps après. La surveillance serrée qu'on instaura autour d'eux ne révéla aucun indice. Les huit autres survivants encore sains d'esprit après une période de surveillance, reçurent l'ordre d'embarquer sur l'U-864 pour une mission en mer de Norvège. On décida de leur adjoindre en grand secret un agent de l'Abwer, et deux agents de la S.S. pour peut-être découvrir quelque chose ?

Les joueurs incarnent l'agent secret, les sbires de la S.S., le capitaine rescapé de l'U-183 et donc suspect, un médecin qui n'est autre que Karstein à la poursuite de Von Stauffenberg.

Ils embarquent tous les cinq avec le Nosfératu... qui est loin d'être tout seul... car ils sont 8 ! En effet, à part le capitaine, les sept autres survivants sont devenus eux aussi des vampires.

Embarqués avec ces 8 créatures, ils vont devoir affronter ces monstres camouflés parmi eux. Petit à petit leur situation va devenir désespérée, jusqu'au paroxysme et l'extermination de presque tout l'équipage et de 7 des 8 monstres... Stauffenberg leur échappant momentanément.

Dans les hautes sphères on pense que cette « chose » pourrait devenir une arme secrète utilisable contre les alliés. Se sont rangés à cet avis Adolf Hitler, Himmler et la S.S.. De l'autre, il y a les chefs de la marine et l'amiral Canaris - conscient qu'une telle ignominie doit être rayée de la surface de la terre - vont dans le plus grand secret tenter d'éliminer la « chose ».

UN COUP D'AVANCE POUR LA S.S.

La S.S. possède en son sein un service très spécial : la Karotechia. C'est à ce service que l'on confia les trois cadavres des hommes deux fois morts ! Créé initialement au début de 1939, ce service est spécialisé dans les recherches occultes. On y étudie pêle-mêle la magie noire, la résurrection des morts en reprenant les travaux d'un certain Herbert West, et en général toutes les formes du surnaturel ou de l'extra-terrestre.

« L'autopsie » des trois corps fut confiée au réputé Docteur Mengele qui fit un rapport très précis sur leur état (voir le rapport d'autopsie). Il démontra formellement que les trois hommes étaient effectivement morts depuis longtemps, l'état de leurs estomacs et des viscères ne laissait absolument aucun doute. Etant très au courant des travaux d'Herbert West que des agents nazis avaient achetés avant la guerre, il écarta la thèse de la réanimation « chimique » et mis l'accent sur une cause magique...

C'est pourquoi Himmler ordonna la réunion de tous les spécialistes de la Karotechia pour plancher sur le sujet. Les résultats ne se firent pas longtemps attendre car un chercheur du nom de Bitterich trouva un ancien texte écrit par un clerc de l'ordre teutonique qui permit l'identification de la chose. Il s'agissait d'un Nosfératu, d'un vampire ! Himmler comprit tout de suite l'intérêt de la capture d'une telle créature... on pourrait créer une armée de Nosfératu, tous « recrutés » dans l'ordre noir de la S.S. et décupler à l'infini son influence et son pouvoir. Peut-être même remplacer le Führer lui-même ! En tout cas, il s'agissait à coup sûr d'un moyen de retourner la situation militaire, d'asseoir définitivement la place de la S.S. dans le régime même si l'on ne supprimait pas Hitler. Enfin si le projet échouait à grande envergure, l'idée de la vie éternelle était séduisante pour un grand nombre de chefs de la S.S.. Dont Himmler lui-même ! En outre, il serait plus facile, si les choses tournaient mal, de s'enfuir et de disparaître. Himmler lança donc sur l'affaire plusieurs de ses agents les plus fidèles : l'Obersturmführer (Lieutenant) Gustav Meyer et l'ancien prêtre Hermann Helmholtz avec pour mission de capturer ou de persuader Stauffenberg de les suivre pour entrer dans les vues d'Himmler...

L'ABWER INFILTRÉ LA S.S.

A l'opposé des plans machiavéliques et sombres de la S.S., l'Abwer dirigé par l'Amiral Canaris cherche simplement à gagner la guerre, non pour le Führer ou le parti nazi mais seulement par patriotisme. C'est un homme intègre, honnête et intelligent. Lorsque l'amiral Doenitz se retrouva avec trois belles unités au fond de l'eau c'est à lui qu'il fit appel. En plus du fait qu'ils soient tous les deux marins, leurs idées sur la conduite de la guerre et leur mépris commun pour des hommes aussi vils et vénaux qu'Himmler ou Goering ne pouvaient que les rapprocher.

L'amiral Doenitz rencontra donc secrètement l'amiral Canaris. Il lui confia tout le dossier sur l'affaire des trois U-Boat disparus.



Canaris depuis longtemps en conflit avec la S.S. menait une guerre sourde et souterraine contre cette organisation. Amoureux de son pays, il ne supportait pas l'idée que l'Allemagne, après la victoire, puisse être dirigée par des fanatiques, des tortionnaires et des criminels. Il avait donc cherché à infiltrer la S.S. pour être au courant des activités de ses ennemis.

L'agent dit N°23 avait fait parvenir des informations sur la création en 1939 d'un « Sonderkommando H », puis d'une unité spéciale du nom mystérieux de « Karotechia ». L'agent N°23 jusqu'à sa mort, il y a peu, avait continué à fournir de précieux renseignements sur les activités parallèles de la S.S. C'est ainsi qu'il avait appris l'existence de la solution finale... mais aussi de toutes les activités diaboliques des sbires de Himmler. Notamment sur les projets de magie noire, de résurrection des cadavres. Diverses expériences de ce genre avaient été menées sur le front de l'Est.

En ce qui concerne le dossier des sous-marins, l'agent N°23 avait été obligé de prendre des risques inhabituels pour se procurer des documents secrets... il avait juste eu le temps de fournir les rapports d'autopsie du professeur Mengele avant d'être découvert et de disparaître à jamais. La lecture du dossier transmis par son agent l'avait persuadé que la S.S. cherchait à s'emparer de la chose pour l'utiliser à son seul avantage. Canaris était aussi profondément choqué par l'implication à coup sûr diabolique de « la chose ». Son âme de croyant ne pouvait supporter une autre idée que la destruction d'une créature de Satan. Canaris, au courant du départ de l'U-864 avec les 8 suspects, envoya à bord un de ces meilleurs agents : Peter Jurgens.

DANS L' U-BOAT 864

Il va sans dire que la longueur du scénario ne permet pas de vous attarder à faire se décomposer l'équipage du sous-marin en plusieurs mois. Le rythme du scénario s'en ressentirait terriblement. Aussi il faut garder à l'esprit que vous avez à bord du sous-marin 8 Nofératu ! Von Stauffenberg est dans la peau du troisième maître : Kurt Ernsberger. Il y a aussi les 7 « novices » identifiés dans la liste de l'équipage par leur couleur rouge (moins Karl Lutz). Les novices ont sûrement gardé pendant leur période de quarantaine, leur appétit dans leur poche... sur les instances de leur redoutable créateur. Mais ILS ONT FAIM ! Dès le deuxième ou le troisième jour, Von Stauffenberg donnera l'ordre de passer à l'action.

Sitôt qu'il sera de quart sur le kiosque (dans son rôle de troisième maître) il tuera les trois ou quatre observateurs de quart et les jettera à la mer sans faire de détail. Il se transformera en brouillard et suivra le sous-marin à la trace... non sans avoir déclenché en plein mois de juin un brouillard terrible, rendant presque aveugle les veilleurs.

Lorsqu'ils s'apercevront de la disparition de toute l'équipe d'observation, l'inquiétude gagnera progressivement l'équipage.

La prochaine victime sera le radio de quart : il sera tué sur ordre de Von Stauffenberg et la radio sera sabotée.. A cette occasion, il peut être intéressant que le Nofératu envoyé par Von Stauffenberg soit surpris à la fin de son action, cela aura le double avantage soit de faire croire à la destruction du coupable... (ou sa capture), soit cela déclen-

chera un surcroît de panique ! Dans ce cas plus probable et s'ils ont l'idée de regarder la liste des « vampires potentiels », ils chercheront peut-être à s'en prendre aux autres de la liste ! Y compris notre pauvre capitaine Lutz !

Les officiers seront ensuite la cible des vampires, l'enseigne de vaisseau, et les aspirants...

N'oubliez pas que Karl Lutz est sur la « liste rouge »... ne le faites pas attaquer par les vampires. En tout cas pas trop tôt. Il doit rester un suspect le plus longtemps possible ! Il est même probable que dans l'affolement la liste rouge devienne celle des hommes à tuer dans l'équipage pour être sûr d'avoir éradiqué la « chose » !

A partir de là, on peut penser que la panique sera à son comble... Laissez-les dériver dans toutes les directions ! Insistez sur la montée du mauvais temps, virant à la tempête effroyable, ajoutant encore à l'ambiance délétère, compliquant toutes les actions sur le navire... N'hésitez pas à faire tomber des objets sur le sol, appuyez sur le fait que les déplacements à cause de la houle sont devenus dangereux.

Les hommes de quart apercevront de temps en temps ce fameux brouillard verdâtre. Parlez du feu de Saint-Elme. Faites passer quelques jets de santé mentale notamment pour le capitaine Lutz. Celui-ci ordonnera peut-être de plonger pour « semer » le brouillard vert. Dans ce cas, l'autonomie des batteries est assez faible mais suffisante pour semer Von Stauffenberg. Ce dernier ordonnera avant que la plongée soit effective à ses vampires de saboter les batteries à tout prix. L'autonomie des batteries est d'une douzaine d'heure en tout et pour tout. C'est suffisant à 4 nœuds pour s'éloigner et que Von Stauffenberg soit semé. Dans ce cas, il n'insiste pas et rentre sous forme de brouillard en Allemagne. Il ira dès lors se cacher dans son repère en Styrie.

Que le capitaine Lutz ordonne ou non la plongée, les vampires de Von Stauffenberg s'attaqueront ensemble au reste de l'équipage dans la nuit du quatrième jour. Il est possible, si l'équipage a gardé les cadavres des hommes morts, que leur nombre augmente de plusieurs recrues !

KENSBERG ET HELMHOLTZ

Comme vous le savez, voici deux personnages assez bizarres pour qu'ils soient confondus avec les Nofératu. Dans les parties que j'ai faites jouer, il est arrivé que l'un ou l'autre soit massacré par l'équipage. Il faut laisser faire ! Aux joueurs qui incarnent ces deux personnages de se débrouiller pour s'en sortir vivants et arriver à leur but.

Pour Kensberg, n'hésitez pas à le prendre à part pour lui faire « subir » des flash-back. Faites-lui faire au retour de ce tête à tête, de faux jets de santé mentale pour entretenir l'illusion. Il est possible aussi que le reste des joueurs interprètent

vos têtes à têtes comme une preuve accusatrice vis-à-vis de Kensberg ! Rappelez vous que tout doit être fait pour les embrouiller !

Kensberg est en partie amnésique, cela peut vous être utile, à vous de voir ce qu'il peut oublier ou pas. Son amnésie n'est pas faite pour alourdir le scénario ! Utilisez-la à bon escient et comme bon vous semble.

Si Kensberg est confronté à un Nofératu ou à tout autre situation de combat, faites-lui faire des tests de contrôle sous sa compétence chance. S'il réussit, il peut choisir de rester comme Kensberg... sinon c'est Karstein qui prend le dessus et utilise toutes ses possibilités pour se défendre et attaquer. S'il échoue, c'est toujours Karstein qui prend le dessus. Intentionnellement je n'ai pas mis de sortilège dans sa liste... Karstein est un redoutable sorcier au savoir incroyable. Vous pouvez lui faire utiliser les sortilèges que vous voulez. Evitez cependant les sortilèges d'appel de créature du mythe, ou d'invocation de telle ou telle divinité de l'indicible. Cela sera déjà assez compliqué comme cela ! Préférez les sorts de flétrissements, instiller la peur, épuiser le pouvoir, déflagration mentale, disparition, domination, arrêt cardiaque, atrophie d'un membre etc.

La pierre noire qu'il possède n'est rien d'autre qu'un réservoir de pouvoir qui lui permet d'augmenter sa compétence du double environ ! Si cette pierre n'est plus en sa possession, son pouvoir se restreint alors à ce qu'il devrait être (15 points). Enfin, sachez qu'une seule chose peut tuer Karstein/Kensberg : le feu ! Sinon il régénère son corps à une vitesse de 4 points de vie par round. Dans mes propres tests, j'avais donné aux joueurs incarnant Kensberg un gros cristal de quartz fumé que j'avais placé dans une bourse en toile. Il s'agissait uniquement de placer une nouvelle fausse piste. Imaginez l'un des personnages brandissant la fameuse pierre à la face d'un Nofératu... croyant sans doute avoir une arme imparable entre les mains. Et imaginez aussi sa surprise lorsque le Nofératu, incrédule, le frappera de ses griffes !

Enfin il y a la fameuse épée. C'est un peu plus qu'une épée imposante : les runes qui la constelle, ont un pouvoir, celui de chercher le cœur d'un vampire lorsqu'un coup mortel est placé (c'est-à-dire que les points de vie du vampire sont tombés en dessous de -2). C'est là sa seule utilité. Le pouvoir est imparable et automatique. Faites tout de même lancer un jet de chance à Kensberg. S'il fait une maladresse (sur 00 seulement) il se retrouvera avec son épée plantée dans le corps du vampire mais à côté du cœur et ne pouvant la retirer... car trop profondément enfoncée. Laissez alors le Nofératu frapper une dernière fois !

N'oubliez pas que Kensberg connaît un sort redoutable : l'absorption des âmes pour qu'il se régénère. Et la torture des âmes pour qu'on lui révèle un secret. Si Von Stauffenberg s'enfuit, Kensberg peut toujours torturer l'âme d'un de ces anciens vampires pour lui faire avouer où se trouve son repère. Ce dernier est en Styrie. Car Von Stauffenberg, par cynisme, a racheté le château des Karstein au début du siècle.

Pour Helmholtz, vous l'avez peut-être compris, il est entièrement manipulé par Himmler et les dirigeants nazis. Himmler veut en



effet utiliser le ou les Nosfératu pour gagner la guerre mais il a surtout l'intention d'en devenir un. Helmholtz n'étant pas dans sa pleine forme mentale, il est probable qu'il ne supporte pas longtemps la tournure des événements. Himmler a prévu une unité de choc constituée de 12 hommes de mains armés jusqu'aux dents et qui attendent les ordres pour arraisonner l'U-864. Ils sont armés de fusils d'assaut Sturmgewehr 44, de grenades et ils ont aussi un lance-flamme avec eux. Ils sont à bord d'une vedette rapide de la marine qui est pour l'instant à quai. Ils disposent d'une sorte de « cercueil » en acier pouvant servir à transporter le Nosfératu. L'idée de Himmler est de s'emparer d'un Nosfératu en état et de liquider tous les témoins, y compris les agents Helmholtz et Meyer s'il le faut...

Le cas de Kensberg peut être intéressant pour les S.S. Helmholtz et Meyer pourraient vouloir capturer le bizarre chasseur de vampire (ou le vampire lui-même s'ils l'ont confondu avec la chose !). Laisser faire une fois de plus.

PETER JURGENS

L'amiral Canaris a lui aussi prévu une équipe de choc pour intervenir. Elle est bien moins puissante et se compose d'une demi-douzaine d'agents secrets équipés de fusil à lunette, de pistolets à silencieux et d'armes blanches. Cette équipe est elle aussi dans le port de Kiel. Son quartier général est un simple bar du port « L'Esturgeon ». Deux voitures rapides et spacieuses attendent non loin. L'amiral Canaris a bien sûr comme seul objectif de soutenir son agent à bord de l'U-864. Avec l'Amiral Doenitz, Canaris a prévu un plan de la toute dernière chance : il s'agit d'un avion de l'aéronavale qui emporte quatre énormes bombes sous ces ailes... La destruction du navire est pour eux préférable à un échec. Si l'équipage réussit à réparer à la radio et lance un S.O.S, les deux amiraux n'hésiteront pas un instant s'ils sont persuadés que la mission est en train d'échouer.

L'ATTAQUE DES NOSFÉRATU...

L'attaque doit venir de tous les côtés : de l'arrière du navire et de l'avant, les joueurs doivent perdre la tête ! D'autant plus que les vampires font apparaître du brouillard dans le navire... S'ils sont en surface, Von Stauffenberg se mêle à la curie. Le but est, pour les vampires, la quasi extermination de l'équipage : ils toléreront que quelques uns d'entre eux s'échappent sur des canots, s'ils sont repus. Rappelez-vous que dans un sous-marin personne n'est armé. Il y a le canon de 88, le canon AA de 20 mm, les torpilles et un arsenal dont le capitaine est le seul à avoir la clé. L'arsenal comprend, 24 mitraillettes, (1d10+2, 32 balles dans le chargeur, panne 96 %) 100 chargeurs, 30 revolver Luger Po8, 200 boîtes de 50 cartouches, 6 pains d'explosifs avec détonateurs pour le sabotage du navire, trois caisses de 50 grenades, et un fusil-mitrailleur Maschinengewehr 34 (2d6+2, bande de 150 cartouches, panne 97%) avec quatre caisses de 10 bandes.

Inutile de dire qu'il est pour le moins farfelu de tirer sur le brouillard vert au canon de 88 mm ou au canon de 20 mm AA. Dans tous

les cas laissez faire... le brouillard s'éloigne. Laissez-les tranquille un moment puis frappez fort !

DUALITÉ ENTRE LES PERSONNAGES

Il est évident que les personnages vont à un moment ou à un autre se scinder en deux groupes. Ceux qui veulent détruire la chose (Kensberg, Jurgens et sans doute Lutz) et ceux qui veulent la garder en vie (Helmholtz et Meyer). Leur réaction sera sans doute violente. Appliquer les règles strictement pour résoudre un combat entre eux. La confrontation Kensberg/Helmholtz peut être drôle... tout est possible, les joueurs à ce stade du scénario feront eux-mêmes l'histoire, à vous d'improviser et de les guider.

Gardez à l'esprit que les personnages ont des documents ; s'ils sont tués, les autres peuvent s'en emparer sauf s'ils vous ont spécifiés durant la partie qu'il se débarrassait des documents en question.

Il est aussi possible que les deux groupes soient en trop piteux état pour combattre Von Stauffenberg. Laissez-les fuir ! N'oubliez pas le commando S.S.... S'ils fuient, ils seront poursuivis, on cherchera à savoir s'ils sont devenus des Nosfératu d'une manière simple : en leur tirant une balle dans le torse... Ils pourraient avoir de sérieux problèmes avec notre ami Karstein !

12° Négocier avec Stauffenberg

Seule la S.S. a intérêt à vouloir négocier. Meyer et Helmholtz peuvent expliquer au Nosfératu les plans de Himmler, de destruction des alliés (cela ne l'intéresse pas), de domination du monde (cela l'intéresse à fond !). Dans ce cas, Von Stauffenberg exige de suite d'être conduit vers Himmler. S'il y arrive, la chose est conduite dans le caisson cercueil vers le chef de l'ordre noir. Himmler ordonne de le laisser sortir pour s'entretenir avec lui... seul. Avant de partir, il donne l'ordre à ces gardes d'arrêter les agents Meyer ou Helmholtz. L'entretien ne dure pas longtemps... Himmler prie Von Stauffenberg de faire de lui un Nosfératu. Il obtiendra mais prolonge le baiser jusqu'à la mort irrémédiable du chef Nazi. Il ressort ensuite de la pièce avec l'apparence de Himmler. Meyer et Helmholtz lui serviront de coupe faim dès que celle-ci viendra. Une nouvelle ère de terreur et d'horreurs indicibles pourra commencer sur cette malheureuse terre...

S'il reste un autre personnage vivant, une action désespérée contre le quartier général de la S.S. pourrait être lancée par l'Abwer et la Marine pour empêcher l'irréparable...

VON STAUFFENBERG S'ENFUIT !

Si cela tourne mal ou si l'U-864 a plongé, Von Stauffenberg a loupé son coup... Ces jeunes Nosfératu attaqueront avec un peu moins de chance de succès, dès lors l'état du navire et de l'équipage motivera sans nul doute nos joueurs à retourner au port. N'oubliez pas les différents comités d'accueil ! Si les joueurs qui incarnent les agents S.S. sont malins, il est possible

qu'ils ne se soient pas dévoilés. Dans ce cas, le commando S.S. peut être prévenu pour une non intervention... S'ils ont devinés où se trouve le repère de Von Stauffenberg, ils fonceront en Autriche pour aller chercher le monstre dans sa tanière. Sinon il suffira d'un bon vieux flash-back de Kensberg pour qu'ils devinent où il se trouve.

LE VOYAGE JUSQU'EN STYRIE

Pensez que l'Allemagne subit des bombardements intensifs sur ses villes et sur ses voies de communication. Particulièrement sur les voies ferrées. Le voyage sera chaotique. Ne vous attardez pas trop là-dessus.

LE FINAL DANS LE CHÂTEAU DES KARSTEIN OU AILLEURS...

Si l'histoire ne s'est pas terminée par le massacre du groupe par les Nosfératus... ou si le groupe n'a pas été mis en pièces par les S.S., elle peut se terminer dans le château ancestral des Karstein. Kensberg sera chez lui autant que Von Stauffenberg. Il en connaît tous les recoins.

Rappelez-vous d'une chose, Von Stauffenberg en fuyant sous la forme de brume verdâtre, a épuisé tout son pouvoir pour un bon moment. Il est donc assez vulnérable. Il lui faudra de nombreuses semaines pour récupérer toutes ses capacités.

Le final doit être spectaculaire. Le château pourrait être le théâtre de bien des affrontements ! La S.S., l'Abwer, la Marine, Von Stauffenberg... le tout dans un combat final extraordinairement confus et grandiose.

A vous de voir, d'improviser, de dessiner les plans du château.

La multiplicité des fins rendrait vraiment superflue leur énumération. C'est cela qui est intéressant dans ce scénario. Malgré le cadre étroit dans lequel ils vont évoluer (le sous-marin et la situation de départ) ils sont entièrement maîtres de ce qui se passera par la suite... Nul n'est besoin d'intervenir pour privilégier une fin plutôt qu'une autre. Rappelez-vous l'esprit des nouvelles de Lovecraft ! Si cela tourne mal ce n'est pas grave ! Le principal est que les joueurs se soient bien fait peur, qu'ils se soient amusés et qu'ils soient rentrés dans leur rôle le plus possible.

Von Stauffenberg assouvrira sa soif ? Karstein/Kensberg accomplira sa vengeance ? Les S.S. s'empareront d'un Nosfératu ou de Karstein ou des deux ? L'Abwer et la Marine réussiront à éradiquer ce mal... Peut-être aussi Karstein par la même occasion ? Le sous-marin sera coulé au large de la Norvège par l'avion de l'aéronavale ? L'un d'eux sera devenu un Nosfératu à son tour ? Les joueurs décideront ! A vous de les aider pour atteindre la fin la plus épique possible !

LE COMTE VON STAUFFENBERG

Il fait partie d'une race de vampire très proche de celle du Comte Dracula. Mais elle reste fondamentalement différente :

Tout d'abord le Nosfératu prussien, se nourrit du « pouvoir » de ses victimes, de leur force vitale et non de leur sang. Pour se faire il embrasse sa victime, le baiser de la mort. Pas de crocs, pas de sang... Il ne craint



pas non plus la morsure du soleil et ne doit pas se ressourcer dans la terre d'un caveau ou d'une tombe. Il a donc à bien des égards de très nombreux avantages par rapport à son cousin transylvanien. Par contre il doit se nourrir quotidiennement... et il ne peut tenir longtemps sans « manger ». Le Nofératu peut prélever juste une petite parcelle de vie en embrassant ses proies et ce faisant, en leur laissant la vie et un vague cauchemar comme souvenir. Mais dans bien des cas, la soif inextinguible qui les tenaille les conduit à donner trop souvent le baiser de la mort. Les victimes qui périssent de cette manière sont automatiquement vampirisées et se réveillent assoiffées dans leur tombeau. Cependant, pour se faire le Nofératu doit laisser un soupçon d'énergie vitale dans le corps de la victime. Si le Nofératu aspire toute sa force vitale, alors la victime meurt de suite. Cette technique, si elle est plus discrète, vis-à-vis des causes de la mort des victimes, est dangereuse car elle implique souvent une prolifération plus rapide des Nofératus qui a toujours conduit à leur découverte puis à leur extermination locale.

Un autre avantage des Nofératus est que lorsqu'ils reviennent à la vie, leur cœur se remet à battre... il est alors impossible de les dissocier des vivants, et pourtant ils sont bien mort ! Ils possèdent tout comme leur cousin de Roumanie des dons hypnotiques puissants qui leur permettent de séduire ou d'attirer leurs victimes tout en effaçant leurs mémoires (jet de résistance pouvoir contre pouvoir).

Ils peuvent aussi se transformer en forme gazeuse, se glisser par un simple interstice aussi petit soit-il. Ils ont le don de commander aux vents et aux tempêtes ainsi qu'aux brouillards et aux brumes. Par contre, contrairement à Vlad Drakul, ils ne peuvent commander à de vils animaux comme les loups ou les rats...

Ils ne craignent absolument pas l'ail, mais sont d'une sensibilité extrême à tous les signes religieux, comme les crucifix, les hosties, les reliques saintes, l'eau bénite et ne peuvent en aucun cas pénétrer dans un lieu sacré.

La mer et l'eau en général ne les indisposent nullement et ils peuvent se promener en plein jour. Cependant leurs pouvoirs sont affaiblis, ils ne disposent que de leur capacité de polymorphie que l'on verra plus loin et celui d'hypnose.

Ils peuvent manger comme les hommes, mais évitent de le faire car cela les indispose et peut les rendre malade. Ils n'ont pas besoin de sommeil et leur état de soif les empêche de toute façon de dormir.

Enfin ils n'ont pas besoin de se faire inviter chez quelqu'un pour pouvoir l'attaquer chez lui comme c'est le cas de leur cousin.

Mais surtout ils peuvent prendre l'apparence-; d'une manière quasi parfaite - d'une personne qu'ils auraient tuée. Ce pouvoir de polymorphie explique bien des fuites et bien des possibilités à bord d'un sous-marin ! Les Nofératus, même sous leur propre apparence, n'ont pas le teint et l'aspect cadavérique des vampires classiques.

Ils ont une préférence pour les membres de l'autre sexe mais se contentent en général de ce qu'il y a. Ils ne peuvent, comme les vampires transylvaniens, se nourrir d'animaux pour pallier le manque de proies : seule l'énergie vitale des hommes et de certaines créatures innommables peuvent leur convenir.

Tout comme son confrère slave un Nofératu peut donner des ordres à un autre Nofératu qu'il aurait lui-même engendré. Un Nofératu qui voit son maître disparaître n'est pas cependant détruit.

Un miroir ne renvoie aucun reflet d'un Nofératu.

Il ne peut pas comme ses confrères transylvaniens se mouvoir comme une mouche ou une araignée en grimpaient le long des murs ou des plafonds.

Il possède cependant le pouvoir de télépathie qui peut lui rendre des services soit pour influencer des personnes, soit pour communiquer avec un autre Nofératu.

On tue un Nofératu en lui transperçant le cœur, puis en lui tranchant la tête. Pour finir il faut brûler son cœur et placer une hostie ou un crucifix dans sa bouche. Les Nofératus craignent le feu mais seul un brasier intense pourrait les détruire.

Le Comte Stauffenberg a une longue expérience qui date de l'époque des chevaliers teutoniques. Il a souvent commis des erreurs mais avec l'âge, il a pu maîtriser sa soif et ne donner qu'un court baiser non mortel qui laisse la victime fatiguée et à plat pour quatre ou cinq jours. Par cette méthode il a pu survivre étonnamment longtemps. Né vers 1175, vampirisé autour des 35 ans, membre influent de la confrérie noire des Nofératus il s'est imposé comme le chef de cette race antique et maléfique. Au cours des âges, il a acquis de nombreuses connaissances, langues diverses, médecine, mécanique, serrurerie, armes diverses etc., il possède cela va de soit une culture impressionnante dans tous les domaines. La vanité le pousse à faire étalage. S'il peut maîtriser son caractère, sa force et sa confiance en sa supériorité face aux simples mortels peuvent parfois le pousser à commettre des imprudences. Son entrée dans l'arme des U-Boat en fut une...

Au cours des âges, ne pouvant rester en Prusse indéfiniment surtout à l'époque moderne, il s'était exilé dans des régions reculées comme l'Amérique du Sud. La chasse impitoyable que lui donna Karstein l'avait en plus obligé à battre en retraite le plus loin possible de l'Europe et à rester discret. A plusieurs reprises Stauffenberg a cherché à éliminer son dangereux poursuivant. La dernière tentative en date a été l'envoi en 1936 d'un de ces sbires pour tenter de tuer Karstein. Lui-même a cru le trouver durant l'année 1943 et a bêtement assassiné le fils d'un lointain cousin qui n'était pas du reste un Nofératu !

Cependant, peu avant la guerre, Stauffenberg était rentré en Allemagne après avoir été recommandé par un membre du parti nazi. Il avait adhéré au parti et s'était taillé une réputation d'aventurier excentrique et snob. Par ses relations nouvellement acquises il avait obtenu d'être affecté dans une arme noble convenant mieux à

son caractère : la Marine. Quelques opérations en Norvège avaient ponctué le début de son action dans la guerre. Il avait séjourné dans ce pays un moment, étant rattaché dans une base navale. C'est là que par ennui et sentant aussi que des suspensions pourraient détruire sa retraite qu'il choisit de demander son affectation dans l'arme sous-marine.

Dans un huis clos comme un U-Boat, ses pires penchants de bestialité, inhérents aux jeunes Nofératus, avaient ressurgi. Dès le premier quart de surveillance, il supprimait les hommes présents avec lui sur le kiosque. Puis prenait sa forme gazeuse pour faire croire à sa disparition. Il ne lui restait plus ensuite qu'à suivre le navire de près, à prendre l'apparence d'un homme après l'avoir liquidé... passant ainsi d'apparence en apparence. Il s'attaquait de préférence aux médecins, officiers et radios, étant la colonne vertébrale de l'équipage. Il lui suffisait ensuite de vampiriser quelques hommes en veillant à préserver son « garde-manger » jusqu'à la fin de la traversée.

Lorsqu'il se dévoile, il prend automatiquement - l'espace du baiser - son apparence véritable : celle d'un immonde cadavre en putréfaction, le visage décharné, les yeux globuleux et rouges ou jaunes le tout accompagné d'une odeur infernale de charnier... en fait l'apparence de son réveil dans sa tombe aux alentours de 1210. Cette vision atroce est elle même dangereuse mais rares sont les témoins qui ont pu garder la mémoire d'une telle vision d'horreur !

Un petit mot sur la confrérie des Nofératus : Von Stauffenberg est quasiment le dernier représentant de sa race. La confrérie avait été en partie exterminée par les chevaliers teutoniques. La Sainte Inquisition avait achevé ce qu'il en restait !

LES PERSONNAGES

Ils sont au nombre de cinq mais le scénario marche tout de même à quatre et même à trois joueurs. L'important est de garder Wilhelm Kensberg et Gustav Meyer. Tous les autres peuvent devenir PNJ mais à mon sens Herman Helmholtz et Peter Jurgens se prêtent bien à devenir des PNJ. Dans les tests préparatoires l'importance du capitaine s'est avérée capitale. C'est lui le maître à bord. Il a, de plus, vécu une première expérience.

Au début de la partie laissez tout le temps aux joueurs pour lire les volumineuses aides de jeu que vous allez leur distribuer comme suit :

Karl Lutz : liste de l'équipage (sans les noms soulignés), l'ordre de mission du sous-marin U-864 et son journal de bord de l'U-142.

Gustav Meyer : son ordre de mission et la liste de l'équipage (avec les noms soulignés), un crucifix (matériel).

Herman Helmholtz : le morceau du rapport d'autopsie, le rapport de police, le document de l'ordre teutonique, la liste de l'équipage (avec les noms soulignés), le livret d'exorcisme (matériel).



Peter Jurgens : le morceau du rapport d'autopsie, une copie du journal de bord de Karl Lutz, la liste de l'équipage (avec les noms soulignés).

Wilhem Kensberg : son propre journal, et la pierre noire (matériel).

Distribuez-leur les historiques des personnages et le complément pour Kensberg.

Si vous connaissez vos joueurs, distribuez les personnages en connaissance de cause... une erreur de jugement de votre part pourrait bien être fatale à votre scénario !

J'ai pris un immense plaisir à mettre au point ce scénario, à le faire jouer... pour ma part pas moins de 8 fois ! Deux de ces parties resteront à jamais gravé dans ma mémoire et j'espère qu'il en sera peut être de même pour vous !

Bonne partie à tous !



CONCLUSION

J'espère que vous prendrez autant de plaisir que j'en ai pris à la conception de ce scénario et à sa réécriture dix ans plus tard. C'est un scénar assez court les tests l'ont confirmé, alors prenez bien votre temps ! L'action des joueurs est prédominante, vous pourriez bien rapidement perdre le contrôle !

Si vous ne connaissez rien aux U-boat et aux sous-marins je vous conseille de lire les livres suivants :

« Le bateau, le Styx, un voyage aux limites de l'enfer » de Lothar Günther Buchheim 1982

« Les loups de l'Amiral, les sous-marins allemands dans la bataille de l'Atlantique » de Jean Noli 1972 (qui rencontra l'Amiral Doenitz et un grand nombre de capitaine pour écrire son livre)

« Le destin tragique des sous-marinières allemands » de Jochen Brennecke 1974

« La sentinelle perdue » de René Hardy 1964

Ainsi que les rares films traitant du sujet ou des sous-marins :

« Das boot » ou « le bateau » tiré du précédent livre passé sous forme d'épisode à la télévision française à la fin des années 80. Il existe en film et en version longue.

« A la poursuite de l'octobre Rouge » bien que le film traite de la guerre froide c'est une bonne référence pour les manœuvres, l'ambiance etc.

« U-571 » un mauvais film pseudo historique mais qui peut vous apporter une vision générale de ce qu'est un U-Boat.

La liste n'est pas exhaustive il y en a quelques autres.

Il peut être utile de lire la Bd « le prince des ténèbres » de Swolfs, notamment le dernier tome, pour vous donner une idée du château en 1944.

Enfin pour vous mettre dans la peau de Kensberg et sur ces « méthodes » il est utile de lire « l'affaire Charles Dexter Ward » de HP Lovecraft.

En termes de conseil, je vous invite à étudier le plan du U-Boat en détail pour ne pas vous laisser dépasser par les événements. C'est un des éléments majeurs du scénario. Vous devez connaître ses recoins par cœur !



« Château des Karstein, Styrie. Ce jour d'hui nous avons eu l'honneur d'accueillir dans notre modeste demeure un voyageur de qualité. Il s'agit ni plus ni moins, de l'Archiduc d'Autriche ??? Il est accompagné par un certain Comte Von Stauffenberg, un prussien. L'Archiduc ne s'est pas présenté comme étant ce qu'il est réellement mais comme étant le cousin du Comte... Je l'ai formellement reconnu ? C'est bel et bien l'Archiduc que j'ai pu apercevoir plusieurs fois à la cour de Vienne. Je ne sais pour quelle obscure raison il dissimule son nom. Pour voyager incognito ? Pour une quelconque raison d'état ? Peu importe je ne souhaite pas confondre son altesse impériale et je n'ai fait part à personne de ma découverte. »

Deux jours plus tard

« L'Archiduc et le Comte ont décidé d'accepter mon hospitalité et de rester ici pour quelques temps. Ils semblent en fait être poursuivis et cette histoire paraît tout à fait rocambolesque. Tout dans leurs manières semble démontrer qu'ils ne souhaitent pas que de nombreuses personnes soient au courant de leur présence [...] Le Comte semble porter une attention particulière à Carmilla, notre fille... j'en suis flatté et je ne peux m'empêcher de penser qu'il ferait un parti prestigieux... que notre famille ne saurait refuser ? Et puis un ami de l'Archiduc lui-même ? »

Quatre jours plus tard

« Au village je viens d'apprendre qu'une jeune fille est morte en deux jours d'un mal inconnu et foudroyant... L'Archiduc semble être lui aussi malade. Il a cependant refusé les services de notre médecin d'une manière catégorique. Il a eu l'air courroucé [...] Je ne peux pas m'empêcher de trouver très étrange que le Comte et parfois l'Archiduc ne se lèvent que très tard en fin de matinée et parfois même après le repas. »

Une journée plus tard

« Le comte ne s'est même pas déplacé pour l'office religieux... L'Archiduc m'a dit qu'étant de noblesse prussienne il appartenait à l'église réformée. Cela est un peu fort d'autant que mes domestiques m'ont affirmé que nos deux hôtes s'enfermaient à clé dans leurs chambres et refusaient que mes gens entrent dans celles-ci pour y faire le ménage ?? »

La journée suivante

« L'étrange maladie a encore frappé... deux belles jeunes filles sont mortes de ce mal abominable. Il a emporté la première en seulement trois jours et la seconde en une nuit... Le curé de la paroisse a tenté de m'expliquer quelque chose. Il sentait que le diable était proche de ma famille et rôdait dans les parages... des personnes du village sont venues se plaindre à lui. Elles disent avoir aperçu un démon dans la nuit ? Un domestique a parlé de la présence et du comportement marginal de nos deux hôtes... Le curé dit que le démon se trouve personnifié dans le corps de ces deux hommes. Malgré les quelques bizarreries que nous avons remarquées je ne puis croire qu'ils soient des créatures démoniaques ?? Son Altesse impériale ? Un diable ? C'est impossible. »

Deux jours après

« Ma fille, Carmilla, est tombée malade à son tour et se plaint elle aussi d'être visitée par un démon... Je ne sais que faire, d'autres femmes sont mortes au village... Le médecin de famille qui a visité notre fille dit qu'elle est atteinte d'un mal « très spécial » relevant plus de la sorcellerie que de la médecine... J'ai pourtant bien du mal à le croire. Cependant pour en avoir le cœur net j'ai décidé de me faufiler cette nuit dans la chambre de ma bien-aimée fille et d'attendre... je serais ainsi fixé sur cette histoire car j'avoue que le doute m'enrahit. Le Comte me fait maintenant un peu peur et l'Archiduc aussi... »



« La piste de l'enlèvement de son Altesse Impériale l'Archiduc François Joseph nous a mené dans un petit château de Styrie appartenant à la famille d'un ancien officier de l'armée impériale : les Karstein. Nous y avons découvert un horrible carnage : la fille du Baron Karstein était semble-t-il morte d'une maladie inconnue d'après le médecin du bourg... Tout les domestiques et le reste de la famille Karstein avaient été furieusement massacrés de la plus horrible manière. Le curé du village à lui aussi été assassiné. D'après les dires des villageois, le Baron aurait vendu son âme au diable. Ceci a été confirmé par la découverte dans une des pièces du château de nombreux objets et livres interdits... Quant à son Altesse, bien heureusement elle a été retrouvée dans le clocher de l'église. Elle était profondément choquée et tenait fermement un chapelet dans ses mains. Nous l'avons trouvée qui dormait d'un sommeil de plomb... Il a été très difficile de la réveiller et à son réveil elle a semblé être atteinte d'une certaine amnésie. Depuis son enlèvement par le Comte Von Stauffenberg, elle ne se souvient plus de rien. Sa vie ne semble pas en danger mais elle souffre d'une étrange faiblesse due sans doute aux drogues qu'on lui faisait prendre.

Nous excluons donc la thèse de l'enlèvement par des agents ennemis (notamment prussiens), mais bien par deux sinistres et authentiques sorciers pourtant de bonne noblesse : le Baron de Karstein et le Comte Stauffenberg. Nous pensons qu'ils avaient l'intention de lui enlever son âme ou pire encore... Les tombes de 23 personnes ont été profanées dans le cimetière du village, la nuit précédant notre arrivée. Nous n'avons pas retrouvé les corps des malheureux... Le pire est que ces deux monstres nous ont nargué pendant notre enquête en allant déterrer et voler le corps de la fille du Baron de Karstein... au nez et à la barbe de tous ! Sa propre fille ! Nous avons pourtant mené une battue très serrée avec tous les paysans du coin et une nombreuse meute de chiens. Ne souhaitant pas faire trop de remous autour de cette affaire, nous avons mis la main sur toutes les preuves tangibles et les avons détruites par le feu. Les autorités religieuses n'ont pas été saisies de l'affaire. Nous l'avons classée rapidement lorsque nous avons été sûrs que nos deux fugitifs avaient bel et bien disparu. Une condamnation à mort a été lancée pour haute trahison et meurtre contre ces deux hommes au nom de l'Empereur »



« J'ai échappé par miracle aux recherches lancées contre moi dans tout le pays. J'ai réussi à m'exiler sur les terres du Roi de Prusse où je suis arrivé il y a peu... cela a été un périple vraiment incroyable... [...] J'ai vu ce monstre s'insinuer par quelques maléfices hors de la chambre de Carmilla... Cette créature avait profité de ce que je m'étais assoupi pour aller au chevet de ma fille... et la faire mourir de quelque horrible manière... La créature, avant de franchir à nouveau la porte, a finalement senti ma présence et s'est retournée ??? Dieu ? C'étaient les traits déformés du Comte Von Stauffenberg ? J'ai fait feu de mes pistolets sur lui... mais il a disparu prestement à une vitesse surnaturelle... Criant et hurlant à l'aide, mes domestiques sont rapidement arrivés à la rescousse... Nous avons enfoncé la porte de la chambre du Comte mais nous la trouvâmes vide [...] enfin nous l'avons cru car le cri terrifiant d'un de mes domestiques a déchiré l'air... Le Comte tentait de s'enfuir ??? Nous avons réussi à le cerner dans la cour mais sa furie s'est décuplée en une force inhumaine... mes gens ne purent se saisir du monstre et périrent rapidement sous les griffes de cette chose abominable... Dieu m'est témoin, l'horreur que je connus a marqué mon esprit en lettres de sang [...] j'ai pu m'enfuir par un premier miracle... le monstre semblait entré dans une fureur sans nom et décidé à ne laisser aucun témoin... les cris de ceux qu'il attrapait été si terribles et si atroces que je ne pensais qu'à m'enfuir dans les bois voisins du château. J'étais pris d'une sorte de peur panique qui me poussa irrésistiblement à fuir... J'en ai affreusement honte car j'abandonnais là ma famille à une mort dégradante... Paix à leurs âmes maintenant [...] Je ne pus reprendre mes esprits qu'au milieu de la forêt... peut-être une dizaine d'heure après ??? J'avais couru semble-t-il sans relâche jusqu'à ce moment... J'entendais les aboiements de nombreux chiens... On poursuivait le Comte sans nul doute et je partis de suite dans la direction de la battue. Lorsque je fus enfin nez à nez avec un paysan, grande fut ma surprise : aussitôt qu'il m'aperçut, il fit feu contre moi en criant à tue tête qu'un des deux sorciers était là... Je courus tout le restant de la journée sans vraiment savoir où je pus trouver les forces de fuir aussi vite et avec autant de chance... Mon endurance d'ancien soldat m'a sans doute servi mais c'est surtout l'aide de Dieu qui a prévalu... Dans sa grande justesse, il m'accorda donc la liberté en semant mes poursuivants pour que je puisse un jour exterminer cette engeance du diable... je fais ici même et en ce jour, le serment de ne plus avoir de répit jusqu'à que j'ai retrouvé cette horreur... La suite serait longue à raconter car la route jusqu'à Berlin ne le fut pas moins ? Par bonheur j'avais ma bourse sur moi et avec ce pécule je pus voyager plus vite et plus sûrement. Je décidais de suite de me rendre en Prusse pour commencer mes recherches sur le Comte Von Stauffenberg. Comme il s'agit de son pays d'origine j'espère trouver des indices ou même sa trace... »

