

DÉLIVREZ-NOUS DU MAL

PAR PHILIPPE VILLÉ

L'archevêque arpentait nerveusement l'immense salle de réunion dont la décoration austère ne dépareillait aucunement avec les visages graves des notables qui constituaient son auditoire. Ils s'étaient déjà réunis à plusieurs reprises en cette fin décembre de l'an 1635, mais cette fois personne n'était dupe. L'attitude inhabituelle de l'émissaire du Vatican trahissait son extrême anxiété, ce qui n'annonçait rien de bon dans le discours qui allait être prononcé. Tout à coup, l'archevêque se racla la gorge, sembla chercher ses mots, puis prit la parole, mettant fin aux bourdonnements des murmures inquiets qui emplissaient les lieux.

« Citoyens de la Nouvelle Jérusalem, je ne puis vous cacher la vérité plus longtemps, et cela, même si je trahis ma hiérarchie en vous révélant une partie d'un terrible secret »

Le vieil ecclésiastique fit une courte pause et reprit son propos avec un ton encore plus solennel.

« En colonisant ces terres souillées par le péché et le vice, nous avons commis la plus grave erreur de l'histoire de l'humanité, une de celles qui pourraient la mener à sa perte. Le Malin a su exploiter habilement notre vanité en nous laissant imaginer qu'il nous était possible d'occuper son royaume en toute impunité. On ne défie pas Satan sans risquer le retour de bâton ! »

Un silence assourdissant accompagnait chaque phrase prononcée par le saint homme. La foule des « bien nés » retenait son souffle.

« Il y a quelques mois, une expédition menée dans les sous-sols de notre cité permit de découvrir divers artefacts et textes sacrés d'une antique civilisation. À ce jour, nos démonologues les plus érudits n'ont pu déterminer l'origine de cette dernière. Toutefois, ils ont réussi, non sans mal, à décrypter en partie certains écrits. L'enseignement le plus stupéfiant qu'ils purent en tirer est que cette civilisation nous surpassait dans bien des domaines et qu'elle était à son apogée bien avant l'apparition des cercles infernaux »

L'archevêque empoigna d'une main tremblante une coupe de vin posée sur une table finement ouvragée. Il en but deux gorgées, puis la reposa maladroitement avant de poursuivre son monologue.

« Il est désormais établi que le diable fut le grand architecte du déclin et de l'asservissement de ce peuple oublié et qu'un destin identique nous pend au nez ! Le stratagème utilisé à cette fin nous est toujours inconnu, mais quelques soupçons nous ont conduits sur une piste dans laquelle l'Inquisition s'est immédiatement engouffrée. Des individus possédés par le Malin ont infiltré les plus

hautes sphères de la noblesse et de la bourgeoisie de notre ville. Quelques-uns ont été démasqués, et bien que ces âmes perdues aient été passées à la question par de fervents inquisiteurs, rien de vraiment concret n'a été révélé par ces pantins démoniaques. Nos tentatives d'exorcismes ont toutes échoué et il nous a fallu purifier ces malheureux par le feu. Que Dieu nous pardonne ! »

Baptiste Valombre, le célèbre aventurier, fit entendre sa voix : *« Dites-nous-en plus Monseigneur ! Crevez l'abcès ! »*

« Je vais le faire, monsieur Valombre ! Je peux vous dire avec certitude qu'ici même, dans cette assemblée, de vils comploteurs ourdissent de sombres plans dont le but final est d'asservir l'humanité ! »

De vives protestations interrompirent son discours. Il reprit toutefois la parole avec autorité.

« Assez ! Taisez-vous ! Écoutez-moi attentivement ! Le Vatican a réussi à convaincre les monarques chrétiens que la seule solution pour le salut de l'humanité serait de raser la Nouvelle Jérusalem et d'exterminer sa population. À l'heure où je vous parle, une armée d'ardents cœurs chrétiens se rassemble et se prépare à fondre sur notre cité. D'ici quelques jours, le sac de Magdebourg ne sera qu'une pitrerie obsolète à côté de ce qui nous attend ! Le temps nous est compté. Il est impératif de démasquer ces traîtres et de découvrir les tenants et aboutissants de ce monstrueux complot afin d'y mettre un terme ! Unissons nos forces en ces temps incertains !

Soudain, une sourde détonation retentit, générant une panique indescriptible dans la salle. Le vieil orateur s'écroula, le corps maculé d'une énorme tache sombre et rougeâtre. Baptiste repéra en un coup d'œil l'origine du coup de feu et se fraya difficilement un passage à travers l'assemblée, au prix de nombreuses bousculades d'incrédules citoyens transis de peur. Il dégaina son remarquable pistolet expérimental et ajusta rapidement l'assassin. Bang ! La tête explosa sous la violence de l'impact. Mais en éliminant le scélérat, il perdit toute chance de lui faire cracher de précieuses informations sur l'origine du complot. Maudissant sa bêtise, il rebroussa chemin en direction de l'archevêque et s'agenouilla à son chevet. Dans un dernier souffle, le mourant susurra ces quelques mots, presque inaudibles : *« Ayez pitié seigneur, délivrez-nous du mal... »*

La campagne *Délivrez-nous du mal* introduit de nouveaux mécanismes de jeu qui rendront vos parties de *Claustrophobia* encore plus palpitantes. Nous vous conseillons de vous familiariser avec ces nouvelles règles avant de vous lancer dans votre première partie.



Matériel supplémentaire

Pour jouer la campagne, vous devrez disposer des éléments suivants :

- Des pièces, de petites perles de verre ou des pions pour représenter les jetons de bravoure ;
- Des pièces, de petites perles de verre ou des pions pour représenter les jetons de pouvoir ;
- Quatre pièces, de petites perles de verre ou des pions pour représenter les jetons de document secret (scénario 2) ;
- Cinq pièces, de petites perles de verre ou des pions pour représenter les jetons de bambins (scénario 3) ;
- Deux figurines représentant respectivement Baptiste Valombre et l'ambassadeur infernal pour le quatrième et dernier scénario de la campagne.



Cellule Baptiste

Baptiste Valombre : premier occidental à avoir foulé le sol infernal, ce franc capitaine se révèle être un aventurier aux buts obscurs. J'ai retrouvé dans mes recherches son nom aux quatre coins du monde connu, toujours à la recherche d'objets oubliés du temps. Démonologue émérite, érudit de grand renom, c'est aussi un bretteur accompli. Ce Pparisien, reniant le divin, s'est aussi attiré les foudres des églises chrétiennes.

Baptiste Valombre organise la résistance et constitue une cellule spéciale dont l'objectif est de découvrir et d'anéantir les plans du Malin avant que l'armée levée par le Vatican ne déferle sur la Nouvelle Jérusalem. Le joueur humain incarne Baptiste Valombre, ce qui implique qu'il devra gérer son effectif et son matériel sur l'ensemble de la campagne en lui offrant une plus grande liberté dans ses choix de recrutement.



Recrutement

Valombre semble disposer d'un réseau d'informateurs dans la totalité des Enfers, toutes factions confondues. Valombre engage le plus souvent des combattants spécialisés, très compétents et passablement excentriques.

Après avoir pris connaissance des objectifs et des règles du scénario joué, le joueur humain doit constituer une force en sélectionnant des combattants de la Cellule Baptiste. La *Cellule Baptiste* est constituée de 14 combattants endurcis et aguerris qui pourront être recrutés par le joueur humain. Toutefois il devra respecter les limitations suivantes :

- Frères rédempteurs : 1 maximum par scénario ;
- Spadassins condamnés : 2 maximum par scénario ;
- Brutes condamnées : 2 maximum par scénario.

Tout combattant humain encore en vie à la fin d'une partie pourra à nouveau être recruté lors d'un prochain scénario de la campagne ; les blessures de ce dernier seront alors

totaleme nt soignées. À l'inverse, tout combattant humain éliminé lors d'une partie ne pourra plus être recruté. Le joueur humain devra tenir une gestion claire des effectifs de la *Cellule Baptiste* à l'attention du joueur démon.



CARTES D'OBJET

Le joueur humain dispose de 6 cartes d'objet pour l'ensemble de la campagne. Lorsqu'un combattant humain équipé d'une carte d'objet est éliminé, cette dernière est alors défaussée et elle ne pourra plus être utilisée dans un autre scénario de la campagne. Le nombre maximum de cartes d'objet pouvant être alloué pour un scénario est de 3.

- 2 Tromblons ;
- 1 Marteau sanctifié ;
- 2 Boucliers en Acier ;
- 1 Sceptre de commandement.



TALENTS

Chaque combattant de la *Cellule Baptiste* dispose d'un ou plusieurs talents. L'utilisation de certains talents implique une dépense de jetons de bravoure. Ce coût est indiqué dans la description du talent.



CHEF

Un seul combattant humain disposant du talent Chef peut être recruté lors d'un scénario. Un combattant humain disposant du talent Chef peut transférer à la fin de son activation un ou plusieurs jetons de bravoure en sa possession à un seul combattant humain se trouvant sur la même tuile que lui. Ceci n'est pas considéré comme une action.



JETONS DE BRAVOURE (JB)

Un combattant humain de la cellule peut acquérir des jetons de bravoure en cours de partie. Un combattant humain reçoit immédiatement un certain nombre de jetons de bravoure lorsqu'il accomplit au cours de la partie une des actions suivantes :

- tuer un troglodyte : 1 JB ;
- blesser un démon : 1 JB par blessure causée ;
- tuer un démon : 3 JB ou piocher une nouvelle carte d'avantage ;
- explorer une nouvelle tuile lors d'un déplacement : 1 JB ;
- conditions spécifiques du scénario : indiqué dans chaque scénario.

Les jetons de bravoure acquis sont placés sur le pupitre du combattant et lorsque ce dernier est éliminé, ses jetons sont perdus.



CARTES D'AVANTAGE

Les jetons de bravoure de l'ensemble des combattants humains encore en vie à la fin d'un scénario peuvent être dépensés afin d'acheter une ou plusieurs cartes d'avantage pour le scénario suivant. 6 jetons de bravoure permettent d'acheter 1 carte d'avantage (au choix du joueur humain). Le joueur humain ne peut acheter par ce biais qu'un maximum de 3 cartes d'avantage à la fin de chaque scénario. Ces cartes s'ajoutent à celles obtenues par le scénario. Les jetons de bravoure non dépensés sont perdus.



La Horde

Il est temps de se remémorer notre ténébreuse allégeance, de lever toutes les lames en cadence désordonnée afin qu'à l'unisson elles s'abattent sur les têtes de tous les pécheurs et qu'enfin, en nos terres, toutes nos âmes sombres sachent qu'il n'y a qu'un seul maître, un seul chant, une seule foi.

Le joueur démon incarne le Malin et dispose de nouveaux pouvoirs et de nouveaux démons pour faire triompher les forces démoniaques. Bien que les plans de ce dernier soient obscurs et complexes, nul doute que l'issue de la campagne aura un impact déterminant sur l'avenir de l'humanité...



JETONS DE POUVOIR (JP)

Le joueur démon peut acquérir des jetons de pouvoir de diverses manières. Il reçoit immédiatement un certain nombre de jetons de pouvoir lorsqu'un de ses combattants accomplit au cours de la partie une des actions suivantes :

- blesser un combattant humain par le biais d'une action de combat : 1 JP par ligne d'action annulée ;
- conditions spécifiques du scénario : indiqué dans chaque scénario.

Les jetons de pouvoir acquis sont placés sur l'espace de jeu, de manière à ce qu'ils soient visibles par le joueur humain. À la fin d'une partie, le joueur démon peut conserver jusqu'à 5 JP inutilisés qui seront disponibles pour le scénario suivant.



LES 10 COMMANDEMENTS DE SATAN

Quand je contemple l'étendue de leur ingénieuse fourberie, je comprends mieux comment ils prennent si merveilleusement place, après la mort, dans nos tableaux de châtimements éternels. Oh, mais la complexité de la mise en scène, n'est certainement pas à porter au crédit de notre art. Nous ne faisons que plagier maladroitement l'œuvre du maître.

Le joueur démon dispose de commandements qu'il pourra utiliser à n'importe quel moment de son tour de jeu en dépensant des jetons de pouvoir. Un commandement ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie. Leurs effets peuvent se cumuler avec ceux de la planche de destinée.



SBIRES DE LUCIFER

Le joueur démon dispose de 4 démons pour l'ensemble de la campagne. Après avoir pris connaissance des objectifs et des règles du scénario joué, le joueur démon peut recruter 1 seul démon pour la partie. Un démon encore en vie à la fin d'une partie pourra de nouveau être recruté lors d'un prochain scénario de la campagne, les blessures de ce dernier seront alors totalement soignées. À l'inverse, tout démon éliminé ne pourra plus être recruté.

Description des 10 commandements de Satan

- Tu fonceras, petit
Dépense 3 JP pour faire gagner +1 DPT à 3 troglodytes de votre choix lors de cette phase d'actions.
- Tu menaceras ton prochain
Dépense 2 JP pour gagner 2 PM.
- Tu lui boufferas les tripes
Dépense 3 JP pour faire gagner +1 CBT à un troglodyte de votre choix lors de cette phase d'actions.
- Tu t'abreuveras de son sang
Dépense 3 JP pour donner le talent Frénétique à un troglodyte de votre choix lors de cette phase d'actions.
- Tu les poursuivras, mon gros
Dépense 3 JP pour faire gagner +1 DPT à un démon de votre choix lors de cette phase d'actions.
- Tu les étriperas jusqu'au dernier
Dépense 3 JP pour faire gagner +1 CBT à un démon de votre choix lors de cette phase d'actions.
- Tu lui plaqueras la tronche au sol
Dépense 4 JP pour désigner un combattant humain qui perdra le talent Insaisissable lors de sa prochaine activation.
- Tu passeras en force
Dépense 5 JP pour désigner un combattant humain qui perdra le talent Garde du corps jusqu'à la fin de cette phase d'actions.
- Tu seras sournois
Dépense 5 JP pour piocher une carte d'événement.
- Et tu lui mettras dans l'os
Dépense 6 JP pour récupérer une carte d'événement défaussée de votre choix. Cette carte d'événement ne peut pas être jouée durant le tour où elle est récupérée.

Vous pouvez photocopier ce tableau afin de noter chaque commandement au fur et à mesure de son utilisation au cours de la partie.





Gagner la campagne

Les joueurs choisissent chacun leur camp et jouent les 4 scénarios de la campagne *Délivrez-nous du mal* dans l'ordre. Chaque scénario propose différents niveaux de victoire qui détermineront la qualité d'une victoire ou d'une défaite. À la fin de la campagne, le joueur qui disposera du total de points de campagne (PC) le plus élevé sera déclaré vainqueur.



Épilogue



VICTOIRE DU JOUEUR DÉMON : NOUVEL ÂGE

Valombre a échoué. L'armée levée par le Vatican est sans pitié et elle a balayé toute résistance. La Nouvelle Jérusalem, « purifiée » par le feu, n'est désormais qu'un tas

de cendres et de cadavres calcinés. Toutefois, les empires chrétiens ne sont pas certains d'avoir mis un terme à la menace qui pesait sur l'humanité. Considérations que les rois de France, d'Espagne et d'Angleterre oublieront rapidement, aveuglés par le bonheur procuré par la naissance de nouveaux héritiers.



VICTOIRE DU JOUEUR HUMAIN : LA LUTTE CONTINUE

Valombre a remporté une première bataille, mais son combat contre le Malin n'est pas terminé. Bien que les soldats du Saint-Siège se rapprochent dangereusement, il est confiant, car il sait qu'il touche au but. Bientôt il déjouera le complot et sera en mesure de convaincre le Vatican de renoncer à son projet fou. Bientôt, il deviendra un héros légendaire.