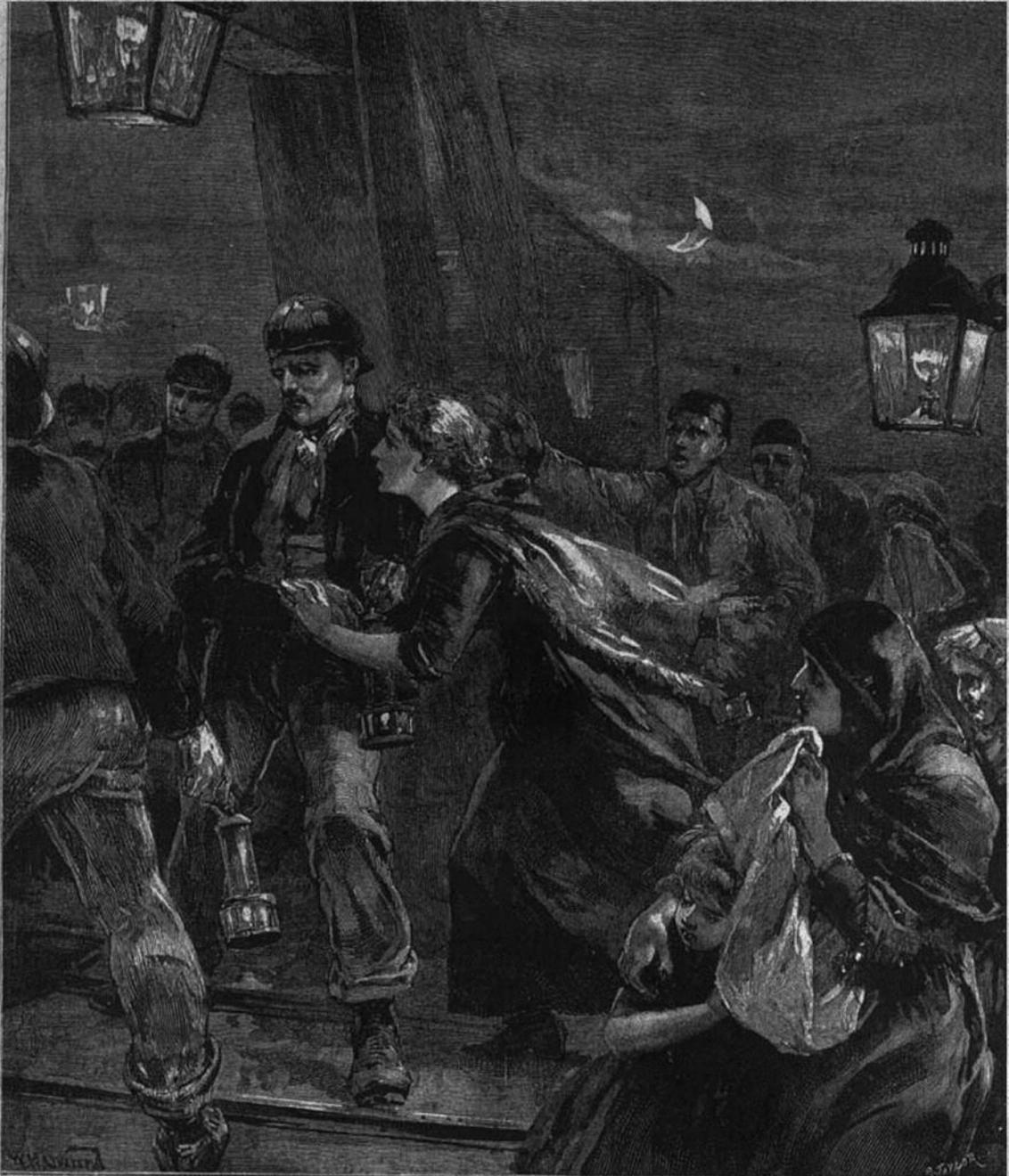


The LONDON CHRONICLES

De Damien MARIC



Une extension du jeu LONDON 1888

THE LONDON CHRONICLES

THE LONDON CHRONICLES est la dernière extension du jeu LONDON 1888. Elle ne peut se jouer sans le jeu de base et sa première extension WHITECHAPEL.

À propos de l'extension

L'extension permet aux joueurs de découvrir de nouveaux événements liés à la visite de certains lieux et à la chronologie des meurtres. L'extension « THE LONDON CHRONICLES » est un ancien journal familial de l'époque Géorgienne créé en 1757 et imprimé à Londres. Il paraissait trois fois par semaine et contenait des nouvelles nationales et internationales, ainsi qu'une couverture des événements artistiques, littéraires et théâtraux de la capitale. Un exemplaire typique était composé de 8 pages au format in-quarto.

Il est vivement conseillé de bien connaître le jeu LONDON 1888 et sa première extension WHITECHAPEL, en ayant fait plusieurs parties, avant de jouer avec l'extension THE LONDON CHRONICLES.

THE LONDON CHRONICLES vous permettra de rentrer plus profondément dans l'univers de LONDON 1888 et des événements liés à cette sombre époque.

Mise en place du jeu

Après avoir fait le nécessaire concernant la mise en place du jeu de base et de sa première extension, veuillez appliquer la variante **Une victime potentielle** proposée dans les règles de l'extension WHITECHAPEL et donc placer une prostituée derrière la Maison Close. En passant sur sa case et chaque fois que vous paierez 2£, elle vous suivra dans votre déplacement. Cela ne compte pas comme une décision. Elle peut être tuée, et sa mort comptera comme un meurtre de Jack l'Éventreur, quelle que soit la circonstance de sa mort (Explosion dans un bâtiment, attaque, poison etc...).

Donnez le journal THE LONDON CHRONICLES au joueur à droite du premier joueur, celui qui a la carte Absinthe. C'est lui qui lira le pas-

sage lié à la visite d'un lieu spécifique, interprétera les personnages secondaires et fera bouger les pions Crieur de rue (si présents sur le plateau), John Merrick (si présent sur le plateau) et les deux prostituées (si présentes sur le plateau). Il gardera le journal jusqu'à ce que la carte Absinthe change de joueur.

Déroulement du jeu

À chaque tour d'un joueur, le joueur ayant le journal aura une ou plusieurs actions à effectuer. Ces actions sont décrites ci-dessous.

Visite d'un lieu spécifique

Quand un joueur entre dans un des lieux spécifiques de WHITECHAPEL comme : le commissariat, la maison close, la morgue, le pub ou la Tour de Londres et que celui-ci décide, dans sa phase de décision, de ne pas le fouiller mais de le **visiter**, alors le joueur ayant le journal lui demande de jeter le dé et se réfère à l'article correspondant à la chronologie des meurtres, au lieu et au résultat du dé. Si un personnage secondaire se manifeste, c'est lui qui l'interprétera et fera les actions avec le joueur dont c'est le tour. Tant qu'aucun premier meurtre n'est apparu, le journal est inutile.

Exemple : Nous sommes au 3^{ème} meurtre et le joueur dont c'est le tour décide de visiter la prison. Il lance le dé et tombe sur un 4, le joueur qui a le journal ira donc au 3^{ème} jour correspondant au 3^{ème} meurtre et lira la paragraphe 4 concernant la prison. La description ne touche que le joueur dont c'est le tour sauf exception.

Note : Il n'est pas possible de jouer une carte Double fouille quand on décide de visiter un lieu.

Déplacer les personnages

Si le joueur dont c'est le tour ne visite aucun lieu spécifique, alors celui qui a le journal peut décider de déplacer de 3 cases soit le Crieur de rue, soit John Merrick, soit les deux prostituées. Bien sûr les pions doivent être présents sur le plateau de jeu pour pouvoir les déplacer.

The London Chronicles

- Saturday, September the 1rst 1888

Un corps fut retrouvé hier entre 3 heures 30 et 3 heures 45 du matin dans Buck's Row, la gorge tranchée, la langue lacérée et l'abdomen entaillé; ses organes génitaux étaient également profondément entaillés. L'autopsie conclut que l'assassin est un gaucher. Ce cas est considéré par les policiers comme « étrange », mettant ainsi le doigt sur la particularité du mode opératoire du tueur.

LA PRISON

1- À la recherche d'un gaucher dans la prison, vous apprenez de la part d'un détenu, qui était en train de faire un trafic le soir du meurtre, qu'il a vu un étrange cocher faire des détours dans Buck's Row. Si Netley est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

2- Pour visiter la prison le gardien vous demande 1£, que vous devez payez. Malheureusement, à l'intérieur, les seuls témoignages que vous obtenez des occupants sont des insultes.

3- Les gardiens vous refusent l'accès à la prison.

4- Après avoir visité les bas-fonds de la prison, vous vous

rendez compte qu'un détenu a réussi à vous voler tout votre argent.

5- Pour visiter la prison le gardien vous demande 2£, que vous devez payez. À l'intérieur, vous ne trouvez rien de particulier à part une arme. Prenez la première arme de la pile Défausse.

6- À la recherche d'un gaucher dans la prison, vous apprenez de la part d'un gardien, qui était de garde le soir du meurtre, qu'un avocat semblait s'intéresser au meurtre en demandant si un suspect avait été trouvé. Si Druit est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

LE COMMISSARIAT

1- À la recherche d'un gaucher dans les archives du commissariat, vous apprenez que le cocher John Netley aurait, dans un accès de colère, mit au tapis un client du Ten Bells. Si Netley est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

2- Vous perdez votre temps dans les archives qui ne vous informent en rien. Votre tour s'achève immédiatement.

3- Un policier vous propose de l'accompagner sur le lieu du crime. Si vous êtes intéressé, rendez-vous à cette case.

4- Aucun policier ne vous donne le droit de consulter les archives.

5- Un policier vous propose de l'accompagner à Scotland Yard. Si vous êtes intéressé, rendez-vous à cette case.

6- À la recherche d'un gaucher dans les archives du commissariat, vous apprenez que l'avocat Druit qui a, en juillet 1888, vu sa mère Anne née Harvée frappée d'une maladie mentale et internée dans l'asile de Clapton, a frappé de son poing gauche un des gardiens. Si Druit est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

LE PUB

1- On vous propose une partie de dés. Si cela vous intéresse, misez ce que vous voulez, lancez le dé. Si vous gagnez, vous empochez le double, sinon vous perdez cet argent.

2- Un journaliste semble s'intéresser d'un peu trop près à l'affaire, vous confie le patron. Si

The London Chronicles



Smis est en jeu, prenez-lui un jeton indice.

3- Le bar est plein et à part prendre un verre, vous ne trouvez rien qui puisse faire avancer l'enquête.

4- Le patron offre une tournée. Si vous ne vous êtes pas encore déplacé, vous pourrez vous déplacer d'une case supplémentaire.

5- Un journaliste serait passé très tôt ce matin en posant des questions pas banales, vous confie le patron. Si Smis est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

6- On vous propose une partie de pierre-feuille-ciseau. Si cela vous intéresse, misez ce que vous voulez, la *pierre* bat les *ciseaux*, les *ciseaux* battent la *feuille*, la *feuille* bat la *pierre*. Si vous gagnez vous empochez le double, sinon vous perdez cet argent.

LA MAISON CLOSE

1- La soirée fut belle avec toutes ces filles de joie. Perdez tout votre argent et votre tour s'achève.

2- Une prostituée semble vouloir vous parler. Avec 3£ et un 4, 5 ou 6 au dé, vous pourrez obtenir un jeton INDICE de l'un des joueurs.

3- La maison est calme et rien n'est à signaler.

4- Une prostituée vous propose de vous emmener faire un tour dans l'un des Jardins. Si vous êtes intéressé, rendez-vous sur l'une des cases Jardin.

5- Une prostituée semble vouloir vous parler. Avec 2£ et un 5 ou 6 au dé, vous pourrez obtenir un jeton indice de l'un des joueurs.

6- Une prostituée semble vouloir vous parler. Avec 1£ et un 6 au dé, vous pourrez obtenir un jeton indice de l'un des joueurs.

LA TOUR DE LONDRES

1- Votre informateur secret vous informe que 3 personnages semblent suspects et n'étaient pas loin de Buck's Row le soir du meurtre. Si Netley, Smis et Druit sont en jeu, choisissez celui à qui vous prendrez un jeton INDICE.

2- Votre informateur secret vous propose d'échanger la première arme de la Défausse contre la vôtre.

3- Votre informateur secret vous propose d'échanger la première arme de la défausse contre la votre.

4- Votre informateur secret n'est pas là.

5- La police ne comprend pas votre présence ici et vous soupçonne de quelque chose. Vous perdez toutes vos cartes Action.

6- Votre informateur secret vous informe que 3 personnages semblent suspects et n'étaient pas loin de Buck's Row le soir du meurtre. En échange de 2£ et si Netley, Smis et Druit sont en jeu, vous pourrez choisir celui à qui vous prendrez un jeton INDICE.

The London Chronicles

- Saturday, September the 8th 1888

Un nouveau cadavre a été retrouvé ce matin du samedi 8 septembre, dans une cour intérieure du numéro 29 de Hanbury Street. C'est le corps d'une nouvelle prostituée gisant à terre, la gorge tranchée et la tête presque séparée du corps. Le ventre est ouvert et les intestins déposés sur l'épaule droite de la victime, tandis que le vagin, l'utérus et les deux tiers de la vessie ont été prélevés. À ses pieds, quelques pièces de monnaie et une enveloppe en papier portant la date du 28 août. Un témoin, habitant de l'immeuble, affirme avoir entendu une femme crier « non » mais avoue ne pas avoir eu le courage de regarder par la fenêtre. Enfin, une petite fille informe la police qu'elle avait vu, quelques maisons plus loin, une flaque de sang : les policiers déclarent qu'il s'agit probablement d'une trace laissée par le tueur alors qu'il emportait les organes prélevés sur la victime. Quoiqu'il en soit le tueur ne peut être qu'un dément fanatique ou un maniaque sexuel, sans aucune connaissance en anatomie. L'unique indice provient de quelques témoins qui affirment avoir vu les victimes discuter avec un homme portant une petite mallette noire et un chapeau haut-de-forme. Apparemment l'individu boite.

LA PRISON

- 1- Dans la prison, vous découvrirez que la plupart des occupants ne sont pas toujours coupables des méfaits qui les accusent. Dans un geste de compassion, vous leur donnez au choix, de l'argent, un point de vie ou vos cartes Action.
- 2- Un nouveau détenu est emmené dans sa cellule quand soudain celui-ci réussit à se libérer et vous attaque. Lancez le dé, un 5 ou 6 et vous perdez un point de Vie.
- 3- Les gardiens vous refusent l'accès à la prison.
- 4- Après avoir visité les bas-fonds de la prison, vous vous rendez compte qu'un détenu a réussi à vous voler votre arme.
- 5- Pour visiter la prison le gardien vous demande 4£, que vous devez payer. À l'intérieur, vous ne trouvez rien de particulier à part une arme. Prenez la première arme de la pile Pioche.
- 6- À la recherche d'un suspect, vous tombez sur un prisonnier qui s'est suicidé... Prenez un jeton point de Vie de la Défausse et remettez-le sur une case libre d'un lieu.

LE COMMISSARIAT

- 1- Dans les archives, vous trouvez un rapport intéressant. Tirez deux cartes action.
- 2- C'est dans l'armurerie du commissariat que vous trouve-

rez peut être votre bonheur pour partir à la chasse. Choisissez dans la pile Défausse une arme de votre choix.

- 3- Un policier vous propose de l'accompagner sur le lieu du crime. Si vous êtes intéressé, rendez-vous à cette case.
- 4- Aucun policier ne vous donne le droit de consulter les archives.
- 5- Un policier vous propose de l'accompagner au Palais de Justice. Si vous êtes intéressé, rendez-vous à cette case.
- 6- Un policier vous aide dans votre enquête. Prenez les 4 premières cartes Action de la Défausse et choisissez-en une.

LE PUB

- 1- On vous propose une partie de dés. Si cela vous intéresse, misez ce que vous voulez, lancez le dé. Si vous gagnez, vous empochez le double, sinon vous perdez cet argent.
- 2- Hier, Richard Mainsfield aurait un peu trop bu et aurait laissé sa mallette avant d'aller vomir des insultes dans la rue. Si Mansfield est en jeu, prenez-lui un jeton indice.
- 3- Le bar est plein et à part prendre un verre, vous ne trouvez rien qui puisse faire avancer l'enquête.
- 4- Le patron ne vous aime pas trop apparemment. Vous payez 1£ pour vous faire oublier ou

The London Chronicles



vous lancez un dé, un 4, 5 ou 6, vous perdez dans la bagarre vos cartes actions.

5- Walter Sickert aurait, hier, esquissé sur une table une femme avec un foulard serré autour du cou. Quand il est reparti, il avait une mallette à la main. Sûrement le sujet de sa prochaine toile. Si Sickert est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

6- On vous propose une partie de pierre-papier-ciseaux. Si cela vous intéresse, misez ce que vous voulez, la *pierre* bat les *ciseaux*, les *ciseaux* battent la *feuille*, la *feuille* bat la *pierre*. Si vous gagnez, vous empochez le double, sinon vous perdez cet argent.

LA MAISON CLOSE

1- La soirée fut belle avec toutes ces filles de joie. Perdez un objet posé devant vous.

2- Une prostituée veut passer un bon moment avec vous. Votre tour s'achève immédiatement.

3- La maison est calme et rien n'est à signaler.

4- Une des prostituées vous offre un passe-partout. Récupérez, si elle y est, dans la Défausse une carte Effraction.

5- Une prostituée semble vouloir vous parler de l'homme au chapeau haut-de-forme. Hier, un voyant aurait un peu joué les chauds lapins. Si Lees est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

6- Une prostituée vous raconte qu'elle a couché hier avec le

Prince Albert Victor. Elle en est sûre car celui-ci avait un chapeau haut-de-forme très coûteux. Vous avez du mal à le croire... Mais bon, si le Prince est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

LA TOUR DE LONDRES

1- Votre informateur secret vous informe que 4 personnages semblent suspects et n'étaient pas loin de Hanbury Street le soir du meurtre. Si Lees, le Prince, Mansfield et Sickert sont en jeu, choisissez celui à qui vous prendrez un jeton INDICE.

2- Votre informateur secret vous propose d'échanger la première arme de la Pioche contre la vôtre.

3- Votre informateur secret vous propose de vous rendre au Marché noir. Si cela vous intéresse, rendez-vous à cette case.

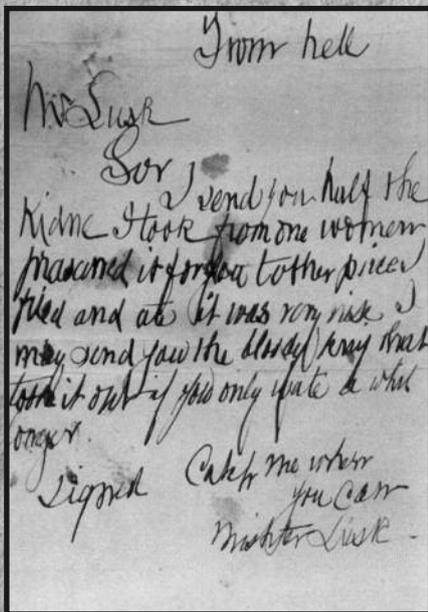
4- Votre informateur secret n'est pas là.

5- La police ne comprend pas votre présence ici et vous soupçonne de quelque chose. Vous perdez votre argent pour mieux vous en sortir.

6- Votre informateur secret vous informe que 4 personnages semblent suspects et n'étaient pas loin de Hanbury Street le soir du meurtre. En échange de 2£ et si Lees, le Prince, Mansfield et Sickert sont en jeu, choisissez celui à qui vous prendrez un jeton INDICE.

The London Chronicles

- Monday, October the 1rst 1888



Un nouveau meurtre à White-chapel !!! La malheureuse a été retrouvée morte, hier, dans la cour de l'immeuble du Club Berner, abritant des Juifs et des Allemands, par un certain Louis Diemschutz. Elle ne présentait qu'une profonde entaille à la gorge, selon le témoignage d'un cocher, le sang en coulait encore lorsqu'il la découvrit. En outre, la victime n'a pas été étranglée mais égorgée et l'arme du crime, un couteau à lame large et courte et mal aiguisé, est différente de celle utilisée pour les deux autres victimes, un couteau à lame longue et fine, très bien aiguisée. Un témoin, Israel Schwartz, l'a vu se faire agresser par un homme ivre qui l'a jetée par terre en vociférant des insultes, notamment à l'égard du témoin.

LA PRISON

- 1- La prison est pleine de suspects en tout genre. Vous ne savez plus où donner de la tête. Vous vous endormez dans un des bureaux de garde et regagnez tous vos points de vie.
- 2- Un des gardiens semble à bout et vous demande de partir. Lancez le dé : 1,2 ou 3, vous sortez de la prison. 4, 5 ou 6, tirez 3 cartes Action.
- 3- Les gardiens vous refusent l'accès à la prison.
- 4- Vous trouvez une issue secrète qui peut vous mener à la gare. C'est un immense tunnel. Si vous décidez de l'emprunter, placez votre pion à la Gare.
- 5- On vous demande d'aider à transférer un prisonnier à l'Asile ou l'Hôpital. Si cela vous intéresse, à vous de vous rendre dans l'un de ces lieux pour l'interner.
- 6- À l'entrée de la prison, une femme vous propose en échange de 1£ de tirer 2 cartes Action.

LE COMMISSARIAT

- 1- Apparemment Monsieur Ostrogg aurait encore fait des siennes... Si Ostrogg est en jeu, prenez-lui un jeton indice.
- 2- C'est dans l'armurerie du Commissariat que vous trouverez peut-être votre bonheur pour partir à la chasse. Choisissez

- sez dans la pile Pioche parmi les 3 premières cartes, l'arme de votre choix. Défaussez les autres cartes.
- 3- Un policier vous propose de l'accompagner sur le lieu du crime. Si vous êtes intéressé, rendez-vous à cette case.
 - 4- Aucun policier ne vous donne le droit de consulter les archives.
 - 5- Hier d'après les témoins, Aaron Kosminski était saoul, ce qui est suspect. Si Kosminski est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.
 - 6- Un policier vous aide dans votre enquête. Prenez les 4 premières cartes Action de la Défausse et choisissez-en deux.

LE PUB

- 1- On vous propose une partie de dés. Si cela vous intéresse, misez ce que vous voulez, lancez le dé. Si vous gagnez, vous empochez le double, sinon vous perdez cet argent.
- 2- Lusk prend de plus en plus de place dans cette enquête et va bientôt arriver à monter le peuple contre la police. Si Lusk est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.
- 3- Le bar est plein et à part prendre un verre, vous ne trouvez rien qui puisse faire avancer l'enquête.
- 4- Le patron vous raconte qu'hier, Kosminski était bel et

The London Chronicles



LA TOUR DE LONDRES

1- Votre informateur secret vous informe que 3 personnes semblent suspects et n'étaient pas loin du Club Berner, le soir du meurtre. Si Lusk, Kosminski ou Ostrogg sont en jeu, choisissez celui à qui vous prendrez un jeton INDICE.

2- Votre informateur secret vous propose exceptionnellement de prendre 5£ de la récompense pour Jack l'Éventreur et de la transférer à celle des enquêteurs.

3- Votre informateur secret vous propose de vous rendre à la Gare. Si cela vous intéresse, rendez-vous à cette case.

4- Votre informateur secret n'est pas là.

5- Votre informateur secret vous propose exceptionnellement de prendre 3£ de la récompense pour Jack l'Éventreur et de la transférer à celle des enquêteurs.

6- Votre informateur secret vous informe que 3 personnes semblent suspects et n'étaient pas loin du Club Berner, le soir du meurtre. En échange de 2£, si Lusk, Kosminski ou Ostrogg sont en jeu, choisissez celui à qui vous prendrez un jeton INDICE.

bien saoul, en sortant de son bar. Si Kosminski est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

5- D'après un client, Michael Ostrogg semblait préparer un nouveau coup, mais lequel ? Si Ostrogg est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

6- On vous propose une partie de pierre-papier-ciseaux. Si cela vous intéresse, misez ce que vous voulez, la pierre bat les ciseaux, les ciseaux battent la feuille, la feuille bat la pierre. Si vous gagnez, vous empochez le double, sinon vous perdez cet argent.

2- Une prostituée vous raconte que Lusk l'aurait insultée suite à sa proposition de passer un bon moment. Si Lusk est en jeu, prenez-lui un jeton INDICE.

3- La maison est calme et rien n'est à signaler.

4- Une des prostituées vous offre de vous faire plaisir. Malheureusement devant la chose vous ne vous en sortez pas très bien. Perdez une carte Action.

5- Une prostituée vous propose un bel échange. Contre un objet posé devant vous que vous lui donnez, elle vous propose la première arme de la Pioche ou 3 cartes Action.

6- Une prostituée vous raconte qu'elle a vu hier, un homme en guenilles. Si Lusk, Kosminski ou Ostrogg sont en jeu, choisissez celui à qui vous prendrez un jeton INDICE.

LA MAISON CLOSE

1- La soirée fut belle avec toutes ces filles de joie. Perdez un objet posé devant vous.

The London Chronicles

SPECIAL EDITION

- Monday, October the 1rst 1888



La panique règne sur Londres car un autre cadavre a été découvert 45 minutes après notre dernier article. La victime a été mutilée, et retrouvée dans un parc public, Mitre square. Autant vous dire que la pauvre femme subit un véritable martyre, parce que Jack n'avait pu achever son « travail » sur la dernière. Elle a été retrouvée gisant dans une mare de sang, le ventre ouvert. La victime était complètement défigurée, le nez et l'oreille droite entaillés, le visage marqué d'un large V au couteau. Le corps était quasiment décapité, ouvert « comme un cochon à l'étalage », l'estomac et les intestins posés sur l'épaule droite, le foie découpé, un rein et l'utérus enlevés. Nous pouvons aujourd'hui dire que c'est sûrement le travail de quelqu'un qui connaît bien l'anatomie humaine.

LA PRISON

1- La prison n'arrive pas à contenir tout le monde et dans une attaque surprise celle-ci prend feu. Heureusement, vous vous en êtes sorti, les autres aussi mais le lieu est détruit.

2- Un des détenus vous confie son argent et espère vous revoir à sa sortie. Vous gagnez 10£.

3- Les gardiens vous refusent l'accès à la prison.

4- Un des détenus vous informe que c'est un médecin qui a fait le coup et il pense savoir qui ! Si un médecin est en jeu, désignez-le et il devra se séparer d'une carte Fausse piste.

5- On vous demande d'aider à transférer un prisonnier au Palais de Justice. Si cela vous intéresse, rendez-vous sur cette case.

6- La prison n'arrive pas à contenir tout le monde et dans une attaque surprise celle-ci prend feu. Heureusement, vous vous en êtes sorti, les autres aussi, mais le lieu est détruit.

LE COMMISSARIAT

1- Le peuple se révolte. On lance des pierres, des briques, et malheureusement un cocktail Molotov qui embrase le Commissariat.

Vous vous en sortez, les autres aussi mais le lieu est brûlé.

2- Il est évident pour vous que la piste des médecins n'est pas à mettre de côté. Si un médecin est en jeu, demandez-lui de se défausser d'une carte Fausse piste.

3- Un policier vous fait douter de la piste des médecins... Demandez à un joueur non-médecin de se défausser d'une carte Fausse piste.

4- Aucun policier ne vous donne le droit de consulter les archives.

5- Vous en arrivez à soupçonner les forces de l'ordre tant les règles de la police ne semblent plus être respectées. Si Abberline, Godley ou Warren sont en jeu, demandez-leur de défausser une carte Fausse piste.

6- Le peuple se révolte. On lance des pierres, des briques, et malheureusement un cocktail Molotov qui embrase le Commissariat. Vous vous en sortez, les autres aussi mais le lieu est brûlé.

LE PUB

1- On vous propose une partie de dés. Si cela vous intéresse, misez ce que vous voulez, lan-

The London Chronicles



5- Une prostituée parle et vous donnent des indices. Choisissez chez un joueur quelle carte Identité il doit retourner.

6- La maison brûle pour une raison inconnue. Vous n'avez rien, les autres non plus. Le lieu est détruit.

LA TOUR DE LONDRES

1- Votre informateur se suicide devant vous pour une raison encore inconnue. Il brûle le lieu au passage. Vous n'avez rien, les autres non plus, mais le lieu est détruit.

2- Votre informateur secret vous propose pour 5£ de retourner une carte Identité d'un joueur au choix.

3- La police est dans la Tour. Lancez le dé : 5 ou 6 vous allez à l'hôpital après vous être rebellé pendant un contrôle d'identité.

4- Votre informateur secret n'est pas là.

5- Votre informateur secret vous propose pour 5£ de retourner une carte Identité d'un joueur au choix.

6- Votre informateur se suicide devant vous pour une raison encore inconnue. Il brûle le lieu au passage. Vous n'avez rien, les autres non plus, mais le lieu est détruit.

cez le dé. Si vous gagnez, vous empochez le double, sinon vous perdez un point de vie

2- Tout le monde semble suspect et chacun surveille son voisin. Demandez à un joueur de se défausser d'une carte Fausse piste.

3- Le bar est plein et une bagarre éclate. Le bar prend feu, mais vous vous en sortez, les autres aussi. Le lieu est détruit.

4- Le bar est plein et une bagarre éclate. Le bar prend feu, mais vous vous en sortez, les autres aussi. Le lieu est détruit.

5- Pour tous, c'est sûr c'est un médecin le meurtrier ! Pour calmer les esprits, demandez à un joueur médecin de se défausser d'une carte Fausse piste.

6- On vous propose une partie de pierre-papier-ciseau. Si cela vous intéresse, la pierre bat les ciseaux, les ciseaux battent la feuille, la feuille bat la pierre. Si vous gagnez vous empochez le

double sinon vous perdez un point de vie.

LA MAISON CLOSE

1- Les filles sont apeurées. Défaussez-vous d'une carte Fausse piste ou perdez vos cartes Action.

2- Une prostituée croit vous reconnaître et est sûre que vous êtes l'Éventreur. Défaussez-vous de la carte Suspect ou perdez vos cartes Action.

3- La maison brûle pour une raison inconnue. Vous n'avez rien, les autres aussi. Le lieu est détruit.

4- Une des prostituées vous prend pour l'Éventreur et tente de vous tuer. Défaussez-vous de la carte Suspect ou de 2 cartes Fausse piste, ou perdez un point de Vie ou tout votre Argent et vos cartes Action.

The London Chronicles

- Friday, November the 9th 1888

C'est dans un climat d'effroi et d'horreur que fut retrouvé ce matin, à Miller's Court, un nouveau cadavre. Selon le rapport d'autopsie, le dernier meurtre dépasse tous les autres en horreur. En voici un extrait : « Le corps est allongé au milieu du lit, les épaules à plat, mais l'axe du corps est légèrement incliné vers le côté gauche, la tête tournée sur la joue gauche. Le bras gauche se trouve le long du corps, avec l'avant-bras replié à angle droit et reposant en travers de l'abdomen. Le bras droit, quelque peu détaché du corps, se trouve sur le matelas, tandis que l'avant-bras, posé sur l'abdomen, laisse apercevoir les doigts serrés. Les jambes sont largement écartées, la cuisse gauche formant un angle droit avec le tronc, tandis que la cuisse droite dessine un angle obtus avec le pubis. Toute la surface extérieure de l'abdomen et des cuisses a été arrachée, alors que les viscères ont été retirés de la cavité abdominale. Les seins sont coupés à leur base, les bras mutilés de nombreux coups de couteau irréguliers et le visage est totalement méconnaissable. Les tissus du cou ont été sectionnés jusqu'à l'os. Les viscères ont été éparpillés un peu partout : l'utérus, les reins et un sein se trouvent sous la tête ; l'autre sein, près du pied droit ; le foie, entre les pieds ; les intestins, à la droite du corps ; la rate à la gauche du corps ; des lambeaux de chair de l'abdomen et des

cuisses ont été empilés sur une table ; le cœur a été retiré et n'a pas été retrouvé.»

LA PRISON

- 1- La prison est en feu !!! 2 points de Vie perdus et le lieu est détruit.
- 2- Un des détenus vous confie un secret : il sait qui est le meurtrier. Tous les joueurs dévoilent leur Identité !
- 3- Les gardiens vous refusent l'accès à la prison.
- 4- La prison est en feu !!! 2 points de vie perdus et le lieu est détruit.
- 5- Un des détenus vous donne une piste : choisissez un joueur qui devra dévoiler son Identité !
- 6- La prison est en feu !!! 2 points de Vie perdus et le lieu est détruit.

LE COMMISSARIAT

- 1- Le Commissariat explose à la suite d'une révolte. 2 points de vie perdus et le lieu est détruit.

2- Dans les archives, vous trouvez l'indice ultime : 2 joueurs au choix dévoilent leur Identité.

3- Le Commissariat explose suite à une révolte. 2 points de Vie perdus et le lieu est détruit.

4- Aucun policier ne vous donne le droit de consulter les archives.

5- Un témoignage vous aide grandement ! Choisissez un joueur qui devra dévoiler son Identité !

6- Le Commissariat explose suite à une révolte. 2 points de Vie perdus et le lieu est détruit.

LE PUB

1- On vous propose une partie de dés. Si cela vous intéresse, misez 1 point de vie, lancez le dé. Si vous gagnez, vous prenez 1 point de vie, sinon vous en perdez 1.

2- Un homme vous donne des infos sur un individu. Dévoilez l'Identité d'un joueur au choix.

3- Le bar est plein et une bagarre éclate. Le bar prend feu, 2 points de Vie perdus. Le lieu est détruit.

The London Chronicles



4- Le bar est plein et une bagarre éclate. Le bar prend feu, 2 points de Vie perdus. Le lieu est détruit.

5- Une prostituée croit savoir qui est Jack l'Éventreur. 2 joueurs au choix dévoilent leur identité.

6- On vous propose une partie de pierre-papier-ciseaux. Si cela vous intéresse, misez ce que vous voulez, la *pierre* bat les *ciseaux*, les *ciseaux* battent la *feuille*, la *feuille* bat la *pierre*. Si cela vous intéresse, misez 1 point de vie, lancez le dé si vous gagnez vous gagnez 1 point de vie sinon vous en perdez 1.

LA MAISON CLOSE

1- Des habitants vous passent à tabac en vous voyant devant la maison close. Si vous n'avez pas d'arme sur vous, vous perdez un point de Vie, sinon rien.

2- Si vous êtes Jack l'Éventreur, ce lieu vous apporte force et soif de réussite. Vous gagnez pour ce tour 3 points de déplacement supplémentaires.

3- La maison brûle pour une raison inconnue. Perdez 2 points de Vie. Le lieu est détruit.

4- Une des prostituées crache le morceau, elle avait trop peur pour parler avant. Tous les joueurs dévoilent leur Identité.

5- Une des prostituées crache le morceau, elle avait trop peur pour parler avant. Tous les joueurs dévoilent leur Identité.

6- Si vous êtes Jack l'Éventreur, ce lieu vous apporte force et soif de réussite. Vous gagnez pour ce tour 2 points de déplacement supplémentaires.

LA TOUR DE LONDRES

1- Votre informateur vous dévoile l'identité de l'assassin. Le joueur qui incarne Jack l'Éventreur est obligé de se dévoiler.

2- Votre informateur se suicide devant vous pour une raison encore inconnue. Il brûle le lieu au passage. Perdez 1 point de Vie et le lieu est détruit.

3- Votre informateur vous dévoile l'identité de l'assassin. Le joueur qui incarne Jack l'Éventreur est obligé de se dévoiler.

4- Votre informateur secret n'est pas là.

5- Votre informateur secret vous propose pour 1£ de retourner trois cartes Identité.

6- Votre informateur vous dévoile l'identité de l'assassin. Le joueur qui incarne Jack l'Éventreur est obligé de se dévoiler.