

SAISSANTES HISTOIRES D'HORREUR



GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

# Penny Dreadfuls

DU LONDRES VICTORIEN

*Livret de Règles*



# Série Rouge Sang ou La Couleur de la Fin



Pour la première série de Saisissantes Histoires de *Penny Dreadfuls du Londres Victorien™*, nous ne pouvions ignorer notre lien profond avec les lettres envoyées par Jack l'Éventreur, qui nous ont fait connaître grâce aux *Lettres de Whitechapel™*. En nous replongeant dans sa correspondance dérangeante, l'inspiration nous a frappés : et en particulier grâce à la macabre mixture d'encre rouge avec laquelle elle était rédigée, qui rappelait clairement le sang versé par ses pauvres victimes.

C'est la raison pour laquelle le protagoniste est **rouge sang**, une référence évidente à l'essence même des êtres humains et à nos peurs les plus ancestrales, ce qui s'accorde parfaitement avec le ton *pulp* et sensationnaliste des *penny dreadfuls* victoriens.

Suivez-nous dans ce périple sanglant qui commence à effleurer les possibilités infinies de ce système de jeu, qui essaiera de vous « effrayer » avec des rebondissements imprévus et, de temps en temps, avec une violence franchement inévitablement excessive.

Une série d'Histoires qui ne craignent pas la mort : comme Scotland Yard à l'époque, les corps sanguinolents que vous allez découvrir durant vos investigations vous donneront la force de poursuivre votre quête de vérité, même quand celle-ci semble inéluctablement insaisissable.

Ce jeu se veut un véritable hommage aux auteurs qui, il y a de cela presque deux siècles, ont écrit des histoires à un penny dont le titre comportait le mot sang, créant cette imagerie qui a révolutionné pour toujours notre façon d'appréhender l'horreur. Des histoires pour quiconque n'a pas peur de se salir les mains du sang des victimes et de leurs bourreaux.

Amusez-vous avec nos « drôles de petits jeux », comme dirait Jack l'Éventreur !

**Giacomo Santopietro**

*Responsable de l'équipe de Sir Chester Cobblepot*



## AUTEURS

**Gariele Mari et Gianluca Santopietro.**

## DÉVELOPPEMENT

**eNigma.it et Tommaso Bagnoli.**

## AUTEURS DES HISTOIRES

**Irene Bagni, Tommaso Bagnoli, Gabriele Mari, Demis Savini, Gianluca Santopietro.**

## DIRECTEUR ARTISTIQUE

**Gianluca Santopietro.**

## ILLUSTRATIONS

**Gianluca Santopietro (couverture), Alessandro Amoruso.**

## GRAPHISMES ET MISE EN PAGE

**Demis Savini.**

## MODÉLISATION 3D

**Maurizio Cottignoli pour OrcoNero Miniatures.**

## PLAYTESTS

**Livio Valentini (gérant), Matteo Pironi, Paolo, Giovanni et Emma Tentelli, Marzia et Monica Socci, Giorgia Gnani, Paolo et Silvia Santopietro,** les joueurs de Nariz à Punta Marina Terme RA, **Marcello Mugnai, Federico Spinelli, Giacomo Bagnoli, Benedetta Ermacora et Marco Signorini, Gabriele Galli et Mara Luzietti, Pietro Ferraresi, Fabio Agostini, Famiglia Ludica : Federica Freddi, Mattia e Dario Catellani, Carlo A. Rossi, Fabio Bicchocchi, Alexandre Tonini, Gaetano Conte et Fabrizio Mattei.**

## PRODUCTION

**Giacomo Santopietro** pour Sir Chester Cobblepot, **Stefano De Carolis e Federico Burchianti** pour Giochi Uniti srl.

## VERSION FRANÇAISE

Par Don't Panic Games : président **Cedric Littardi**, direction éditoriale **Sébastien Rost**, édition **Nicolas Lion**, coordination **Jeanne Bucher**, communication et marketing **Julie Debonne**, traduit de l'anglais par **Maïlys Lejosne**, correction **Julien Picquart**.

Publié et distribué en Italie par Giochi Uniti srl (via Sant'Anna dei Lombardi, 36 - Napoli - Tel. 081.19323393) sous licence de Tiopi srl.™ et ©2023 Tiopi srl. Tous droits réservés. Penny Dreadfuls et Sir Chester Cobblepot sont des marques déposées et utilisées par Giochi Uniti avec permission. **Fabrique en Chine.**



Don'tPanicGames.com SirChesterCobblepot.com GiochiUniti.it

ATTENTION : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petites pièces susceptibles d'être inhalées et d'entraîner un étouffement.



## Commencez ici!

La série **Rouge Sang** de *Penny Dreadfuls du Londres Victorien*™ démarre avec **trois Saissantes Histoires d'Horreur**. Avant de les affronter, cependant, nous vous invitons à retracer les ruelles sombres et humides du district de Whitechapel où, dans l'obscurité, le cliquetis des machines à coudre et le roulement des trains se combinent dans un étrange écho avec les notes de *Men of Harlech* joué sur Buck's Row. Joignez-vous à notre petite promenade, jusqu'à arriver devant l'un des nombreux abattoirs de l'inferral East End, dans sa désolation singulière, loin des lumières tamisées des pubs.

## Apprendre sans étudier

Faites-vous la main sur notre **Histoire d'Introduction** pour apprendre les règles de base et découvrir le dernier chapitre de notre fameuse saga victorienne avec *Lettres de Whitechapel ou Drôles de Petits Jeux*™, par **Gabriele Mari** et **Gianluca Santopietro**.

Comme *Penny Dreadfuls du Londres Victorien*™ est plus facile à jouer qu'à expliquer, déballez les **18 premières cartes** et gardez le matériel (plateau, pions, jetons, marqueurs...) à portée de main.

Vous pouvez déjà commencer à jouer!



Gabriele Mari et Gianluca Santopietro

### *Lettres de Whitechapel ou Drôles de Petits Jeux*

Londres, 1888. Certains appellent ce quartier « l'Enfer » : c'est un labyrinthe de ruelles bondées à l'odeur nauséabonde. Malheureusement, les plus démunis l'appellent simplement « maison ». Bienvenue dans l'East End !  
(18 cartes)

En jouant cette courte histoire, vous apprendrez les règles principales et comprendrez les mécanismes du jeu.

Les pages suivantes exploreront plus en détail les règles à la Cobblepot, de la manière approfondie à laquelle nos fans sont habitués. Tout est présenté avec notre précision et notre clarté habituelles, qui incitent depuis dix ans des joueurs du monde entier à jouer à des jeux comme *Lettres de Whitechapel*™ ou *Le Mystère de Whitehall*™.

Votre enthousiasme et celui de nos partenaires nous ont inspirés pour développer de nouvelles idées.



## AUTEURS

**Gabriele Mari** et **Gianluca Santopietro** sont les brillants concepteurs de jeux italiens dont les jeux, produits par Sir Chester Cobblepot, ont redéfini les normes des jeux à mouvement caché : *Lettres de Whitechapel*™ et son extension *Dear Boss*™ ainsi que *Le Mystère de Whitehall*™ sont des nouveaux classiques du genre. En 2021, ils ont aussi créé *La Casa de Papel : Behind the Mask*™, basée sur la série TV à succès du même nom.



Né en 1973 à Ravenna (Italie), **Gabriele Mari**, en plus d'être éducateur dans le domaine de

l'autisme et des troubles mentaux, est aussi concepteur de jeux, écrivain et scénariste. D'autres « jeux d'échappée » portent sa prestigieuse signature : *Garibaldi: la Trafila*™, *Mister X: Flucht Durch Europa* et *The Hunt for the Ring*.



Né en 1962 à Ravenna (Italie), **Gianluca Santopietro** est un concepteur de jeux

éclectique, graphiste, directeur artistique, développeur et playteteur. Parmi certaines de ses « aventures » bizarres, on peut relever : *Baciamo le Mani*™, *Collapsible D: The Final Minutes of the Titanic*™, *H.P. Lovecraft's Kingsport Festival*™ et *The Shadow Planet: The Boardgame*™.





## ÉCRIVAINS

*Penny Dreadfuls du Londres Victorien™* peut compter sur la précieuse contribution d'écrivains choisis par les auteurs afin de composer une sélection minutieuse de ces premières Saisissantes Histoires.



**Gabriele Mari et Gianluca Santopietro**

ne pouvaient pas échapper à l'honneur d'ouvrir ces danses macabres : ils ont écrit l'Histoire d'Introduction, *Lettres de Whitechapel* ou *Drôles de Petits Jeux™*, une Histoire qui vous explique comment jouer sans avoir à lire les règles et qui sert de trait d'union avec l'univers de Whitechapel que nombre d'entre vous connaissent et adorent, et *Le Terrible Secret de la Clef Brisée* ou *Les Sanglantes Nuits de la Bête™*, une Histoire **Angoissante** à laquelle vous pouvez vous attaquer en guise de premier défi.



**Demis Savini** a rebondi sur l'idée de **Giacomo Santopietro** de

développer une Histoire basée sur un véritable *penny dreadful* de l'époque : *Le Collier de Perles Ensanglanté* ou *Le Diabolique Mystère de Fleet Street™* est une Histoire **Terrifiante** où le niveau de difficulté augmente et où les apparences sont trompeuses.



**Irene Bagni et Tommaso Bagnoli** ont coécrit

l'histoire horrifique de cette première série, *Du Sang sur la Tamise* ou *L'Étrange Cas du Cadavre Lacéré™*, qui mettra vraiment à l'épreuve votre intuition et vos capacités de déduction.

D'autres talentueux écrivains sont déjà à l'œuvre sur de nouvelles Histoires qui seront disponibles bientôt. Et si vous vous sentez d'humeur créative et ingénieuse, envoyez-nous votre idée... la prochaine Saisissante Histoire pourrait être la vôtre !



# Saisissantes Histoires d'Horreur

Les *penny dreadfuls* étaient de courts romans-feuilletons illustrés, très populaires au Royaume-Uni dans la seconde moitié du XIXe siècle. C'étaient des livrets très bon marché, qui coûtaient seulement un penny de cuivre et offraient des histoires courtes avec des thèmes saisissants et populaires dans un style emphatique et sensationnaliste. Malgré leur faible valeur culturelle, les *penny dreadfuls* ont donné naissance à un genre en constante évolution jusqu'à nos jours.

## ◉ Prémices ◉

Durant le XIXe siècle, Londres est devenue l'une des plus grandes villes du monde et la capitale de l'Empire britannique. Sa population est passée d'environ un million d'habitants en 1800 à près de sept millions à la fin du siècle, soit entre 1850 et 1899, période durant laquelle se déroulent les Saisissantes Histoires.

La majorité de sa population était contrainte à vivre dans la misère dans des logements surpeuplés et insalubres. En 1829, la police métropolitaine fut établie et ses policiers furent surnommés les *bobbies* en référence à Robert Peel, le ministre de l'Intérieur qui l'avait fondée. Londres se transforma rapidement grâce aux lignes de métro qui permirent aux faubourgs de se développer. Cependant, cette croissance rapide empira la lutte des classes qui poussa les classes moyennes à aller s'installer dans les faubourgs laissant le centre-ville aux plus démunis.

Londres dut aussi rapidement faire face à des conditions sanitaires difficiles. Les égouts se déchargeaient directement dans la Tamise : cela mena à une prolifération bactérienne lors de l'été particulièrement chaud et sec de 1858, quand le niveau du fleuve était bas ; une odeur nauséabonde se répandit dans la ville, connue sous le nom de *Great Stink* (la « grande puanteur »). Les eaux polluées, alors utilisées aussi pour boire, entraînèrent une épidémie dans la population, forçant le Parlement à construire un système d'égouts.

Capitale d'un puissant empire, Londres était très attrayante pour de nombreux immigrants irlandais, juifs, asiatiques, et en particulier chinois. De nombreux bâtiments célèbres furent construits au XIXe siècle : Trafalgar Square, Big Ben et les chambres du Parlement, le Royal Albert Hall, le Victoria and Albert Museum, et même le Tower Bridge.

Préparez-vous, car ce paysage métropolitain va être le théâtre des Saisissantes Histoires d'Horreur de nos auteurs !



Dans *Penny Dreadfuls du Londres Victorien™*, de 1 à 5 joueurs vont partager des vicissitudes Angoissantes, Terrifiantes et parfois Horribles narrées magistralement par nos auteurs, prenant place dans le Londres victorien de la fin du XIXe siècle, tristement célèbre pour ses mystérieux meurtres en série dans le quartier de Whitechapel et de Whitehall.

## ⊙ But du Jeu ⊙

Dans chaque Saisissante Histoire, des personnages spécifiques vivant dans le monde victorien ordinaire se retrouveront mêlés à des événements choquants qui les catapultent hors des conventions de la réalité et de la nature. En se joignant à eux, les joueurs feront face à des scénarios étranges, enquêtant, faisant des déductions et des choix, affrontant des épreuves menant à des conséquences déplaisantes ou à de magnifiques récompenses.

Chaque partie possédera un nombre de tours différent et aura plusieurs fins possibles, allant de l'échec total au succès le plus retentissant, dépendant totalement de la façon avec laquelle les joueurs interpréteront l'histoire, partageant le destin de leurs vedettes.

## ⊙ Matériel de Jeu ⊙

Cette boîte contient le matériel nécessaire pour TOUTES les Saisissantes Histoires, aussi bien celles présentes ici que d'autres éventuelles dans le futur :

- ce **livret de règles** ;
- un **plateau de jeu** ;
- des éléments en bois : 3 **pions** de trois différentes couleurs (jaune pour les Vedettes, orange pour les Covedettes, noir pour les Méchants), 60 **cubes** noirs et 15 **disques** blancs ;
- des planches en carton à déclipser, que vous trouverez sous le casier ②, contenant : 30 **jetons** Lieu double-face (16 Extérieur jaunes et 14 Intérieur blancs), 72 **marqueurs** Objet de différentes formes et couleurs et 18 **tuiles** hexagonales Confrontation utiles pour le mode Solo et le mode 2 joueurs.

Elle contient aussi **trois paquets** de 72 **cartes** emballés individuellement narrant les premières Saisissantes Histoires, prêtes à jouer. Nous vous suggérons de ne pas déballer les paquets avant de jouer pour éviter de vous gâcher le plaisir.

Choisissez... et périssez !



▲ **Attention** : vous trouverez les planches de carton à déclipser sous les casiers thermoformés.



## SYMBOLES

Ce jeu utilise de nombreux **symboles** (en particulier sur les cartes), afin d'aider les joueurs, une fois les règles fondamentales apprises, à visualiser en un coup d'œil les informations pertinentes sans avoir à lire le texte.

① « Emplacement circulaire marqué d'une lettre » correspond aux 25 emplacements circulaires du plateau comportant une lettre de l'alphabet.

⌘ – « Numéro de Pâté de Maisons » correspond aux 16 Pâtes de Maisons du plateau numérotés.

① – « Numéro de carte » de la pioche Histoire.

♣ | ♥ | ♦ | ♠ – Les symboles des 4 types de Personnages.

⚙ | ⚡ | ⚔ | ⚒ – Les marqueurs des 4 types d'Objets.

♟ – Les 3 différents pions Personnage.

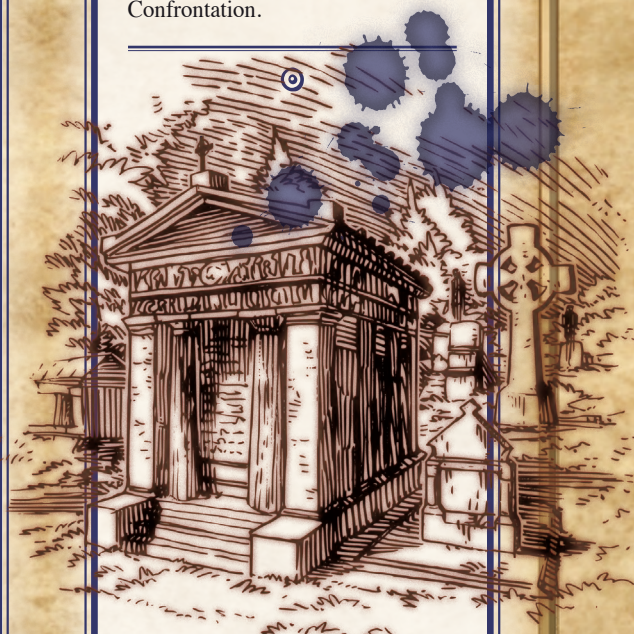
🔪 | 🔑 | ✂ – Les 3 types particuliers de cartes.

🗑 | 📦 – Les deux « destinations » différentes des cartes dans le jeu.

■ | ● – Cubes et disques.

⬢ | ⬤ | ⬥ | ⬦ | ⬧ | ⬨ – Tuiles du mode solo ou à 2 joueurs.

⚔ | ⚔ | ⚔ – Pile des tuiles Confrontation.



**CE N'EST PAS ENCORE FINI**

*Penny Dreadfuls du Londres Victorien™* est le troisième chapitre de la saga commencée par le jeu à succès *Lettres de Whitechapel™* et *Le Mystère de Whitehall™* des mêmes auteurs, formant une collection victorienne excitante remplie d'Histoire, de mystères et d'appréhension.

Cette œuvre est inspirée par la littérature de genre, mais en jouant, soyez conscients que les auteurs ont été fidèles à leur style « d'exactitude historique » dans leurs recherches et leur décor.

Bien que les intrigues soient bizarres et imaginatives, totalement respectueuses des *penny dreadfuls* de cette époque, chaque référence est historiquement vérifiable et liée à la période comprise entre 1850 et 1899. Plus de Saisissantes Histoires seront bientôt disponibles, utilisant tous les composants et les règles de cette boîte pour encore plus d'excitation et d'amusement.



*Lettres de Whitechapel™* est un jeu d'évasion et de déduction pour 2 à 6 joueurs ; l'extension *Dear Boss™* explore plus avant la stratégie de Jack et de la police, enrichissant les éléments de jeu avec des pions magnifiquement sculptés, comme ceux de *Le Mystère de Whitehall™* qui réinterprète le thème de l'évasion dans un défi pour 2 à 4 joueurs.



*Élém*  
**Saisissantes Histoires de la série Rouge Sang**



Angoissant

Gabriele Mari et Gianluca Santopietro  
**Le Terrible Secret de la Clef Brisée ou Les Sanglantes Nuits de la Bête**

Une histoire perturbante émerge des pages d'un journal intime : quelque chose d'inhumain rôde dans les ruelles sombres de la ville. Des coïncidences perturbantes cachent des secrets qui vont changer pour toujours la vie d'une famille.

(72 cartes)



Terrifiant

Demis Savini  
**Le Collier de Perles Ensanglanté ou Le Diabolique Mystère de Fleet Street**

La recherche d'un messenger disparu unit deux personnes que tout oppose : leur enquête les mènera à déterrer les pires bassesses humaines et les instincts primordiaux enfouis sous la frénétique vie citadine.

(72 cartes)

**Tuiles**

**Confrontation**  
(18)

Verso violet



Recto bicolore  
(noir et blanc)



Nécessaire pour jouer en solo ou à 2 joueurs

**Marqueurs**

(16x4)  
Chaque type existe en quatre couleurs et quatre lettres grecques.



(16 bleus)



(16 noirs)



(16 rouges)



(16 jaunes)

8 marqueurs blancs ont été ajoutés comme pièces de rechange

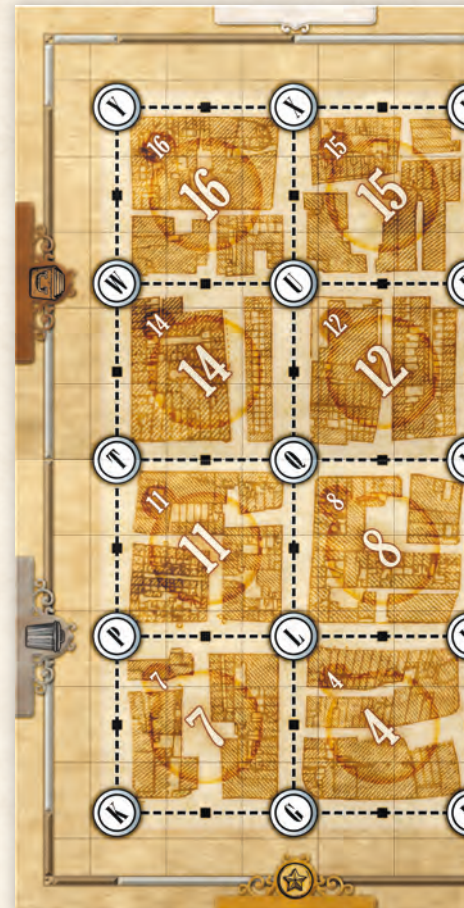
**Jetons**

**Lieux : Extérieur et Intérieur**  
(16+14) x2 – recto et verso



Exemples d'Extérieur jaune et d'Intérieur blanc

**Plateau**



Un plateau de jeu comportant 25 emplacements nommés de ① à ⑮, 16 Quartiers numérotés de 1 à 16, 7 repères pour les cartes et 3 pour les tuiles.

ments



Irene Bagni et Tommaso Bagnoli

**Du Sang sur la Tamise ou L'Étrange Cas du Cadavre Lacéré**

Un journaliste et écrivain à succès se penche sur une affaire de meurtre abominable ; cependant, son intuition et ses connaissances le mèneront à la découverte de vérités tellement choquantes qu'elles auraient sans doute mieux fait de rester secrètes.

(72 cartes)

Horifique

de jeu



**Pions**

**Personnages**  
(3) en bois



★ **Vedettes**



★ **Covedettes**



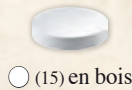
☑ **Méchants**

**Cubes**



■ (60) en bois

**Disques**



○ (15) en bois

**Attention :** vous trouverez les planches de carton à déclipser sous le casier ②. Si vous ne voulez pas les jeter, replacez-les en dessous après avoir déclipés les éléments et elles ne vous embêteront plus.

**Casiers**

Tous les pions, marqueurs, cubes et disques sont rangés dans le casier ①, et doivent être à portée de main pendant la partie.



Toutes les Histoires, tous les jetons, et toutes les tuiles sont rangés dans le casier ②.

Le plateau et le livret de règles « ferment » la boîte, remettez juste le couvercle par-dessus.

**LES PENNY DREADFULS ORIGINAUX**

Très peu de publications originales ont survécu jusqu'à nos jours :

*Lives of the Most Notorious Highwaymen, Footpads and Murderers* (1836), *The Flying Dutchman or The Demon Ship* (1839) et *Ela the Outcast or The Gipsy of Rosemary Dell* (1841) di Thomas Peckett Prest; *Black Bess or The Knight of the Road; a Tale of the Good Old Times* (probablement entre 1866 et 1868) de Edward Viles; *Cockney Adventures and Tales of London Life* (1838) de Renton Nicholson; *Gentleman Jack or Life on the Road* (1852) de James Malcolm Rymer; *Jack Harkaway's Schooldays* (1880) de Bracebridge Hemyng; *The Black Band or The Mysteries of Midnight* (1876-77) de Mary Elizabeth Braddon; *The Lambs of Littlecote* (1894) de Edwin Harcourt Burring; *The Mysteries of London: Lights and Shadows of London Life* (1849) de Thomas Miller; *Wild Will or The Pirates of the Thames* (1865) de Percival Wolfe; *The String of Pearls or The Barber of Fleet Street* (1850) de James Malcolm Rymer ; et enfin *The Work Girls of London: Their Trials and Temptations* (1865), *The Boy Detective or The Crimes of London* (1866), *The Poor Boys of London or Driven to Crime* (1866), *The Wild Boys of London or The Children of Night* (1866) tous d'auteur inconnu.



# Mise en place du jeu

**Comment voter**  
 Faire le bon choix  
 Tous les monde offerts aux autres possibilités.  
 Il faut à chaque vote à ce vote entre plusieurs qui  
 doivent être validés. Les votes sont effectués en  
 faisant valider par un autre et en respectant les règles.

**Comment voter**  
 Faire le bon choix  
 Tous les monde offerts aux autres possibilités.  
 Il faut à chaque vote à ce vote entre plusieurs qui  
 doivent être validés. Les votes sont effectués en  
 faisant valider par un autre et en respectant les règles.

Placez le plateau au centre de la table

Pile Histoire blanche : placez la TOTALITÉ du paquet ici

Exemple de jetons Lieu Extérieur (jaune)

En mode solo ou à 2 joueurs, les tuiles Confrontation sont placées en 3 piles distinctes I, II et III

Gardez à portée de main tous les jetons Lieu et les marqueurs OBJET

Adjacence : par exemple, les emplacements circulaires ①, ②, ③ et ④ font partie du Pâté de Maisons 15. Quand le pion jaune occupe l'un de ces emplacements circulaires, il est adjacent à ce lieu et aux Personnages qui s'y trouvent

Placez le pion noir ici jusqu'à ce qu'une carte Histoire le fasse entrer en jeu

Exemple de jeton Lieu qui entre en jeu sur le Pâté de Maisons 9

Pile ARCHIVE marron : placez les cartes archivées face visible ici

Croisement

Exemple du Pâté de Maisons 13, dont le nombre indique où le jeton Lieu doit être placé quand la carte Histoire le requiert durant la partie

Pile MÉCHANTS noire : placez les cartes Méchants face visible ici

Exemple d'emplacement circulaire ① marqué d'une lettre dans lequel se déplace le pion jaune VEDETTE quand une carte Histoire le requiert

Lignes Pointillées

Exemple d'OBJET placé au Croisement d'une ligne pointillée : l'Histoire explique comment interagir avec

Pile CORBEILLE grise : placez les cartes jetées face cachée ici

Placez le pion orange ici jusqu'à ce qu'une carte Histoire le fasse entrer en jeu

Placez le pion orange ici jusqu'à ce qu'une carte Histoire le fasse entrer en jeu

Pile VEDETTES jaune : placez les cartes Vedettes face visible ici

Pile COVEDETTES orange : placez les cartes Covedettes face visible ici

Pile FIGURANTS rouge : place les cartes Vedettes invitées face visible ici

**John Hill**  
 Agent de police, division 1

C'est lui le **Q** Valant de carte Histoire, et il est rattaché par le pion jaune 1.

Nombres de 1 à 10. Il a trente-sept ans, mesure un mètre cinquante et des cheveux et des yeux bruns. Il est marié et a deux enfants. Il a été nommé à la tête de la division 1 de la police de Londres par le Lord de Devonshire. Il est un homme très compétent et très loyal. Il est un homme très compétent et très loyal.

Exemple de jetons Lieu Intérieur (blanc)



① Placez le **plateau** au centre de la table : il représente une « carte » composée de 16 **Pâtés de Maisons** numérotés, dont les angles présentent 25 **emplacements circulaires** identifiés par les lettres de l'alphabet, de ① à ⑳, reliés par des **lignes pointillées**.



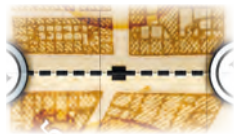
Exemple de l'**emplacement circulaire** ① qu'atteignent plusieurs lignes pointillées

**PÂTÉ DE MAISONS** : les Pâtés de Maisons sont des zones de la carte totalement encadrées par des **lignes pointillées**. Durant la partie, l'Histoire vous indiquera dans quel Pâté de Maisons placer les différents **jetons** représentant les **Lieux** avec lesquels les Personnages pourront interagir. Les emplacements circulaires entourant les Pâtés de Maisons en font aussi partie.



Exemple de **Pâté de Maisons** sur la carte entouré par les emplacements circulaires ①, ②, ③ et ④

**LIGNES POINTILLÉES ET CROISEMENTS** : les **lignes pointillées** reliant les cercles possèdent aussi des **Croisements** représentés par des petits carrés noirs, sur lesquels une histoire peut vous demander de placer certains éléments selon certaines conditions durant la partie.



Exemple d'un **Croisement** sur une ligne pointillée

**PILES COLORÉES** : sur le pourtour extérieur du plateau se trouvent 7 **repères colorés** indiquant où placer le paquet et toutes les cartes jouées selon des instructions précises.



Exemple de **pile colorée** (rouge pour les Covedettes) sur le bord du plateau

★ **VEDETTES** : leurs cartes entrent en jeu sur la pile **jaune** ; le pion **jaune** les identifie sur la carte et elles se déplacent **toutes ensemble** sur les emplacements circulaires via les lignes pointillées. Le joueur actif peut les faire interagir les unes avec les autres, avec les Lieux et avec d'autres Personnages se trouvant dans les Lieux du même Pâté de Maisons.

★ **COVEDETTES** : leurs cartes sont jouées sur la pile **orange**. Le pion **orange** les identifie **toutes ensemble** dans un Lieu de la carte, elles se déplacent d'un Lieu à un autre **UNIQUEMENT** par le biais de l'effet d'autres cartes.

★ **FIGURANTS** : leurs cartes sont jouées sur la pile **rouge**. Elles ne sont identifiées par aucun pion, elles se trouvent dans les Lieux indiqués par leurs cartes.

♣ **MÉCHANTS** : leurs cartes sont jouées sur la pile **noire** ; le pion **noir** les identifie sur un lieu de la carte. Ils représentent un danger pour les **VEDETTES** et peuvent les prendre à partie dès qu'elles sont adjacentes.

📁 **ARCHIVE** : les cartes de la pile **marron** doivent être **face visible** et peuvent être consultées par tout le monde à tout moment.

🗑️ **CORBILLE** : les cartes de la pile **grise** doivent être **face cachée** et NE peuvent plus être consultées.

② **CUBES ET DISQUES** : les premières cartes d'une histoire vous indiqueront le nombre exact de **cubes noirs** ■ que chaque joueur reçoit. Remettez les cubes noirs non utilisés dans le casier ①. À l'inverse, les **disques blancs** ○ doivent être gardés à portée de main dans le casier ①, car ils seront utilisés durant la partie pour récompenser le comportement des joueurs les plus méritants durant les **enchères** des Épreuves et deviendront des bonus en fin de partie.



Les **cubes noirs** servent à **voter** pour les Choix et à **enchérir** pour les Épreuves



Les **disques blancs** servent à récompenser les joueurs les plus « méritants »

③ **PIONS** : placez les 3 **pions** sur leurs positions colorées sur le plateau. Durant la partie, l'Histoire peut vous demander de les mettre en jeu et de les déplacer sur la carte.



Pion jaune  
★ Vedettes



Pion orange  
★ Covedettes



Pion noir  
♣ Méchants

④ **LIEUX ET OBJETS** : gardez tous les **jetons** et les **marqueurs** de différentes formes à portée de main dans le casier ①.

L'Histoire vous donnera aussi des instructions précises expliquant lesquels entrent en jeu et quand, où ils se trouveront et leur fonction dans la partie.



Cercle



Carré



Pentagone



Triangle



**Ci-dessus** : quatre marqueurs de chaque forme, couleur et comportant chaque lettre. **Sur la gauche** : un jeton Lieu Extérieur jaune.

⑤ **TUILES** : Si vous jouez en Solo ou à 2 joueurs, gardez les 18 **tuelles hexagonales** à portée de main.



Exemple du verso d'une tuile



Exemple du recto d'une tuile

⑥ **ATTENTION!** Quand vous déballez le **paquet** Saisissant Histoire, **faites attention à ne pas le mélanger ni à regarder son contenu à l'avance**, placez-le face au repère de la pile **blanche**.

Si vous ne suivez pas la procédure précisément, cela pourrait gâcher votre expérience de jeu.

Vous verrez que de nombreuses cartes possèdent un **numéro d'identification** au verso qui permet de les identifier facilement.

## Comment jouer

### POUVOIRS DU JOUEUR ACTIF

Dans ce jeu, le **joueur actif** est celui qui lit la page de l'Histoire (c'est-à-dire la carte), ce qui lui accorde des « pouvoirs » spéciaux.

Certainement, le pouvoir le plus stratégique consiste à **pouvoir trancher les égalités arbitrairement** : par exemple, si aucune majorité n'est atteinte durant un **vote** ou que 2 joueurs ou plus sont en compétition pour le disque bonus en ayant **misé** le plus de cubes, le joueur actif tranche l'égalité en choisissant le joueur qu'il préfère.

De plus, il peut **modifier la répartition** des **OBJETS** avant de révéler le recto de la carte qui est « entrée en jeu », car cela peut affecter le développement de l'intrigue et le résultat final. Si vous craignez des conséquences déplaisantes, vous pouvez en assumer la responsabilité pour une fois !

Dans le jeu *Penny Dreadfuls du Londres Victorien*<sup>™</sup>, vous allez reconstituer une histoire en interagissant avec sa narration.

Pour cela, les joueurs vont devoir faire des choix au nom des **VEDETTES**, en s'affrontant souvent par le biais d'un système simple de **votes** et de **mises** secrètes qui permettent à tout le monde d'exprimer son choix personnel pour influencer le développement de l'intrigue, en ayant tant des effets immédiats que des impacts sur l'Épilogue. Les joueurs devront aussi vérifier qui a le plus contribué au résultat obtenu à la fin de la partie.

**RÈGLE D'OR** : chaque Histoire possédera ses propres règles, introduites par ses cartes, qui sont prioritaires. Appliquez DONC toujours cette règle d'or : les effets des cartes **ont toujours la priorité** sur les règles, même s'ils les enfreignent ou les modifient. De plus, si un élément doit entrer en jeu ou intervenir, mais que pour une raison quelconque il est déjà en jeu, cet effet doit être ignoré, tout comme les effets qui demandent de déplacer un élément vers un emplacement où il se trouve déjà.

### Tour de jeu

Les joueurs jouent la partie à **tour de rôle** dans le sens **horaire** (vers la gauche). Le joueur actif commence son tour quand une carte « entre en jeu », après que le joueur précédent « a passé son tour », et termine son tour quand une des cartes qu'il résout applique l'effet « passez votre tour ».

**IMPORTANT** : un effet se termine au « . » (point) à la fin d'une phrase et doit être appliqué dans sa totalité avant que soit lu et appliqué l'effet suivant, et ainsi de suite aussi longtemps qu'il y a d'effets imprimés sur la carte, en respectant la séquence avec le plus de précision possible pour garantir totalement votre expérience de jeu.

La façon avec laquelle se déroule un tour est **totalement** dépendante des cartes et **indépendante** du nombre de participants : à son tour, un joueur peut résoudre une seule carte tandis qu'une autre joueuse en résoudra plusieurs. Cela dépend de nombreux facteurs qui ne sont dictés que par les effets indiqués sur les cartes. Vous devez suivre les instructions.

**RECTO ET VERSO** : la procédure à appliquer par les joueurs à leur tour à TOUTES les cartes qui « entrent en jeu » ou « interviennent » est divisée en **deux phases** consécutives :

- 1 **Verso** : après qu'un joueur a reçu sa carte, il doit résoudre TOTALEMENT les effets au verso **avant** de révéler le recto.
- 2 **Recto** : après qu'un joueur a résolu TOUS les effets au verso de sa carte, il révèle le recto et, après avoir lu les passages narratifs importants, il doit appliquer tous les effets de ce côté de la carte jusqu'à ce qu'ils soient tous résolus, ce qui est confirmé par l'effet « passez votre tour ».

**INTERVENIR** : un concept très important à comprendre est la différence entre les cartes qui « **entrent en jeu** » et celles qui « **interviennent** ».

- L'effet d'une carte qui « **entre en jeu** » lie la fin du tour qui vient d'être effectué et le début d'un nouveau tour qui sera joué par un autre joueur (sauf en mode Solo).
- L'effet d'une carte « **intervenant** » N'EST pas lié à la fin du tour en train d'être joué, mais concerne une condition dans laquelle la carte en cours de résolution est momentanément interrompue jusqu'à ce que la carte



*intervenant* soit complémentent résolue. À ce moment-là, le joueur actif reprend la résolution de la carte laissée en suspens. Cet enchaînement d'événements peut arriver plusieurs fois, mais ne devrait pas poser de problème : chaque fois que la carte précédente est en suspens, sa résolution reprend dès que la carte *intervenant* a été totalement résolue.

**OBJETS :** après la résolution de TOUS les effets au verso de la carte qui est « entrée en jeu » (avant de révéler le recto), le joueur actif peut faire interagir les **VEDETTES** avec les marqueurs **OBJET** en jeu avec eux ou avec les Personnages *adjacents* (à savoir, dans les Lieux des Pâtés de Maisons auxquels appartient l'emplacement circulaire sur lequel se trouve le pion jaune). Le joueur peut modifier la façon avec laquelle sont distribués les **OBJETS** à sa guise, tant qu'il respecte toujours les limitations décrites par les cartes.

## Résoudre une Histoire

En plus des effets de jeu, les cartes comportent du texte narratif et des schémas explicatifs. Ce ne sont pas juste des éléments d'ambiance, ce sont des informations de jeu importantes que les auteurs ont intégrées avec précision dans l'intrigue. Ces éléments cachent des indices qui doivent être interprétés correctement pour réaliser les meilleurs choix et orienter l'intrigue vers le meilleur Épilogue possible.

Chaque paquet de cartes, quelle que soit l'histoire qu'il raconte, contient 3 types de cartes : des **Choix**, des **Vérifications** et des **Épreuves**. Les **VEDETTES** doivent s'y confronter et les joueurs vont dénouer les fils de l'intrigue en utilisant leurs cubes ■.

Gérez intelligemment vos cubes ■ pour influencer les **Choix** et les **Épreuves** aussi efficacement que possible.

**IMPORTANT :** des indices ont été disséminés **partout** : dans le texte, dans les images et même dans les composants. Ils ne sont pas toujours évidents, ils doivent d'abord être identifiés et utilisés judicieusement en  *votant*  ou en  *enchérissant* . Faites attention à écarter les indices trompeurs et fallacieux qui créent un doute raisonnable et vous laissent incapables de faire un choix. N'oubliez jamais dans quelle situation étrange se trouvent les Personnages et leur état d'esprit : plongez-vous dans l'Histoire !

**ÉPILOGUE NÉGATIF :** les Histoires peuvent avoir des fins tragiques. Faire les mauvais choix peut mener les **VEDETTES** au pire épilogue possible, auquel cas tous les joueurs perdent la partie. En rejouant l'Histoire depuis le début, vous pourrez, probablement, apprendre de vos erreurs.

**ÉPILOGUE NEUTRE :** cette fin n'est pas la meilleure, mais certains joueurs sortiront quand même du lot. À la fin de ce type de partie, vous pourrez déterminer un vainqueur parmi les joueurs qui possèdent le **plus** de cubes ■ : ce résultat identifie le joueur qui a le *moins* contribué à atteindre ce résultat peu reluisant. Avant de compter les points, les joueurs ayant amassé des disques ○ doivent **ajouter 1 cube** ■ (de la boîte) à leur réserve pour chaque disque ○ en leur possession.

**ÉPILOGUE POSITIF :** le mérite de ce résultat doit certainement être attribué au joueur le plus judicieux. Après un épilogue positif, les joueurs vérifient qui a le **moins** de cubes ■ : ce résultat identifie le joueur qui a le *plus* contribué à atteindre cet objectif. Même dans ces conditions, avec de compter les points, les joueurs ayant des disques ○ **défaussent 1 cube** ■ par disque ○ en leur possession.

Dans tous les Épilogues qui déterminent un vainqueur parmi les joueurs, toutes égalités sont tranchées en faveur du joueur avec le **plus de disques** ○. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.



### VERSO DES CARTES



Cherchez le jeton **Commissariat** jaune et placez-le sur le plateau sur le Pâté de Maisons 1, celui entouré par les emplacements ○, ○, ○ et ○. Les jetons jaunes sont les Lieux Extérieurs, les jetons blancs, les Lieux Intérieurs.

Ce que vous voyez ci-dessus est une partie du **verso** d'une carte. Quand le joueur actif la reçoit, il doit résoudre tous les effets imprimés dessus avant de révéler le recto.



## RECTO DES CARTES



**Des flammes sur la Tamise**  
Garnet Street, 21 h 59

Surprise? Le verso de cette carte ne comporte pas

Ce que vous voyez ci-dessus est une partie d'une carte **Choix**.



**Et ainsi commencent les jeux sanglants**  
Buck's Row, 3 h 45

Après avoir patrouillé dans Brady Street,  
Whitcomb Road, Whitechapel Road, Thomas Street

Ce que vous voyez ci-dessus est une partie d'une carte **Vérification**.



**Un fiacre suspect**  
Commercial Street, 22 h 35

Le cocher ouvrir la porte du fiacre et une  
malin Thomas peut tout au même instant voler le

Ce que vous voyez ci-dessus est une partie d'une carte **Épreuve**.

Quand le **recto** de la carte est révélé, le joueur actif doit la résoudre **complètement** en lisant chaque partie et en déclenchant tous les effets et options.

Vous ne pouvez pas changer la mise en place des éléments, sauf si c'est expressément demandé par le texte, jusqu'à la résolution **complète** de la carte.

Ne sous-estimez pas les éventuels indices qui peuvent se cacher dans le titre et toutes les autres informations sur la carte. Rien n'est redondant. Si vous pensez que seuls les effets de jeu sont importants, cela peut vous mener à laisser de côté des informations cruciales nécessaires pour atteindre la meilleure conclusion.



## Choix déterminants



De nombreuses cartes comportent un symbole de « doigt qui pointe » indiquant que les joueurs sont à un carrefour narratif et qu'ils doivent s'affronter pour choisir entre les deux options proposées. Tous les joueurs, après avoir lu avec attention les cartes, doivent **secrètement** cacher **1 de leurs cubes** ■ dans leur **main gauche** pour **voter** pour l'option G (main gauche) ou dans leur main **droite** pour l'option D (main droite), en évaluant le contenu du texte. La majorité déterminée par le **vote** secret indique le Choix et les effets correspondants appliqués par la carte.

Les égalités sont tranchées par le joueur actif. Ceux qui n'ont pas « remporté » le vote du Choix récupèrent le cube ■ utilisé pour **voter** tandis que les autres le défaussent et le remettent dans la boîte.

**ATTENTION :** ne gâchez pas vos cubes pour ne pas venir à manquer prématurément. Si quelqu'un se retrouve à court de cubes au moment de déterminer un Choix, cette personne prend **temporairement** 1 cube de la réserve commune pour pouvoir **voter** normalement. Une fois la majorité établie, si le joueur ayant emprunté un cube « remporte » le Choix, il fait gagner à ses adversaires (ou le jeu en mode Solo ou à 2 joueurs) **1 disque** ○ bonus, tandis que s'il n'a pas remporté le Choix, il NE garde pas le cube « emprunté », il doit le remettre dans la réserve commune.

## Effectuer des Vérifications



Certaines cartes comportent un symbole « clef » et nécessitent que les joueurs vérifient si des marqueurs **OBJET** spécifiques sont assignés aux cartes en jeu de façon à résoudre un obstacle narratif. Si la vérification **échoue**, TOUS les joueurs **prennent 1 cube** ■ dans la réserve commune.

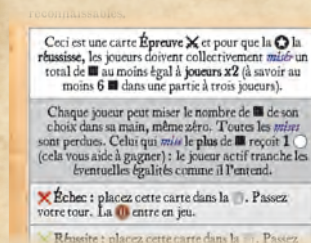
## Affronter des Épreuves



Peu de cartes comportent le symbole « épées croisées » et tant mieux, car elles obligent les **VEDETTES** à affronter des **Épreuves**, qui peuvent être soit des combats soit de dangereuses confrontations. Pour les affronter, les joueurs doivent :

**1. CALCULER LES CUBES :** combien de cubes ■ sont nécessaires pour **réussir** l'Épreuve.

*Dans notre exemple, 3 joueurs doivent collectivement miser au moins 6 cubes : cela signifie que si tout le monde fait sa part en misant 2 cubes, l'Épreuve sera réussie.*



**2. CUBES DE MISE :** comme expliqué par la seconde partie de cet effet, chaque joueur doit **secrètement miser** un nombre de cubes ■ de son choix (cela peut être zéro) en les cachant dans son poing fermé (les autres doivent être cachés pour ne pas compromettre le secret).



Tous les cubes ■ joués de cette manière sont défaussés et replacés dans la boîte, quelle que soit l'issue de l'Épreuve (Réussite ou Échec). Une fois que chacun a **misé** ses cubes ■, ceux-ci sont révélés et comptés : si le total est **supérieur ou égal** à la quantité requise calculée, l'Épreuve est **réussie** et le joueur qui a le plus contribué en **misant** le plus grand nombre de cubes ■ (les égalités sont tranchées par le joueur actif) reçoit **1 disque** ○ en récompense qu'il doit garder jusqu'à la fin de la partie. Ce dernier sera utilisé pour améliorer son score final et trancher les égalités pour la victoire.

Les joueurs se sont fait mutuellement confiance et chacun a misé 2 cubes, l'Épreuve est donc réussie. Pour attribuer le disque de récompense, le joueur actif doit exercer son « pouvoir » de résolution d'égalité comme tout le monde a misé autant. Il se choisit lui-même et prend donc le disque blanc dans la réserve.

**3. APPLIQUEZ LES RÉSULTATS :** en fonction du résultat de l'Épreuve, l'effet des deux dernières lignes indique si l'épreuve est une **✕ Réussite** ou un **✕ Échec**.

Le joueur actif lit l'effet Réussite et l'applique.

## Note des auteurs


**ATTENTION :** quelle que soit la carte qu'ils doivent résoudre (par exemple Choix  ou Épreuve ) les joueurs peuvent parler et exprimer leur opinion pour essayer d'influencer le choix des autres, bien que tout le monde soit libre d'exprimer sa vision narrative et/ou d'atteindre un objectif personnel de jeu.


Il convient de répéter que jouer à *Penny Dreadfuls du Londres Victorien*™ constituera un défi bien différent de tout ce que vous avez pu vivre jusque-là. Dans ce jeu, vous serez plongés dans un labyrinthe narratif conçu pour vous tester. Dans cette Histoire, vous êtes les véritables protagonistes, mais vous aurez aussi à rivaliser avec vos compagnons dans ce « club de lecture » original pour être le plus méritant lors de l'Épilogue. Vous pouvez beaucoup vous amuser même si vous ne gagnez pas, mais si vous êtes compétitif, l'Épilogue positif sera un objectif très stimulant et gratifiant.


À la fin de la partie, les dernières cartes du paquet vous permettront de calculer les scores pour déterminer le classement en fonction des éléments (disques et cubes) en possession de chaque joueur à ce moment-là.


Ces facteurs vont « juger » le comportement de chaque joueur durant la partie selon l'idée originale des auteurs, donnant lieu à des scores positifs ou négatifs au moment de déterminer le vainqueur.


## Marqueurs d'identification



Pour introduire d'autres informations et indices cruciaux dans le jeu, chaque marqueur  OBJET est d'une **forme** (voir colonne de droite p. 15) et d'une **couleur** particulières :

 **ROUGE :** les marqueurs rouges (quelle que soit leur forme) identifient des éléments **potentiellement dangereux** comme des armes, des animaux venimeux, une situation dangereuse, etc.

 **BLEU :** les marqueurs bleus (quelle que soit leur forme) identifient des éléments **limités** comme une bouteille de brandy, la vue d'un animal sauvage, un repos bien mérité, etc.


 **JAUNE :** les marqueurs jaunes (quelle que soit leur forme) identifient des éléments **d'usage commun**, du quotidien (dans le contexte de l'histoire), comme un journal, un animal de compagnie, une condition usuelle, etc.

 **NOIR :** les marqueurs noirs (quelle que soit leur forme) identifient des éléments **particulièrement rares**, comme un précieuse relique, un insecte exotique, un coup de chance exceptionnel, etc.

 Pour rendre les marqueurs  OBJET « uniques » et sans équivoque, chacun comporte une **lettre** de l'alphabet grec (**α** alpha, **β** bêta, **γ** gamma ou **δ** delta) de façon à les gérer facilement.




## VEDETTES

 Ce sont le ou les personnages auxquels les joueurs doivent s'identifier.



Le pion **jaune** les situe tous ensemble sur la carte et il se déplace d'un emplacement circulaire à un autre *via* les **lignes pointillées**, quand une carte Histoire le demande.



Les cartes révélées dans la pile **jaune** décrivent chacune des Vedettes, déterminant leurs caractéristiques et leurs éventuelles limitations.

Les marqueurs attribués à ces cartes représentent les  OBJETS en leur possession ; le joueur actif peut les faire interagir entre elles et avec des Personnages adjacents (à savoir, dans les Lieux des Pâtes de Maisons auxquels appartient l'emplacement circulaire sur lequel se trouve le pion jaune).

## AUTRES PERSONNAGES

 **COVEDETTES :** ces personnages sont au second plan en termes d'importance. Les cartes dans la pile **orange** les représentent et déterminent leurs caractéristiques. Le pion **orange** les situe toutes ensemble dans un lieu de la carte ; si elles se déplacent, elles le font d'un lieu à un autre uniquement par le biais de l'effet d'autres cartes.

 **FIGURANTS :** ce sont les seuls personnages qui ne disposent pas d'un pion, leurs cartes dédiées dans la pile **rouge** leur attribuent un Lieu spécifique qu'elles ne quittent jamais. C'est important que les  VEDETTES interagissent avec elles quand leur pion jaune est adjacent au Lieu dans lequel elles se trouvent.

 **MÉCHANTS :** ces personnages sont dangereux pour les  VEDETTES. Quand le pion **noir** apparaît sur la carte dans un Lieu, selon les indications des cartes de la pile **noire**, ils sont une menace et peuvent prendre à partie quiconque se trouve sur les emplacements adjacents à leur Quartier. Fuyez, pauvres fous !





## MARQUEURS OBJET

gammes, à utiliser pour les différences.

Choisissez si vous voulez attribuer le marqueur à la carte de John Neil de la pile jaune près du plateau. Il s'agit d'un **Objet** , mais vous ne savez pas s'il sera utile. Si vous ne l'attribuez pas, retirez-le de la partie.

**12** Une grappe de raisin, à laquelle pend un unique raisin, particulièrement brillant, comme s'il était humide. Il émet une odeur alcoolisée

Ce que vous voyez ci-dessus est une partie du recto d'une carte qui, une fois révélé, fait entrer des OBJETS en jeu.

Chacun d'entre eux est lié à un marqueur spécifique que vous devez prendre dans la réserve commune et mettre en jeu en suivant les instructions et conditions de la carte.

« Retirez-le » signifie que l' OBJET pourrait être irrémédiablement perdu pour le reste de la partie, donc le joueur actif doit réfléchir soigneusement avant de renoncer à quelque chose.

Vous pouvez tomber sur des effets qui nécessitent des OBJETS que vous ne reconnaissez pas : dans ce cas, l'histoire est partie dans une direction qui ne vous a pas permis de découvrir ces OBJETS, les VEDETTES ne les ont donc pas encore trouvés.

C'est la manière pour le jeu de vous donner des indices sans vous divulguer aucun détail, pour pouvoir profiter encore plus de vos prochaines parties.



Quand les marqueurs OBJET entrent en jeu, ils sont attribués à des cartes ou au plateau de jeu, et doivent être pris dans la réserve et placés en fonction des indications de l'Histoire. Le joueur actif a le droit de les échanger entre des Personnages compatibles en respectant les indications suivantes, sauf mention contraire :

- ils peuvent toujours être échangés entre VEDETTES.
- ils peuvent être donnés à des COVEDETTES seulement si les deux pions (jaune et orange) sont adjacents.
- ils peuvent être donnés à des FIGURANTS s'ils se trouvent dans un Lieu adjacent au pion jaune.

Les OBJETS, si l'Histoire l'indique, peuvent aussi être affectés négativement par les MÉCHANTS.

**IMPORTANT :** cela fait partie du jeu de déduire correctement comment tirer parti au mieux d'un OBJET spécifique donné aux VEDETTES.

En jouant, vous comprendrez que la gestion des marqueurs est cruciale, en particulier quand de nouvelles cartes entrent en jeu. Si le joueur actif veut attribuer un OBJET à une VEDETTE et que, ce faisant, elle dépasse la limite maximale imposée par l'Histoire, après l'attribution, il doit retirer de la partie l'un des marqueurs déjà attribués pour ne pas dépasser la capacité maximale (cette opération peut être répétée plusieurs fois).

**ATTENTION :** certaines cartes requièrent l'attribution à un Personnage en particulier. Contrairement aux marqueurs, les cartes NE changent pas d'attribution après être entrées en jeu.

## ◉ Nous sommes désormais prêts à commencer ◉

**Quiconque a lu un roman le plus récemment** (ou une personne choisie au hasard) devient le premier joueur et fait entrer en jeu la première carte du paquet de la pile **blanche** en lisant et en appliquant d'abord les effets au verso, puis les informations imprimées au recto et ainsi de suite : maintenant, les cartes vous diront tout ce que vous devez savoir...

**Nous vous souhaitons une saisissante expérience !**





## Règles spéciales

### Mode Solo ou à 2 joueurs

Les auteurs de *Penny Dreadfuls du Londres Victorien™* ont élaboré les règles spéciales qui suivent pour garantir le plaisir de jeu à 2 joueurs ou en Solo. N'ayez pas peur des règles suivantes, elles seront plus faciles à suivre en jouant la partie. Vous devrez uniquement suivre quelques simples précautions globales, tout le reste se déroulera normalement comme vous l'avez déjà appris.

#### Tuiles Confrontation

Ces règles spéciales utilisent les **18 tuiles Confrontation** hexagonales, qui représentent le « soutien » au processus de prise de décision dont vous aurez besoin pour **voter** lors des Choix et **miser** lors des Épreuves. À la fin de la partie, les tuiles seront aussi utilisées pour déterminer le vainqueur, que ce soit un joueur ou le jeu lui-même. De cette façon, vous ne ressentirez pas l'absence de dignes adversaires.



Toutes les tuiles possèdent le **même verso** afin de pouvoir les mélanger et les révéler au hasard dans le but d'obtenir des conséquences inattendues. Sur le recto, cependant, chacune possède **trois caractéristiques différentes** :



**TOUR** : si la tuile possède un fond **blanc**, cela signifie que le joueur lisant la carte est considéré comme le **joueur actif** et peut utiliser les « pouvoirs » standards de ce rôle à son avantage (par exemple, résoudre arbitrairement les égalités). Au contraire, si la tuile possède un fond **noir**, cela signifie que c'est le jeu qui est considéré comme « actif » et, par conséquent, c'est lui qui applique les pouvoirs à son avantage, au détriment des joueurs. Ne trichez pas !

**ATTENTION** : pour un meilleur contraste, les cubes et les symboles sont imprimés en blanc sur les tuiles sur fond noir, mais leur signification reste exactement la même.



**CHOIX** : dans la partie **supérieure** de chaque tuile, vous trouverez le nombre de cubes que le jeu utilise pour **voter** pour l'option choisie (G ou D ou divisé entre les deux options).



**ÉPREUVE** : dans la partie **inférieure** de chaque tuile, vous trouverez le nombre de cubes **misés** secrètement par le jeu qui doit être ajouté à ceux de toute autre tuile que le symbole (si présent) demande de révéler. **Vous ne pouvez jamais révéler plus de 3 tuiles.**

#### Mise en place

Aussi bien en mode Solo qu'à 2 joueurs, prenez les 18 tuiles, mettez de côté les **6 possédant le symbole** (diamant) au recto jusqu'à ce que la Saisissante Histoire vous explique comment vous en servir. Uniquement si vous jouez en mode Solo, prenez les **4 tuiles avec le symbole** (cercle) imprimé au recto et excluez-les de la partie.

Retournez maintenant les tuiles restantes et mélangez-les pour créer une pile **disponible**. Dans une partie à 2 joueurs (et seulement dans ce cas), **4 tuiles**



#### FORMES IDENTIFIANTES

Durant la partie, les **VEGETTES** interagissent avec des **OBJETS**, à savoir des éléments qui peuvent se révéler cruciaux, utiles, superflus ou même dangereux en fonction des événements qu'elles devront vivre. Parmi leurs caractéristiques distinctives, il y a leur **forme**, qui les répartit en quatre catégories différentes :

**LES CERCLES** : ce sont des éléments courants et faciles à gérer. Par exemple : une montre à gousset, un insecte énervant, une migraine de lendemain de débauche, etc.

**LES TRIANGLES** : ce sont des éléments avec une fonction spécifique. Par exemple : une arme à feu, un chien de chasse, une tâche à accomplir, etc.

**LES CARRÉS** : ce sont des éléments encombrants ou qui demandent une gestion particulière. Par exemple : un livre à étudier, un tigre à apprivoiser, une arnaque à déjouer, etc.

**LES PENTAGONES** : ce sont des éléments dépendant d'autres facteurs. Par exemple : un vêtement ou accessoire à porter, un chat de compagnie, des sentiments à sens unique, etc.





### LES TROIS PILES

En mode Solo ou à 2 joueurs, les règles sont similaires au mode standard. La seule différence réside dans l'utilisation des 18 tuiles violettes hexagonales, qui doivent être manipulées avec soin durant la mise en place et placées correctement dans une des trois piles durant la partie.



N'oubliez jamais de toujours garder les tuiles **face cachée** dans toutes les piles.

**I TUILES DISPONIBLES** : les tuiles de cette pile sont révélées pour appliquer les effets de résolution de Choix **votes** et d'Épreuves **misses**.

**II TUILES UTILISÉES** : une tuile défaussée est placée ici à chaque fois qu'une Vérification échoue. Une tuile révélée est aussi placée ici **II** quand le jeu n'a pas « gain de cause » lors d'un Choix . Toutes les tuiles de cette pile sont remélangés quand la pile **disponible I** doit être recréeée, car elle est vide.

**III TUILES DÉFAUSSÉES** : dans cette pile sont placées les tuiles de la pile **disponible I** une fois révélées afin d'en appliquer les effets. La seule exception est quand le jeu n'obtient pas « gain de cause » lors d'un Choix , auquel cas les tuiles sont placées dans la pile **utilisée II** plutôt que dans la pile **défaussée III**.



**couvertes** doivent être exclues de la partie pour en avoir un total de 8.

Après avoir mélangé la pile de tuiles **disponible I**, déplacez 1 tuile vers la pile de tuiles **défaussée III**.

Il est bon de noter que les tuiles peuvent aussi être considérées comme **utilisées II**. Maintenez bien les piles séparées en utilisant les repères **violet** du plateau de façon à ne pas les mélanger : leur nombre affecte l'Épilogue !

Si, durant la partie, vous tombez à court de tuiles **disponibles I**, remélanguez les tuiles **utilisées II** et transformez-les en **disponibles I**. Quel que soit leur statut, toutes les tuiles doivent être **TOUJOURS** maintenues **face cachée**.

*Si la mise en place est correcte, vous devriez avoir 7 tuiles dans la pile **disponible I**, 1 dans la pile **défaussée III** et aucune dans la pile **utilisée II**. Souvenez-vous que les attendent toujours que l'Histoire nous explique comment les utiliser. Maintenant, tout est prêt... À vous de jouer !*

### Résoudre un Choix



Quand vous devrez **voter** lors d'un Choix (D ou G), en plus de la procédure standard, vous devrez aussi révéler 1 tuile de la pile **disponible I** : si le jeu « remporte » le Choix , la tuile révélée doit être placée **face cachée** dans la pile **défaussée III** ; dans le cas contraire, elle doit être placée **face cachée** dans la pile **utilisée II**. Comme dans une partie standard, les joueurs qui ne remportent pas le choix gardent les cubes utilisés pour **voter**.

Cela arrive rarement, mais si vous n'arrivez pas à résoudre un Choix , le pouvoir du joueur actif est attribué à quiconque est en train de lire la « page » de l'Histoire.

*Après une carte Choix, chaque joueur vote de manière standard. On révèle ensuite la première tuile de la pile **I** et on applique l'effet imprimé sur la partie supérieure : le jeu a  **voté**  avec un cube à Droite (D) et un cube à Gauche (G), l'option choisie sera celle réunissant le plus de **votes** : la Gauche (G). Le jeu ayant aussi voté pour le Choix n'ayant pas remporté la majorité, la tuile est placée dans la pile **II**.*

**ATTENTION** : si jamais le jeu tombe à court de tuiles **disponibles I** et **utilisées II** au moment de déterminer un Choix , révélez une tuile de la pile **défaussée III**. Après avoir déterminé la majorité, si le jeu a « remporté » le Choix , chaque joueur gagne **1 disque** en récompense, alors que s'il N'A PAS « gagné », la tuile retourne quand même dans la pile **défaussée III**.

### Résoudre une Vérification



Durant la partie, quand une Vérification échoue, une tuile **défaussée III** devient une tuile **utilisée II** et doit être déplacée dans la pile correspondante.

*Une carte Vérification est révélée et les joueurs réalisent que les conditions ne sont pas remplies. De ce fait, la première tuile de la pile **III** est déplacée au-dessus de la pile **II**. La Saisissante Histoire va peut-être virer au cauchemar et le jeu va peut-être devenir un adversaire plus coriace à vaincre.*





## Résoudre une Épreuve



Après que le ou les joueurs ont *misé*, révéléz 1 tuile *disponible* **I**. Si plus de tuiles sont révélées (**JAMAIS plus de 3**) à la suite d'effets, seule la première détermine qui est « actif » pour le tour en fonction de sa couleur de fond : blanc pour les joueurs et noir pour le jeu.

Toutes les tuiles révélées deviennent *défaussées* **III**. Comme dans une partie standard, celui qui *mise* le plus de cubes **■** reçoit un disque en récompense. De ce fait, il est possible que le jeu gagne des disques **○** qui seront comptabilisés en fin de partie. Si le jeu doit décider qui gagne un disque **○** et qu'il ne peut pas se l'attribuer, le disque **○** est gagné par la personne qui a lu la « page » de l'Histoire.

*Dans une partie en solo, il est temps d'affronter une Épreuve. La formule sur la carte requiert un nombre de cubes égal au nombre de joueurs + 1 pour un total de 2. Notre joueur mise 1 cube et révèle la première tuile **I** : elle possède un fond noir, mise zéro cube, mais demande de révéler une autre tuile ; la deuxième tuile révélée mise 1 cube. Le total de cubes misés est de 2, l'Épreuve est donc une réussite. Le jeu reçoit le disque de récompense, car le fond noir de la première tuile révélée tranche l'égalité.*

## Décompte final

À la fin d'une partie en solo, le gagnant est déterminé de la façon suivante : le jeu compare le nombre de tuiles *disponibles* **I** plus le nombre de tuiles *utilisées* **II** avec le nombre de cubes **■** que possède chaque joueur, en comptabilisant aussi les disques selon les règles standard. Arriverez-vous à relever ce défi ?

*La partie est terminée et l'histoire a atteint un Épilogue neutre. La joueuse 1 possède 2 cubes et 1 disque, et le joueur 2 possède 3 cubes. Le jeu possède pour sa part un total de 3 tuiles **I** et **II** et ne possède pas de disque. Comme il y a une égalité (3 contre 3 contre 3), le joueur possédant le plus de disques l'emporte (1 contre 0 contre 0). L'Histoire ne s'est pas très bien déroulée, mais la joueuse 1 l'emporte quand même !*

## Effets sur les cartes

Les cartes des Histoires qui ajoutent un effet pour ce mode sont toujours précédées du symbole « **◆** » : elles concernent le mouvement des tuiles Confrontation entre les trois différentes piles (**I**, **II** et **III**), des tuiles génériques avec le symbole **◆** ou des tuiles spécifiques avec le symbole **◆** / **◆**. Cet effet doit être appliqué en plus durant la séquence pendant laquelle il est inséré. À l'évidence, si vous ne jouez pas dans ce mode, ignorez-le.

Merci de jouer avec nous.



## CONFRONTATIONS

En mode Solo et à 2 joueurs, les 18 tuiles suivantes sont utilisées.



Choix : 1 **■** D et 1 **■** G  
Épreuve : l'Épreuve d'une autre tuile



Choix : 2 **■** D  
Épreuve : 1 **■** + l'Épreuve d'une autre tuile



Choix : 1 **■** D et 1 **■** G  
Épreuve : 1 **■**



Choix : 2 **■** G  
Épreuve : 1 **■** + l'Épreuve d'une autre tuile



Choix : 1 **■** D et 1 **■** G  
Épreuve : 1 **■**



Choix : 1 **■** D et 1 **■** G  
Épreuve : l'Épreuve d'une autre tuile

À noter que six d'entre elles comportent le symbole **◆** sur la ligne centrale, et doivent être mises de côté pendant la mise en place.



Choix : 2 **■** G  
Épreuve : 1 **■** + l'Épreuve d'une autre tuile



Choix : 2 **■** D  
Épreuve : 1 **■** + l'Épreuve d'une autre tuile



Choix : 1 **■** D et 1 **■** G  
Épreuve : l'Épreuve d'une autre tuile



Choix : 1 **■** D et 1 **■** G  
Épreuve : 1 **■**

Notez que les quatre tuiles ci-dessus sont aussi marquées du symbole **◆** sur la ligne centrale, et qu'elles doivent aussi être mises de côté durant la mise en place.

La suite en page suivante.

## Angoisse, Terreur et Horreur

### CONFRONTATIONS

Suite de la page précédente.

Choix : 2 ■ G  
Épreuve : 1 ■ +  
l'Épreuve d'une autre tuile

Choix : 2 ■ D  
Épreuve : 1 ■ +  
l'Épreuve d'une autre tuile

Choix : 1 ■ D et 1 ■ G  
Épreuve : 1 ■

Choix : 1 ■ D et 1 ■ G  
Épreuve : l'Épreuve d'une autre tuile

Choix : 2 ■ D  
Épreuve : 1 ■ +  
l'Épreuve d'une autre tuile

Choix : 1 ■ D et 1 ■ G  
Épreuve : l'Épreuve d'une autre tuile

Choix : 1 ■ D et 1 ■ G  
Épreuve : 1 ■

Chaque tuile vous permet de résoudre des Choix, des Épreuves et des Vérifications durant la partie en dévoilant au hasard un *vote* ou une *mise* secrète faits par le jeu lui-même.

Comme pour la plupart des loisirs les plus éclectiques, *Penny Dreadfuls du Londres Victorien* n'est pas seulement un jeu, mais un système plein de potentiel, dans lequel la créativité et l'inventivité des auteurs peuvent s'exprimer au plus haut niveau. Les Saisissantes Histoires d'Horreur sont divisées en **trois niveaux de difficulté**, qui peuvent aussi influencer le nombre de cubes ■ que les joueurs possèdent en début de partie pour jouer et s'affronter pour la victoire. Les Histoires **Angoissantes** sont les plus **accessibles**, comme *Le Terrible Secret de la Clef Brisée* ou *Les Sanglantes Nuits de la Bête*, les Histoires **Terrifiantes** sont de niveau **intermédiaire**, comme *Le Collier de Perles Ensanglanté* ou *Le Diabolique Mystère de Fleet Street*, et enfin les Histoires **Horribles** sont les plus **difficiles** comme *Du Sang sur la Tamise* ou *L'Étrange Cas du Cadavre Lacéré*. Prenez garde cependant, ne sous-estimez aucun type d'histoire : même derrière les choix les plus simples peuvent se cacher des pièges mortels. Pour essayer de comprendre certains des secrets des Histoires contenues dans cette boîte, nous avons interrogé leurs auteurs et autrices : savoir qui ils sont et quelles idées ont donné naissance à leurs *penny dreadfuls* pourrait peut-être vous donner des indices pour échapper à un destin funeste.

### Des brumes de Romagna au brouillard londonien



**Gabriele Mari et Gianluca Santopietro** sont très différents l'un de l'autre, mais complémentaires : quand ils travaillent ensemble, leur lien empathique se manifeste d'une façon presque alchimique. La grande estime et la confiance mutuelle qu'ils partagent se basent, entre autres points de contact, sur la littérature, les bandes

dessinées et les films. Gabriele a découvert le plaisir de l'horreur grâce aux bandes dessinées : des débuts de *Dylan Dog* au magazine italien *Splatter*, des classiques américains *Creepy* et *Les Contes de la crypte* aux adaptations magistrales de Dino Battaglia et Alberto Breccia. La transition vers la littérature fut naturelle et son premier amour fut nul autre qu'Edgar Allan Poe, suivi du visionnaire Clive Barker, de Stephen King (à ce jour, *Ça* reste toujours un de ses romans préférés), et finalement du gothique rural d'Eraldo Baldini, son compatriote campagnard. Sur grand écran, cependant, il a toujours été schizophrène, alternant entre films de série B ou obscurs navets inregardables et chefs-d'œuvre des maîtres de l'horreur passés et présents : Murnau, Bava, Craven, Carpenter, Raimi et Cronenberg. Cette passion a donné naissance aux légumes fous de *FarmerStein*, le jeu de la gamme Young Cobblepot publié par Giochi Uniti pour lequel il géra l'horrible décor. Gianluca, de quelques années son aîné, a grandi en regardant tous les films et séries TV qu'il pouvait. Il adore se remémorer, entre autres, *Zeder* et *La Casa dalle Finestre che Ridono* (*La Maison aux fenêtres qui rient*), particulièrement effrayants pour lui, car prenant place dans un décor du quotidien. Dans sa bibliothèque, les livres sur le sujet ne manquent pas, du *Dracula* de Bram Stoker à toutes les histoires de H.P. Lovecraft, dont il a largement contribué, à des périodes insoupçonnées, à la diffusion des jeux de rôle et des jeux de plateau dans le monde. Il garde jalousement une copie du volumineux *From Hell* d'Alan Moore, signée personnellement par l'illustrateur Eddie Campbel. Jouer à *Silent Hill* reste une expérience inoubliable, et sa bande originale revient régulièrement dans sa *playlist*.

## ◉ Les mille visages de la contamination ◉



**Demis Savini** possède des goûts éclectiques depuis son enfance et l'horreur n'est qu'une des nombreuses influences de ses passions kaléidoscopiques, en particulier grâce à des œuvres liées au macabre, au mystère et au paranormal. D'une part, il apprécie l'aspect surréaliste des meilleurs *Dylan Dog*, d'autre part, il est fasciné par la vraisemblance et le drame d'œuvres phares comme *L'Exorciste*. Il passe des suggestions de Poe et de l'horreur innommable d'H.P. Lovecraft, à des nuits blanches d'été devant *Uncle Creepy Picture Show*, ou encore à ce monument à la créativité débridée, multifacette et inattendue qu'est l'expérimental *Evil Dead 3 : L'Armée des ténèbres* de Sam Raimi. Demis pioche ce qu'il aime dans l'horreur : la violence graphique, les seaux d'hémoglobine, le ton grotesque et une ironie qui plane entre un sarcasme à peine voilé et le cynisme le plus cruel. Ces suggestions multifacettes, dans les années suivantes, ont aussi imprégné son travail dans le domaine du jeu de société et de ses jeux de rôle bien-aimés : *L'Appel de Cthulhu*, *Terreurs (Fear Itself)* et *Don't Rest Your Head*, son préféré entre tous. Pour ce qui est des jeux vidéo, entre un jeu de combat et un autre, il ne dédaigne pas l'atmosphère de *Silent Hill*. Ces dernières années, son rôle de maître en krav maga ne lui a pas laissé beaucoup de temps pour ses vieilles passions, mais il trouve toujours le temps de lire des mangas sombres, de regarder les dernières séries d'horreur ou de se plonger dans des jeux de société aux intrigues tordues.

## ◉ La sombre réalité du gothique toscan ◉



**Irene Bagni et Tommaso Bagnoli** viennent d'Empoli, la ville qui a rendu célèbre le *Farinata degli Uberti* de Dante, bien qu'Irene réside actuellement en Espagne pour raisons professionnelles. Tous deux connaisseurs passionnés de la fiction du XIXe siècle, ils sont très à l'aise dans les histoires de la littérature de l'époque, entre le romantisme et le positivisme, dans lesquels la capacité de l'auteur à reproduire la réalité est fondamentale. Irene et Tommaso sont un couple d'auteurs bien équilibré : Irene s'occupe de la partie narrative des histoires tandis que Tommaso s'occupe des créer les mécanismes et structures de jeu. De ce mélange est née une histoire qui reprend l'atmosphère des *penny dreadfuls* originaux en les plaçant dans un contexte fidèle, avec une attention poussée portée aux détails qui leur donne une touche inhabituelle d'authenticité. Un lecteur attentif saura reconnaître des suggestions d'E. T. A. Hoffmann, de R. L. Stevenson, d'Arthur Conan Doyle, de Mary Shelley ou encore de l'inévitable Edgar Allan Poe. L'Histoire écrite par Irene et Tommaso, au-delà de ses influences historiques majeures, est aussi la fille de la modernité : les auteurs sont, en effet, des fans omnivores de films et de séries TV. S'ils devaient choisir un nom parmi d'autres, ils citeraient probablement en cœur Tim Burton : ses atmosphères gothiques et de contes de fées et ses thèmes souvent liés à la solitude, à la marginalisation et à la relation entre la vie et la mort sont certainement des éléments qui ont lié nos auteurs dans ce partenariat créatif.

### INTERPRÉTATION DES LIEUX INTÉRIEURS

Voici les 28 Lieux des 14 jetons blancs et leur signification complète :

- Abri de jardin** : serre, remise à outils, étang, lac, grange, etc.
- Balcon** : mezzanine, terrasse, etc.
- Buanderie** : arrière-cuisine, etc.
- Cabinet** : cage, niche, cellule, pièce secrète, etc.
- Cave** : catacombes, donjon, sous-sol, trappe, remise à houille, site d'excavation, etc.
- Chambre d'Amis** : chambre d'hôtel, etc.
- Chambre Parentale** : boudoir, etc.
- Chapelle** : église, autel, etc.
- Corridor** : vestibule, etc.
- Cuisine** : cheminée, etc.
- Dortoir** : chambrée, etc.
- Escalier** : cage d'escalier, etc.
- Garde-manger** : cellier, etc.
- Grenier** : mansarde, combles, etc.
- Hall d'Entrée** : foyer, etc.
- Laboratoire** : infirmerie, cabinet, etc.
- Passage** : tunnel, donjon, etc.
- Petit Bureau** : salle de lecture, etc.
- Placard** : sous-sol, etc.
- Quartiers des Domestiques** : bureaux des domestiques, chambres de bonnes, etc.
- Salle de Bains** : cabinet de toilette, etc.
- Salle de Jeu** : chambre d'enfant, salle de billard, salle des trophées, etc.
- Salle de Réception** : salle de bal, salle de banquet, salle d'apparat, etc.
- Salon** : salle à manger, pièce de vie, etc.
- Serre** : jardin, etc.
- Terrasse** : cour, fontaine, porche, etc.
- Vestiaire** : gymnase, piscine, solarium, etc.
- Vestibule** : véranda, etc.





## INTERPRÉTATION DES LIEUX EXTÉRIEURS

Voici les 32 Lieux des 16 jetons jaunes et leur signification complète :

**Agence** : entreprise, compagnie, corporation, branche, etc.

**Banque** : entreprise commerciale, mont-de-piété, etc. **Bibliothèque** : librairie, etc.

**Bureau** : cabinet, clinique, etc.

**Bureaux** : laboratoire, atelier, échoppe, etc.

**Château** : manoir, forteresse, tour, etc. **Cimetière** : tombe, pierre tombale, ossuaire, crypte, etc. **Club** : fumoir, restaurant, bar, café, etc.

**Commissariat** : poste de police, caserne militaire, armurerie, siège de la police, etc. **Compagnie** : société, fraternité, congrégation, ordre, etc.

**Demeure** : maison, résidence, appartement, hôtel particulier, villa, etc.

**École** : université, lycée, école primaire, etc. **Église** : lieu de culte, temple, assemblée, communauté, couvent, monastère, abbaye, etc.

**Entrepôt** : dépôt, versement, etc.

**Étable** : salle de stockage, cheptel, champ de courses, etc.

**Hôpital** : hospice, clinique, maison de retraite, infirmerie, sanatorium, asile d'aliénés, morgue, etc. **Hôtel** : chambre d'hôtes, pension, hébergement, etc.

**Lieu Abandonné** : lieu oublié, souterrain, catacombes, etc.

**Magasin** : épicerie, cantine, bazar, etc. **Mairie** : hôtel de ville, institution, municipalité, etc. **Marché** : foire, place, etc. **Monument** : fontaine, mausolée, obélisque, statue, effigie, etc. **Musée** : site de fouille archéologique, galerie d'art, etc.

**Parc** : champ, ferme, forêt, bois, etc. **Pont** : structure, site de construction, gué, etc. **Port** : plateforme d'atterrissage, quai, escale, embarquement, plage, etc. **Prison** : geôle, poste de garde, pénitencier, maison de redressement, cellule, cage, etc. **Pub** : taverne, auberge, etc.

**Refuge** : abri, chalet, base, repaire, planque, etc. **Ruines** : vestiges, débris, épave, etc.

**Station** : train, métro, fiacres, etc.

**Théâtre** : cabaret, cirque, etc.



## ⊙ Résumé d'un tour de jeu ⊙

Ce jeu consiste en une série de tours pendant lesquels le joueur actif lit la carte à haute voix, avant de passer le tour au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche). Votre tour débute quand une carte « entre en jeu », après que le joueur précédent « a passé son tour », et se termine quand une des cartes que vous résolvez applique l'effet « passez votre tour ».

Appliquez cette procédure à toutes les cartes qui « entrent en jeu » ou « interviennent\* » lors de votre tour.

**1. Verso** : après avoir reçu votre carte, résolvez le verso dans sa totalité avant de révéler le recto. Après la résolution de TOUS les effets au verso de la carte qui est « entrée en jeu » et avant de révéler le recto, vous pouvez faire interagir les ♣ VEDETTES avec les marqueurs ⚙ OBJET en jeu qui leur sont accessibles.

**2. Recto** : après avoir révélé le recto, lisez les passages narratifs, puis résolvez chaque passage jusqu'à un effet « passez votre tour ».

(\* ) Quand une carte doit *intervenir*, « interrompez » momentanément celle en cours de résolution jusqu'à avoir complètement résolu la carte *intervenant* ; continuez ensuite à résoudre celle laissée « en suspens ». Faites de même si vous créez une chaîne d'événements.

Suivez [SirChesterCobblepot.com](http://SirChesterCobblepot.com) sur internet et sur ses principaux réseaux sociaux : Facebook, Instagram, Twitter et Telegram. Partagez avec le groupe Facebook **Whitechapel Community** vos meilleures photos de parties et vos règles maison les plus intéressantes afin de suggérer de nouvelles idées de développement aux auteurs. N'oubliez pas d'ajouter #playbetter.

**Vous aussi, écrivez une Saisissante Histoire !** Sir Chester Cobblepot a toujours été proche de ses joueurs. En partageant la même passion, c'est facile d'être sur la même longueur d'onde, et plus d'une fois, nous avons intégré des règles et des développements suggérés par nos joueurs pour la plus grande satisfaction mutuelle. Si vous avez des idées et des compétences sur de nouveaux sujets, contactez notre équipe éditoriale par le biais de nos réseaux et, qui sait, ce pourrait être la prochaine Saisissante Histoire d'Horreur que nous jouerons !

