

*The Vicious Ripper from
Whitechapel and the
Desperate Struggle to
Unmask him in the
Foggy London Shadows*

Un Tueur Insaisissable

The Vicious Ripper... est un jeu de rôle d'enquête et d'ambiance prévu pour des long-shots de trois à cinq séances qui propose aux joueurs de tenter de résoudre l'une des affaires les plus difficiles de toute l'histoire des investigations judiciaires.

Scénario rejouable à l'infini, il se base sur l'utilisation d'un jeu de Tarot français de 78 cartes qui va permettre tout à la fois de gérer les suspects, les rebondissements, les actions à l'issue incertaine et leurs conséquences.

Un Brouillard Impénétrable

Nous sommes en 1888. Dans une Londres fantasmée de la fin du XIXème siècle, perpétuellement embrumée et dotée d'une esthétique tirant sur le *steampunk* victorien. Les enquêteurs doivent découvrir la véritable identité du mystérieux Jack l'Éventreur et parvenir à l'appréhender. Seulement voilà, le redoutable tueur en série est particulièrement retors et les suspects sont nombreux. Qui plus est, il enchaîne les meurtres sans laisser le moindre répit à ceux qui sont à ses trousses, à moins que certains crimes qu'on lui attribue ne soit que des règlements de compte opportunistes... Sans compter le fait qu'il n'est pas exclu qu'il puisse bénéficier de complicités voire d'une protection en haut lieu.

Des Suspects Innombrables

Symbolisés par les 21 Atouts et l'Excuse, les 22 suspects potentiels sont regroupés dans un tableau accessible aux enquêteurs et sont basés sur les véritables suspects de l'époque. Le meneur dispose, quant à lui, de descriptions détaillées de ces personnages historiques afin de gérer les divers indices qu'il pourra distiller tout au long des différentes séances. En amont de la partie, il tire 12 cartes au sein des 22, parmi lesquelles il sélectionne ou tire le tueur. En tout début de long-shot, il dévoile 6 des suspects

tirés au hasard parmi les 12. Puis un suspect de la réserve sera dévoilé à chaque nouveau meurtre ou à chaque fois qu'un suspect est innocenté.

Les 10 suspects restants sont écartés et le reste du paquet de cartes est placé au milieu de la table face caché et servira de pioche pendant les parties.

Des Enquêteurs Intraitables

Les joueurs incarnent les inspecteurs de *la Met*, la Metropolitan Police de Londres, bien souvent surnommée *Scotland Yard*, du nom des locaux qu'elle occupe au 4 Whitehall Place. Vieux briscards des bas-fonds de la capitale britannique, ils sont tout naturellement appelés sur le terrain dès lors qu'il est question d'affaires quelque peu délicates...

Un Assassinat Abominable

L'enquête commence alors que le corps sans vie de Mary Ann Nichols vient d'être découvert. Elle a été assassinée au cœur de la nuit du 30 au 31 août dans le quartier de Whitechapel. Plus précisément, outre des balafres à la gorge, elle a été éventrée avec une précision chirurgicale : l'abdomen a été ouvert par une blessure irrégulière et profonde et ses organes ont été prélevés méticuleusement, témoignant d'un acte d'une rare sauvagerie.

Une Enquête Inextricable

Dès lors, les inspecteurs de la Met vont mener leur enquête : inspection des lieux des crimes et des alentours, interrogatoire des témoins et des proches des victimes, recueil d'informations sur les suspects et leur entourage. Le but sera pour eux de retrouver des effets personnels, des traces, l'arme du crime, de déterminer un éventuel mobile, de vérifier les alibis et d'identifier les coïncidences et les dissonances au sein des faisceaux d'indices... Chaque inspecteur a la possibilité de tirer une carte du

paquet central dès lors qu'il est parvenu à trouver un indice majeur ou a mené un interrogatoire à son terme.

Une Tension Palpable

Au sein des bas-fonds et même dans les hautes sphères londoniennes, il n'est pas rare que tout ne se passe pas toujours comme prévu. Il faudra donc utiliser le jeu de Tarot pour effectuer un tirage de cartes pour résoudre les actions à l'issue incertaine. Le meneur tire 1 carte si l'action est Facile, 2 si elle est Difficile ; et fait la somme de leurs valeurs faciales sachant que le Valet vaut 11, le Cavalier 12, la Dame 13, le Roi 14 et l'As 15. Afin de réussir l'action, les joueurs doivent alors battre cette valeur en posant certaines des cartes qu'ils ont pu glaner au cours de leur enquête. Un Valet (Jack) symbolise un rebondissement et doit être obligatoirement contré par un autre Valet. Dans le cas contraire, même si l'action est réussie, des conséquences négatives se font jour pour les enquêteurs.

Une Folie Inexorable

À chaque début de séance au moins, un nouveau meurtre sordide est commis : Annie Chapman, Elizabeth Stride, Catherine Eddowes et Mary Jane Kelly vont toutes y passer à moins que les enquêteurs ne parviennent à arrêter le tueur à temps. Pour ce faire, ils devront parvenir à inculper l'un des suspects s'ils ont acquis la certitude qu'il s'agit du meurtrier.

Des Inculpations Inévitables

Afin d'être en mesure d'inculper un des suspects, il faut, en utilisant des cartes, accumuler au moins 10 points lors de la première tentative, au moins 15 lors de la deuxième tentative, au moins 20 lors de la troisième, etc.

Il est alors nécessaire de localiser voire d'appréhender le suspect au cas où celui-ci ne serait pas coopératif. Le

meurtrier n'est jamais coopératif ce qui a toutes les chances d'engendrer une fuite voire un combat. Si le suspect est tué dans l'interpellation ou la poursuite, il s'agit d'une bavure s'il n'est pas le meurtrier. C'est un échec définitif pour les enquêteurs sauf s'ils parviennent à convaincre leurs supérieurs hiérarchiques de leur laisser une seconde chance (avec une solide argumentation à l'appui).

Une Attente Insoutenable

Une fois le suspect interpellé, il est placé en cellule de détention au sein même de Scotland Yard. Il est alors envisageable de l'interroger mais il est également possible qu'il puisse s'enfuir ou être libéré s'il possède un ou des alliés (rebondissements ou développements spécifiques). Commence alors une attente interminable : si un nouveau meurtre se produit, le suspect appréhendé n'était pas le tueur. Il est relâché et est écarté de la liste des suspects. Il faut tout reprendre à zéro : les joueurs défaussent toutes les cartes qu'ils ont accumulées.

Une Disparition Inéluctable

Si, lors de la dernière séance, au cours de laquelle Mary Jane Kelly est assassinée, les enquêteurs ne sont pas en mesure d'inculper quelqu'un ou inculpent la mauvaise personne, alors cela signifie que Jack l'Éventreur est parvenu à disparaître de la circulation définitivement et que son identité restera à jamais un mystère. Le meneur est invité à ne pas dévoiler l'identité du meurtrier.

