

## ANGLE DE VUE

Londres 1890. Une ruelle sombre. Une pluie battante.

Un homme, à terre, se tord de douleur. Je m'approche et m'accroupis à ses côtés. La première chose qui me frappe c'est son regard. Pas le regard d'un homme qui va mourir, le regard d'un homme qui espère mourir pour échapper à quelqu'un ou à quelque chose. Ce genre de regard qui vous glace le sang. Avec la plus grande difficulté, il fait son dernier geste: il me confie une enveloppe.

Le PJ l'ouvre et en sort une photo en noir et blanc d'une jeune femme. Aussitôt, il se retrouve sur les lieux du "crime", non loin de cette personne, sans vie. Sur le trottoir d'en face, d'autres joueurs tiennent également une photo dans leurs mains...

- Les Pj détiennent une photo différente avec chacun un indice dessus, qui leur permettra de résoudre l'enquête.
- Ces photos déclenchent une téléportation vers l'indice qui s'y trouve.

15 jetons noirs et 10 jetons blancs par PJ mis en commun.

**PV** : 1d10 + 4

**Jeton noir** : échec de l'action

**Jeton blanc** : chance (réussite)

Plus le PJ pioche de jetons noirs, plus il perd des PV.

1PV en moins par tranche de 5 jetons noirs.

Quand il n'y a plus de jeton à piocher, le PJ qui a le moins de PV devient MJ à son tour pour finir l'histoire. Si égalité, le PJ avec le plus de jetons noirs est désigné MJ.

Quand il y a un nouveau MJ, les PJ remettent les jetons en commun.