

DESTIN

-2 / \_ / \_ / \_ / \_ / +2

DAMIEN

N.T. 1958

N'OUVREZ PAS  
CE DECK  
AVANT D'Y AVOIR  
ÉTÉ INVITÉS.

CARTES  
COMMUNES

DC 1/51

PLAN

DC2

DESTIN

-2 / \_ / \_ / \_ / \_ / +2

DESTIN

-2 / \_ / \_ / \_ / \_ / +2

DESTIN

-2 / \_ / \_ / \_ / \_ / +2

1

1

1

ÉLÉMENT

DC9

DESTIN

-2 / \_ / \_ / \_ / \_ / +2

DESTIN

-2 / \_ / \_ / \_ / \_ / +2

**2**

Alors que la détective quitte la pièce un instant, vous remarquez un panneau derrière elle. Il pourrait vous aider à déterminer l'ordre dans lequel Damien s'est rendu dans certains lieux de Dundalk le matin de sa disparition. Vous décidez de faire une copie de ce panneau.

Prenez les **ÉLÉMENTS 29 et 30**.

**5**

### UN PAQUET DE CHEWING-GUMS « 4-LEAF »



Regardez dans le paquet s'il est gagnant !

Piochez immédiatement une carte Destin : si le résultat est inférieur à 0, prenez l'**ÉLÉMENT 32**. Si le résultat est supérieur ou égal à 0, prenez 1 du Vortex (sans dépasser votre niveau de départ), 1 et l'**ÉLÉMENT 28**.

**8**

Tout redevient normal. Le détective est en plein travail et semble rédiger un rapport. Il vous congédie : « Dégage ! J'dois m'occuper du gars qu'on a cofré ! Comme si j'avais pas assez de boulot avec ce foutu accident sur Main Street, il fallait qu'au même moment ce type saccage tout un bar du patelin d'à côté ! »

Si vous êtes Amy, et que vous possédez les jetons F et K, prenez l'**ÉLÉMENT 33**.

**3**

**THE DUNDALK NEWS**

PRIX 50¢ VOL. 70 LUNDI 1<sup>ER</sup> DÉCEMBRE 1958 NUMÉRO 9

Photo exclusive

Toujours aucune nouvelle de Damien Hammer : mais que fait la police ? La détective Ansel, en charge du dossier, indique avec force que l'enquête avance. Cependant, elle... (suite page 2).

Élections municipales

Damien Hammer, 14 ans, disparu le 27 novembre dernier.

Tout sur l'accident de Main Street !

(Voir page 3 pour toutes les nouvelles sur les élections)

Base-ball

Derek Vogt et Stephen Crawford offrent la Victoire aux Dundalk Diggers face aux Fulton Freebirds. (Voir page 24 pour toutes les nouvelles sur le sportif)

UNE PETITE FAIM ? VENEZ GOÛTER LES MEILLEURS DONUTS DE LA VILLE !!! Serendipity's

jeudi dernier, M. Allen a renversé Mme Matthews après avoir perdu le contrôle de son véhicule. Vers 8h25, ce matin-là, son cabriolet rouge... (suite en page 4, « Faits divers »)

Vous trouvez le journal du jour.

Lisez votre **carte Interaction 7**.

**6**

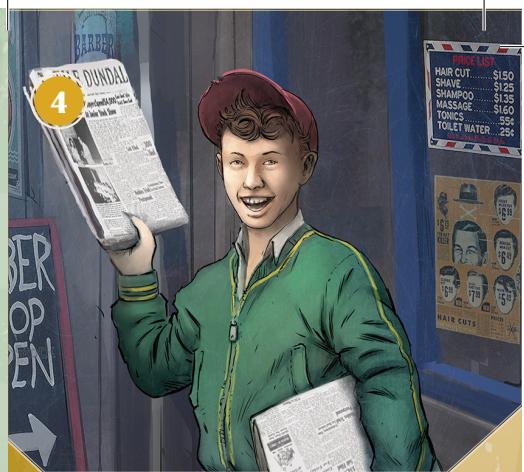
### UNE BOUTEILLE DE SPACE COLA



Voyant que vous vous êtes donné pour soutenir vos camarades, Anton vous offre un Space Cola, un soda énergétique.

#### Quête achevée

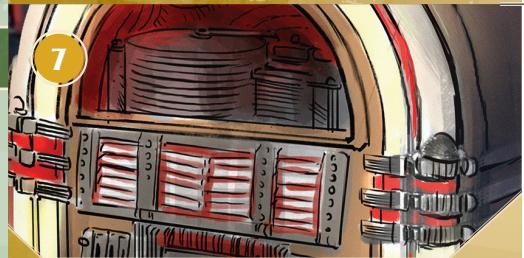
Supprimez cette carte à tout moment pour prendre 2 du Vortex sans dépasser votre niveau de départ.

**4**

Soudain, le terrifiant clown redevient le vendeur de journaux. Vous reconnaissiez Filip, un garçon de votre école.

« Damien ? Bon débarras ! J'me suis toujours méfié de lui ! »

Pour discuter avec lui, lisez votre **carte Interaction 2**.

**7**

L'univers semble se rembobiner. Les mots sont aspirés. Tout fonctionne à l'envers. D'abord distordu, le bruit du diners redevient distinct. Tout est de nouveau normal.

Pour écouter de la musique, dépensez 1 puis choisissez le titre voulu **en prenant un seul de ces Éléments** :

- **ÉLÉMENT 21** - As She Comes Black Desire
- **ÉLÉMENT 22** - Run on a Band Paulo Macca
- **ÉLÉMENT 23** - Follow My Lead To The Mansion Cavendish

**9**

Tout redevient normal en un instant. La vieille femme a ramassé ses affaires, mais elle peine à porter son panier. Vous pourriez faire votre bonne action du jour en l'a aidant un peu.

Aider la vieille dame :

Vous pouvez réessayer.

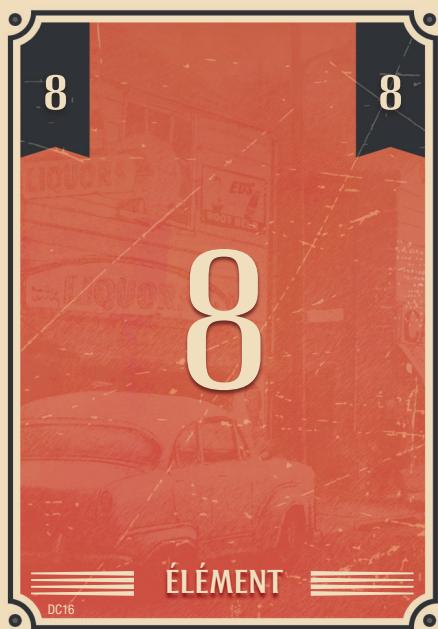
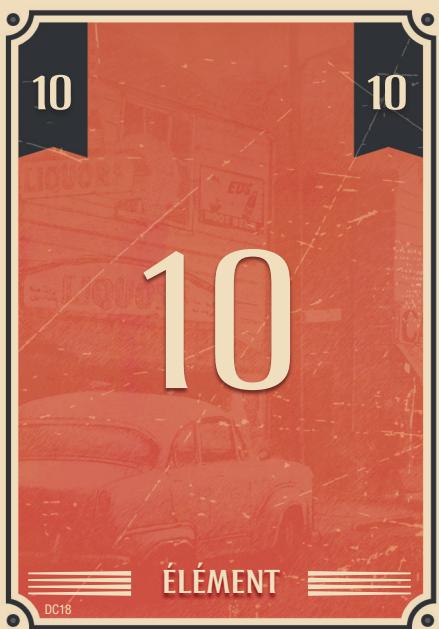
**4**

Prenez l'**ÉLÉMENT 25**.

**10**

### UNE ORDONNANCE MÉDICALE





11

### LE DEVOIR D'ANTON ET DE DAMIEN



Un devoir cosigné par Damien et Anton. Une fois gribouillé à la mine, il dévoile ce qui était écrit sur la page précédente.

12

### DES SOMNIFÈRES



Quelques somnifères.

13

### LE CASIER DE DAMIEN



Le casier est vide : il a été fouillé. Pourtant, un minuscule bout de papier a échappé à la police.

14

### UN DONUT



Un donut rassis, dégoulinant de graisse et de sucre.

15



M. Gaunt vous accueille séchement : « L'entrée en cours se fait à 8 heures, quand la cloche sonne ! Où étiez-vous ? »



Justifier votre retard :

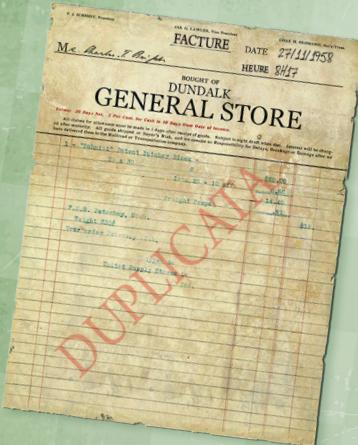
et vous  
perdez 1

- 4 +

=

16

### LA FACTURE DE DAMIEN



Prenez le jeton G.

17

### UNE BOÎTE DE CHOCOLATS



M. Gaunt s'est endormi sur sa chaise à cause du somnifère versé dans son café. Vous pouvez récupérer le devoir de Damien et d'Anton sur son bureau.

Vous pouvez dépenser 1 pour fouiller le bureau. Si vous le faites, prenez l'ÉLÉMENT 11.

Une boîte de chocolats « Croc's cacao ». Coïncidence ? Ce sont vos préférés !

Supprimez cette carte pour recevoir un bonus de 1 à une épreuve de .

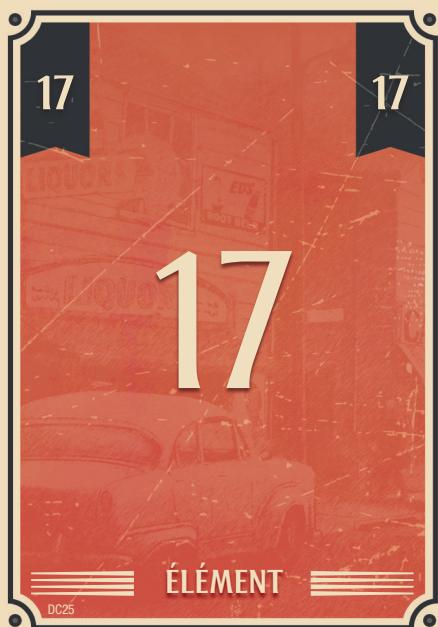
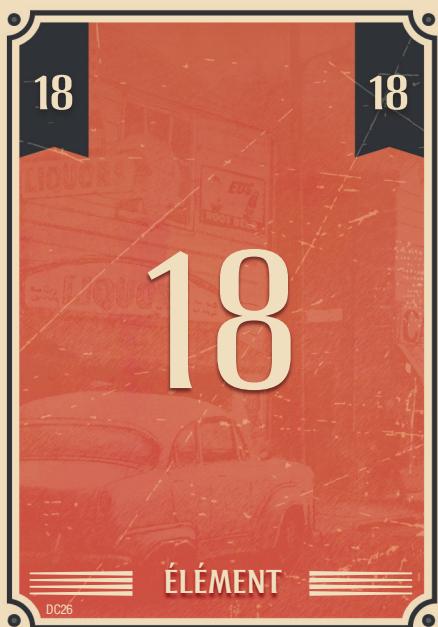
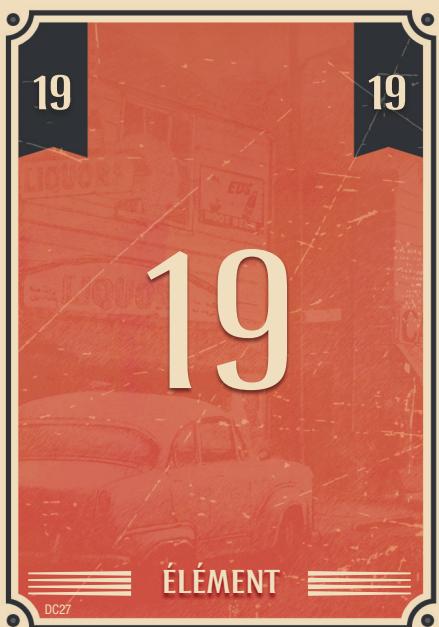
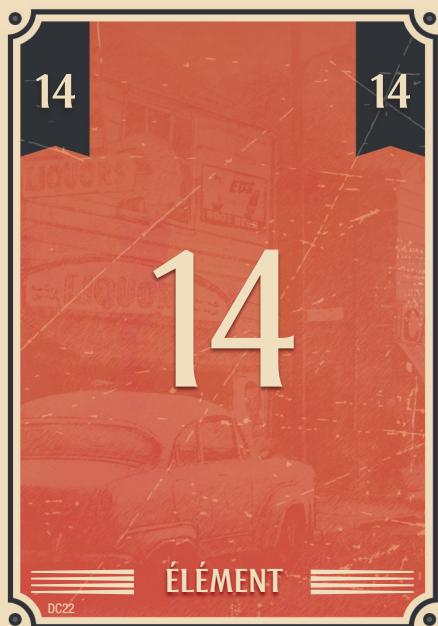
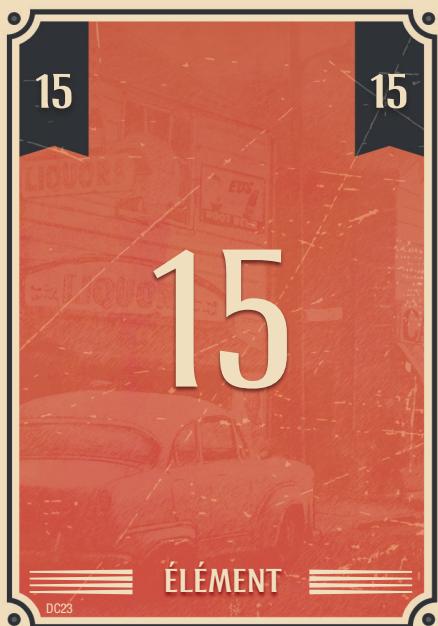
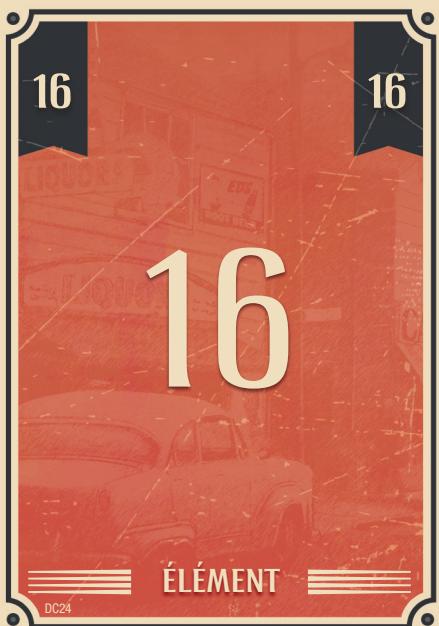
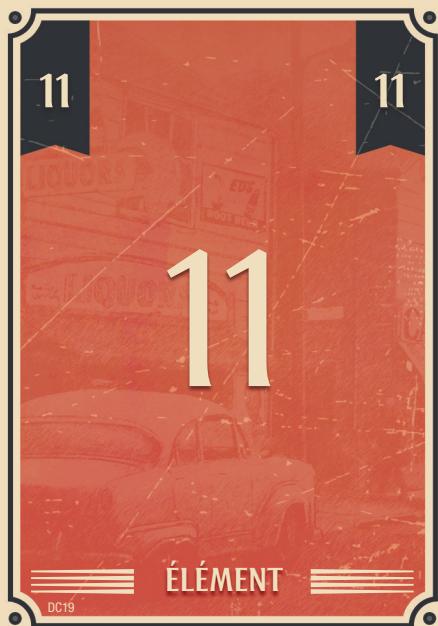
19

### UN AVIS DE RECHERCHE

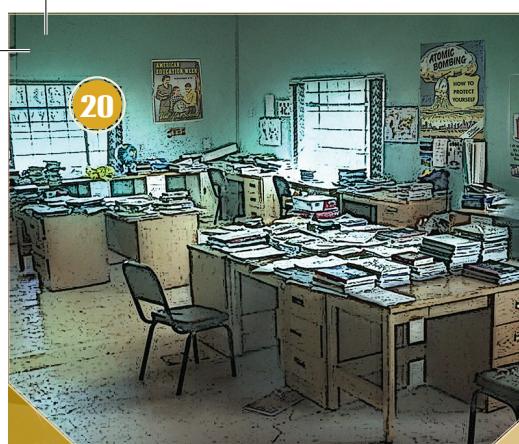


Vous avez arraché l'avis de recherche de Damien sur Main Street.

Damien Hammer, 14 ans, disparu le 27/11/58. Yeux marron, 1,58 m, 46 kilos. Portait un gilet bleu marine et un pantalon de velours marron. Si vous disposez d'informations, composez le 867-654-32.



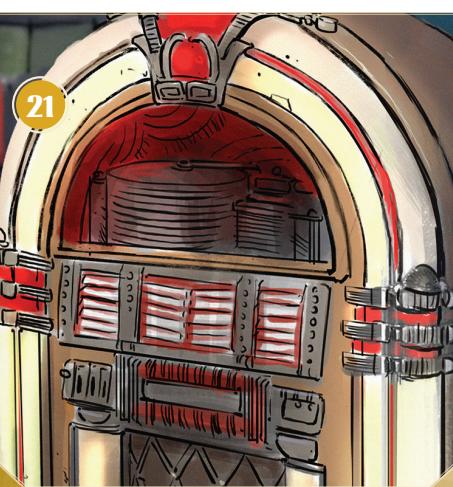
20



Après que l'ombre a disparu, vous entrez. La salle des professeurs est vide. Près d'une cafetière, vous trouvez un journal.

Lisez votre carte Interaction 7. Si vous possédez l'ÉLÉMENT 12, vous pouvez l'utiliser avec le café. Dans ce cas, prenez le jeton C.

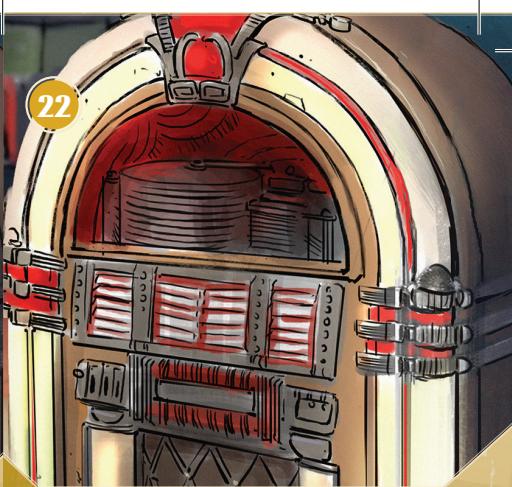
21



La musique retentit dans le diner. La serveuse vous remercie d'un hochement de tête : elle aime probablement travailler en musique.

Supprimez cette carte.

22



La musique retentit dans le diner. L'homme au café vous jette un regard mauvais, vous avez troublé la lecture de son journal.

Supprimez cette carte.

23



L'atmosphère devient lourde dans le diner. Néanmoins, vous ressentez un besoin irrépressible de retrouver Damien.

Prenez 1 ⚡ du Vortex sans dépasser votre niveau de départ (ou 2 ⚡ si vous êtes Anton). Puis supprimez cette carte.

24



Tout redévient normal. Hannah vous jette un rapide regard, comme si rien ne s'était passé : « Bonjour ! »

Pour parler à la serveuse, lisez votre carte Interaction 1.

25



La vieille dame vous est reconnaissante : « Merci beaucoup ! Je m'occupe des courses de la pauvre Mme Matthews... Quand je pense que ce voyou a disparu. C'est lui que l'on devrait poursuivre, pas ce cher monsieur Allen, qui n'a rien pu faire. Cet enfant a tout provoqué volontairement, c'est sûr ! »

Prenez 1 \$ et le jeton O.

26



« Merci beaucoup ! Tu m'fais penser au gamin qu'a provoqué l'accident. Il s'est jeté sous la voiture de m'sieur Allen, qui a dû faire une embardée pour l'éviter... Il a même failli écraser mon Dickens ! Mais c'est m'dame Matthews qui a été blessée. Le gamin s'en fichait et a filé vers la forêt. J'suis sûr qu'il rigolait, en plus ! »

Prenez le jeton M.

27



## UN PORTEFEUILLE

Un portefeuille presque vide.

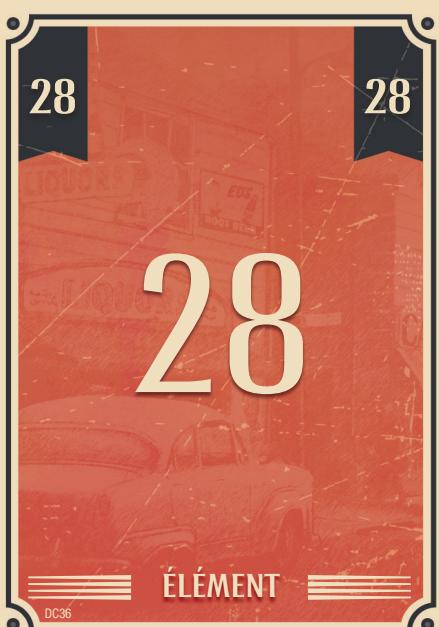
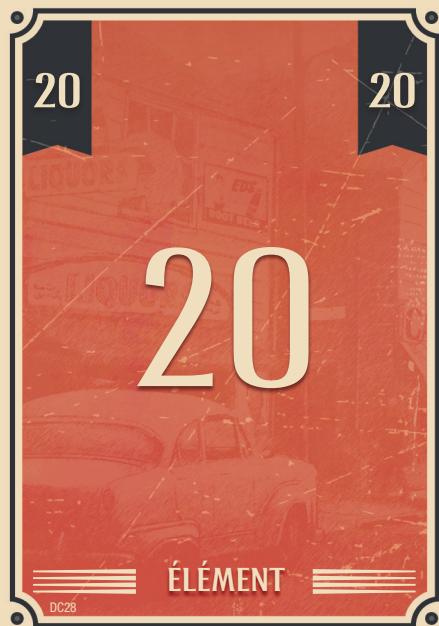
Supprimez cette carte pour prendre 2 \$.

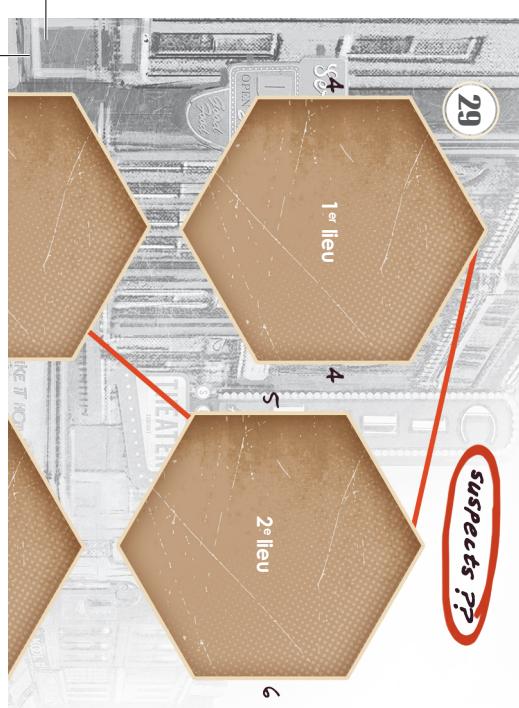
28



Le gérant sort de son bureau et vous félicite : « Bravo, les enfants ! Bravo ! N'oubliez pas de dire que vous avez gagné dans mon magasin. Et si je peux vous aider à quelque chose... » Il est si enthousiaste qu'il répond à toutes vos questions : « Le petit qui a disparu ? Bien sûr, il est passé jeudi matin. Tenez, voilà sa facture ! »

Prenez l'ÉLÉMENT 16.





« Hein ? Tu es sûre qu'il a été vu ce matin-là ? Si c'est le cas, Fox ne pouvait pas être à deux endroits en même temps, effectivement. Et mince ! Toute une enquête à reprendre ! »

Le gérant, alerté par le remue-ménage, bondit de son bureau et ordonne à un employé d'appeler la police. Il s'approche ensuite de vous.

En attendant les autorités, lisez votre carte Interaction 4.

Le policier se munit de la clé de la cellule et ouvre la geôle. Un homme en sort, visiblement exténué.  
« Papa ! »

Amy se précipite vers lui alors que l'homme s'effondre en pleurs.  
« Amy ! J'ai... j'ai vu des choses tellement... »

Il serre sa fille dans ses bras.

Vous devez faire erreur ! La police envoie une patrouille mais ne trouve rien.

Le groupe dépose 1 ⚡ du Vortex sur la case mise à jour de la carte Retour de mission.

Lisez bien les témoignages des dernières personnes ayant vu Damien sur Main Street et choisissez une autre destination.

Vous devez faire erreur ! La police envoie une patrouille mais ne trouve rien.

Le groupe dépose 1 ⚡ du Vortex sur la case mise à jour de la carte Retour de mission.

Lisez bien les témoignages des dernières personnes ayant vu Damien sur Main Street et choisissez une autre destination.

Vous devez faire erreur ! La police envoie une patrouille mais ne trouve rien.

Le groupe dépose 1 ⚡ du Vortex sur la case mise à jour de la carte Retour de mission.

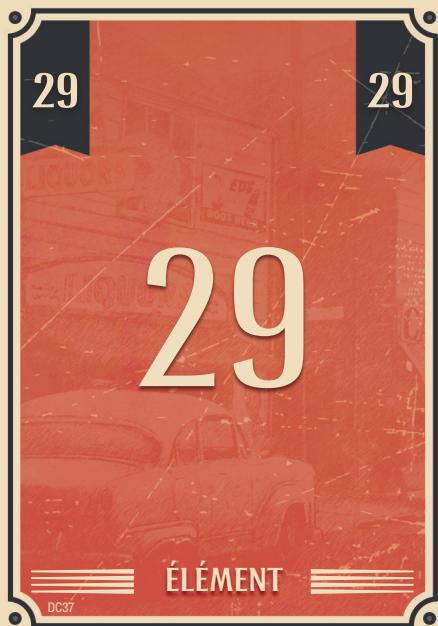
Lisez bien les témoignages des dernières personnes ayant vu Damien sur Main Street et choisissez une autre destination.

Le temps semble s'arrêter. Puis tout s'accélère. Vous êtes comme aspirés.

Un sifflement vous déchire les tympans tandis que des rafales de vent s'abattent sur vos têtes.  
« Veeeeeeeens ! »

Le cri a déchiré le temps. Une force irrésistible vous pousse vers un vieux manoir.

Vous êtes transportés gratuitement vers le Lieu 13. Fermez immédiatement le lieu que vous visitez. Le Time Captain ouvre le Lieu 13 et en lit la carte A à voix haute.



38

## DUNDALK POLICE STATION

Vous devez faire erreur ! La police envoie une patrouille mais ne trouve rien.

Le groupe dépose 1 ⚡ du Vortex sur la case mise à jour de la carte. Retour de mission.

Lisez bien les témoignages des dernières personnes ayant vu Damien sur Main Street et choisissez une autre destination.

94



Tout s'obscurcit ! La détective Ansel se mue en une créature difforme aux doigts crochus, prête à vous attaquer.



**Battez-vous ! Jennifer reçoit un malus de 1 à cette épreuve.**

Jennifer perd 1 ⚡.

- 4 +

=



96



« Très impressionnant ! Merci d'être venus nous voir avec ces informations. Vous arrivez aux mêmes conclusions que moi... Maintenant, reste à savoir où Damien a filé après tout ça... À votre avis ? »

**Choisissez une seule destination :**  
Vers les collines > Prenez l'**ÉLÉMENT 34**.  
Vers la mer > Prenez l'**ÉLÉMENT 35**.  
Vers les montagnes > Prenez l'**ÉLÉMENT 36**.  
Vers la forêt > Prenez l'**ÉLÉMENT 37**.  
Vers le lac > Prenez l'**ÉLÉMENT 38**.

97



Tout s'obscurcit. La terre devient meuble et vous vous enfoncez lentement dans le sol.



**Débattez-vous ! Amy reçoit un malus de 1 à cette épreuve.**

Amy perd 1 ⚡.

- 4 +

=



99



Vous voilà sur scène devant l'intégralité des élèves de votre école. Ils sont plus qu'hilares : vous êtes déguisé en hot dog en guise de punition.



**Reprenez vos esprits ! Doug reçoit un malus de 1 à cette épreuve.**

Doug perd 1 ⚡.

- 4 +

=

