

DC3



Après avoir résolu cette épreuve, rassemblez toutes les cartes Destin, mélangez-les et formez une nouvelle pile face cachée.

DC4



DC5



DC6



DC7



DC8



1

« Vous êtes adorables d'avoir aidé cette dame, les enfants. »
Vous en profitez pour l'interroger :
« Si j'ai vu le petit qui a disparu ? Oui, il est passé au magasin le matin de sa disparition. Qu'avait-il acheté, déjà ? Attendez, je dois avoir le duplicata de la facture... voilà ! »

Prenez l'ÉLÉMENT 16.

DESTIN

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



PLAN

DC2

DAMIEN

N.T. 1958

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

CARTES
COMMUNES

DC 1/51

DESTIN

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

DESTIN

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

DESTIN

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

1

1

1

ÉLÉMENT

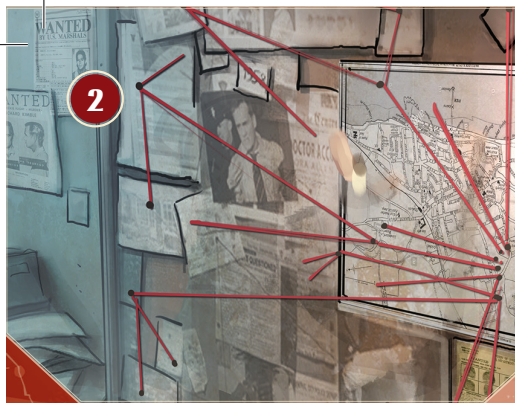
DC9

DESTIN

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

DESTIN

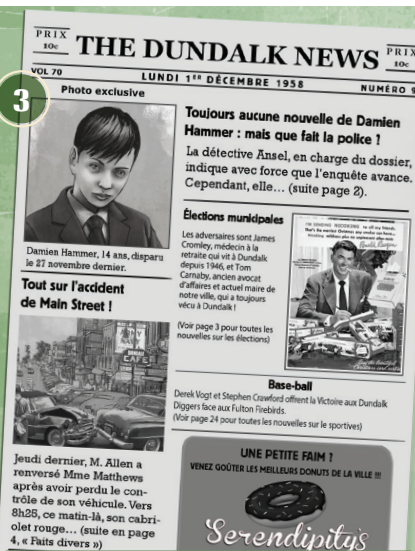
-2/_/_/_/_/_/+2



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**.



3

Vous trouvez le journal du jour.

Lisez votre **carte Interaction 7**.



4

Soudain, le terrifiant clown redevient le vendeur de journaux. Vous reconnaissez 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**.



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 **jeton** du Vortex (sans dépasser votre niveau de départ), 1 **jeton** et l'**ÉLÉMENT 28**.



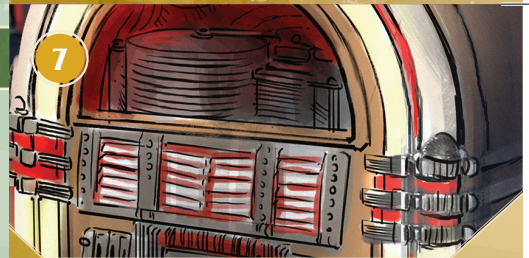
6

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 **jetons** du Vortex sans dépasser votre niveau de départ.



7

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

Pour écouter de la musique, dépensez 1 **jeton**, 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



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 coffré ! 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**.



9

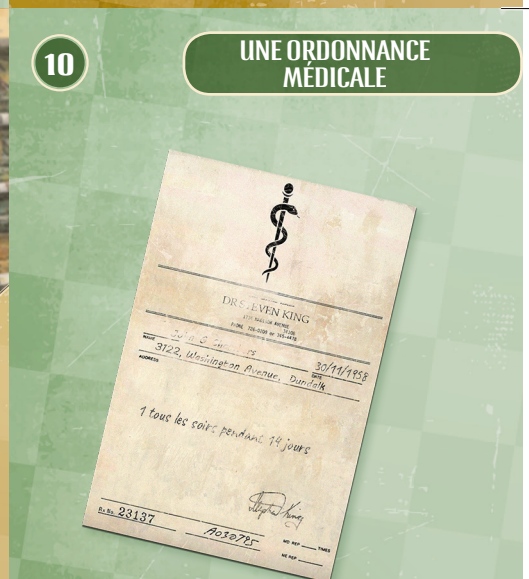
Tout redevient normal en un instant. La vieille femme a ramassé ses affaires, mais elle peine à porter son panier. Vous pourriez faire votre bonne action du jour en l'aidant un peu.

Aider la vieille dame :

Vous pouvez réessayer.

4

Prenez l'**ÉLÉMENT 25**.

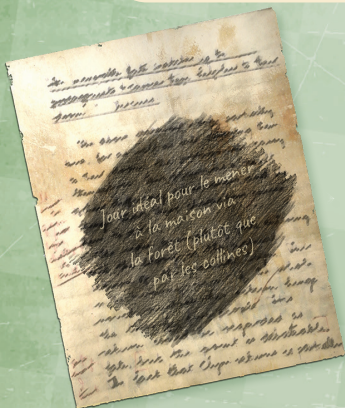


10

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



Justifier votre retard :



et vous perdez 1



4

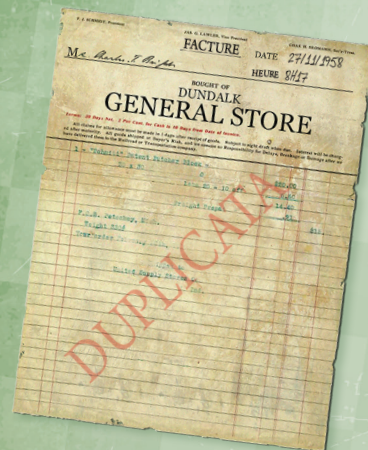


=



16

LA FACTURE DE DAMIEN



Prenez le jeton G.

17



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.

18

UNE BOÎTE DE CHOCOLATS



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.

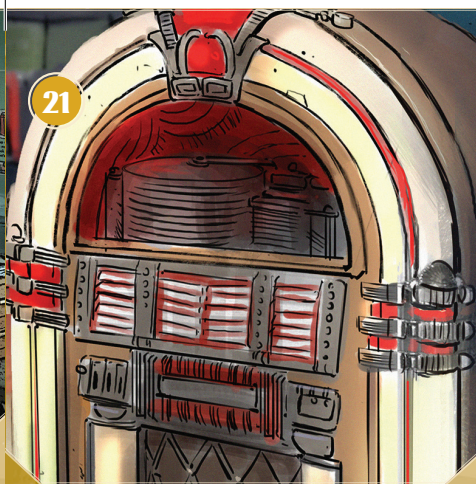




20

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

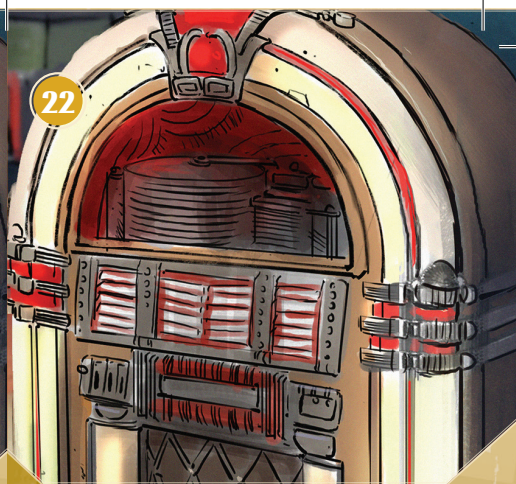
Lisez votre **carte Interaction 7**.
Si vous possédez l'**ÉLÉMENT 12**,
vous pouvez l'utiliser avec le café.
Dans ce cas, prenez le **jeton C**.



21

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

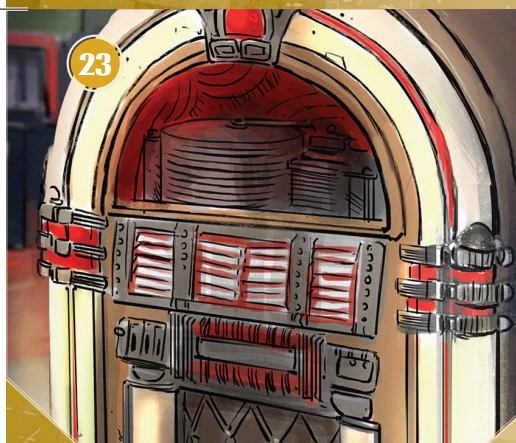
Supprimez cette carte.



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 irrésistible 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 redevient 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'as fait 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 .

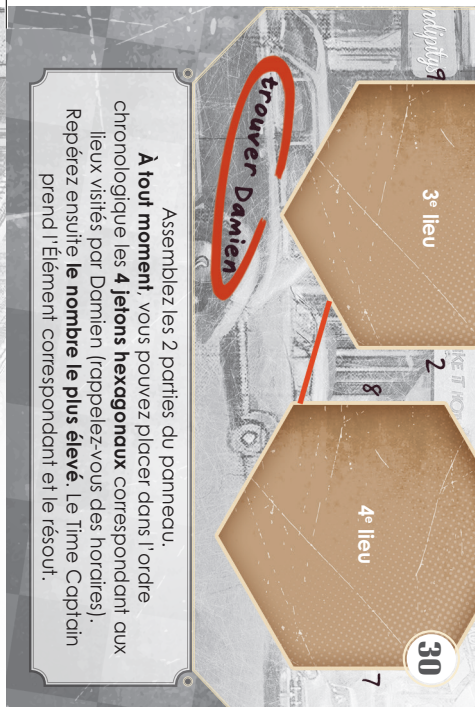
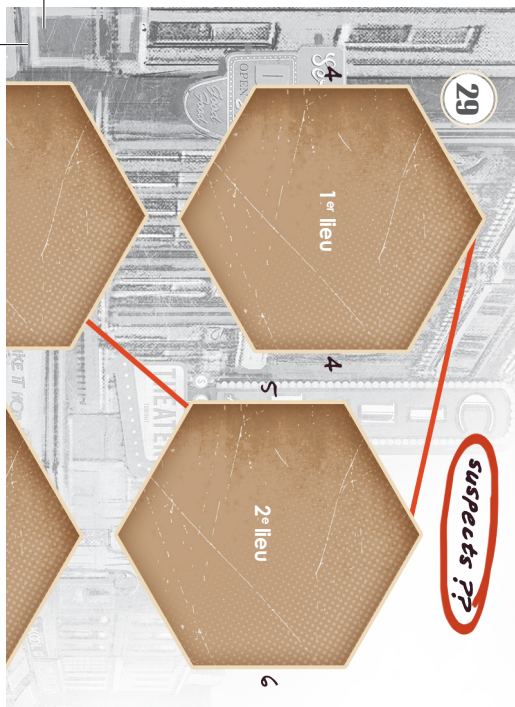


28

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**.





31

Le policier de l'accueil est très ferme et se moque de vous : « **NON ! On ne rentre pas, les enfants ! Pourquoi n'êtes-vous pas à l'école ?** » Vous devez le convaincre de vous laisser entrer !

Le Time Captain désigne un seul agent qui tente l'épreuve et qui peut recevoir le soutien d'autres agents. Si un agent supprime l'**ÉLÉMENT 14** ou l'**ÉLÉMENT 18** avant que ne soit piochée la carte Destin, l'agent qui résout l'épreuve **reçoit un bonus de 2** à son résultat.

Argumenter :

Vous pouvez réessayer.

-

7

+

Prenez le jeton A.

32

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**.

33

« 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 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 larmes.

« Amy ! J'ai... j'ai vu des choses tellement... »

Il serre sa fille dans ses bras.

34

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.

35

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.

36

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.

37

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.

« Vieeeeeeeens ! »

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.

31 31

31

ÉLÉMENT

DC39

30 30

30

ÉLÉMENT

DC38

29 29

29

ÉLÉMENT

DC37

34 34

34

ÉLÉMENT

DC42

33 33

33

ÉLÉMENT

DC41

32 32

32

ÉLÉMENT

DC40

37 37

37

ÉLÉMENT

DC45

36 36

36

ÉLÉMENT

DC44

35 35


35

ÉLÉMENT

DC43

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 ve-
nus 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 +
=



96 96

96

ÉLÉMENT

DC48

94 94

94

ÉLÉMENT

DC47

38 38

38

ÉLÉMENT

DC46

DC 51/51

99 99

99

ÉLÉMENT

DC50

97 97

97

ÉLÉMENT

DC49