

JENNIFER HURLEY

TÉRATOPHOBIE
-PEUR DES MONSTRES-

3	
1	
2	
4	
2	

Jennifer est une excellente élève, en plus d'avoir été élue reine du collège deux années de suite. Pourtant, la jeune fille est loin d'avoir confiance en elle et n'est pas très populaire, à cause de son père. Ce dernier est connu pour avoir arnaqué la plupart des commerçants du coin... dont les enfants sont en classe avec Jennifer. Elle n'a pas noué de liens étroits avec Damien, mais elle lui a tout de même donné ses cours afin qu'il rattrape son retard. Elle s'est prise d'affection pour lui, c'est pourquoi elle a accepté d'aider Anton à le retrouver.

AMY FOX

TAPHOPHOBIE
- PEUR D'ÊTRE ENTERRÉE VIVANTE -

2	
2	
3	
4	
1	

Le père d'Amy ne fait guère attention à elle. Il est souvent mal accompagné ou absent, car... en cellule. La plupart du temps, c'est sa fille, qui l'adore, qui doit le tirer de ces mauvais pas. Amy est intelligente, très débrouillarde et à l'aise dans ses baskets. En revanche, c'est l'une des plus mauvaises élèves du collège... Les cours l'ennuient terriblement. Même si elle ne l'avouerait pour rien au monde, Amy est secrètement amoureuse d'Anton. C'est pourquoi elle a accepté de l'aider à retrouver son ami Damien.

ORDRE DE MISSION

P1216 - DAMIEN
PLANÈTE TERRE - N. T. 1958

SITUATION

Damien Hammer, un jeune garçon fraîchement arrivé dans la ville de Dundalk, a disparu.

PERTURBATIONS

Il semble que la disparition de l'enfant est intimement liée à des troubles temporels récents.

OBJECTIF

Retracer le **parcours chronologique** de Damien dans les différents lieux de Dundalk et rassembler des indices pour comprendre ce qui lui est arrivé.

Lisez le dos de cette carte.

DS2

DAMIEN

N. T. 1958

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

CARTES HISTOIRE

DS 1/46

AMY FOX



TAPHOPHOBIE
- PEUR D'ÊTRE ENTRERRÉE VIVANTE -

DS4

JENNIFER HURLEY



TÉRATOPHOBIE
- PEUR DES MONSTRES -

DS3



ANTON CARNABY

ATYCHIOPHOBIE
- PEUR DE L'ÉCHEC -

1



3



1



5



2



Anton est le fils du maire de Dundalk, qui fait actuellement campagne en vue de sa réélection. Cela n'empêche pas Anton d'être le bouc émissaire de l'école. Pour se défendre, et (un peu) à contrecœur, il donne systématiquement à son père les noms de ceux qui le harcèlent. Les parents de ses camarades ont donc régulièrement la visite des agents de police locaux. Résultat : Anton a très peu d'amis. Il était donc ravi de voir Damien, nouveau venu à Dundalk, sympathiser avec lui.

DOUG EVARG

KATAGÉLOPHOBIE
- PEUR DU RIDICULE -

3



1



3



5



2

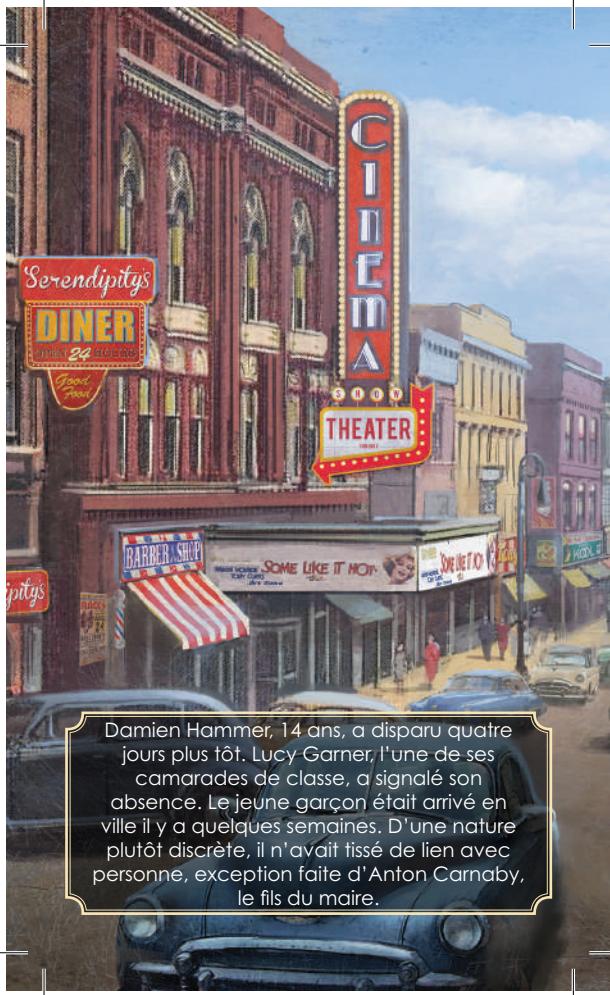


Doug a été élevé par sa mère. Issu du quartier populaire de la ville, il a travaillé dur dans certains commerces pour subvenir aux besoins de sa famille. Il y a peu de temps, il était encore le caïd du collège. Doug harcelait ses camarades, surtout Anton, ce « petit baltringue ». À la suite d'une plainte d'Andy, l'une de ses victimes, il a échappé de peu à l'exclusion. Pour conserver l'espoir d'intégrer l'équipe de sport de Harvard, il s'attache désormais à corriger son comportement. En contribuant à retrouver Damien, il espère surtout se mettre Anton dans la poche pour bénéficier du soutien de son père, le maire de Dundalk.



Transfert... Ordre de mission...
Retrouvez le garçon...

Dundalk, une petite ville du nord-est des
États-Unis. Lundi 1^{er} décembre 1958.



Damien Hammer, 14 ans, a disparu quatre jours plus tôt. Lucy Garner, l'une de ses camarades de classe, a signalé son absence. Le jeune garçon était arrivé en ville il y a quelques semaines. D'une nature plutôt discrète, il n'avait tissé de lien avec personne, exception faite d'Anton Carnaby, le fils du maire.

DOUG EVARG



KATAGÉLOPHOBIE
- PEUR DU RIDICULE -

DS6

ANTON CARNABY



ATYCHIPHOBIE
- PEUR DE L'ÉCHEC -

DS5



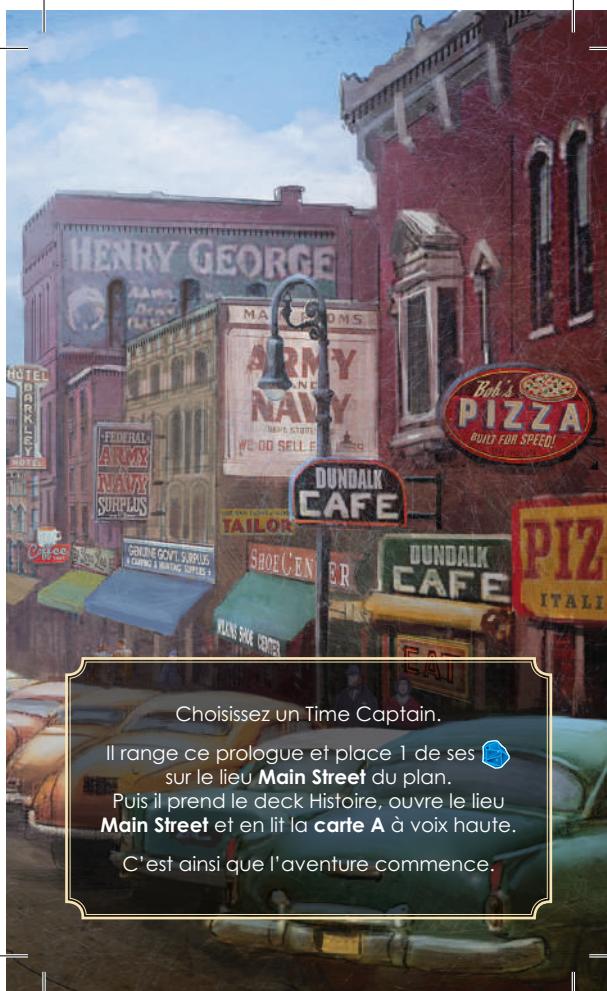
PROLOGUE - B

DS8



PROLOGUE - A

DS7



RÉSUMÉ DES ICÔNES

- CARACTÉRISTIQUES -

Force	Aplomb	Dextérité

- AUTRES ICÔNES -

Conflit individuel	Permet de quitter un conflit

- JETONS / CRISTAUX -

Pièce	Azrak

- ÉPREUVES -

Seuil de réussite (valeur)

Résultat si la valeur finale est inférieure à X.

Résultat si la valeur finale est supérieure à X.

Résultat si la valeur finale est égale à X (réussite critique).

Un vent cinglant vous glace les joues. Cramponnés à vos vélos, vous remontez la rue principale de Dundalk.

Chaque agent lit secrètement la carte FLASH MÉMORIEL de son réceptacle.

Ensuite, le Time Captain lit à voix haute :

Vous passez la rue en revue.
À gauche, une **voiture** est garée le long du trottoir.
Une **affichette** est placardée sur un lampadaire.
Devant un restaurant, un **clochard** fait la manche avec son chien.
Un jeune **vendeur de journaux** hurle les nouvelles de l'édition du jour.



DS10

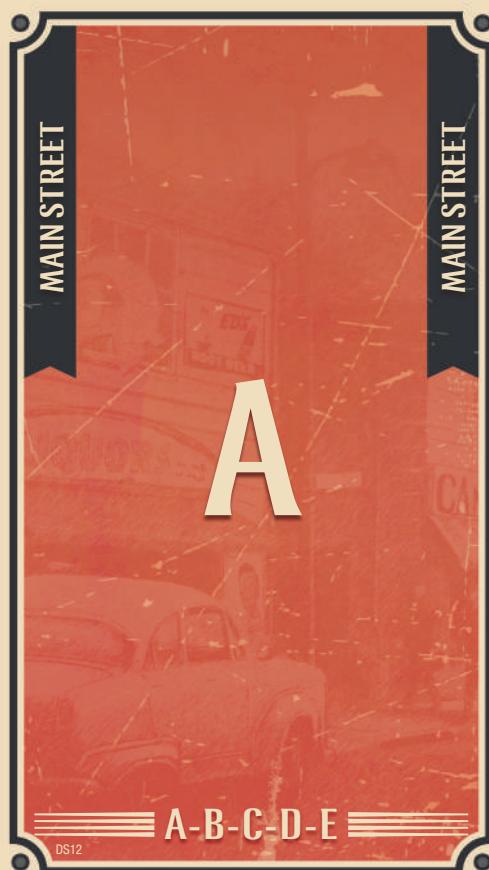
PROLOGUE - D



DS9

PROLOGUE - C

DS



DS12

TOUR DE JEU

- 1 -

PHASE DU TIME CAPTAIN

- a) Choix du lieu à visiter
- b) Exposition du lieu
- c) Lecture de la carte A

- 2 -

PHASE DE DÉCOUVERTE

- a) Repérage du lieu
- b) Télépathie entre agents
- c) Actions = S'engager / Explorer / Temporiser

- 3 -

PHASE D'ENTRE-LIEUX

- a) Mise à jour standard
- b) Échanges
- c) Changement de Time Captain

DS11



Il n'y a personne au volant. Un journal et une feuille de papier sont posés sur un siège.

Forcer la portière [CROCHETAGE] :

Vous pouvez réessayer.

4

Prenez le papier (ÉLÉMENT 10) OU le journal (lisez votre carte Interaction 7).

Prenez l'ÉLÉMENT 10 et lisez votre carte Interaction 7.



L'avis de recherche concernant Damien est placardé.

Si vous arrachez cette affiche, prenez l'ÉLÉMENT 19.



Le vagabond vous interpelle gentiment :
« Dis, t'aurais pas une pièce ou un truc à manger, s'te plaît ? »

Si vous avez 1\$, vous pouvez la donner au vagabond et la ranger. Prenez alors l'ÉLÉMENT 26.



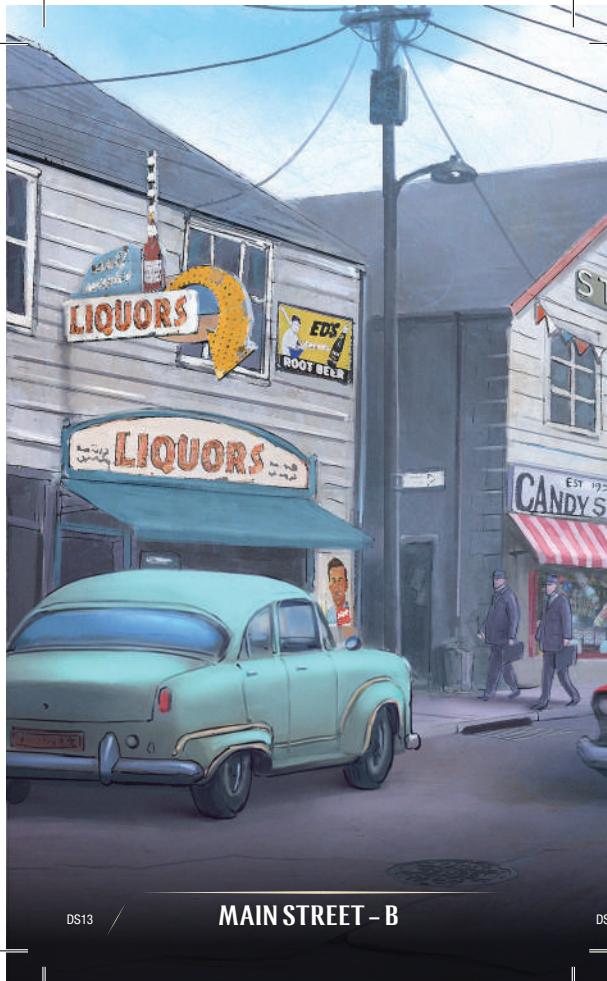
Le vendeur de journaux se transforme en clown terrifiant et armé !

Prenez l'ÉLÉMENT 4.



DS14

MAIN STREET - C



DS

MAIN STREET - B



DS16

MAIN STREET - E



DS

MAIN STREET - D

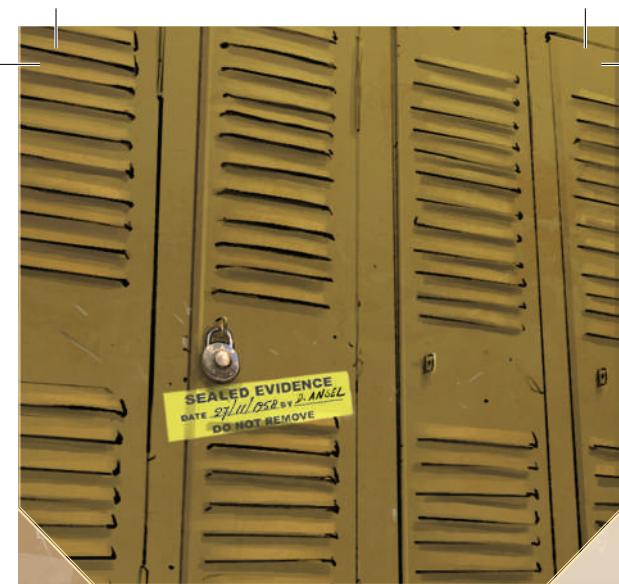
Vous connaissez l'école par cœur.

À gauche, les **casiers**. L'un d'entre eux est celui de Damien.

La **salle des professeurs** est fermée.

Vu l'heure, le cours de M. Gaunt a dû commencer dans la **salle de classe**. L'odeur de son café du matin flotte encore dans le couloir.

Lucy Garner traîne dans l'établissement. Elle a un comportement étrange depuis la disparition de Damien.



Le casier de Damien est fermé à clé.

Forcer le casier [CROCHETAGE] :

Vous pouvez réessayer.

3

Prenez l'**ÉLÉMENT 13**.

Prenez l'**ÉLÉMENT 13** et 1 .



Une ombre terrifiante surgit brusquement.

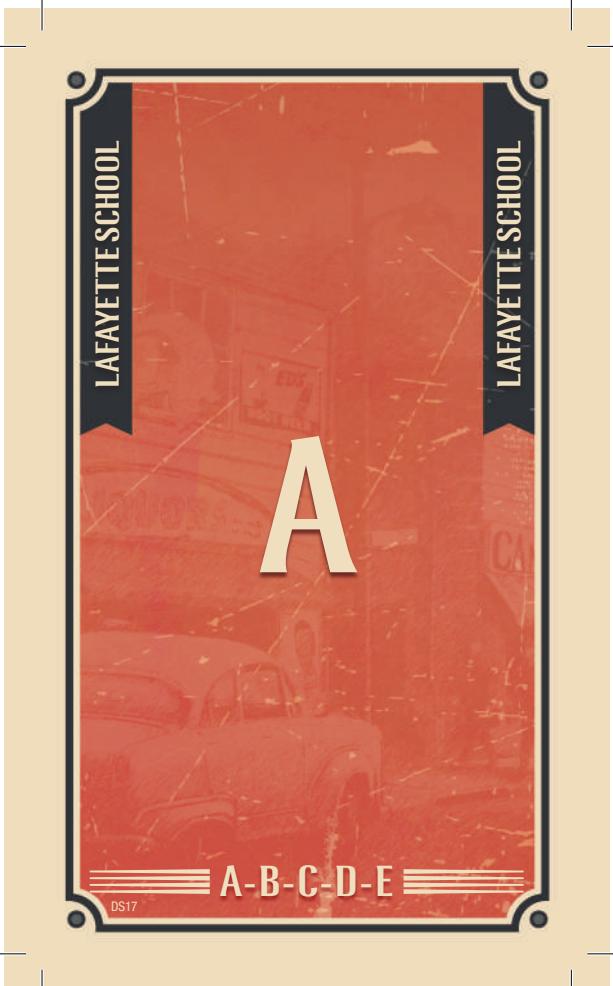
Prenez l'**ÉLÉMENT 20**.

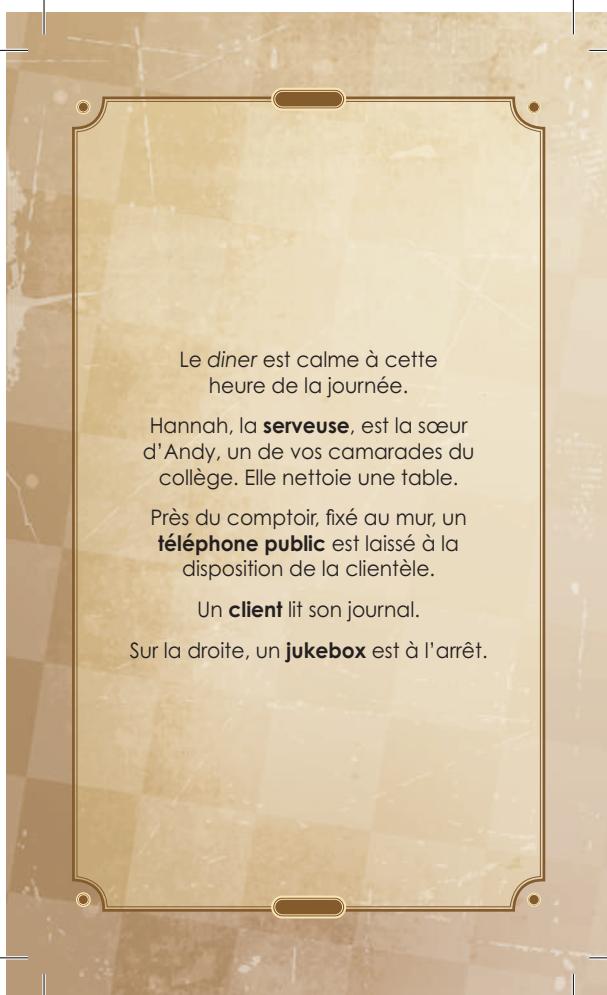


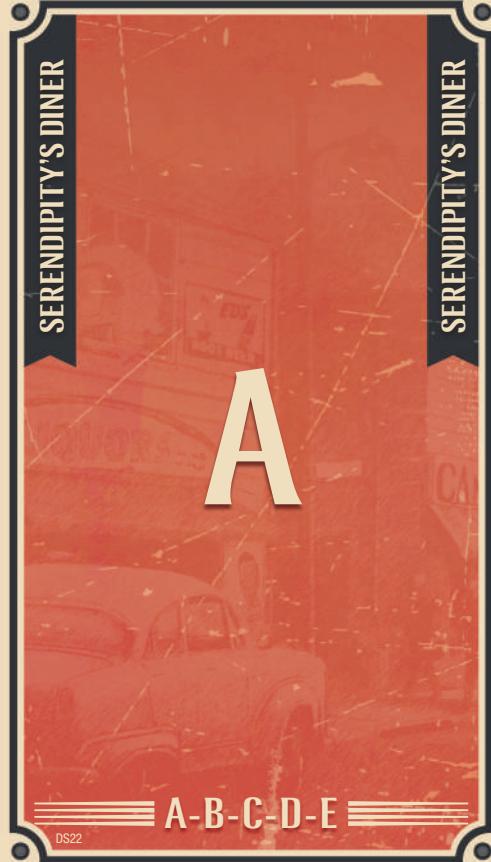
Le cours de M. Gaunt a dû commencer :

Si vous voulez entrer et perturber le cours **ET que vous possédez le jeton C**, prenez l'**ÉLÉMENT 17**. Si vous voulez entrer **et que vous ne possédez PAS le jeton C**, prenez l'**ÉLÉMENT 15**.

Sinon, replacez cette carte dans le panorama.



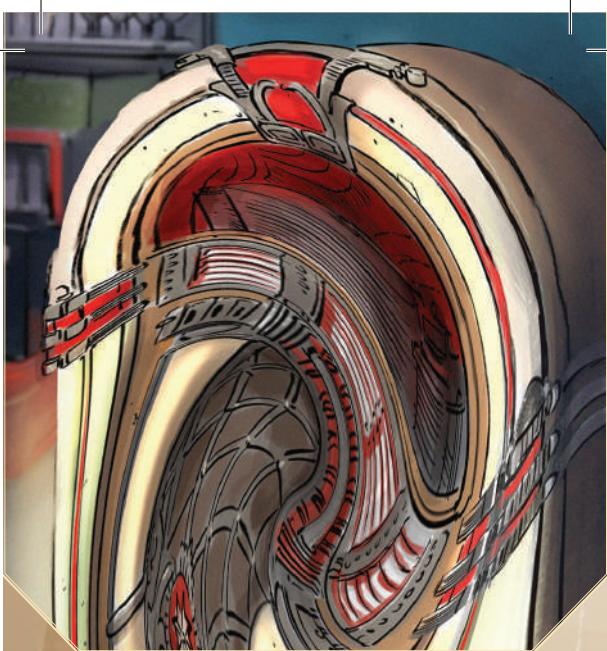






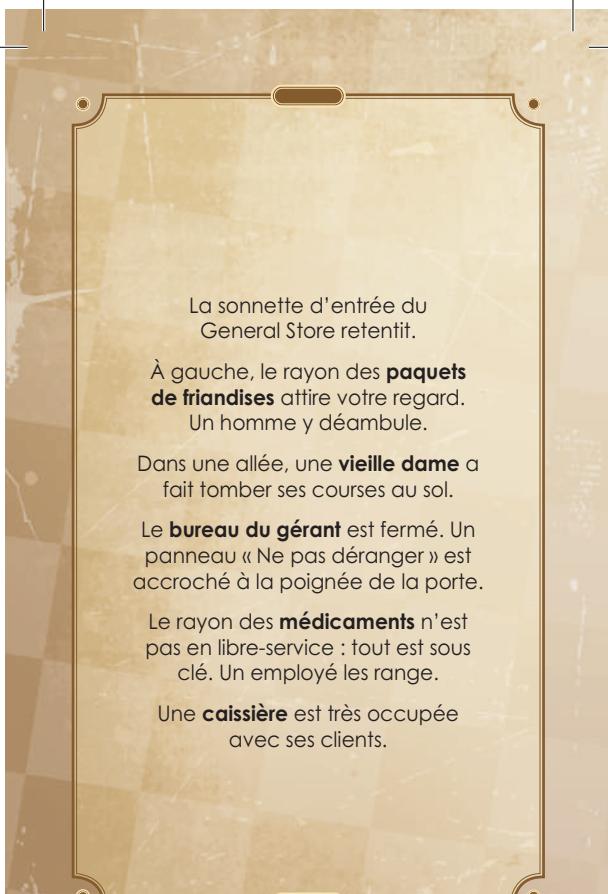
« Désolé, les enfants, mais le café du matin, c'est sacré. J'aimerais bien être tranquille ! »

Si vous insistez pour lui parler, lisez votre carte Interaction 3.



Plus vous vous rapprochez du jukebox, plus le monde vous paraît étrange. Les couleurs sont acidulées, les visages prennent des formes psychédéliques, et le son, d'abord distordu, disparaît totalement. Vous êtes sourd !

Prenez l'ÉLÉMENT 7.



La sonnette d'entrée du General Store retentit.

À gauche, le rayon des paquets de friandises attire votre regard. Un homme y déambule.

Dans une allée, une vieille dame a fait tomber ses courses au sol.

Le bureau du gérant est fermé. Un panneau « Ne pas déranger » est accroché à la poignée de la porte.

Le rayon des médicaments n'est pas en libre-service : tout est sous clé. Un employé les range.

Une caissière est très occupée avec ses clients.



L'offre de friandises est impressionnante.

Essayer de voler des chewing-gums :

Prenez l'ÉLÉMENT 32.

3

Prenez l'ÉLÉMENT 5.

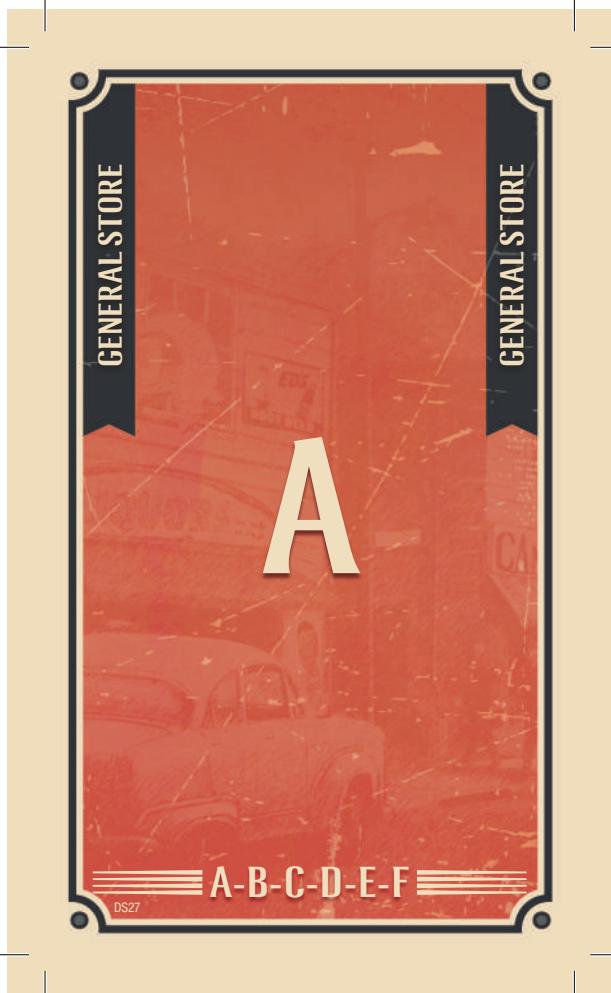
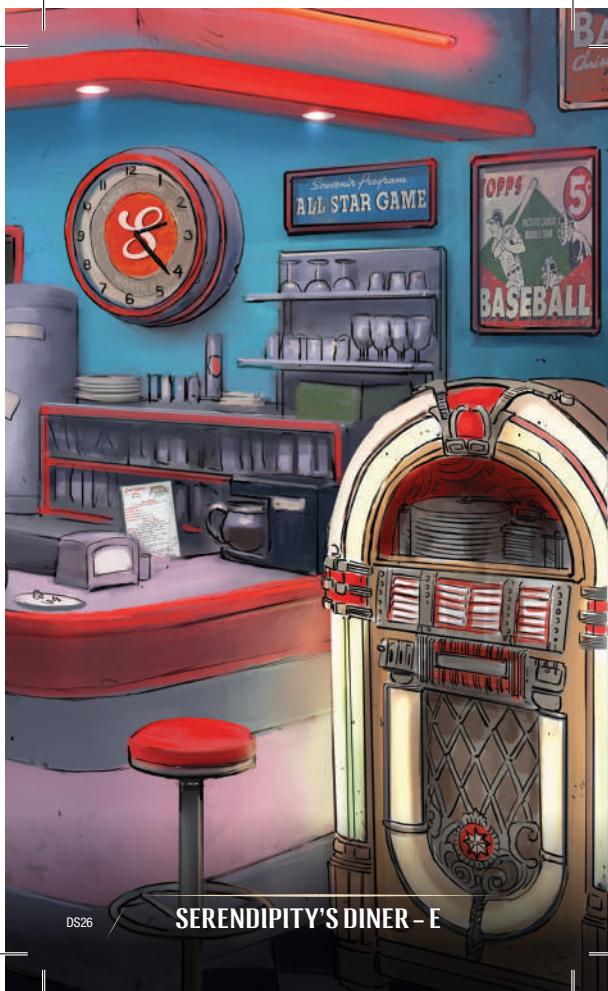
OU

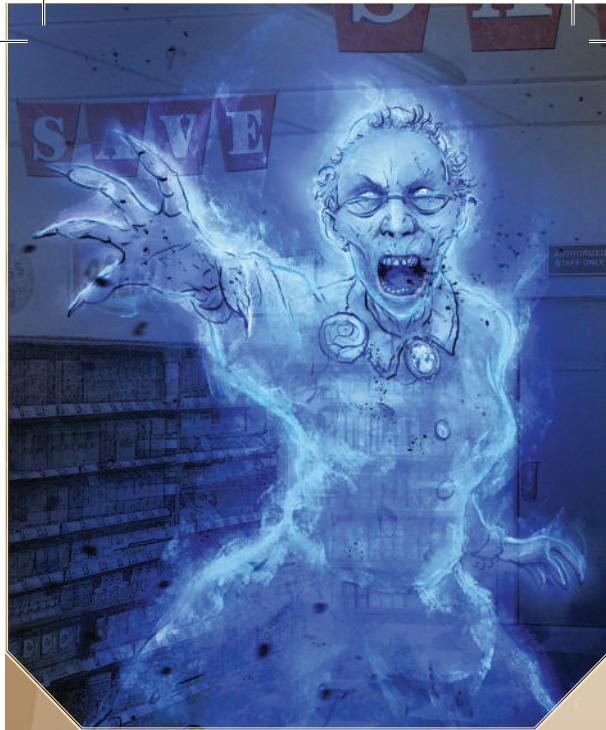
Essayer de faire les poches du client :

Prenez l'ÉLÉMENT 32.

3

Prenez l'ÉLÉMENT 27.





Lorsque vous vous approchez, la vieille dame se transforme en un fantôme difforme !

Prenez l'**ÉLÉMENT 9**.



La porte est fermée à clé, mais vous entendez le gérant à l'intérieur. Un journal est glissé sous la porte.

Pour y jeter un coup d'œil, lisez votre **carte Interaction 7**.



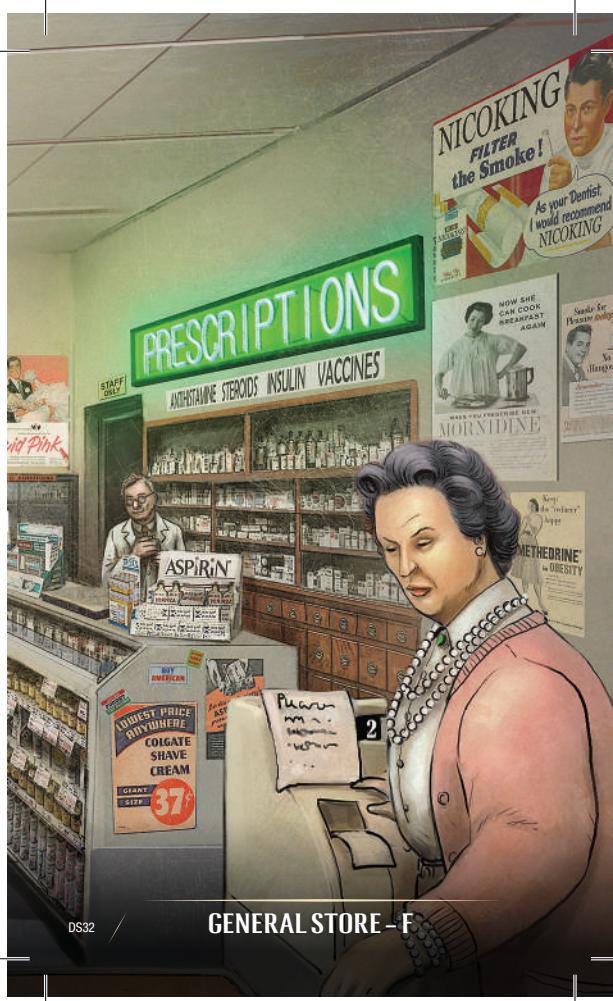
Les médicaments sont sous clé.

Si vous possédez l'**ÉLÉMENT 10**, vous pouvez le supprimer pour le donner à l'employé. Dans ce cas, prenez l'**ÉLÉMENT 12**.



La caissière est très occupée et ne fait pas attention à vous.

Si vous possédez le **jeton O**, prenez l'**ÉLÉMENT 1**. Sinon, la caissière ne vous adresse même pas la parole.



IMPORTANT : SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON A, PRENEZ L'ÉLÉMENT 31 AVANT DE LIRE LA CARTE A DE CE LIEU.

Vous entrez dans le commissariat. Les policiers sont tous occupés. Des cris provenant d'une cellule couvrent le bruit de leurs discussions. Les bureaux des détectives sont au fond.

À gauche, **deux bureaux** sont fermés. Des officiers semblent affairés autour d'une table.

Plus loin, **la porte d'un bureau** est entrouverte.

Tout à droite du commissariat se trouvent **les cellules**.



La détective Ansel est perdue dans ses pensées lorsque vous entrez sans frapper dans son bureau. Elle a l'air agacée : « Que fais-tu ici ? Tu as séché les cours et une patrouille t'a ramassé ? »

Pour parler à la détective Ansel, lisez votre carte Interaction 5.



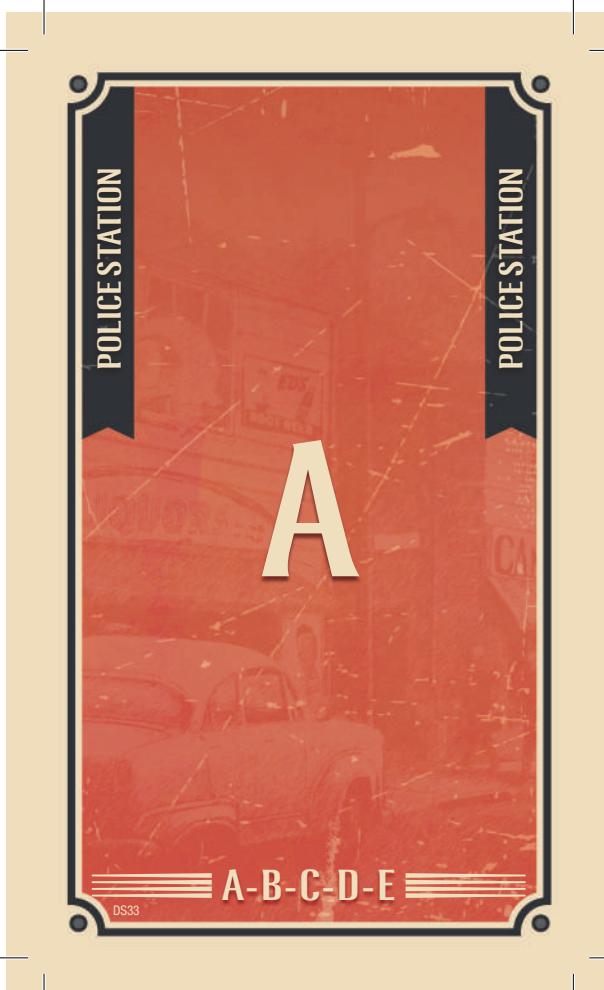
À peine êtes-vous entré dans le bureau que le détective Yozor se transforme en un mort-vivant terrifiant prêt à se jeter sur vous.

Prenez l'**ÉLÉMENT 8**.



Le bureau est inoccupé.

Vous pouvez dépenser 1 pour le fouiller, au risque de vous faire repérer. Dans ce cas, prenez l'**ÉLÉMENT 3**.





Dès que vous vous approchez des cellules, un homme enfermé se précipite vers vous. Il semble très perturbé.

« J'ai rien fait ! J'ai rien fait ! C'est lui ! Le fantôme ! Je l'ai vu s'évaporer ! Devant moi ! Dites à ma fille Amy que je n'ai rien fait ! »

Si vous incarnez Amy, prenez le **jeton F** et placez-le sur votre **carte Flash mémoriel** : vous avez reconnu votre père ! Sinon, replacez cette carte dans le panorama.

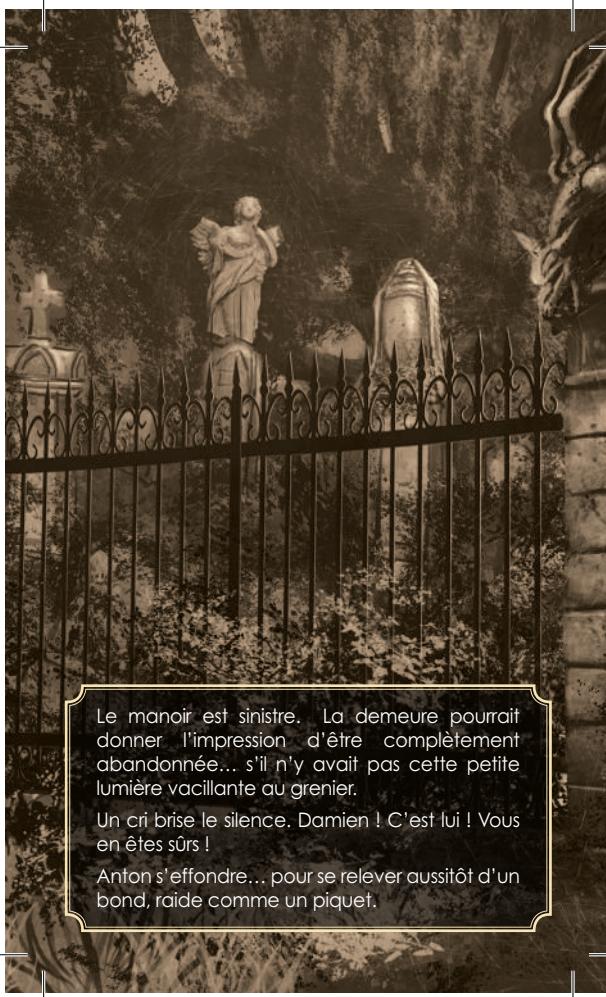
Vous voilà au bout d'une inquiétante allée. Devant vous s'élève une immense demeure victorienne en ruines. Un étrange murmure s'en échappe : « Antooooon... »

Installez ce lieu comme indiqué :

F	G			
A	B	C	D	E

Anton est livide et semble à bout de force.

Révélez et lisez toutes les cartes de ce lieu à tour de rôle (en commençant par le Time Captain), une à une et à voix haute, en débutant par la **carte B**.



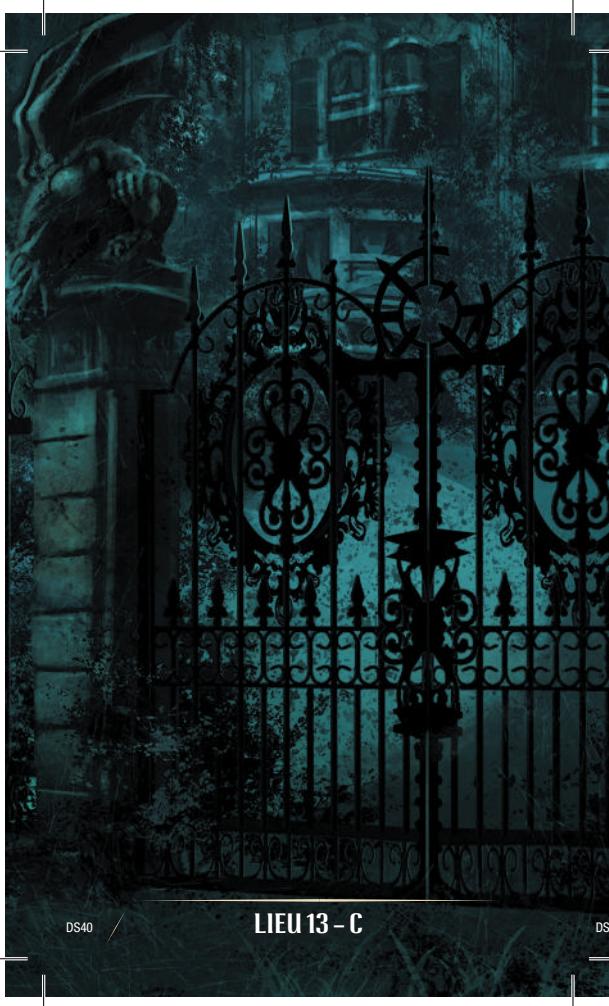
Le manoir est sinistre. La demeure pourrait donner l'impression d'être complètement abandonnée... s'il n'y avait pas cette petite lumière vacillante au grenier.

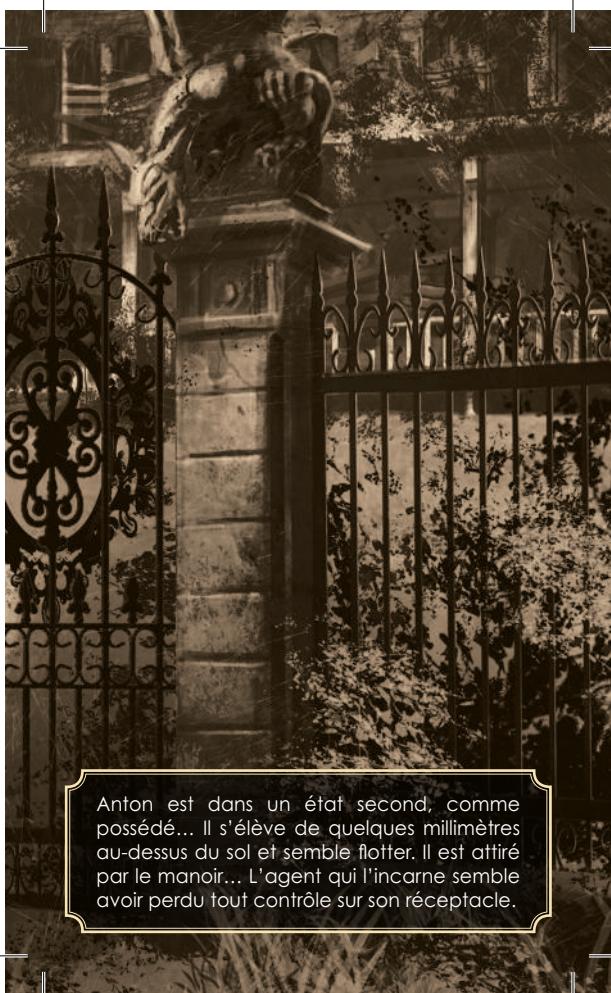
Un cri brise le silence. Damien ! C'est lui ! Vous en êtes sûrs !

Anton s'effondre... pour se relever aussitôt d'un bond, raide comme un piquet.

Damien vous parle :
« Anton ! Sauve-moi ! Mais viens seul ! Tu m'entends ? Seul ! »



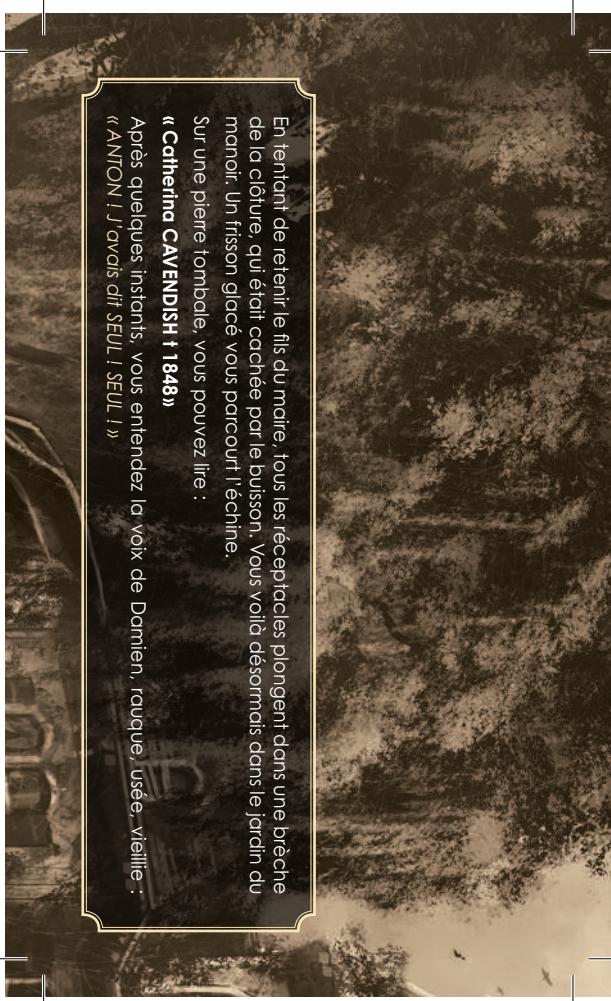




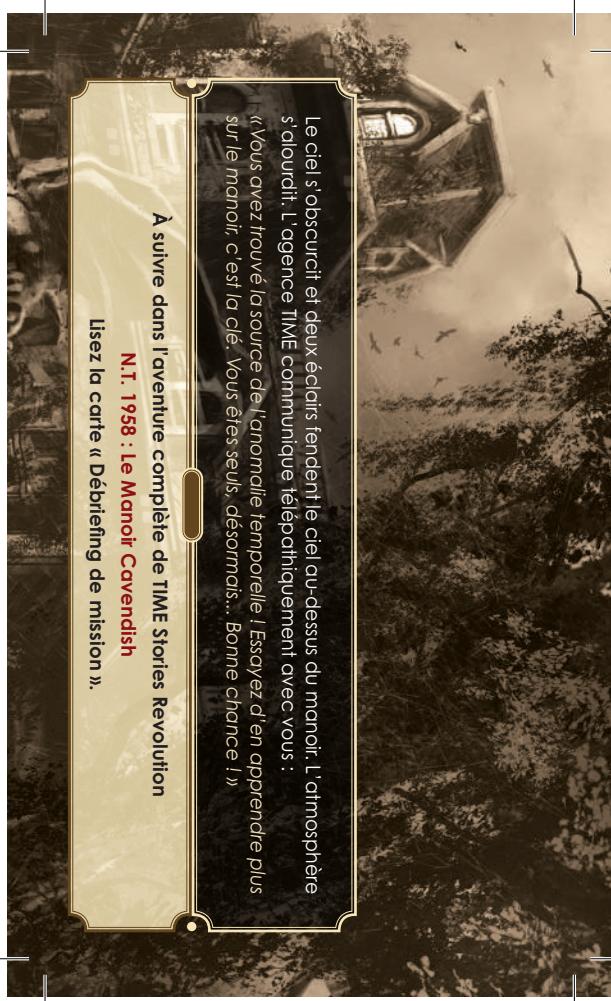
Anton est dans un état second, comme possédé... Il s'élève de quelques millimètres au-dessus du sol et semble flotter. Il est attiré par le manoir... L'agent qui l'incarne semble avoir perdu tout contrôle sur son réceptacle.



Anton disparaît dans le buisson qui entoure le manoir. Amy parvient de justesse à attraper sa cheville, et tente coûte que coûte de le retenir. Jennifer et Doug décident à leur tour de tenir Amy et la tirent vers eux de toutes leurs forces. Les pieds de vos réceptacles glissent sur le sol boueux. Tout le monde est attiré vers le manoir par Anton, qui semble être doté d'une force extraordinaire.



En tentant de retenir le fils du maire, tous les réceptacles plongent dans une brèche de la clôture, qui était cachée par le buisson. Vous voilà désormais dans le jardin du manoir. Un frisson glace vous parcourt l'échine.
Sur une pierre tombale, vous pouvez lire :
«Catherine CAVENDISH † 1848»
Après quelques instants, vous entendez la voix de Damien, rauque, usée, vieillie : «ANTON ! J'avais dit SEUL ! SEUL !»

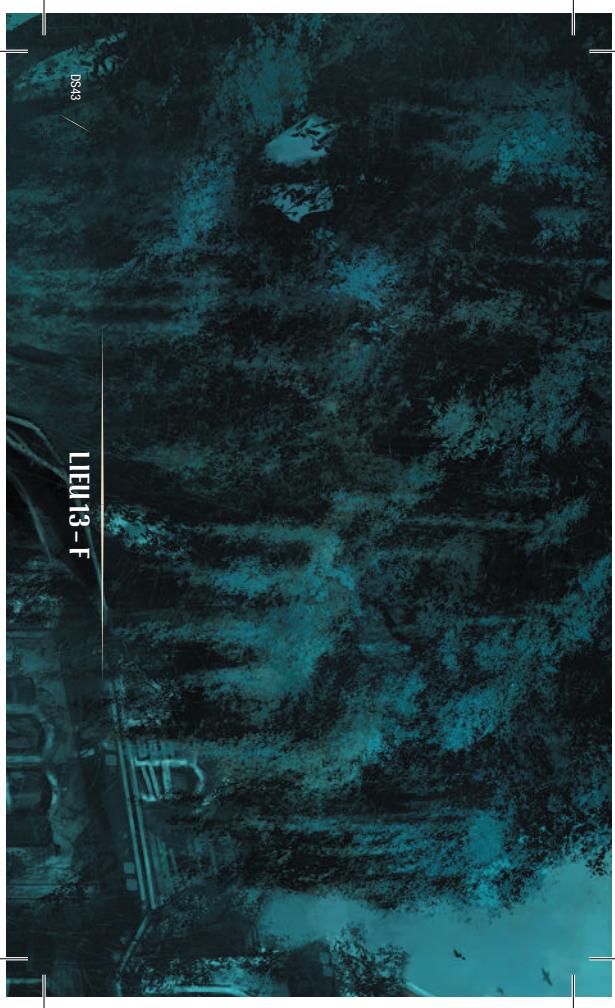


Le ciel s'obscurcit et deux éclairs fendent le ciel au-dessus du manoir. L'atmosphère s'alourdit. L'agence TIME communique télépathiquement avec vous : «Vous avez trouvé la source de l'anomalie temporelle ! Essayez d'en apprendre plus sur le manoir, c'est la clé. Vous êtes seuls, désormais... Bonne chance !»

À suivre dans l'aventure complète de TIME Stories Revolution

N.T. 1958 : Le Manoir Cavendish

Listez la carte « Débriefing de mission ».



DÉBRIEFING DE MISSION

DAMIEN

N.T. 1958

Damien Hammer a disparu. Cela n'aurait jamais dû arriver. L'Agence TIME a pris la décision d'utiliser des camarades de Damien comme réceptacles pour mener l'enquête. Le garçon possède des pouvoirs. Il a disparu de son plein gré et a laissé de nombreux indices dans les lieux de Dundalk pour qu'Anton, son seul ami, retrouve sa trace. L'intervention d'Amy, de Doug et de Jennifer lui pose problème, mais il a été incapable de séparer le groupe. Anton a bien rejoint son repaire... avec ses amis.

Les réceptacles sont désormais entrés dans le domaine du manoir Cavendish. Pourront-ils trouver Damien ? Et la source des anomalies temporelles détectées par l'Agence TIME ? Votre mission continue dans le scénario « **Le Manoir Cavendish, N.T. 1958** », disponible en 2020.



TIME STORIES
REVOLUTION



EXPERIENCE

THE
HADAL
PROJECT

N.T. 2099



DS 46/46

DÉBRIEFING
DE MISSION

NE LISEZ PAS CETTE
CARTE AVANT D'Y
AVOIR ÉTÉ INVITÉS.

DS45