



DESTINO

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



MAPPA

DC2

DAMIEN

N.T. 1958

APRIRE QUESTO  
MAZZO SOLO  
QUANDO VI SARÀ  
CHiesto DI FARLO.

CARTE  
CONDIVISE

DC 1/51

DESTINO

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

DESTINO

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

DESTINO

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

1

1

1

ELEMENTO

DC9

DESTINO

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

DESTINO

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





2

Quando la detective lascia la stanza per un minuto, notate una lavagna dietro di lei. Potrebbe aiutarvi a capire l'ordine in cui Damien si è recato in alcuni luoghi di Dundalk la mattina in cui è scomparso. Decidete di fare una copia della lavagna.

Prendete l'ELEMENTO 29 e l'ELEMENTO 30.



3

Trovate il giornale di oggi.

Leggete la vostra carta Interazione 7.



4

Il terrificante clown improvvisamente si trasforma nel venditore di giornali. Riconoscete Filip, un ragazzo della scuola. "Damien? Sono contento che se ne sia andato! Non mi sono mai fidato di quel ragazzo!"

Per parlare con lui, leggi la tua carta Interazione 2.



5

### UN PACCHETTO DI GOMME DA MASTICARE

Guarda dentro al pacchetto per vedere se hai vinto!

Rivela immediatamente una carta Destino: Se il risultato è inferiore a 0, prendi l'ELEMENTO 32. Se il risultato è superiore o pari a 0, prendi 1 dal Vortice (senza superare il tuo livello di partenza), 1, e l'ELEMENTO 28.



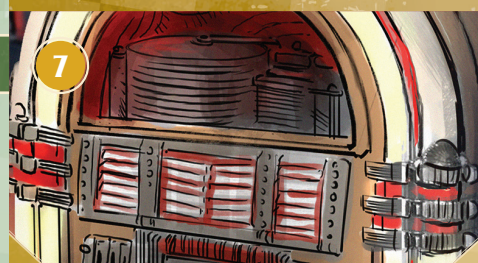
6

### UNA BOTTIGLIA DI SPACE COLA

Anton ha visto che avete dato il massimo per aiutare i vostri amici, quindi vi regala una Space Cola, una bevanda energetica.

#### Ricerca completata

Rimuovete questa carta in qualsiasi momento per prendere 2 dal Vortice senza superare il vostro livello di partenza.



7

Il mondo sembra riavvolgersi. Le parole vengono inghiottite. Tutto è sottosopra. Il rumore distorto della tavola calda torna finalmente alla normalità.

Per ascoltare un po' di musica, spendi 1, poi scegli la canzone che preferisci prendendo solo UNO di questi Elementi:

- ELEMENTO 21 - She Comes (Il suo arrivo)
- Black Desire
- ELEMENTO 22 - Dear Love (Caro Amore)
- Paulo Macca
- ELEMENTO 23 - Follow My Lead... (Segui la mia pista a...)
- Villa Cavendish



8

Tutto torna alla normalità. Il detective è occupato e sembra che stia scrivendo un rapporto. Ti manda via frettolosamente: "Fuori! Devo occuparmi del fizio che abbiamo appena arrestato! Come se non avessi già abbastanza lavoro da fare con questo dannato incidente su Main Street, questo fizio ha dovuto distruggere il bar della città accanto!".

Se il giocatore che legge questa carta impersona Amy e possiede il segnalino F e il segnalino K, prende l'ELEMENTO 33.



9

Tutto torna immediatamente alla normalità. L'anziana signora raccoglie le sue cose ma fa fatica a spingere il suo carrello. Puoi aiutarla e fare la tua buona azione quotidiana.

Puoi aiutare l'anziana signora se vuoi:

Puoi fare un altro tentativo.

4

Prendi l'ELEMENTO 25.



10

### UNA RICETTA MEDICA

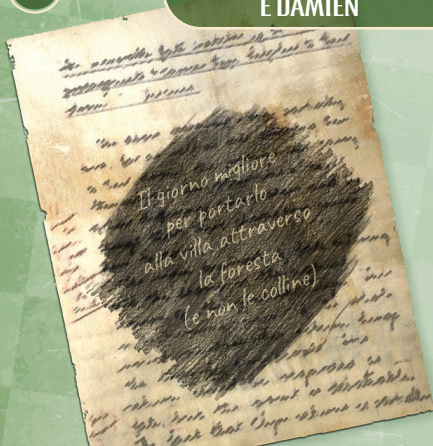






11

## IL COMPITO DI ANTON E DAMIEN



Un compito scritto da Damien e Anton. Dopo averlo leggermente colorato, leggete il messaggio che è stato scritto sulla pagina precedente.

12

## PILLOLE PER DORMIRE



Alcune pillole per dormire.

13

## ARMADIETTO DI DAMIEN



L'armadietto è vuoto: è già stato perquisito. Ma un piccolo pezzo di carta è stato dimenticato dalla polizia.

14

## UNA CIAMBELLA



Una ciambella stantia, unta e zuccherosa.

15



Il signor Gaunt ti dà un secco benvenuto: "Avresti dovuto essere qui alle 8, quando è suonata la campanella. Dov'eri?".

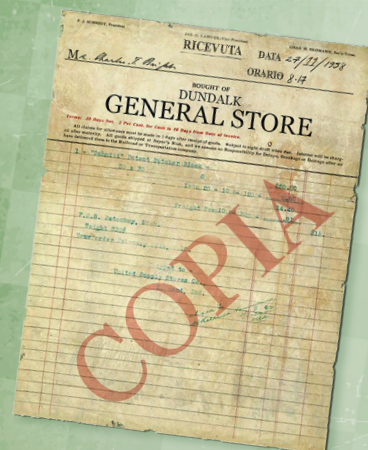


Spiega perché sei in ritardo:



16

## LA RICEVUTA DI DAMIEN



Prendete il **segnalino G**.

17



Il signor Gaunt si è addormentato sulla sua sedia dopo che gli hai messo delle pillole per dormire nel caffè. Puoi prendere il compito di Damien e Anton sulla sua scrivania.

Puoi spendere 1 per perquisire la scrivania. Se lo fai, prendi l'**ELEMENTO 11**.

18

## UNA SCATOLA DI CIOCCOLATINI

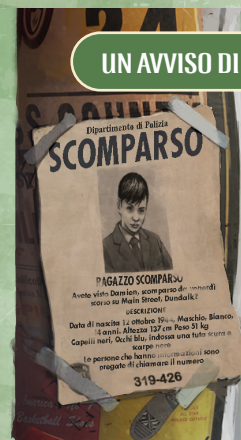


Una scatola di cioccolatini "Croc's Cacao". Che coincidenza! Sono i vostri preferiti!

Rimuovete questa carta per ottenere un **bonus +1** durante un test .

19

## UN AVVISO DI RICERCA



Avete strappato l'avviso di ricerca di Damien su Main Street.

Damien Hammer, 14 anni, è scomparso il 27/11/58. Occhi blu, 137 cm, 51 kg. Indossava una tuta scura e scarpe nere. Se avete informazioni, chiamate il numero 319.426.







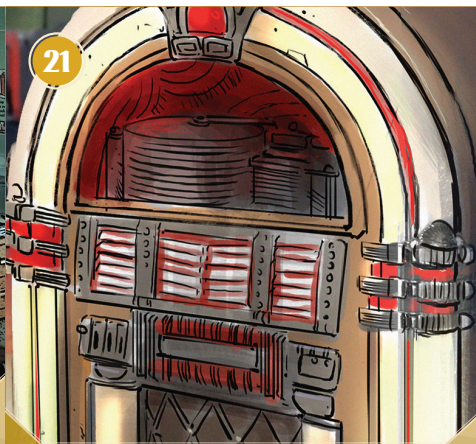


20

Dopo che l'ombra è scomparsa, entri nella sala professori. È vuota. Trovi un giornale accanto a una caffettiera piena.

Leggi la tua **carta Interazione 7**.

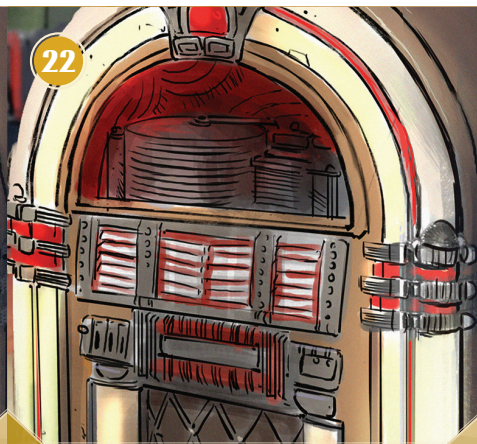
Se possiedi l'**ELEMENTO 12**, puoi usarlo insieme al caffè. Se lo fai, prendi il segnalino C.



21

Nella tavola calda puoi sentire della musica. La cameriera ti ringrazia con un cenno: probabilmente le piace lavorare con un po' di musica.

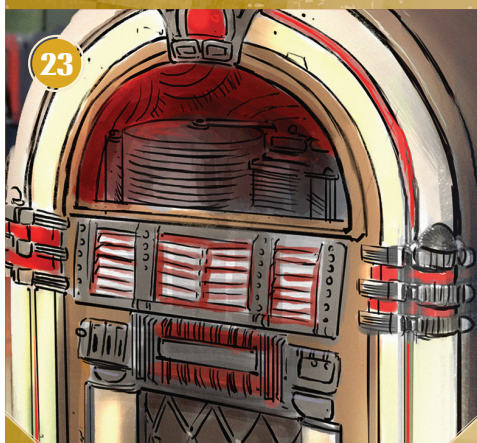
Rimuovi questa carta.



22

Nella tavola calda puoi sentire della musica. L'uomo che sta bevendo il suo caffè ti lancia un'occhiataccia. Lo hai disturbato mentre stava leggendo il giornale.

Rimuovi questa carta.



23

L'atmosfera si sta irrigidendo nella tavola calda. Tuttavia, avverti un'ondata di serenità e di voglia di trovare Damien.

Prendi 1 dal Vortice (oppure 2 se impersoni Anton) senza superare il tuo livello di partenza. Poi, rimuovi questa carta.



24

Tutto torna alla normalità. Hannah ti lancia un'occhiata, come se non fosse successo niente: "Salve!".

Per parlare con la cameriera, leggi la tua **carta Interazione 1**.



25

L'anziana signora ti è grata per il tuo aiuto: "Grazie mille! Sto facendo la spesa per la povera signora Matthews... Quando penso che questo mascelzone è scomparso. Dovrebbe essere citato in giudizio, al posto del povero signor Allen. Non ha potuto farci niente. Sono sicura che il ragazzo abbia fatto tutto questo di proposito!".

Prendi 1 e il segnalino O.



26

"Grazie mille! Mi ricordi il ragazzo che ha causato l'incidente. Si è buttato sotto la macchina del signor Allen, che ha dovuto sterzare per evitarlo... Ha quasi investito il mio Dickens! Ma la signora Matthews è rimasta ferita. Al ragazzo non importa. È scappato nella foresta, come se non fosse successo niente. Sono abbastanza sicuro che stesse ridendo!"

Prendi il segnalino M.



27

UN PORTAFOGLI

Un portafogli quasi vuoto.

Rimuovete questa carta per prendere 2 .



28

Il direttore esce dal suo ufficio e si congratula con te: "Ben fatto, ragazzo! Ben fatto! Non dimenticarti di dire che hai vinto nel mio negozio! E se posso essere di qualche aiuto...".

È così entusiasta che risponde a tutte le tue domande: "Il ragazzo scomparso? Sì, è venuto qui giovedì mattina. Ecco la sua ricevuta!".

Prendi l'**ELEMENTO 16**.







29

1° luogo

2° luogo

sospetti?

4

5

6

trovare Damien

3° luogo

4° luogo

7

8

30

Assemblate entrambe le parti del tabellone.  
In qualsiasi momento, potete collocare i 4 segnalini esagonali dei luoghi in cui è stato Damien in ordine cronologico (cercate di ricordare l'orario). Individuate il numero più grande che potete vedere, poi il Capitano Temporale prende l'Elemento corrispondente e lo risolve.

31

Il poliziotto alla reception non vi prende seriamente e vi parla con tono deciso: "NO! I ragazzini non sono ammessi qui! A proposito, non dovrete essere a scuola?". Dovete convincerlo a farvi entrare.

Se volete negoziare, il Capitano Temporale sceglie un agente per intraprendere questa prova. Quell'agente può ottenere supporto dagli altri agenti. Se un agente rimuove l'ELEMENTO 14 o l'ELEMENTO 18 prima che venga rivelata la carta Destino, l'agente che ha tentato la prova ottiene un bonus +2 al proprio risultato.

Convincetelo:

Potete fare un altro tentativo. - 7 + Prendete il segnalino A. =

32

Tutto il trambusto mette in allarme il direttore che esce dal suo ufficio e chiede a un dipendente di chiamare la polizia. Poi si gira verso di te.

In attesa della polizia, leggi la tua carta Interazione 4.

33

"Cosa? Sei sicura che sia stato visto quella mattina? Se è vero, hai ragione, Fox non poteva essere in due posti allo stesso momento. Dannazione! Devo ricominciare tutto da capo!"  
Il poliziotto prende la chiave della cella e la apre. Un uomo dall'aspetto stanco esce.  
"Papà!"  
Amy si lancia tra le sue braccia, mentre l'uomo scoppia in lacrime.  
"Amy! Ho... Ho visto così tante cose orr..."  
Abbraccia stretta sua figlia.

34 STAZIONE DI POLIZIA DI DUNDALK

Dovete esservi sbagliati! La polizia ha inviato una pattuglia, ma non è riuscita a trovare niente.

Il gruppo prende 1 dal Vortice e lo colloca sulla carta Ritorno Missione.  
Leggete attentamente le testimonianze delle ultime persone che hanno visto Damien su Main Street, poi scegliete un'altra destinazione.

35 STAZIONE DI POLIZIA DI DUNDALK

Dovete esservi sbagliati! La polizia ha inviato una pattuglia, ma non è riuscita a trovare niente.

Il gruppo prende 1 dal Vortice e lo colloca sulla carta Ritorno Missione.  
Leggete attentamente le testimonianze delle ultime persone che hanno visto Damien su Main Street, poi scegliete un'altra destinazione.

36 STAZIONE DI POLIZIA DI DUNDALK

Dovete esservi sbagliati! La polizia ha inviato una pattuglia, ma non è riuscita a trovare niente.

Il gruppo prende 1 dal Vortice e lo colloca sulla carta Ritorno Missione.  
Leggete attentamente le testimonianze delle ultime persone che hanno visto Damien su Main Street, poi scegliete un'altra destinazione.

37

Il tempo sembra fermarsi. Poi tutto accelera. Vi sentite come se foste stati inghiottiti. Un fischio vi fa male alle orecchie, mentre raffiche di vento soffiano sopra le vostre teste. "Veniteeeeeee!"  
L'urlo fa a pezzi il tempo. Sentite una forza irresistibile che vi spinge verso una vecchia villa.

Chiudete il luogo che state visitando e muovetevi sul **Luogo 13** senza alcun costo. Il Capitano Temporale apre il **Luogo 13**, poi legge a voce alta la **carta A**.







## 38 STAZIONE DI POLIZIA DI DUNDALK

Dovete esservi sbagliati!  
La polizia ha inviato una pattuglia, ma non è riuscita a trovare niente.

Il gruppo prende 1  dal Vortice e lo colloca sulla carta Ritorno Missione.

Leggete attentamente le testimonianze delle ultime persone che hanno visto Damien su Main Street, poi scegliete un'altra destinazione.

97




Tutto diventa scuro intorno a te.  
Il pavimento si allenta e hai la sensazione di sprofondare lentamente nel terreno.



**Combatti per uscire!**

Amy ottiene una **penalità -1** durante questa prova.

Amy  
perde 1 

- 4 +



=

94



Tutto diventa scuro intorno a te. La detective Ansel si trasforma in un'orribile creatura con le dita deformi, pronta a saltarti addosso.



**Combatti!**

Jennifer ottiene una **penalità -1** durante questa prova.

Jennifer perde  
1 

- 4 +



=

96



"Davvero notevole! Grazie per essere venuti alla Stazione di Polizia con queste informazioni. Siete giunti alle mie stesse conclusioni... Ora dobbiamo scoprire dove è andato Damien dopo tutto ciò... Ne avete idea?"

**Scegliete un'unica destinazione:**

Verso le colline > Prendete l'**ELEMENTO 34**.

Verso il mare > Prendete l'**ELEMENTO 35**.

Verso le montagne > Prendete l'**ELEMENTO 36**.

Verso la foresta > Prendete l'**ELEMENTO 37**.

Verso il lago > Prendete l'**ELEMENTO 38**.

99



Sei sul palco, davanti a tutta la scuola.  
Stanno ridendo a crepapelle perché sei stato punito e travestito da hot dog.



**Datti una calmata!**

Doug ottiene una **penalità -1** durante questa prova.

Doug  
perde 1 

- 4 +



=



