



### Un compito misterioso

Anton ha scoperto Damien mentre si nascondeva per prendere degli appunti. Non appena si è accorto di lui, Damien ha strappato la pagina dal suo quaderno, prima di mettersela in tasca. In seguito, hanno entrambi lavorato a un compito per il signor Gaunt. Forse puoi fare apparire gli appunti di Damien sulla carta.

Se trovi l'**ELEMENTO 11**, prendi **2** dal Vortice senza superare il tuo livello di partenza.

### GIORNALE DI OGGI



Prendi il segnalibro D.

Prendi l'**ELEMENTO 14**.

"Anton! Vuoi una ciambella? È di ieri e un po' stantia, quindi offro io."  
La cameriera si rivolge a un cliente: "Tommy... Metti la canzone che vuoi, ma non la numero 23! Mi ricorda troppo il ragazzo scomparso. Sai, è venuto qui quella mattina..."

"Eh! Giusto in tempo! Dammi una mano a portare questa pila di giornali. E fai attenzione quando attraversi la strada! Sono diventato molto attento da quando la signora Matthews ha avuto l'incidente. Sono sicuro che quel pozzo di Damien si sia buttato di fronte alla macchina di proposito. Tieni, prendi questo giornale come segno della mia gratitudine, amico!"

Prendi il segnalibro M, poi leggi la tua carta Interazione 7.

"Ecco il figlio del sindaco. Per caso hai visto il mio distintivo? Vai ad aiutare tuo padre con la sua campagna, gli farebbe comodo un po' di aiuto. E lasciami bere il mio caffè."

Prendi l'**ELEMENTO 16**.

"Giovane Camdaby! Non ti avevo riconosciuto... Bene, non voglio mettere in imbarazzo tuo padre. Come sta andando la sua campagna?"  
Gli chiedi informazioni su Damien: "Sì, ho visto il ragazzo. È venuto giovedì... Aspetta, ho conservato la sua ricevuta! Eccola!"

Prendi l'**ELEMENTO 2**.

Conosci la detective Ansel molto bene.  
"Anton, mi hanno detto che vai in giro per la città a fare un sacco di domande su Damien. Lo so che vuoi aiutare, però... Hai delle informazioni cruciali? Ok, ti ascolto, ma ti conviene essere persuasivo. Ti do cinque minuti!"

### SET PER SCASSINARE



Bonus +1 alle prove [SCASSINARE]

### Redenzione

Dopo anni di cattivi comportamenti, Doug cerca di fare ammenda.

Supporta ogni altro agente che sta tentando una prova almeno una volta durante la partita. Se la prova ha successo, comunicalo agli agenti così non se lo dimenticheranno.

Quando hai supportato con successo ogni altro agente, prendi l'**ELEMENTO 6**.



Puoi vedere il tuo volto sul giornale, come se fossi tu il ragazzo scomparso... prima che sparisca.

La curiosità uccise il gatto. Non ovesti dovuto leggere questa carta.

"Doug? Doug? Tu lavori qui, amico! A cosa stavi pensando? Se hai problemi di soldi, posso darti un anticipo. Forza, vieni!"

Puoi accettare: offri **2** e rimuovi questa carta.

OPPURE

Puoi continuare a parlare di Damien: rimuovi questa carta, poi leggi la tua carta Interazione 6.

"Sei un tipo testardo, vero? Non conosco nessun Damien. Ma hai visto questa foto? Sono io con Simon Iwalg, il famoso giocatore della squadra di baseball di Boston. È un tipo simpatico, comunque... Chi è il ragazzo laggiù?"

Prendi il segnalibro D.

"Douglas! Stai bene, ragazzo? Quando lavorai? Spero che sari più tranquillo di giovedì scorso, quando quel pazzo di Damien si è lanciato davanti alla macchina del signor Allen di proposito!"

Prendi il segnalibro M.

"Tu sei Doug, giusto? Il bullo della scuola... Sai che sono la sorella maggiore di Andy, vero? Mi ha detto che hai messo di molestarlo, ma non posso perdonarti. Vattene da qui e non osare mai più mettere le mani addosso a mio fratello!"

Vieni espulso da questo luogo.

# DAMIEN

N.T. 1958

APRIRE QUESTO  
MAZZO SOLO  
QUANDO VI SARÀ  
CHIESTO DI FARLO.

## CARTE PERSONALI

DP 1/38

2



DP95

6



DP99

1



DP13

3



DP88

7



DP10

2



DP14

4



DP77

4



DP11

3



DP15



DP3



DP11



DP2

1



DP4

5



DP88

4



DP12

4



DP16



DP12

**Ogni penny conta**

Figlia di un disonesto agente di commercio, Jennifer non ha mai avuto molti soldi a causa dei pesanti debiti di suo padre. Cerca in ogni modo di risparmiare ed è diventata molto spilorcia. Ha una sola ambizione: diventare ricca.

Alla fine della partita, se possiedi più  di ogni altro giocatore dopo il Resoconto della Missione, rimuovi 1  dalla carta Ritorno Missione.



Puoi vedere il tuo volto sul giornale, come se fossi tu il ragazzino scomparso... prima che sparisca.

"Ciao ragazzini! Ti piace la foto appesa al muro, vero? Sono io, di fianco a Simon Twigg, la stella dei baseball. È stata scattata lo scorso giovedì per collezioni! Guarda da fotogi... Aspetta, non avevo notato che nell'immagine c'è anche il ragazzino scomparso!"

Prendi il **segnalino D**.



Puoi vedere il tuo volto sul giornale, come se fossi tu il ragazzino scomparso... prima che sparisca.

"Ciao Jennifer! Tutto bene, nonostante tuo padre? Ecco, ho qualcosa per te. Ne hai bisogno."

Prendi l'**ELEMENTO 18**.

Gli chiedi informazioni su Damien: "Sì, l'ho visto giovedì mattina! Ha attraversato la strada, dritto contro la macchina che ha tamponato la signora Matthews... Penso che l'abbia fatto di proposito."

Prendi il **segnalino M**.

La curiosità uccise il gatto. Non avresti dovuto leggere questa carta.

"Ok, ma mi tengo i miei soldi allora. Damien è venuto al negozio, la mattina in cui è scomparso. Ecco la prova!"

Prendi l'**ELEMENTO 16**.

"Ciao Jennifer! Hai sentito la novità? Simon Twigg, il giocatore di baseball di Boston, è venuto qui lo scorso giovedì mattina! Abbiamo fatto una fotografia con lui! Il capo l'ha anche incorniciata! C'è anche Damien nella fotografia: questa è probabilmente la sua ultima immagine..."

Prendi il **segnalino D**.

"Jennifer... Hurley? Mi ricorda qualcosa... Sì! Tuo padre ha avuto diversi problemi con alcuni commercianti. Bene, mi è stato detto cos'hai fatto. È il lavoro della polizia, capisci? Potresti rischiare... Cosa? Hai informazioni cruciali? Ok, ti ascolto. Ma se non mi convinci in 2 minuti, devi andartene subito da qui e andare dritta a scuola!"

Prendi l'**ELEMENTO 2**.

"Beh, è passato un po' di tempo. Allora, come ci si sente a venire qui di proposito? È il mio lavoro trovare Damien, ok? Continui a infastidire la gente con le tue domande e... Hai delle informazioni cruciali? Ok, ma ti conviene essere persuasivo. Ti do un minuto!"

Prendi l'**ELEMENTO 2**.

**COLPO DI GENIO**



Rimuovi questa carta e spendi 1  per ottenere un Successo Critico durante una prova senza rivelare una carta Destino.

"Zitti! Non ci sono dubbi, sei proprio la figlia di tuo padre, quel mafiatore mi deve un sacco di soldi! Non ho voglia di aspettare l'arrivo della polizia, giungerò questo alla lunga! Lista dei debiti di tuo padre. Fuori dal mio negozio!"

Rimuovi questa carta. Vieni espulso da questo luogo.

**CIONDOLO PORTAFORTUNA DELLA MAMMA**



Prima di una qualsiasi prova, usa il ciondolo per rivelare 2 **carte Destino**: scegline 1 e rimetti l'altra in cima al mazzo. Poi, mescola il mazzo delle carte Destino. Puoi usare questo equipaggiamento una volta. Dopodiché rimuovi questa carta.

"Ciao Amy! Sei arrivata al momento giusto. Voglio stare calmo, ma tuo padre ha approfittato di tutto il trambusto dovuto all'incidente automobilistico che Damien ha causato l'altro giorno e ha rubato uno dei miei giornali. Non voglio problemi, ma ho bisogno di essere pagato per questo."

Prendi il **segnalino M**. Poi, prendi il **segnalino K** e colloca sulla tua **carta Spezza Ricordo**: tuo padre era lungo Main Street quel giorno.

"Ciao Amy! Ho visto tuo padre correre lungo Main Street esattamente quando è avvenuto l'incidente. Spero che sia bene!"

Prendi il **segnalino K** e colloca sulla tua **carta Spezza Ricordo**: tuo padre è stato visto lungo Main Street!

"Domani? Povero ragazzo, deve essere stata una delle ultime ad averlo visto. Era la mattina in cui Simon Twigg, il giocatore di baseball di Boston, era venuto qui, il ragazzo è anche presente nella fotografia, guarda, è appeso al muro!"

Prendi il **segnalino D**.

**Il padre scomparso**

Damien non è l'unico a essere scomparso: si sono perse le tracce del padre di Amy lo scorso giovedì. Non è di certo il padre dell'anno, ma Amy lo adora e farà di tutto per aiutarlo.

Trova il padre di Amy e liberalo, sano e salvo! Se hai successo, prendi 2  dal Vortice senza superare il tuo livello di partenza.



DP17



DP21



DP25



DP29



DP18



DP22



DP26



DP30



DP19



DP23



DP27



DP31



DP20



DP24



DP28



DP32



La curiosità uccide il gatto. Non avresti dovuto leggere questa carta.

"Amy, non posso fare nulla per tuo padre. Non sono a capo di questo caso. Ma ho ricevuto diverse lamentele riguardo a ragazzini che chiedevano informazioni su Damien. Questo non è il tuo lavoro, è pericoloso... Coscò? Hai informazioni cruciali? Ok, ti ascolto, ma ti conviene essere persuasiva o ti rispedisco a scuola!"

Prendi l'ELEMENTO 2.

"Amy, cosa stai facendo? Tu e tuo padre siete scilii venite qui. Se non hai denaro, basta chiedere! Damien? Sì, l'ho visto, ho comprato dei disbrante. Coscò? Vuol la ricevuta? Ho cose migliori da fare!"  
Vedendoti delusa, il direttore acconsente a darti il prezioso documento.  
"Bene Amy, fu hai avuto la tua ricevuta e io ho molto lavoro da fare! È meglio che tu te ne vada ora!"

Prendi l'ELEMENTO 16.

"Amy, ci sono notizie su tuo padre? Tomerò, non il preoccupare. È un vero peccato, gli sarebbe piaciuto molto incontrare Simon Twoid, il giocatore di baseball. È venuto qui giovedì mattina, guarda la foto! Puoi vedere anche il ragazzo scomparso... Comunque, potresti farmi un favore e comprarmi qualcosa di General Store? Grazie!"

Prendi l'ELEMENTO 10 e il segnalibro D.



Puoi vedere il tuo volto sul giornale, come se fossi tu il ragazzino scomparso... prima che sparisca.

