

Riepilogo del gioco

Rischiare di giorno pg. 10

Quando *fai qualcosa di rischioso o affronti qualcosa che temi*, descrivi cosa pensi possa accadere nel caso fallissi o avessi paura, dopodiché tira i dadi sommando l'abilità più appropriata.

Con 7-9: la custode ti dirà come l'azione del personaggio lo renderà vulnerabile e potrai quindi scegliere di portare a termine l'azione oppure di desistere. Se decidi di andare avanti, la custode racconterà cosa accade.

Con 10-11: riesci a compiere l'azione che avevi in mente o non ti fai prendere dalla paura. Racconta cosa accade.

Con 12 o più: riesci a compiere l'azione che avevi in mente o non ti fai prendere dalla paura, inoltre la custode ti dirà quale vantaggio aggiuntivo ottieni. Racconta cosa accade.

Rischiare di notte pg. 10

Quando *fai qualcosa di rischioso o affronti qualcosa che temi*, descrivi cosa pensi possa accadere nel caso fallissi o avessi paura. La custode ti dirà in che modo le cose sono peggiori di quanto tu possa immaginare. Puoi scegliere di desistere oppure procedere con la mossa. Se decidi di andare avanti, tira i dadi sommando l'abilità più appropriata.

Con 7-9: riesci a compiere l'azione che avevi in mente o non ti fai prendere dalla paura, ma c'è un costo o una complicazione. La custode racconterà cosa accade.

Con 10-11: riesci a compiere l'azione che avevi in mente o non ti fai prendere dalla paura. Racconta cosa accade.

Con 12 o più: riesci a compiere l'azione che avevi in mente o non ti fai prendere dalla paura, inoltre la custode ti dirà quale vantaggio aggiuntivo ottieni. Racconta cosa accade.

Coccolarsi pg. 11

Se *vivi un momento di intimità con un'altra delle Signore, mentre una di voi due sta svolgendo la propria attività confortevole*, ambedue potete rimuovere una condizione appropriata alla situazione. Se è la tua signora a svolgere l'attività confortevole, allora puoi anche imbatterti casualmente in un indizio rilevante per l'indagine in corso. Decidi tu di cosa si tratta. Questo indizio non potrà portare direttamente alla risoluzione del caso.

Ficcanasare pg. 11

Quando *cerchi un indizio, fai indagini o cerchi in qualche modo di raccogliere informazioni*, descrivi cosa fai e cosa cerchi di ottenere, dopodiché tira i dadi sommando l'abilità più appropriata.

Con un qualsiasi successo: ottieni un indizio. La custode ti dirà di cosa si tratta.

Con 7-9: c'è anche una complicazione. Può trattarsi di una difficoltà con l'indizio stesso oppure un imprevisto durante l'indagine. La custode ti dirà quale sia la complicazione.

Con 12 o più: in aggiunta trovi un indizio del Vuoto oppure scopri qualcosa a proposito dell'oscura cospirazione di Brindlewood Bay, a scelta della custode.

Congetturare pg. 14

Quando le Signore sono immerse in una discussione a ruota libera sulla soluzione di un mistero, avendo raccolto un numero di indizi pari almeno alla metà della complessità del mistero (arrotondando per eccesso), e viene raggiunto un consenso, tira i dadi sommando il numero di indizi incorporati nella congettura (o la cui irrilevanza ai fini della soluzione è stata giustificata in qualche altro modo) e sottraendo la complessità del mistero.

Con 6 o meno: la soluzione congetturata non è corretta e la custode reagisce.

Con 7-9: la soluzione è corretta, ma la custode aggiungerà una complicazione spiacevole alla soluzione in sé oppure presenterà un'opportunità pericolosa o difficile per acciuffare la persona colpevole o per salvare la situazione.

Con 10 o più: la soluzione è corretta. La custode presenterà un'opportunità per acciuffare la persona colpevole o per salvare la situazione.

Con 12 o più: in aggiunta, una persona coinvolta nell'oscura cospirazione di Brindlewood Bay si rivela alle Signore del giallo.

Nota: Non importa chi sia a tirare i dadi quando scatta la mossa *Congetturare*. In aggiunta, il tiro per *Congetturare* non si effettua né con vantaggio né con svantaggio, né è soggetto agli effetti delle altre mosse. Il livello di successo raggiunto può essere incrementato, ma soltanto se tutte le Signore indossano una corona.

Trascendere pg. 12

Quando *ti cimenti per la prima volta in un'attività legata al soprannaturale o all'occulto*, immagina come potrebbe svolgersi questa tua azione sotto forma di mossa. Definisci cosa scatena la nuova mossa e tira i dadi sommando Sensitività.

Con un successo: funziona! Collabora con la custode per definire il funzionamento della mossa. Da adesso in poi, questa sarà una mossa che le Signore del giallo possono usare durante lo svolgimento del gioco.

Con 7-9: come sopra, ma devi anche spuntare la corona del Vuoto.

Con un fallimento: niente da fare. Questa non è un'azione che le Signore del giallo potranno effettuare, né ora, né mai. Spunta la corona del Vuoto.

Nota: La custode può richiedere che ci sia una forte giustificazione nella narrazione prima che sia possibile provare a scatenare questa mossa.

Sovvenirsi dei Misteri della Corona Dorata pg. 12

Una volta per ogni mistero affrontato, *quando una delle Signore esclama: "questo mi ricorda quello che è successo ad Amanda Delacourt"*, collabora con gli altri giocatori per descrivere come qualcosa della situazione corrente ricordi alle Signore un evento tratto dalla collana dei Misteri della Corona Dorata. Dovrai fornire almeno le seguenti informazioni a riguardo:

- Il titolo del volume dei Misteri della Corona Dorata in questione. (Nessuna ripetizione, per favore!)
- Il problema con cui aveva a che fare o la situazione in cui si trovava Amanda, simile a ciò che stanno vivendo le Signore.
- Come Amanda è riuscita a superare il problema o a risolvere la situazione in quel caso.

Dopodiché, puoi continuare come se avessi tirato 12 o più su in singolo tiro di dado **OPPURE** puoi affermare un fatto relativo alla situazione attuale che la custode dovrà incorporare nel gioco.

Nota: Come principio generale, questa mossa può essere utilizzata soltanto una volta per ogni singolo mistero, da parte di tutto il gruppo.

Mosse delle Signore

Due personaggi non possono avere la stessa mossa delle Signore all'inizio del gioco. In aggiunta, se una delle Signore ha la mossa **Dale Cooper**, nessun'altra signora potrà avere la mossa **Fox Mulder**, e viceversa. Una singola signora potrà però acquisirle entrambe durante il corso del gioco.

P. E. Baracus pg. 21

Una volta per mistero, quando tu e/o un qualsiasi numero di signore del giallo subisce un danno fisico, puoi descrivere come questo danno venga in realtà evitato per un soffio.

Frank Colombo pg. 21

C'è qualcosa di te che fa sì che l'alta società non ti prenda sul serio. Che cos'è? Una volta per mistero, quando fai uso della mossa Ficcanasare in un luogo frequentato da gente ricca e famosa, trovi un indizio aggiuntivo anche se il tiro di Ficcanasare risulta in un fallimento.

Dale Cooper pg. 22

Aggiungi 1 a Sensitività (non potrà essere maggiore di 3). All'inizio di ogni sessione, la custode ti darà un indizio del Vuoto nella forma di uno strano sogno sconcertante. Al più una signora del giallo può avere questa mossa.

Sonny Crockett pg. 22

Hai un guardaroba molto raffinato. La gente esclama "Wow!" quando ti vede girare per il paese. Descrivi in dettaglio il tuo stile e poi aggiungi "Guardaroba raffinato" al tuo posticino confortevole. Quando lo sfrutti per tirare con vantaggio, puoi lasciarlo non spuntato.

Frank Dowling pg. 22

Hai un passato fortemente religioso, descrivilo. Quando usi questa mossa, racconta come la fede religiosa permette al tuo personaggio di resistere al Vuoto. Dopodiché, toglie le spunte a tutte le caselle della corona del Vuoto. Manterrai la condizione "Osessionata dal Vuoto" anche se toglie la spunta al **Seme di melagrana**. Puoi sfruttare questa mossa una singola volta.

Tom Hanson pg. 22

Ti viene facile passare per una persona più giovane. Se ti trovi in una situazione o un ambiente in cui essere più giovani ha dei risvolti positivi, puoi effettuare i tuoi tiri con vantaggio.

Milton Hardcastle pg. 22

Hai una domanda di fine sessione aggiuntiva. Questa domanda è sempre spuntata e recita: "Hai inflitto una punizione extragiudiziale ad un malfattore?"

Jonathan Hart pg. 23

In passato hai vissuto una vita da giramondo come parte del jet set e perciò hai ancora un tocco di eleganza e mondanità che non se ne andrà mai. Aggiungi 1 a Portamento (non potrà essere maggiore di 3).

Angus MacGyver pg. 23

Se in una situazione hai la necessità di improvvisare, sfruttando qualsiasi strumento tu abbia a disposizione, chiedi agli altri giocatori ed alla custode di determinare tre oggetti nell'ambiente in cui ti trovi. Se riesci a dare una spiegazione plausibile sul perché questi tre oggetti, insieme, ti sono utili nella situazione corrente, ottieni automaticamente un risultato di 12 o più su un singolo tiro di dado. Questa mossa può essere usata soltanto una volta per mistero.

Thomas Magnum pg. 23

All'insaputa di tutti, hai uno stretto rapporto personale di amicizia con Robin Masterson, la misteriosa autrice della collana di romanzi dei *Misteri della Corona Dorata*. Quando ti trovi al di fuori di Brindlewood Bay hai accesso alle risorse di Robin: le sue case, le sue automobili e addirittura il suo conto bancario. In aggiunta, le Signore del giallo potranno ottenere entrambi i benefici della mossa *Sovvenirsi dei Misteri della Corona Dorata* invece di doverne scegliere uno.

Fox Mulder pg. 23

Una persona connessa all'oscura cospirazione ti sta dando una mano da dietro le quinte. Ricorda alla custode che le soglie per ogni livello dell'oscura cospirazione sono ridotte di 1 punto. Una volta per mistero, dopo il rinvenimento di almeno un indizio del Vuoto, puoi avere un incontro segreto con la talpa. Durante questi incontri la persona rimarrà nell'oscurità oppure si renderà irricognoscibile in qualche altro modo. Dovrai soltanto descrivere l'aspetto generale della scena: il luogo d'incontro, l'illuminazione, l'eventuale arredamento, come si presenta la talpa e così via. La conversazione tra voi due si svolgerà fuori campo. Dopo l'incontro, puoi dichiarare che uno degli indizi del Vuoto che avete trovato durante il mistero è da considerarsi invece un indizio normale. La persona informante si rivelerà finalmente a te durante il mistero del Vuoto, dopodiché potrai svolgere delle scene di gioco regolare con essa. Al più una signora del giallo può avere questa mossa.

Michael Knight pg. 24

Disponi di un fidato mezzo di trasporto—una station wagon dalle dimensioni esagerate, una motocicletta oppure un vecchio furgone—grazie al quale hai potuto trarti d'impaccio in più d'una occasione. Dai un nome al veicolo e aggiungilo al tuo posticino confortevole. Quando lo sfrutti per tirare i dadi con vantaggio, non spuntarlo.

Rick e A. J. pg. 24

Hai un fratello o una sorella che è il tuo opposto speculare, in termini di personalità e di stile. Descrivi tuo fratello o sorella alla custode e decidi il suo nome. In qualsiasi momento potrai chiedere di svolgere una scena con lui o con lei. Puoi anche farti aiutare, nel qual caso potrai tirare con vantaggio sulle azioni in cui lui o lei ti offrono aiuto. Questo aiuto ha sempre un costo.

R. Quincy pg. 24

Hai esperienza nel campo medico; descrivi di cosa si tratta. Aggiungi "Borsa da medico" al tuo posticino confortevole. Quando lo sfrutti per tirare con vantaggio, non spuntarlo.

Jim Rockford pg. 24

All'inizio di ogni sessione, la custode racconterà di un messaggio che è stato lasciato sulla tua segreteria telefonica. Il messaggio proviene sempre dalla stessa persona sconosciuta, che ti chiederà di svolgere uno specifico compito, apparentemente slegato dal mistero. Se completi l'incarico nell'arco della medesima sessione in cui ti è stato assegnato, guadagni 1 punto esperienza. I messaggi che ricevi e i compiti che ti vengono assegnati si fanno più inquietanti man mano che spunti le caselle della corona del Vuoto. Al più una signora può avere questa mossa.

Falco pg. 25

All'inizio di ogni sessione, una persona sconosciuta ti consegna qualcosa oppure lascia un oggetto in un luogo in cui tu lo trovi. La custode ti dirà di cosa si tratta. L'oggetto funzionerà come un indizio, ma non è legato a nessun mistero specifico. Puoi usarlo per il mistero sul quale state indagando al momento oppure puoi tenerlo per più avanti.

Colt Seavers pg. 25

Una volta per mistero, puoi ottenere automaticamente un risultato di 12 o più su un tiro legato ad un'azione fisica temeraria o particolarmente rischiosa.

Gordon Shumway pg. 25

Vivi con un amico felino con cui hai un legame molto forte. Questo gattino straordinario può prodigarsi in trucchetti ed eseguire semplici comandi. Dai un nome al grazioso animale e aggiungilo al tuo posticino confortevole. Quando fai uso dell'aiuto del tuo felino per tirare con vantaggio, lascialo spuntato.

Remington Steele pg. 25

Hai un talento innato per spacciarti per qualcuno che non sei. Se c'è un oggetto o un travestimento che potrebbe esserti d'aiuto per rendere convincente il tuo inganno, allora ce l'hai. Dichiarala di cosa si tratta e aggiungi l'oggetto al tuo posticino confortevole.

Mosse alternative delle Signore

Due personaggi non possono avere la stessa mossa delle Signore all'inizio del gioco. Alcune mosse possono essere scelte al più da una signora. Infine, le mosse **Robert Langdon** e **Clarice Starling** non possono essere entrambe in gioco nella stessa partita.

Auguste Dupin pg. 27

La prima volta che accedi ad un luogo, puoi chiedere alla custode: "Che cosa sta per succedere?" La custode dovrà rispondere in maniera onesta, ma non necessariamente esaustiva. Se hai un punteggio di Raziocinio di 2 o più, puoi anche chiedere: "Perché sta per succedere?" La custode risponderà in maniera onesta, ma non esaustiva.

Enciclopedia Brown pg. 27

Una volta per mistero, puoi introdurre un'informazione nozionistica del mondo reale in riferimento a qualcosa che è presente in una scena. L'informazione che citi è un indizio.

Padre Brown pg. 27

Una volta per mistero, puoi raccontare un *flashback* dalla prospettiva dell'assassino ignoto. Niente di quello che accade nel *flashback* è necessariamente vero ma, una volta conclusa la scena, chiedi alle altre signore del giallo di definire un indizio sulla base di quanto raccontato. L'indizio così introdotto non può essere conclusivo per il mistero.

Hercule Poirot pg. 27

Aumenta il tuo punteggio di Raziocinio di 1 (massimo 3).

Cadfael pg. 28

Sei un'erborista molto abile e hai un'attività confortevole aggiuntiva: l'*erbalismo*. Se un decotto o un infuso d'erbe potrebbero essere d'aiuto in una situazione, hai la capacità di prepararli con un po' di tempo. In tal caso, aggiungili al tuo posticino confortevole.

Nancy Drew pg. 28

Sai benissimo che Robin Masterson non ha scritto un singolo romanzo di Amanda Delacourt da anni e che il suo nome viene utilizzato da decine di *ghost writer* segreti. Lo sai perché sei una di quei *ghost writer*. Finché non spifferi la verità, le Signore del giallo avranno accesso a entrambi i benefici della mossa Sovvenirsi dei Misteri della Corona Dorata e non dovranno sceglierne uno. Se riveli il segreto, potrai utilizzare una seconda volta la mossa Sovvenirsi dei Misteri della Corona Dorata durante quel mistero. Tuttavia otterrai la condizione "Presa di mira dalla cerchia di Robin

Masterson" e non avrai più accesso alla mossa. Al più una signora del giallo può avere questa mossa.

Frank e Joe pg. 28

Una volta per mistero, quando stai per subire un grave danno fisico, puoi raccontare il modo in cui questo ti fa soltanto perdere i sensi. Guadagni la condizione "Lievemente scossa". Torni in te nel luogo e nel momento perfetto per continuare l'indagine.

Sherlock Holmes pg. 28

La prima volta che incontri una persona sospettata, puoi dichiarare qualcosa su di lei, basandoti solamente sul suo aspetto. L'informazione da te introdotta è da considerarsi vera. Tuttavia, non rappresenterà un indizio, né potrà essere usata per risolvere il mistero in maniera conclusiva.

Robert Langdon pg. 29

Una volta per mistero, puoi trasformare un indizio che è un oggetto fisico in un indizio del Vuoto, descrivendo come sia marcato da segni, simboli o da qualche dettaglio strano e occulto. Se avete raggiunto il 3° livello dell'oscura cospirazione, ricorda alla custode che le soglie per ogni altro livello dell'oscura cospirazione sono ridotte di 1 punto.

Philip Marlowe pg. 29

Una volta per mistero, posto che non ci siano altre Signore in scena, puoi raccontare in prima persona il tuo arrivo in un luogo oppure il tuo primo incontro con uno dei sospettati. Le cose che racconti sono automaticamente vere, ma non possono risolvere in maniera conclusiva il mistero. Al più una signora del giallo può avere questa mossa.

Jane Marple pg. 29

Durante il giorno, puoi accedere a qualsiasi luogo desideri. Una volta entrata, puoi spostarti all'interno del luogo in libertà, fintantoché non effettui un'azione ostile nei confronti di una delle persone che si trovano lì.

Precious Ramotswe pg. 29

Hai due attività confortevoli aggiuntive. Sceglile dalla lista oppure inventale liberamente. Una volta per mistero, quando sei coinvolta in un'attività confortevole, puoi far scattare la mossa Cocolarsi in compagnia di un abitante di Brindlewood Bay che non fa parte delle Signore del giallo. Infine, durante lo svolgersi della mossa Cocolarsi con un'altra signora del giallo, la signora che svolge l'attività confortevole potrà imbattersi in un indizio come al solito **OPPURE** cancellare una seconda condizione appropriata.

Clarice Starling pg. 30

Questa mossa non ha effetto finché non risolvi un mistero e fai sì che un sospettato finisca dietro le sbarre. Da quel momento in poi, puoi scegliere una persona imprigionata come tuo consulente. Una volta per mistero, potrai recarti

in prigione e chiedergli del mistero in corso. Questo scatenerà la mossa Ficcanasare, ma l'atteggiamento e le risposte del consulente sono condizionate dall'ultima spunta messa sulle corone del Vuoto:

- **Nessuna spunta sulla corona del Vuoto:** Il consulente ha un tono sbeffeggiante e insultante.
- **Un'ombra nel giardino:** Il consulente afferma di scorgere degli spiriti malevoli tutti attorno a te.
- **Il carro:** Il consulente svela un indizio del Vuoto, anche nel caso di fallimento. Non otterrai un indizio aggiuntivo con un risultato di 12 o più.
- **La maschera cinerea:** Il consulente rivelerà il nome di una persona che verrà uccisa a meno che tu non faccia qualcosa per aiutarla.
- **Il seme di melagrana:** Il consulente confessa il suo amore per te. Non potrai più usare questa mossa. Se ricambi l'amore puoi rimuovere la condizione "Osessionata dal Vuoto". Se invece lo rifiuti ottieni la condizione "Disprezzata da (nome del consulente)". Il consulente prima o poi fuggirà di prigione e cercherà di avere la sua rivincita su di te.

Sam Spade pg. 30

Dai l'impressione di avere un lato duro e inaspettatamente aspro. Durante la notte, puoi accedere a qualsiasi luogo desideri. Una volta entrata, puoi spostarti all'interno del luogo in libertà, fintantoché non effettui un'azione ostile nei confronti di una delle persone che si trovano lì.

Tintin pg. 31

Vivi con un amico canino con cui hai un legame molto forte. Questo cane incredibile comprende ciò che gli dici in maniera quasi perfetta. Dai un nome al grazioso animale e aggiungilo al tuo posticino confortevole. Una volta raggiunto il 5° livello dell'oscura cospirazione, il cane guadagnerà l'abilità di parlare, ma soltanto tu sarai in grado di capirlo. Al più una signora del giallo può avere questa mossa.

V. I. Warshawski pg. 31

Aumenta il tuo punteggio di Vigore di 1 (massimo 3).

Nero Wolfe pg. 31

Aggiungi i seguenti elementi al tuo posticino confortevole: Dispensa da buongustaia, Serra per le orchidee, Bar fornitissimo, Ascensore privato, Assistente tuttofare (assegna un nome). Al più una signora del giallo può avere questa mossa.

Phoenix Wright pg. 31

Quando trovi un indizio che è un oggetto, puoi manipolarlo in modo da scoprire un'ulteriore informazione su di esso: un dettaglio nascosto, uno scomparto segreto, un messaggio scarabocchiato su di esso e così via. Questa informazione si aggiunge all'indizio, ma non può permetterti di risolvere in maniera conclusiva il mistero.