

MYSTERIUM

UKRYTE ZNAKI

Hrabia Warwick, Szkocja
26 września 1923 roku
Alma Salvador, Luksor, Egipt



Najdroższa Almo,
w ostatnim liście podałaś w wątpliwość skuteczność naszego
ostatniego wspólnego seansu. Długo opierałem się prawdzie,
ale teraz już wiem, że byłem w błędzie – w posiadłości czuć
obecność sił nadprzyrodzonych.

Nasz duch znów przemierza jej korytarze, zsyłając wiźje tak
drastyczne, że z trudem odnajduje w nich sens. Nie zdołam
nawiązać z nim kontaktu bez pomocy Twojej i Twoich
przyjaciół. Pozwoliłem sobie napisać do Jessalyn, madame
Wang, Alphonse'a i Aridhashira z prośbą, by w noc
Samhain przybyli do posiadłości. Potrzebuję Ciebie bardziej
niż kiedykolwiek. Czy mogę liczyć, że się zjawisz?

Będę wyczekiwał Twego listu.

Twój, na zawsze

C. M. Dowell



ELEMENTY I PRZYGOTOWANIE DO GRY

To jest dodatek do gry *Mysterium*.

Podczas rozgrywki obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej. Ten dodatek nie wprowadza nowych zasad.



42 karty wizji

Duch tasuje karty wizji z dodatku *Ukryte znaki* z 84 kartami wizji z gry podstawowej i tworzy zakryta talie, do której może także włączyć 42 karty z dodatku *Sekrety i kłamstwa*.

Karty postaci

6 kart dla badaczy **6 kart dla ducha**

Karty ponumerowane na odwrocie od HS1 do HS6.

Karty miejsc

6 kart dla badaczy **6 kart dla ducha**

Karty ponumerowane na odwrocie od HS7 do HS12.

Karty przedmiotów

6 kart dla badaczy **6 kart dla ducha**

Karty ponumerowane na odwrocie od HS13 do HS18.

Potasujcie **karty postaci, miejsc i przedmiotów dla badaczy** z dodatku *Ukryte znaki* odpowiednio z **kartami postaci, miejsc i przedmiotów dla badaczy** z gry podstawowej (lub z dodatku *Sekrety i kłamstwa*). Zasady przygotowania do gry są takie same jak w grze podstawowej.

Dołóżcie **karty postaci, miejsc i przedmiotów dla ducha** z dodatku *Ukryte znaki* odpowiednio do **kart postaci, miejsc i przedmiotów dla ducha** z gry podstawowej (lub z dodatku *Sekrety i kłamstwa*). Zasady przygotowania do gry są takie same jak w grze podstawowej.

