

MYSTERIUM

SEKRETY I KLAMSTWA



Hrabia Warwick, Szkocja

21 marca 1924 roku

Jessalyn Smith, Rochester, Nowy Jork

Moja droga przyjaciółko,

Twoje karty nie kłamią. Niestety duch służącego wciąż tuła się po tym świecie.

Gdy otrzymałem Twój list, zacząłem szukać informacji o szczegółach jego życia. Okazuje się, że nic w tej sprawie nie jest czarno-białe. Wielu mieszkańców wypowiedziało się na temat przyczyny jego śmierci, ale każdy miał inną teorię. Pojawiały się wątki szantażu, zdrady czy miłości...

Co dziwniejsze, tuż przed tą tragedią miały miejsce podejrzane wydarzenia.

Musimy znaleźć więcej odpowiedzi, jeśli chcemy na dobre uwolnić tego umęczonego ducha z ziemskich okowów.

Czy byłabyś skłonna raz jeszcze przybyć do posiadłości w noc Samhain, aby razem z naszymi przyjaciółmi rozwikłać tę tajemnicę?

Z serdecznymi pozdrowieniami

C. H. Dowell

Wydanie wieczorne

Głos Warwick

Środa, 5 listopada

MAKABRYCZNE ODKRYCIE W POSIADŁOŚCI WARWICKÓW

We wtorek, 4 listopada, bladym świtem psy myśliwskie barona Woodville'a dokonały straszliwego odkrycia.

OGIEN W POSIADŁOŚCI WARWICKÓW

Wczorajszego wieczoru znamienite stajnie rodu Warwicków strawił potężny pożar. Na szczęście nie ma ofiar śmiertelnych. Służby nadal ustalają przyczynę pożaru.

ciąg dalszy na stronie 8.

Elementy i przygotowanie do gry

To jest dodatek do gry *Mysterium*.

Poza przygotowaniem do gry obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej. Ten dodatek nie wprowadza nowych zasad.

42 karty wizji

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

Karty postaci

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

Karty ponumerowane na odwrocie od SL1 do SL6.

Karty miejsc

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

Karty ponumerowane na odwrocie od SL7 do SL12.

Karty przedmiotów

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

Karty ponumerowane na odwrocie od SL13 do SL18.

Karty historii

18 kart dla badaczy **18 kart dla ducha**

Karty ponumerowane na odwrocie od SL19 do SL36.

Na każdej karcie historii znajduje się potencjalny motyw zabójstwa ducha.

Potasujcie **karty postaci, miejsc i przedmiotów dla badaczy** z dodatku *Sekrety i kłamstwa* odpowiednio z **kartami postaci, miejsc i przedmiotów dla badaczy** z gry podstawowej (lub z dodatku *Ukryte znaki*).

Dolóżcie **karty postaci, miejsc i przedmiotów dla ducha** z dodatku *Sekrety i kłamstwa* odpowiednio do **kart postaci, miejsc i przedmiotów dla ducha** z gry podstawowej (lub z dodatku *Ukryte znaki*).

Karty historii stanowią alternatywę dla kart przedmiotów. Podczas przygotowania do gry zdecydуйте, czy będziecie korzystać z kart przedmiotów, czy z kart historii.

- Jeśli gracie z kartami przedmiotów, odłóżcie karty historii do pudełka – nie będą używane podczas rozgrywki. Dobierzcie tyle kart postaci, miejsc i przedmiotów, ile wskazuje tabela w instrukcji do gry podstawowej (zob. str. 4).
- Jeśli gracie z kartami historii, odłóżcie karty przedmiotów do pudełka – nie będą używane podczas rozgrywki. Dobierzcie tyle kart postaci, miejsc i historii, ile wskazuje tabela w instrukcji do gry podstawowej (zob. str. 4). Potraktujcie karty historii jak karty przedmiotów.

Poprowadźcie rozgrywkę według zasad gry podstawowej.