

MYSTERIUM

LÜGEN & GEHEIMNISSE



Herzogtum von Warwick, Schottland
Mrs. Jessalyn Smith, Rochester, New York
Meine liebe Freundin,

Ihre Karten lügen nicht. Betrüblerweise erscheint der Geist des Hausdieners nach, wie vor.

Nachdem ich Ihren Brief erhalten hatte, habe ich einige Nachforschungen über sein Leben angestellt und bin dabei auf etliche dunkle Stellen gestoßen, die seinen Fall umgeben.

Im Dorf findet man keine zwei Personen, die dasselbe über das Dahinscheiden des armen Mannes zu berichten wissen. Man hört von Erpressung, von Verrat, von Liebe ...

Und was das Ganze noch seltsamer macht: Kurz vor der Tragödie kam es bereits zu diversen merkwürdigen und verdächtigen Ereignissen.

Wir müssen in Bälde Antworten finden, um diese gequälte Seele ein für alle Mal von ihren Ketten zu befreien.

Würde es Ihnen etwas ausmachen, mich erneut an Samhain im Herrenhaus zu besuchen, um zusammen mit unseren Freunden diesem Mysterium auf den Grund zu gehen?

Mit den besten Wünschen, Ihr

C. M. Dowell

Warwick Evening News

5. November 1894

GRAUSIGER FUND AUF DEM WARWICK-ANWESEN

In den frühen Morgenstunden am Dienstag, den 4. November, stießen die Hunde der Jagdgesellschaft von Baron Woodville auf etwas Schreckliches.

FEUERSBRUNST IM WARWICK-HERRENHAUS

Am gestrigen Abend wütete ein Feuer in den berühmten Stallungen der Warwick-Familie.

Soweit bekannt, gab es keine menschlichen Opfer. Die Ursache des Feuers wird noch ermittelt. Lesen Sie den vollständigen Bericht auf Seite 8.

Inhalt & Spielaufbau

Dies ist eine Erweiterung für das Spiel *Mysterium*.

Das Grundspiel wird benötigt, aber keine sonstigen Erweiterungen. Abgesehen vom Spielaufbau bleiben alle Regeln des Grundspiels unverändert. Mit dieser Erweiterung kommen keine neuen Regeln hinzu.



42 Visionskarten

Mischt die 42 Visionskarten aus *Lügen und Geheimnisse* und die 84 Visionskarten des Grundspiels und/oder die 42 Visionskarten aus *Verborgene Zeichen* zusammen. Diese bilden einen gemeinsamen Zugstapel.

Personenkarten

6 Spiritistenkarten 6 Geistkarten

Nummeriert von SL1 bis SL6

Ortkarten

6 Spiritistenkarten 6 Geistkarten

Nummeriert von SL7 bis SL12

Objektkarten

6 Spiritistenkarten 6 Geistkarten

Nummeriert von SL13 bis SL18

Storykarten

18 Spiritistenkarten 18 Geistkarten

Nummeriert von SL19 bis SL36

Jede Storykarte ist ein mögliches Motiv, das zum Ableben des Hausdieners geführt haben könnte.

Mischt die **Spiritistenkarten** „Person“, „Ort“ und „Objekt“ aus *Lügen und Geheimnisse* mit den entsprechenden **Spiritistenkarten** des Grundspiels (und/oder denen aus *Verborgene Zeichen*) zusammen.

Entsprechend werden die **Geistkarten** „Person“, „Ort“ und „Objekt“ aus *Lügen und Geheimnisse* den jeweiligen **Geistkarten** des Grundspiels (und/oder denen aus *Verborgene Zeichen*) hinzugefügt.

Die Storykarten werden alternativ zu den Objektkarten verwendet. Entscheidet euch beim Spielaufbau, ob ihr mit den Objekt- oder Storykarten spielen wollt:

- Spielt ihr mit den Objektkarten, legt die Storykarten zurück in die Schachtel. Ihr werdet sie während dieser Partie nicht benötigen. Zieht so viele Karten „Person“, „Ort“ und „Objekt“, wie es eurer gewünschten Schwierigkeitsstufe und Spielerzahl entspricht (siehe Grundregel Seite 8).
- Spielt ihr mit den Storykarten, legt die Objektkarten zurück in die Schachtel. Ihr werdet sie während dieser Partie nicht benötigen. Zieht so viele Karten „Person“, „Ort“ und „Story“, wie es eurer gewünschten Schwierigkeitsstufe und Spielerzahl entspricht (siehe Grundregel Seite 8).

Das Spiel verläuft unverändert gemäß den bekannten Spielregeln.