

MYSTERIUM

LEIKREGLUR

Þið hafið hætt ykkur yfir þröskuldinn á dularfulla draugasetrinu...
Þvílíkt hugrekki! Komið ykkur fyrir í kringum borðið, opnið
hugann og vekið sjötta skilningarvitið til að undirbúa ykkur
fyrir magnaðan miðilsfund með það markmið að leggja
týnda sálu til hvílu...

2 Forsaga

5 Leikreglur

MYSTERIUM

Warwick-hertogadæmið, Skotlandi

19. september, 1922

Prófessor Alphonse de Belcour, Poitiers, Frakklandi

Kæri Alphonse

Síðan ég skrifaði síðast hafa ofirnáttúrulegir atburðir gerst daglega hér á setrinu. Við rannsóknir mínar rakst ég á nokkrar gamlar dagblaðaúrklippur þar sem minnst er á vofseiflegan dauðdaga þjóns fyrir hartær 30 árum. Þó að lögreglan hafi komist að þeirri niðurstöðu að dauðinn væri af slýsförum, var orðrómur áfram á kreiki um kringumstaðurnar.

Rannsóknin virðist hafa verið unnin í flýti og ég myndi veðja mínum síðasta skillingi á að draugurinn hafi eitthvað með þessa sögu að gera. Hann getur því miður ekki birst nógu lengi í þessum heimi til að senda bein skilaboð. En með því að sameina krafta okkur, getum við gefið honum nógu mikla orku til að koma skilaboðunum á framfæri. Ég endurtek því boð mitt: Mér veri sönn ánægja ef Alma, Arðhashir, frú Wang, Jessalyn og þú sæjið ykkur fært að koma tafarlaust til mín og leysa þessa ráðgátu.

Ég hlakka til að heyra frá þér.
Kær kveðja,

C. Mac Dowell

Kvöldfréttir frá Warwick

14. desember, 1894

HARMLEIKUR Á SETRI HERTOGANS AF WARWICK!

Setur hertogans af Warwick var vettvangur hræðilegs harmleiks fimmtudagsins 13. desember. Hertoginn hélt grímuball í tilefni af afmæli dóttur sinnar Margaret, og bauð um hundrað gestum. Klukkan hálf-eitt um nóttina fannst einn af þjónum hertogans látinn af óþekktum orsökum. Lögreglan kom á vettvang hálf tíma eftir að líkið fannst og yfirheyrði gesti. Því miður báru fyrstu yfirheyrslur ekki mikinn árangur. Lögreglan lýsir nú eftir vitnum til að

MÁL ÞJÓNSINS HJÁ WARWICK - LÖGREGLAN ÁLÍTUR DÁNARORSÖK VERA SLYS

Eftir fjögurra mánuða rannsókn á hinum hörmulegu atburðum á setri hertogans af Warwick, hefur lögreglan komist að þeirri niðurstöðu að dauði þjónsins hafi verið slys. Síðan harmleikurinn átti sér stað, hafa verið uppi margar sögusagnir um hvernig dauða þjónsins bar að. Lögreglan hefur nú formlega lokið rannsókninni á dauða þjónsins hjá hertoganum af Warwick.

Kvöldfréttir frá Warwick

13. maí, 1895

HERTOGINN OG HERTOGAYNJAN AF WARWICK YFIRGEFA HERTOGLADÆMI

RANNSÓKN TEFST

Enn er óvitað hvernig dauða þjónsins á setri hertogans af Warwick bar að, þótt mánuður sé liðinn frá atburðinum sem átti sér stað aðfaranótt 13. desember 1894. Hvorki hefur tekist að finna vitni né að hafa uppi á fjölskyldu hins látna. Svo virðist sem fórnarlambið hafi ekki átt neina nána ættingja. Lögreglan heldur áfram rannsókninni sem hingað til hefur ekki borið neinn árangur. Samkvæmt lögregluvarðstjórunum er orsökina að öllum líkindum óheppilegt slys en sögusagnir á svæðinu herma hins vegar að um sé að ræða grimmilegt morð í tengslum við ósiðlegt ástarsamband.



Hertoginn hefur sent frá sér óvænta yfirlýsingu þar sem kemur fram að hann hyggist yfirgefa setur sitt ásamt eiginkonu sinni og börnum en setrið hefur tilheyrð fjölskyldunni í margar kynslóðir. Hertogans verður sárt saknað en hann var sterkur persónuleiki og þekktur fyrir mikið örlæti og þátttöku í bæjarlífinu. Hann útskýrði að hann og fjölskylda hans gætu ekki við unað eftir hina hörmulegu atburði sem áttu sér stað á setrinu fyrir fimm mánuðum. Húsið var tafarlaust sett á sölu og hefur þegar verið keypt af MacDowell-ættinni. Hin forríka ætt hefur þegar keypt fjölda eigna á svæðinu.



Conrad Mac Dowell

Sérsvið: Kristalskúlulestur

Þjóðerni: skoskur

Conrad er ríkur skoskur aðalsmaður úr MacDowell-ættinni sem rekur ættir sínar aftur um 17 kynslóðir. 18 ára gamall erfði hann kristalskúlu ömmu sinnar Moiru. Þrátt fyrir efnilegan námsferil og líkur á stórkostlegum ferli innan hersins, valdi hann frekar að gerast kristalssjáandi. Margir mikils metnir einstaklingar nýta sér þjónustu hans. Leiða má líkur að því að skyggigáfa hans hafi átt þátt í því að hann komst ómeiddur í gegnum stríðið 1918. Eftir ófriðartímabilið, ákvað hann að setjast að á fjölskyldusetrinu sem hann erfði nýlega og fann þar fljótlega fyrir undarlegri yfirnáttúrulegri nærveru...



Alma Salvador

Sérsvið: Pendúlsspár

Þjóðerni: spænsk

Alma varð ung munaðarlaus og ólst upp í klaustri. Hún uppgötvaði náðargáfu sína fyrir slysi þegar hún var átta ára að leika sér með keðjuúr sem viðutan gestur hafði gleymt. Í framhaldinu notaði hún hæfileika sína til að hjálpa öðrum munaðarleysingjum að finna fjölskyldur sínar. Nunnurnar komust að óvenjulegu háttalagi hennar þegar hún var 12 ára og gerðu hana útlaga úr klaustrinu fyrir galdur. Þökk sé eiginleika hennar til að staðsetja hvaða mannssál sem er, hefur hún getað unnið fyrir sér; hún hjálpar einnig fátækum að rekja slóð týndra ættingja. Góðmennska hennar varð til þess að hún þáði boð herra Conrad um að hjálpa til við að bjarga týndri sál.



Frú Wang

Sérsvið: I-Ching (bókagaldur)

Þjóðerni: kínversk

Frú Wang var snemma uppgötvuð af leynifélagi sem stundaði I-Ching og hún yfirgaf fjölskyldu sína til að læra að ná fullkomnu valdi á náðargáfu sinni. Síðan var henni frjálst að helga sig rannsóknum á hinum forna texta og tók stökk í framförum. Hún sérhæfði sig í að ná sambandi við forfeður og að kanna fyrri líf. Á tímabili þegar mikið pólitískt umrót ríkti í Kína, vildu leiðtogar ná yfirhöndinni yfir keppinautum sínum með hjálp skyggigáfu hennar. Frú Wang þreyttist á að sjá gjöf sína notaða í pólitískum tilgangi og ákvað að setjast í helgan stein og ferðast um Kína, og hjálpa fólki í leiðinni. Hún var á þeirri ferð þegar gamall kunningi hennar, herra Conrad MacDowell, bað um aðstoð hennar við að leysa gamlan leyndardóm.



Alphonse de Belcour

Sérsvið: Talnaspeki

Þjóðerni: franskur

Alphonse fæddist inn í franska aðalinn, í fjölskyldu með sterk tengsl við MacDowell-attina. Bróðir Alphonse barðist og dó á vígvellinum við Verdun á meðan Alphonse tók doktorsgráðu í stærðfræði. Bugaður yfir dauða bróður síns, fleygði hann sér á kaf í rannsóknir. Með tímanum uppgötvaði hann hvernig þeir sem gátu túlkað tölur, gátu beislað hina mögnuðu duldu eiginleika þeirra. Rannsóknir Alphonse á talnavísindum hafa að einhverju leyti gert honum kleift að ráða í dulin skilaboð sem falin voru í mikilvægum textum úr öllum heimshornum. Þegar hann kynnti doktorsritgerð sína voru samstarfsmenn hans á einu máli: annað hvort myndi Alphonse umbilta vísindunum eða verða skotspónn háðungar! Hann hefur samþykkt að ferðast til setursins vegna vináttu sinnar við Conrad MacDowell.



Ardashir

Sérsvið: Töfragripir

Þjóðerni: tyrkneskur

Spádómsgáfa hefur gengið í gegnum margar kynslóðir í fjölskyldu Ardashir. Hinn kröftugi Amajlige töfragripur, sem hefur verið í eigu fjölskyldunnar um aldabil, stillir og magnar dulræna krafta þeirra. Hefðinni Ardashir ákvað að fara aðra leið og fór að kanna heiminn. Eftir að hafa eytt mörgum árum að stunda spádóma með hjálp töfragripsins síns. Síðan hefur hann áunnið sér góðan orðstír á meðal leiðtoga heimsins. Hinn dularfulli blær yfir setri herra Conrad MacDowell átti stóran þátt í því að hann ákvað að ferðast til Skotlands.



Jessalyn Smith

Sérsvið: Tarotlestur

Þjóðerni: bandarísk

Jessalyn var ung gefin ríkur og afar uppteknum verksmiðjueiganda, og henni leiðist oft afskaplega... Hún las oft tarotspil fyrir vini sína heima hjá sér í Rochester, New York. Þegar ein vinkona hennar missti unga dóttur sína úr lungnabólgu, ákvað hún að skipuleggja tarotmiðilsfund til að ná sambandi við anda barnsins. Þá uppgötvaði hún að hún var öflugur sjáandi og margir íbúar Rochester hafa síðan leitað hjálpar hennar. Fréttir af náðargáfu hennar dreifðust og áður en langt um leið kom fólk um langa vegu til hennar til að ná sambandi við horfna ástvini. Að sjálfsögðu þáði hún boð herra Conrad MacDowell um að koma og aðstoða, sérstaklega þar sem hana hefur alltaf dreynt um að heimsækja Skotland.

Markmið leiksins

Mysterium er samvinnuspil þar sem ráðgáta er leyst og allir sigra eða tapa saman. Allir leikmenn hafa það markmið að komast til botns um dauða draugsins sem ásækir setrið, og leggja sál hans til hvílu!

Hlutverk

Mysterium er samvinnuspil með spilum þar sem leikmenn velja sér eitt af tvenns konar ólíkum hlutverkum en allir hafa sama markmið. Leikmenn spila á ólíkan hátt eftir hlutverki sínu:

- **Draugurinn** útdeilir spilum til að leiða miðlana áfram, og hjálpa þeim að taka réttar ákvarðanir til að koma þeim áleiðis í rannsókn sinni.
- **Miðlarnir** fá spil frá draugnum og nota innsæi sitt til að reyna að túlka skilaboð hans rétt. Áður en leikurinn hefst, ákveða leikmenn hvaða hlutverk þeir leika: drauginn eða miðil.

Dæmi : Laura, Stephanie, Paul, Carl og Alex ætla að hefja fimm manna leik. Laura ákveður að taka sér hlutverk draugsins. Hinir fjórir leikmennirnir leika miðla. **Stephanie** ákveður að leika Alphonse de Belcour (blár), **Paul** velur Ardashir (hvítur), **Carl** velur Frú Wang (rauður) og **Alex** ákveður að vera Alma Salvador (gulur).

Við hverju má búast á miðilsfundinum...

Leikurinn gerist á 3. áratug síðustu aldar. Í hlutverkum ykkar sem miðlar hefur ykkur verið boðið á miðilsfund á Samhain (keltnesk hátíð sem samsvarar hrekkjavöku) þegar hinn sýnilegi og hinn ósýnilegi heimur mætast. Þetta er sá dagur ársins þegar lifendur eiga auðveldast með að komast í samband við hina framliðnu. Þið hafið aðeins sjö klukkustundir áður en dulræna tengingin við drauginn glatast.

Þegar þið náðið sambandi munið þið komast að því að draugurinn getur ekki sent bein skilaboð um hver morðinginn er. Hann er greinilega enn í miklu áfalli og á aðeins óljósar minningar um dauða sinn. Verkefni ykkar, með hjálp draugsins, er að reyna að rekja atburði hins örlagaríka kvölds: hver var á vettvangi? Hvar var glæpurinn framinn? Hvaða verkfæri voru notuð sem morðvopn? Til að spara dýrmætan tíma, fylgja miðlarnir hver sínum þræði til að bera kennsl á og rekja athafnir eins af þeim grunuðu.

Draugurinn er örmagna eftir að hafa flækst um handanheima og er of veikburða til að tala. Í staðinn hefur hann einstaklingsbundin samskipti við hvern miðil og sendir þeim leiftursýnir sem miðlarnir deila síðan með sér og reyna saman að túlka eftir bestu getu. Miðlarnir nota innsæi sitt og sýna svo draugnum tilgátur sínar. Þeir byrja á að reyna að bera kennsl á þá grunuðu og draugurinn lætur hvern miðil vita hvort innsæi þeirra reyndist rétt svo þeir glöggnskyggjastu geti tekið næsta skref í rannsókninni. Þegar búið er að giska á þann grunaða, þurfa miðlarnir næst að giska á hvar glæpurinn var framinn og hvaða verkfæri var notað sem morðvopn.

Ef öllum miðlunum tekst að ljúka verkefninu á þeim sjö klukkustundum sem þeir hafa til umráða, getur draugurinn munað hver morðinginn var. Með því að neyta allrar sinnar orku, sendir hann öllum hópnum eina lokasýn til að bera kennsl á morðingjann. Því skarpskyggjari sem miðlarnir voru á miðilsfundinum, því skýrari verður þessi lokasýn...

Að lokum kjósa miðlarnir um hver þeir haldi að morðinginn sé, og ef meirihlutinn giskar rétt vinna þeir leikinn. Þetta frelsar sál draugsins og leyfir honum að fá hvíldina. Ef ykkur mistekst, heldur draugurinn áfram að flækjast um undirheimana og þið þurfið að bíða í ár áður en hægt er að gera aðra tilraun til að leysa ráðgátu draugasetsins...

Nú vitið þið hvernig miðilsfundurinn fer fram og eruð tilbúin til að spila!

Ráð til að ná sterkara sambandi:

- Við mælum með að spila **Auðvelda** erfiðleikastigið í fyrsta leik (sjá bls. 8) og að láta leikmann sem er þegar kunnugur leiknum leika hlutverk draugsins.
- Draugurinn getur valið að spila án þess að segja aukatekið orð. T.d. gæti hann staðfest innsæi miðlanna með því að banka í borðið: eitt bank fyrir „já“ og tvö fyrir „nei“.
- Hægt er að hlaða niður tónlist sem gefur réttu stemminguna á **www.libellud.com** (undir *Mysterium*) eða með því að skanna kóðann hér til hliðar með snjallsíma.



MYSTERIUM

Leikmunir & undirbúningur

Leikmunir fyrir miðlana

- 1** 6 kristalskúlur (leikpeð)
1 af hverjum lit

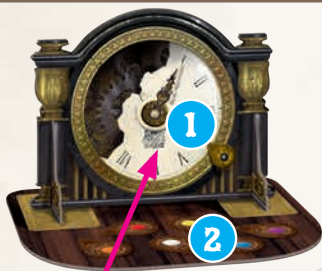
Sjá ►bls.9
 - 2** 6 umslög
1 af hverjum lit

Sjá ►bls.10
 - 3** 6 skyggnistigsmerki
1 af hverjum lit

Sjá ►bls.10
 - 4** 36 skyggnitákn
6 af hverjum lit
Framhlið ✓ eða ✗

Sjá ►bls.10
Bakhlið númeruð frá 1-6

Sjá ►bls.12
- Undirbúningur** Hver miðill fær:
- 1 kristalskúlu
 - 1 umslag
 - 1 skyggnistigsmerki. Setjið merkin fyrir ofan reitinn sem er merktur „0“ á skyggnibrautinni.
 - Skyggnitákn, fjöldi í samræmi í fjölda leikmanna:
- | | |
|--------------|---------------------------|
| 2-3 leikmenn | ➔ 0 |
| 4-5 leikmenn | ➔ 4 (númeruð frá 1 til 4) |
| 6-7 leikmenn | ➔ 6 (númeruð frá 1 til 6) |



1 klukkuborð

Undirbúningur

Setjið klukkustundarvísinn á I (1) við upphaf leiks.

1 Klukka

2 Skyggnitáknsvæði

Sjá ►bls.10



4 framvinduspjöld

Sjá ►bls.10

1 framvinduspjald persóna

1 framvinduspjald staðsetninga

1 framvinduspjald verkfæra

1 framvinduspjald eftirmála

18 persónuspil miðla

Bakhliðar númeraðar frá 1-18



BAKHLIÐ

18 staðsetningarspil miðla

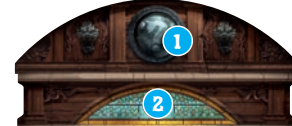
Bakhliðar númeraðar frá 19-36



BAKHLIÐ

18 verkfæraspil miðla

Bakhliðar númeraðar frá 37-54



1 Sökudólgstreitur

2 Lokareitur

54 miðlaspil

Undirbúningur ►P.8

Sjá ►bls.8

Leikmunir fyrir drauginn

1 stundaglas
(2 mínútur)
Sjá ▶bls.9



3



1 skyggibraut

Undirbúningur

Fyrir 4-7 manna leiki

4-5 ➔ snúið eins og sýnt er að neðan



6-7 ➔ snúið eins og sýnt er að neðan



9



10

8

54 draugaspil

sem skiptast á eftirfarandi hátt:

Sjá ▶bls.8

18 persónuspil draugs

Bakhliðar númeraðar frá 1-18



18 staðsetningarspil draugs

Bakhliðar númeraðar frá 19-36



18 verkfæraspil draugs

Bakhliðar númeraðar frá 37-54



Undirbúningur ▶bls.8

11

6 sökudólgamerki

Bakhliðar númeraðar frá 1-6



FRAMHLIÐ



BAKHLIÐ

Sjá ▶bls.11

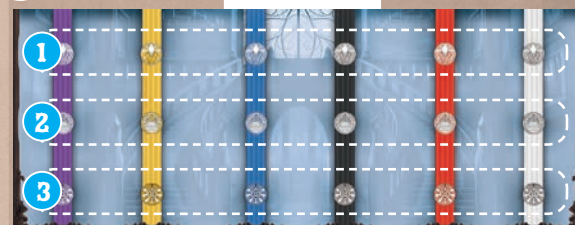
12

3 krákumerki

Sjá ▶bls.9

8

1 leikskermur



INNANVERÐUR SKERMURINN

Einn dálkur fyrir hvern miðil

Ein röð fyrir hverja tegund af draugaspilum:

1 Röð fyrir persónuspil draugs

2 Röð fyrir staðsetningarspil draugs

3 Röð fyrir verkfæraspil draugs

9

6 draugamerki

Framhliðar 1 af hverjum lit



Sjá ▶bls.9



Bakhliðar númeraðar frá 1-6

Sjá ▶bls.11

Undirbúningur

Raðið

draugatóknunum á bakvið leikskerminn.

Leggið þau með lituðu hliðina upp neðan við viðeigandi dálk.

10

84 sýnarspil



BAKHLIÐ

Undirbúningur

Leggið sýnarspilin á bakvið leikskerminn.

Í upphafi leiksins dregur draugurinn 7 spil efst úr sýnarspilabunkanum til að hafa á hendi.

Sjá ▶bls.9

MYSTERIUM

Erfiðleikastig & uppröðun spila

Veljið erfiðleikastig fyrir leikinn. Það ákvarðar fjölda persónu/staðsetningar/verkfæraspila sem verða notuð.

- Stokkið öll **persónuspil miðlanna** og dragið (með framhliðina niður) þann fjölda spila sem sýndur er á eftirfarandi töflu:

Fjöldi leikmanna	2	3	4	5	6	7	Fjöldi () spila sem draugurinn má kasta
AUÐVELT	4	5	5	6	6	7	í umferð
MIDLUNGS	5	6	6	7	8	8	í leik
ERFITT	6	7	7	8	9	9	í leik
Fjöldi persónu/staðsetningar/verkfæraspila lögð á borðið							
Fjöldi persónu/staðsetningar/verkfæraspila lögð á borðið							
Fjöldi persónu/staðsetningar/verkfæraspila lögð á borðið							

Dæmi : Þegar fimm leikmenn (1 draugur og 4 miðlar) spila **Midlungs** erfiðan leik, draga leikmenn 7 persónuspil miðla.

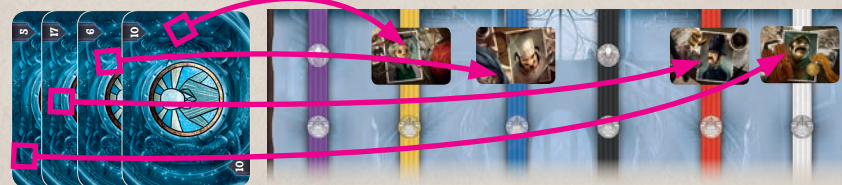
- Flettið í gegnum **persónuspil draugsins** og veljið þau sem eru með númerum sem samsvara **persónuspilum miðlanna** sem voru dregin. Látið drauginn fá **persónuspil sín**. Raðið upp **persónuspilum miðlanna** á borðið (sjá bls. 6).

Dæmi : **Carl** hefur dregið spil með númerunum 1, 3, 4, 5, 6, 10 og 17. Þegar hann er búinn að flokka spilin, lætur hann drauginn fá samsvarandi **persónuspil draugs** með númerunum 1, 3, 4, 5, 6, 10 og 17.



- Draugurinn stokkar spilin sem hann fékk og dregur þann fjölda spila sem samsvarar fjölda miðla í leiknum. Draugurinn setur svo spilin í persónuhólfin á innanverðum **leikskerminum**, í dálkana með litum miðlanna. Afgangsspil eru sett aftur í kassann óskoðuð.

Dæmi : Laura er draugurinn og fær 7 spil sem hún stokkar. Hún dregur fyrsta spilið (númer 10) og setur í hólfið á **leikskerminum**, í dálk **Alex**. Síðan endurtekur hún þetta fyrir hina miðlana.



Endurtakið skref 1, 2 og 3 fyrir staðsetningarspilin og verkfæraspilin. Með þessu býr draugurinn til samsetningu af þremur spilum (þ.e. persóna, staðsetning og verkfæri), eða þrennu, fyrir hvern miðil.



Leikurinn er spilaður í tveimur áföngum:

1. áfangi - Enduruppstilling atburða

Þessi áfangi er spilaður í 7 umferðum eða færri sem samsvara **klukkustundunum** á klukkunni (I, II, III, IV, V, VI og VII).

2. áfangi - Sökudólgurinn afhjúpaður

Þessi áfangi er spilaður ef öllum miðlunum tekst að ljúka fyrri áfanganum fyrir lok 7. umferðar.

1. áfangi - Enduruppstilling atburða

Í þessum áfanga reyna miðlarnir að bera kennsl á þá grunuðu og finna hvar hinn glæpsamlegi verknaður gæti hafa verið framinn og hvaða verkfæri gætu hafa verið notuð sem morðvopn. Til að sýna hvernig miðlunum miðar áfram í rannsóknum sínum, færa þeir **kristalskúlurnar** sínar áfram eftir **framvinduspjöldunum** 4 (sjá bls. 6).

Hver rannsókn er framkvæmd eftir ákveðinni röð: fyrst reyna miðlarnir að finna réttu persónuna (þann grunaða), síðan staðsetningu hennar og síðast verkfærið hennar.

Enduruppstilling atburða gerist í tveimur skrefum:

- 1. skref** – Túlkun sýna
- 2. skref** – Draugurinn birtist

Skref - Túlkun sýna

Í fyrstu umferð eru **kristalskúlar** miðlanna settar á **framvinduspjald persóna**. Það þýðir að verkefni draugsins er að hjálpa miðlunum að giska á hvaða persónuspil þeim hefur verið úthlutað á bakvið **leikskerminn**. Það gerir hann með því að senda hverjum miðli sýn með einu eða fleirum **sýnarspilum**.

Til að senda sýn, þarf draugurinn að:

- 1 velja miðil og setja eitt eða fleiri sýnarspil fyrir framan hann með framhliðina upp;
- 2 leggja draugatáknid sem samsvarar lit miðilsins fyrir neðan dálk þess miðils á bakhlið leikskrmsins. Þetta minnir drauginn á að hann er búinn að gefa þeim miðli sýnarspil og getur ekki gefið honum fleiri í þessari umferð;
- 3 draga sýnarspil sem mynda hendi hans, 7 spil í allt. Ef sýnarspilabunkinn er tómur, er kastbunkinn stokkaður í nýjan dragbunka;
- 4 velur annan miðil og endurtekur sömu aðgerðir þar til allir miðlar hafa fengið minnst eitt sýnarspil.

Þegar miðlarnir fá sýnir, reyna þeir að túlka þær og finna við hvaða persónu/staðsetningu/verkfæri er átt (eftir því á hvaða **framvinduspjaldi kristalskúlan** þeirra er). Miðlarnir skoða **sýnarspilin** og **miðlaspilin** sín og ræða tilgátur sínar við hina miðlana til að komast nær markmiðinu.

Þegar draugurinn hefur sent öllum miðlunum sýnir, snýr hann **stundaglasinu**.

Hver miðil setur **kristalskúluna** sína á **miðlaspilið** sem hann heldur að draugurinn sé að benda honum á, áður en sandurinn rennur úr **stundaglasinu**. Hinir miðlarnir mega aðstoða með því að greina spilin og gefa sitt álit. Miðlarnir mega færa **kristalskúluna** sína á milli spjalda þangað til sandurinn hefur runnið úr **stundaglasinu**.



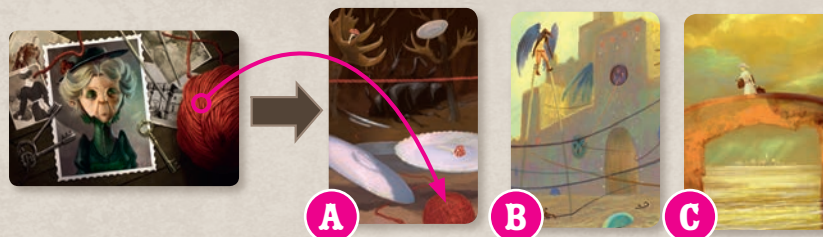
Ath : margir miðlar geta sett **kristalskúluna** sína á sama **miðlaspilið**. En af því að miðlarnir eru að leita eftir einstökum samsetningum (af persónu, staðsetningu og verkfæri), hlýtur innsæið að hafa brugðist a.m.k. einum þeirra!



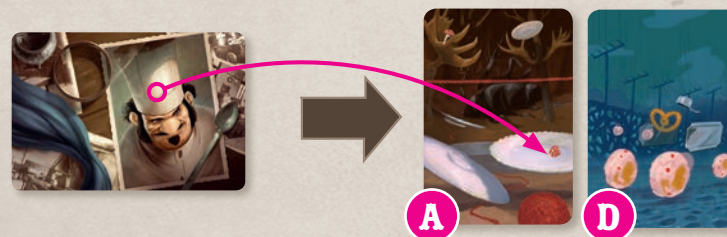
Mikilvægt : þó að draugurinn hlusti á samræður miðlanna má hann **ALDREI** gefa vísbendingar í formi orða eða bendinga, þar sem það myndi eyðileggja leikupplifunina.

Dæmi um sýnir

Laura (draugurinn) vill hjálpa **Alex** að giska á kennslukonuna. Á persónuspilinu er hnykill af rauðri ull. Laura skoðar spilin sem hún er með á hendi og velur spil **A** (þar sem rauður garhnnykill sést), en einnig spil **B** (þar sem sjást snúður og snæri) og spil **C** (sem sýnir konu með hatt) til að styrkja sýnina.



Laura þarf líka að beina **Stephanie** í átt að kokkinum. Á spili **A** eru diskar. Laura gæti líka hafa valið það fyrir **Stephanie**. Til að styrkja sýnina gæti hún líka bætt við spili **D** (á því eru kökur).



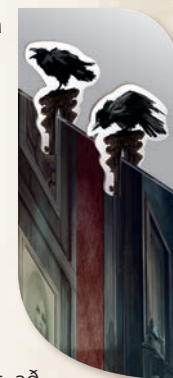
Að kasta sýnarspilum ()

Í upphafi leiks, safnar draugurinn saman þeim fjölda **krákumerkja** sem erfiðleikastigið segir til um (sjá töflu á bls. 8). Hvenær sem er í leiknum (þ.á.m. í 2. áfanganum: *Sökudólgurinn afhjúpaður*), má draugurinn kasta einhverju eða öllum sýnarspilunum og draga ný spil til að fylla upp í þau 7 spil sem hann má hafa á hendi (erfiðleikastigið segir til um hversu oft draugurinn má kasta spilum).

Á **AUÐVELDA** erfiðleikastiginu má draugurinn kasta spilum einu sinni í umferð, og þá setur hann kráku á leikskerminn og tekur hana aftur í lok umferðarinnar.

Á **MIDLUNGS** erfiðleikastiginu má draugurinn kasta spilum allt að þrisvar sinnum í leiknum, og setur í hvert sinn kráku á leikskerminn.

Á **ERFIDA** erfiðleikastiginu má draugurinn kasta spilum einu sinni í leiknum, og setur þá kráku á leikskerminn.



MYSTERIUM

► Að nota skyggnitákn

Leikmenn geta notað **skyggnitákn** þegar aðrir leikmenn færa **kristalskúlurnar** sínar þangað til sandurinn hefur runnið úr **stundaglasinu**. Þegar þeim er leikið með góðum árangri, gera táknin miðlunum kleift að komast áfram á **skyggnibrautinni**, og þeir hafa þá möguleika á aukavísibendingum þegar kemur að því að bera kennsl á sökudólginn í síðasta áfanga leiksins.



Skyggnitáknin eru tvenns konar; annars vegar með tákn, sem gefur til kynna að leikmaður sé sammála innsæi miðils, og hins vegar með tákn, sem gefur til kynna að leikmaður sé ósammála.

- Miðill má ekki spila fleiri en einu **skyggnitákni** við hverja **kristalskúlu** og ekki leggja það við eigin **kristalskúlu**;
- miðill má spila eins mörgum **skyggnitáknum** og hann vill í umferð en þarf ekki að nota neitt þeirra;
- þar sem setja má margar **kristalskúlur** á sama **miðlaspilið**, þarf **skyggnitáknið** að benda greinilega á þá kristalskúlu sem það á við;
- leikmenn mega færa eða fjarlægja **skyggnitákn** hvenær sem er þangað til sandurinn rennur úr **stundaglasinu**.



Mikilvægt : þegar búið er að nota **skyggnitáknin** (og) er þeim kastað á viðeigandi stað á **klukkuborðinu**. Leikmenn sækja þau aftur í upphafi fjórðu umferðar.

Þegar sandurinn rennur úr **stundaglasinu**, lýkur skrefinu. Túlka sýnir og draugurinn birtist.



Skref – Draugurinn birtist



Í þessu skrefi birtist draugurinn miðlunum til að láta þá vita hvort þeir hafi túlkað sýnirnar rétt. Draugurinn má láta þessar upplýsingar í ljós í hvaða röð sem hann vill. Hann lætur hvern miðil vita hvort innsæi hans reyndist rétt (ef miðillinn setti kristalskúluna sína á rétt spil) eða rangt (ef kristalskúlan var ekki sett á rétt spil). Þegar draugurinn hefur birst hverjum miðli, færir hann **draugatákn** í **samsvarandi** lit fjær leikskermanum.

► Ef miðillinn valdi rétt miðlaspil

- Draugurinn snýr við samsvarandi **draugaspli** innan á **leikskermanum**;
- allir miðlar sem spiluðu **skyggnitákni** færa skyggnistigsmerkið sitt áfram um einn reit á **skyggnibrautinni**;
- miðillinn tekur rétta **miðlaspilið** og setur það í umslagð sitt;
- miðillinn kastar öllum **sýnarspilunum** sínum;
- miðillinn tekur **kristalskúluna** sína og færir hana á næsta **framvinduspjald**.

Dæmi: **Stephanie** giskaði rétt á persónu. Í næstu umferð hjálpar **Laura** (draugurinn) henni að giska á staðsetningu. **Stephanie** færir því **kristalskúluna** sína yfir á **framvinduspjald staðsetningar**.

10

► Ef miðillinn valdi ekki rétt miðlaspil

- Allir miðlar sem spiluðu **skyggnitákni** færa skyggnistigsmerkið sitt áfram um einn reit á **skyggnibrautinni**;
- miðillinn setur **kristalskúluna** á **framvinduspjaldið** þar sem hún var (1. skref);
- miðillinn heldur **sýnarspilunum** fyrir framan sig. Í næstu umferð gefur draugurinn honum eitt eða fleiri spil til viðbótar til að styrkja sýnina, þar til miðillinn velur rétta **spilið** eða leiknum lýkur.

Dæmi um notkun skyggnitákna

Draugurinn gefur til kynna að innsæi **Carls** hafi verið rétt. **Stephanie** og **Alex** höfðu bæði sett skyggnitákn við kristalskúlu **Carls**. Þess vegna færa þau skyggnistigsmerkin sín áfram um einn reit á skyggnibrautinni. **Paul** hafði leikið tákn og og færir því ekki sitt merki.



► Þegar miðillinn er komin með öll þrjú miðlaspilin sín

Þegar miðill hefur giskað rétt á sína þrennu af **miðlaspilum**, setur hann **kristalskúluna** sína á lokareitinn á **framvinduspjaldi eftirmála**. Hann færir svo skyggnistigsmerkið sitt áfram á **skyggnibrautinni** um einn reit fyrir hverja klukkustund sem er eftir á **klukkuborðinu**. Síðan heldur hann þáttöku sinni áfram með því að hjálpa hinum miðlunum að túlka sínar sýnir, og getur spilað **skyggnitáknum** ef hann á einhver eftir.

Dæmi: **Paul** finnur þrennuna sína á fjórðu klukkustundinni og færir því skyggnistigsmerkið sitt áfram um 3 reiti á **skyggnibrautinni**.

Eftir þetta skref færir klukkustundavísirinn áfram um eina stund á **klukkunni**.

- Ef einn eða fleiri miðlar hafa ekki fundið persónuna sína, staðsetningu og verkfæri, þarf að byrja áfangan **Enduruppstilling** atburða upp á nýtt. Ef klukkan var á 7. stund (VII) lýkur leiknum og allir leikmenn tapa.
- Ef allir miðlarnir hafa giskað rétt á sína þrennu af persónu, staðsetningu og verkfæri, halda þeir áfram í lokaáfanga leiksins: **Sökudólgurinn afhjúpaður**.

Ath: Eftir þetta skref gætu **kristalskúlur** miðlanna verið staðsettar á mismunandi **framvindupjöldum**.



Áfangi 2 – Sökudólgurinn afhjúpaður

Þessi áfangi er aðeins spilaður ef öllum miðlunum hefur tekist að giska rétt á sína þrennu af persónu, staðsetningu og verkfæri áður en **klukkan** slær 8.

Sökudólgurinn er afhjúpaður í þremur skrefum:

1. skref – Uppröðun grunaðra
2. skref – Sameiginleg sýn
3. skref – Kosning

1 Skref – Uppröðun grunaðra

Í þessu skrefi raða miðlarnir þrennunum sínum upp til að bera þær saman og gera draugnum kleift að bera kennsl á sökudólginn.

- Safnið saman þeim miðlaspilum sem ekki voru sett í umslag og setjið þau aftur í kassann ásamt framvinduspjöldum **persóna**, **staðsetningar** og **verkfæra**;
- Setjið eitt draugatákn fyrir hvern miðill á mitt borð með númeruðu hliðina upp.



Dæmi: Í fimm manna leiknum okkar (með 4 miðlum) eru 4 spilaþrennur og því eru notuð draugatáknin með númerunum 1-4.

Setjið ónotuðu draugatáknin í kassann.

- Miðlarnir taka spilaþrennurnar sínar úr umslögunum og leggja við eitt af númeruðu táknunum, þannig að á borðinu séu nokkrar þrennur sem allar innihalda einn grunaðann.

Dæmi um spilauppröðun



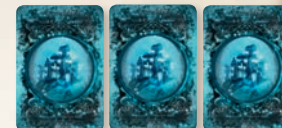
- Draugurinn tekur saman 6 sökudólgatákn og geymir á bakvið leikskerminn;
- Miðlarnir safna saman skyggnitáknunum sínum ✗/✓.

2 Skref – Sameiginleg sýn

Í þessu skrefi reynir draugurinn að beina miðlunum í átt að réttu spilaþrennunni sem inniheldur sökudólginn.

Til þess:

- velur draugurinn 3 **sýnarspil** af hendi. Þessi spil eru **sameiginleg** sýn og verða öll að benda á sömu þrennuna. Eitt af spilunum verður að gefa vísbendingu um persónuna í réttu þrennunni, annað um staðsetningu og þriðja um verkfæri. Draugurinn stokkar spilin sem mynda **sameiginlegu sýnina** og leggur þau á borðið með framhliðina niður. Þetta er sökudólgsprennan.



Sameiginleg sýn

- Draugurinn tekur **sökudólgsmarkið** með númerinu sem samsvarar þrennunni og laumar því með framhliðina niður á **sökudólgstreitinn** á **framvinduspjaldi eftirmála**.



Sökudólgsmarki

3 Skref – Kosning

Miðlarnir halda kosningu þar sem meirihlutinn ákveður hvaða þrenna á við hinn grunaða sökudólg. Draugurinn má ekki gefa vísbendingar um hvaða spil í **sameiginlegu sýninni** á við hvaða þátt. Hinn rétti sökudólgur er afhjúpaður í lok þessa skrefs.

Kosning miðlanna

Miðlarnir kjósa með leynd og mega ekki eiga samskipti á meðan á kosningunni stendur. Staðsetning **skyggnistigmerkja** miðlanna á **skyggnibrautinni** segir til um hvaða skyggnistigi þeir hafa náð en þeir sem eru lengra komnir fá að kjósa á undan þeim sem eru styttra komnir.

- miðlar á lágu skyggnistigi ☐ fá aðeins að sjá eitt af spilunum í **sameiginlegu sýninni** áður en þeir þurfa að kjósa um hver sökudólgurinn er;
- miðlar á miðlungskyggnistigi ☐ fá að sjá tvö spil;
- miðlar á háu skyggnistigi ☐ fá að sjá öll þrjú spilin.



Ath: 6-7 ➡ Fjöldi leikmanna ákvarðar hversu hátt skyggnistig miðlarnir þurfa til að fá að sjá tiltekinn fjölda spila (1-3) í **sameiginlegu sýninni** (sjá bls. 7).

MYSTERIUM

Með öðrum orðum, því lengra sem miðillinn er kominn á skyggnibrautinni, því fleiri vísbendingar fær hann þegar miðlarnir þurfa að giska á þrennuna sem bendir á hinn rétta sökudólg.

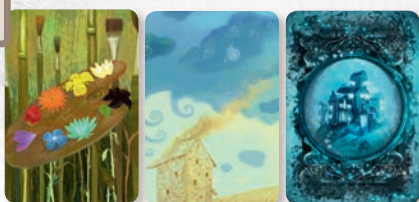


Miðlarnir kjósa með því að nota númeruðu hliðina á skyggnitáknunum sínum. Hver miðill tekur táknið með tölu þeirrar þrennu sem hann heldur að innihaldi sökudólginn og setur það í umslagið sitt.

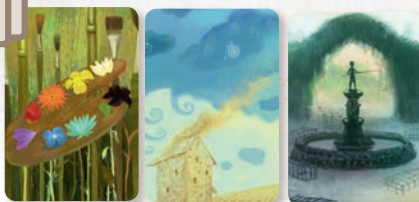
Dæmi um kosningu miðlanna



Fyrsta spilið í sameiginlegu sýninni er afhjúpað. **Stephanie**, sem er komin á 4. reit (lágt stig) á skyggnibrautinni, kys núna.



Annað spilið í sameiginlegu sýninni er afhjúpað. **Alex** og **Carl**, sem eru komnir á 5. og 6. reit (miðlungsstig) á skyggnibrautinni, kjósa núna.



Síðasta spilið í sameiginlegu sýninni er afhjúpað. **Paul**, sem er kominn á 11. reit (hátt stig) á skyggnibrautinni, kys núna.

Þegar allir miðlarnir hafa kosið eru atkvæðin sýnd.

Afhjúpun atkvæða og hins sanna sökudólgs

Miðillinn sem hefur skorað hæst á skyggnibrautinni (eða sá elsti þeirra, ef 2 eða fleiri eru jafnir), fær öll umslögin. Leikmaðurinn afhjúpar svo hvert skyggnitákn og setur það á spilaprennuna sem samsvarar tölunni á draugatákninu.

Þegar búið er að staðsetja öll táknin er haldið áfram á eftirfarandi hátt:

- ef ein þrenna hefur fengið fleiri atkvæði en hinar, er hún valin sem þrenna sökudólgsins;
- ef meirihlutinn er ekki skýr, er jafnteflið leyst þannig að sú þrenna sem leikmaðurinn sem var kominn lengst á skyggnibrautinni kaus, er valin sem þrenna sökudólgsins. Ef ekki tekst að leysa jafnteflið þannig, er sú þrenna sem elsti leikmaðurinn kaus, valin.

Nú er sökudólgstáknið sem sett var á sökudólgsreitinn afhjúpað!

Leikslok

Ef þrennan sem miðlarnir völdu inniheldur hinn sanna sökudólg, sigra allir leikmenn saman og sál draugsins fær hvíld! Annars er leikurinn tapaður og leikmenn verða að bíða fram að næsta Samhain til að fá annað tækifæri til að leysa ráðgátu draugasetursins...

Tveggja-og þriggja-manna leikir

Hægt er að spila *Mysterium* með 2 eða 3 leikmönnum með því að aðlagja nokkrar reglur.

Sérstök uppsetning

1. Skyggnibrautin, skyggnistigsmerkin og skyggnitáknin eru ekki notuð;
2. Hver leikmaður leikur tvo miðla;
3. Öll þrjú spilin í sameiginlegu sýninni eru sýnd í einu með framhliðina upp.

Sérstakar reglur fyrir 2. áfanga – Sökudólgurinn afhjúpaður

1. skref – Uppröðun grunaðra (bls. 11)

- 2 ➡ Búið til tvær handahófskenndar þrennur af spilum (með persónu, staðsetningu og verkfæri í hvorri þeirra) með spilunum sem var kastað í leiknum svo að í allt séu fjórar þrennur. Síðan eru tákn, númeruð 1-4, sett við þrennurnar.

- 3 ➡ Setjið tákn númeruð 1-4 við samsetningarnar fjórar.

3. skref – Kosning (bls. 12)

- 2 ➡ Leikmaður sem leikur tvö hlutverk, notar aðeins aðra kristalskúluna sína til að velja þrennu sökudólgsins.

- 3 ➡ Miðlarnir kjósa í opinni kosningu en ekki með leynd. Báðir leikmennirnir í hlutverkum miðlanna verða að ná samstöðu um hvaða þrennu á að velja sem þrennu sökudólgsins og setja kristalskúlurnar sínar á hana.