

# Mystery of the Abbey

## KÁRTYALISTA

### KRIPTAKÁRTYÁK (CRYPTA)

**CRYPT** - *Itt lelhetőek fel relikviái Szent Galbertnek.* Tartsd meg ezt a kártyát. Ha egy rendes fordulód végén kiját-szol, megint te következsz.

### MISEKÁRTYÁK (MASS)

**MATINS** - Minden bábú a Kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad 1 Gyanúsítottkártyát a bal oldali szomszédjának. Húzzatok egy Eseménykártyát.

**LAUDS** - Minden bábú a Kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad 2 Gyanúsítottkártyát a bal oldali szomszédjának. Húzzatok egy Eseménykártyát.

**PRIME** - Minden bábú a Kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad 3 Gyanúsítottkártyát a bal oldali szomszédjának. Húzzatok egy Eseménykártyát.

**TERCE** - Minden bábú a Kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad 4 Gyanúsítottkártyát a bal oldali szomszédjának. Húzzatok egy Eseménykártyát.

**SEXT** - Minden bábú a Kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad 5 Gyanúsítottkártyát a bal oldali szomszédjának. Húzzatok egy Eseménykártyát.

**NONE** - Minden bábú a Kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad 6 Gyanúsítottkártyát a bal oldali szomszédjának. Húzzatok egy Eseménykártyát.

**VESPERS** - Minden bábú a Kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad 6 Gyanúsítottkártyát a bal oldali szomszédjának. Húzzatok egy Eseménykártyát.

**COMPLINE** - Minden bábú a Kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad 6 Gyanúsítottkártyát a bal oldali szomszédjának. Húzzatok egy Eseménykártyát.

### ESEMÉNYKÁRTYÁK (hátlján az Apátság épülete látható)

**ALIBI (A group of monks was seen drinking...)** - *Az a hír járja, hogy egy csapat szerzetest a város egy kocsmájában láttak vigadozni.* Minden játékos húz a bal oldali szomszédjától egy Gyanúsítottkártyát és megmutatja azt mindenkinek. Ezek a kártyák kikerülnek a játékból – a játéktábla mellé kerülnek képpel felfelé.

**ALIBI (A group of monks was seen in town...)** - *Egynémely szerzetesek az időt épp nem az Apátságban voltak, hanem a városban, hogy az új katedrális látványával derítsék fel szívüket.* Minden játékos kiválasztja egy Gyanúsítottkártyáját és megmutatja azt mindenkinek. Ezek a kártyák kikerülnek a játékból – a játéktábla mellé kerülnek képpel felfelé.

**A NEW CORPSE!** - *Krisztus, irgalmazz! Egy újabb testvér holttestét épp az imént lelték meg a híd alatt!* Kockadobással válasszatok egy játékost, akinek a kezéből húzzon valaki egy Gyanúsítottkártyát és helyezze azt képpel lefelé a hídra. A játék hátralévő részében minden játékos kijöhet az Apátságból a hídra és megnézheti a kártyát.

**CATECHISM** - *Főapát urunk bölcs rendelkezéséből a Novíciusok visszavonulnak tanulni a cellájukba.* Minden olyan játékos, akinek van egy vagy több Novícius a kezében választ azokból egyet és képpel lefelé a saját cellájával szomszédos cellához helyezi azt. Bármely játékos, akinek bábúja a mozgatás fázis végén adott cellában tartózkodik megnézheti a kártyát. Ha a játékos az, akinek az adott kártya eredetileg a kezében volt, visszaveheti azt a kezébe. A következő Mise kezdetekor minden lerakott kártya visszakerül a eredeti játékoshoz.

**DAILY TASKS** - *Az élet nem áll meg – Főapát urunk kiosztja a napi feladatokat (takarítás, gyertyagyújtogatás, a dísznók etetése) a szerzetesek között.* Kockadobással ki kell sorsolni három játékost. Az első a Káptalanba (*Capitulum*) kerül, takarítás végett; a második a Fogadószoba (*Parlatorium*) padlóját súrolhatja, a harmadik pedig az Írószobát (*Scriptorium*) sikálja fel.

**FORBIDDEN BOOKS** - *Főapát urunk dühös, s joggal – az Apátság némely szerzetese merészel az Egyház által tilalmazott könyveket birtokolni!* Az összes játékos eldobja a kezében tartott Scriptoriumkártyákat.

**GREGORIAN FERVOR** - A következő Miséig a játékosoknak "áhítatos ének" stílusban kell beszélniük.



**INDIVIDUAL PRAYERS** - *Főapát urunk minden szerzetest a saját cellájába küld, hogy ki-ki magányos imával könnyörögjön a bűnösökért és az ártatlanokért.* Minden bábú a saját cellájába (*Cellula*) kerül.

**INQUISITOR** - *Egy inkvizítor érkezik az Apátságban történetek kivizsgálására.* Az összes játékos bábúja a Káptalanba (*Capitulum*) kerül, ahol minden játékos titkos Kinyilatkoztatást tesz. Ezt ki-ki leírja egy papírra, majd a játékosok egyszerre felfedik papírjaikat. Megtörténhet, hogy több játékos ugyanazt a Kinyilatkoztatást teszi.

**LOST KEY** - *A prior elveszítette kulcsai egyikét - vagy talán ellopták?* Kockadobással el kell dönteni, hogy melyik helyiség lesz zárva a következő Miséig: **vörös** vagy **fehér** - Írószoba (*Scriptorium*); **kék** vagy **zöld** - Fogadószoba (*Parlatorium*); **sárga** vagy **fekete** - Káptalan (*Capitulum*).

**MORNING BELLS** - A játékosok kánonban (a kezdőjátékos elkezd, a többiek egymás után körben folytatják, amíg mindenki a dal különböző részeit énekli, egyidőben) énekeljék, hogy "Alszol még?"

**PENACE (In memory of...)** - *Főapát urunk rendeléséből egy órányi hallgatással adózunk fivérünk, Adelmo emlékének.* A következő Miséig a játékosok csak olyan kérdéseket tehetnek fel egymásnak, amelyekre egyetlen „igen” vagy „nem” válaszolni lehet.

**PENACE (The Abbot imposes...)** - *Főapát urunk bölcs rendeléséből két testvérünk visszavonul a cellájába, hogy önnön teste ostromozásával és fájdalmával tisztítsa meg lelkét bűneitől.* Két, kockadobással kisorsolt játékos bábúja a saját cellájába (*Cellula*) kerül.

**PROCESSION** - *Bölcs Főapát urunk az Isten segedelmének elnyerése érdekében körmenetet tartat az Apátság körül.* Senkinek nincs ideje további vizsgálódásokra, a játék a következő Misével folytatódik.

**SERMON** - *Főapát urunk mai szentbeszéde, akár a mennyei balzsam, felüdíti mindannyiunk lelkét.* A következő Miséig az összes játékos figurája eggyel több lépést tehet.

**SPRING FAIR** - *A város tavaszi vására rengeteg látogatót vonz. Néhányuk meglátogatja az Apátságban élő fiát vagy testvérét.* Minden játékos húzzon egy Gyanúsítottkártyát a bal oldali szomszédjától (ne nézze meg a húzott lapot!), majd a kártyákat megkeverve helyezték a Gyanúsítottpakli alá (ha már nincs Gyanúsítottpakli, akkor pedig egyszerűen ez lesz az új Gyanúsítottpakli). Ezután - mint rendesen - aki meglátogatja a Fogadószobát (*Parlatorium*) felhúzhatja a legfelső lapot.

**SUSPICION (A Benedictine...)** - *„...mert drágább számotokra, ti bencések, kincseskamrátok kulcsa, mint a menny kapuié!”* Minden játékosnak, akinek a kezében van **Bencés**, egy ilyen kártyát meg kell mutatnia a többieknek.

**SUSPICION (A Franciscan...)** - *„...holmi szegénységet prédikáló felforgatók, kik irigységükben az Egyház alapjaira törnek...”* Minden játékosnak, akinek a kezében van **Ferences**, egy ilyen kártyát meg kell mutatnia a többieknek.

**SUSPICION (All the Brothers...)** - *„...úgy hiszem, valamely fogadalmas testvérünk nem csupán fogadalmáról feledkezett meg, hanem magát a legromlottabb bűnök karjaiba vetette...”* Minden játékosnak, akinek a kezében van **testvér**, egy ilyen kártyát meg kell mutatnia a többieknek.

**SUSPICION (All the Novices...)** - *„...tán valaki az ifjak közül, ki hamissággal az Apátság falai közé férközött...”* Minden játékosnak, akinek a kezében van **novícius**, egy ilyen kártyát meg kell mutatnia a többieknek.

**SUSPICION (Rumors are whispered...)** - *„...kik a Szentföld védelmére esküdtek tán hitbuzgóságukban még társuk megölésétől sem riadnak vissza?”* Minden játékosnak, akinek a kezében van **Templomos**, egy ilyen kártyát meg kell mutatnia a többieknek.

**TEMPUS FUGIT!** - *Az Apátság élete felgyorsul, amikor kitudódik, hogy hamarosan egy inkvizítor érkezése várható.* Mostantól a 6 játékosnál használandó kiegészítő szabályok szerint megy tovább a játék (2 helyett legfeljebb 3 lépést tehet a játékos és csupán 3 fordulóra kerül sor két Mise között). Ha eleve ezen szabályok szerint megy a játék húzzatok új lapot.

**TENTATIVE ESCAPE** - *Míg a szerzetesek a Misével vannak elfoglalva a bűnös megpróbál megszökni!* Helyezték a játéktábla alatt lévő Gyanúsítottkártyát képpel lefelé a Kripta (*Crypta*) melletti temetőbe. A játék további részében a Mise kezdetekor dobjon a kezdőjátékos egy kockával és ha feketét dobott, akkor a bűnös megszökött. Sikeres szökés esetén a játék véget ér. Fordítsátok fel a bűnös kártyáját és számoljátok ki a játékosok pontjait az eddig megtörtént Kinyilatkoztatások és Vádemelések alapján. Más dobás esetén a játék megy tovább.

**YET ANOTHER CORPSE!** - *Krisztus, irgalmazz! Egy újabb testvér holttestét épp az imént lelték meg a dísznóólban!* Kockadobással válasszatok egy játékost, akinek a kezéből húzzon valaki egy Gyanúsítottkártyát és helyezze azt képpel lefelé az Udvarra (*Aula*). Bármely játékos, akinek bábúja a mozgató fázis végén az Udvaron (*Aula*) tartózkodik megnézheti a kártyát.



## SCRIPTORIUMKÁRTYÁK (SCRIPTORIUM)

**ACTS OF THE HOLY APOSTLES** - „A hívők egész közösségének szíve-lelke egy volt. Egyikük sem tartotta saját tulajdonának a maga vagyont, hanem mindenüket közösnek tekintették.” Apostolok cselekedetei 4,32. Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játszhatod ki, ha rajtakapnak egy szerzetestársad cellájában. Megtarthatod a szerzett Gyanúsítottkártyát és nem kell Penitenciát tenned.

**APOCALYPSE OF JOHN** - Vajon az Apokalipszis próféciái fellebbentik a fátylat az Apátság eseményeiről? Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játszhatod ki, amikor kockadobással kell kijelölni egy játékost. Ez esetben nem kerül sor dobásra, hanem te döntöd el, ki lesz az a játékos.

**ARABIAN ASTROLOGIC TREATISE** - Vajon a csillagok útjait fürkésző elme könnyebben megérti az Apátságban történt eseményeket? Válassz ki két játékost, mindegyiküktől húzz egy-egy Gyanúsítottkártyát, nézd meg azokat, majd add vissza, de úgy, hogy mindketten a másik kártyáját kapják meg.

**ARISTOTELIAN LOGIC** - Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor a Fogadószobában (Parlatorium) tartózkodsz. Ha a játékos, akit kártya felmutatására kérsz, nem tudja kérésed teljesíteni, újabb kártyát kérhetsz tőle. Ezt mindaddig folytathatod, amíg nem mutat neked egy kártyát.

**BENEDICTINE RULE** - Csend és hallgatás szükségeltetik ahhoz, hogy a lélek nyugalomban törekedhessen Isten felé. Tartsd meg ezt a kártyát. Azelőtt játsz ki, hogy kérdést tennél fel egy másik játékosnak. A kérdés és a válasz a többi játékos előtt titokban marad (például egymás fülébe suttoztok). Ugyanez vonatkozik a viszontkérdésre is.

**BLASPHEMOUS TREATISE** - Eme kézirat szerint az istenkáromló tetteiről ismert Robert gróf földi maradványai az Apátság kriptájában kerültek elhelyezésre. Áthelyezése elmondhatatlan szégyent jelent az Apátságra nézve. Mindenki, akinél van Kriptakártya azonnal visszahelyezi azt a játéktáblára.

**BOOK OF HIGH MAGIC** - Nagy felbolydulást keltesz az Apátságban, mikoron óvatlanul megkísérled végrehajtását egy, eme könyvben olvasott rituálénak. Játékostársaid bábúit átrakhatod tetszésed szerinti helyekre. Egy helyiségbe csak egy bábút rakhatsz (az áthelyezett bábúk nem hajtják végre a helyiségekhez tartozó akciókat).

**BOOK OF HOURS** - Tartsd meg ezt a kártyát. Ha Mise végén kijátszod, te kapod meg a harangocskát és a Mise-kártyákat és te leszel az új kezdőjátékos.

**BYZANTINE PATRISTIC** - Ám bizony a görögök nyelvén, te tudatlan, nem értesz! Viszont a könyvtáros testvért felettébb érdekli az írás. Tartsd meg ezt a kártyát. Kijátszásával a Könyvtárba (Bibliotheca) kerülsz, akkor is, ha már voltál ott vagy ha túl sok kártya van a kezvedben.

**CARTULARY OF THE ABBEY** - Érdekes, ámbátor némileg különös dolgok derülnek ki az Apátságról. Tartsd meg ezt a kártyát. Mise idején játszhatod ki. Választhatsz egy játékost és megnézheted azokat a kártyákat, amelyeket ő átad egy másik játékosnak.

**CHRONICLE OF SAINT THEODULE** - Emlékezetedbe idézed, hogy a mai jeles nap Szent Theodulus ünnepe, ki pedig a város védőszentje. Szégyen és gyalázat, hogy az események izgalmas megfigyelésében megfigyeltek róla! Az összes játékos bábúja azonnal a Kápolnába (Ecclesia) siet, Misére. Azonnal Mise következik, utána pedig a Mise-kártyákat és a harangocskát vedd magadhoz. Te vagy a kezdőjátékos.

**CHRONICLE OF THE MONASTERY** - Az Apátság krónikáját tanulmányozva immáron elhomályosult eseményekre derülhet fény. Kockadobással válassz ki egy játékost és húzz tőle egy Gyanúsítottkártyát.

**CITY OF GOD** - Szent Ágoston csodálatos művét olvasván égi öröm és erő tölt meg. Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor a te fordulód van és így eggyel több lépést tehetsz meg.

**CRYPTOGRAPHIC TEXT** - A könyv titokzatos és teljességgel érthetetlen. Azonban, miközben tünődve nézel magad elé, a szemközti falon felfedezel egy rejtett ajtónyílást. Menj a Kriptába (Crypta) vagy az egyik üres Gyónatószerkebe (Confessorium). Azonnal hajtsd végre a helyiségnek megfelelő akciót.

**DE ALCHEMIA** - Az új ismeret borától megrészegeülten még az Isten szolgálatának idejéről is megfigyelkezel. Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor mindenki más a Kápolnába (Ecclesia) siet, Misére. A te bábúd ott marad, ahol éppen tartózkodik. Nem kell Gyanúsítottkártyákat adnod bal oldali szomszédodnak és nem is kapsz jobb oldali szomszédodtól – jobb oldali szomszédod közvetlenül a bal oldali szomszédodnak ad át kártyákat.

**FRANCISCAN RULE** - Minden testvér kötelessége, hogy megóvja társát a mulasztástól. Tartsd meg ezt a kártyát. Azután játsz ki, hogy kérdést tettél fel egy játékosnak (és esetleg ő viszontkérdezett). E játékos bábúja (függetlenül attól, hogy válaszolt-e vagy sem) a Kápolnába (Ecclesia) kerül – ez azonban nem jelent penitenciát, a játékos nem marad ki a játékból.

**ILLUMINATED BREVIARY** - Új tetterő tölti el azt, aki alázatos szívvel olvassa e breviáriumot. Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor a te fordulód van és így eggyel több lépést tehetsz meg.



**IMPURE ILLUMINATIONS** - *Nem az összes könyv íródott Szentek kezek által.* Tartsd meg ezt a kártyát. Amikor találkozol egy játékosársaddal húzhatsz tőle egy Gyanúsítottkártyát ezért a kártyáért cserébe. Aki megkapja ezt a kártyát a későbbiekben szintén használhatja ugyanígy, tehát ez a kártya a játék végéig játékban marad.

**LITURGY OF THE HOURS** - *Marco testvér, az Apátság harangozója elaludt. A szerzetesek fejvesztve rohannak a Kápolnába, nehogy lekéssék a Misét.* Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor kezdődik a Mise. Te határozhatod meg, hogy a játékosársaid milyen sorrendben és kinek adják át a Mise alatt átadandó kártyákat (a játékos által átadott kártyák nem választhatóak szét, azaz egy adott játékostól átkerülő kártyák mindegyike egy másik játékoshoz kell kerüljön).

**MANUAL OF INQUISITORS** - Tartsd meg ezt a kártyát. Fordulód alatt, ha kijátszod ezt a kártyát, bárhol tehetsz Kinyilatkoztatást vagy emelhetsz vádat (nem csupán a Káptalanban).

**MAP OF THE ABBEY** - *Régen elfeledett, titkos földalatti járatok kanyarognak az Apátság alatt.* Tartsd meg ezt a kártyát. Fordulód alatt, ha kijátszod ezt a kártyát, a Kriptából (*Crypt*) nyomban a Fogadószobába (*Parlatorium*), az Írószobába (*Scriptorium*) vagy a Káptalanba (*Capitulum*) kerülsz.

**NEO-PLATONIC TREATISE** - *A Hermézi írásokban olykor rejtett igazságok lapulnak.* Kockadobással válassz egy játékost, húzz tőle két Gyanúsítottkártyát, majd - megtekintés után - add neki vissza azokat.

**PROPHECIES AND PRESAGES** - *Az eljövendőről elmélkedvén talán megsejtesz valamit az Apátság jövőjéből is.* Nézd meg az Eseménypakli legfelső négy lapját, majd tetszőleges sorrendben rakd vissza azokat a pakli tetejére.

**PSALMS** - *A zsoltárok olvasása angyali erővel tölt meg.* Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor a te fordulód van és így eggyel több lépést tehetsz meg.

**RHETORIC TREATISE** - *A kérdésfeltevés művészete nem az utolsók közül való, s gyümölcsei egyáltalán nem megvetendők.* Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor egy másik játékos hallgatási fogadalommal kerüli el kérdésedre a válaszadást. A játékosnak válaszolnia kell és még viszontkérdést sem tehet fel.

**SONG OF SONGS** - *Szent elragadtatással tölt meg eme isteni érzékiség.* Újra te jössz, melynek során hármat is léphetsz (hat játékos esetén négyet).

**SUMMA THEOLOGICA** - *Az egyházatyák műveit olvasva rácsodálkozol ama roppant mélységekre, melyeket a tudatlan lélek csak hosszas vizsgálódással tekinthet át, szinte elfeledvén az Apátság problémáit.* Tartsd meg ezt a kártyát. Játszd ki Mise idején és így eggyel kevesebb kártyát kell átadnod bal oldali szomszédodnak.

**TEMPLAR RULE** - *Mondják, egyes fogadalmas testvérek könyvei között akadnak olyanok is, melyekre az Egyház kétkedéssel tekint.* Húzz egy Scriptoriumkártyát egy másik játékostól.

**THEOLOGICAL CONTROVERSY** - *Vajon a Szentlélek az Atya és a Fiú származottja, avagy kizárólag az Atya kivetülése?* Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor a mozgatás fázis végén olyan helyen tartózkodik a bábúd, ahol több másik játékos bábúja is és így nem csak egyiküknek, de mindegyiküknek feltehetsz egy kérdést. Aki válaszol, az feltehet viszontkérdést is.

## KÖNYVTÁRKÁRTYÁK (BIBLIOTHECA)

**ARISTOTLE'S LAUGH** - *Habár számos csapás és szerencsétlenség borul árnyékként az Apátság fölé, téged eme igencsak valószerűtlen könyv olvasása mégis új lendülettel tölt fel.* Újra te jössz és ennek során annyit léphetsz a bábúddal, amennyit akarsz (tehát az Apátság bármelyik helyiségébe átmehetsz).

**CALUMNIOUS DENUNCIATION** - *Sötét sugalmazás kerít hatalmába és hamisítasz egy írást, mellyel bajba kevered egy régi ellenséged.* Titokban írd le egy papírra egy általad válaszott gyanúsított nevét. Ha egy Vádemelés során egy másik játékos helytelenül vádolja meg az általad válaszott gyanúsítottat, akkor azonnal kapsz 4 pontot.

**DEMONOLOGY** - *A könyv olvasása közben oly rettegés és undor tölt el, hogy sikoltva zuhansz térdre.* Szerzetesársaid mind a segítségedre sietnek. Az összes játékos bábúja az Írószobába (*Scriptorium*) kerül. Jelölj meg egy jellegzetes tulajdonságot (például: „*Mutass nekem egy templomost!*”) és az összes játékosnak, akinél van a feltételnek megfelelő Gyanúsítottkártya, meg kell mutatnia neked egy ilyen kártyát.

**GOSPEL OF JUDAS** - *Eretnek írás ez, kétségtelen, mely csak összezavarja az elmét.* Válaszd ki egy játékosársad és cseréljétek ki a kezetekben tartott Gyanúsítottkártyákat.

**HORUS APOLLO'S HIEROGLYPHICÆ** - *Az írásoknak igencsak furcsa gyűjteménye található e könyvben!* Húzz három Scriptoriumkártyát.



**MIRROR OF THE WORLD** - Kockadobással sorsolj ki egy játékos és nézd meg az összes Gyanúsítottkártyáját.

**SECRET JOURNAL OF THE ABBOT** - *Eleddig csak tükör által, homályosan láttad az igazságot, ám most már színről színre.* Minden játékosársad kezéből húzz egy-egy Gyanúsítottkártyát. Miután megnézted azokat, képpel lefelé keverd össze és mindegyiküknek ossz egyet.

**TREATISE OF CABALISTIC MAGIC** - *A szöveg a lehető legfelkavaróbb.* Azonnal tégy egy Kinyilatkoztatást és amennyiben az a játék végén helyesnek bizonyul pontot ér (viszont nem jár érte mínusz pont, ha helytelen).

**TREATISE OF EARTHLY PLEASURES** - *Végre-valahára megérted e szomorú hely lakóinak motivációit.* Válaszd ki egy játékosársad és nézd meg az összes Gyanúsítottkártyáját – kivéve egyet, amelyet kártyái átadása előtt választhat ki és magánál tarthat.

## TAKTIKAI TANÁCSOK

**Arnulph testvér** lépteit egyszerre vezérli a hit és az értelem. A türelem és a logika segítségével fejt fel az Apátság rejtélyének szálaait. Gyakorta látható az Apátság folyosóin, amit arról kérdezi a bentlakókat, hogy mit láttak a gyilkosság éjszakáján. Bölcs kérdéseket tesz fel és reménykedik, hogy még egy esetleges újabb gyilkosság előtt kézre keríti a bűnöst. Mindig kérdezz az utadba akadó szerzetesektől és ha neked tesznek fel kérdést, válaszolj, hogy visszakérdezhess. Figyelmesen hallgasd, milyen kérdéseket tesznek fel és milyen válaszokat kapnak a többiek. Igyekezz úgy kérdezni, hogy te előrébb juss, ugyanakkor a többi játékos ne jusson plusz információhoz. A logikus gondolkodás és a helyes következtetések vezetnek el téged a bűnös nevéhez.

**Engueran testvér** kedveli a rejtélyeket és még inkább a könyveket. Mindent elolvas vagy lemásol, ami a keze ügyébe kerül – íródott bár latinul vagy görögül. Óvatlan kíváncsiságból még tiltott szövegeket is „kikölcsonöz”! Nem hisz a logikában és a következtetésekben, inkább mindent elolvas, amihez hozzájut – remélve, hogy a kéziratokból előbb-utóbb fény derül Adelmo testvér halálának rejtélyére. A játék elején igyekezz megszabadulni egy-két Gyanúsítottkártyától, hogy bejuthass a Könyvtárba, az igazán fontos könyvekhez. A későbbiekben olyan gyakran látogasd az Írószobát, amennyire csak ez lehetséges – a könyvek segítségével szerezz egyrészt információkat, másrészt pedig zavard össze ellenfeleid terveit és gondolatait.

**Severin novícius** csak a minap érkezett az Apátságba, ott ül még rajta az ifjúság lelkesedése és egyszerűsége. Bámulatra méltó jóindulattal tekint szerzetesársaira, nehezeére esik elhinni, hogy egy közülük gyilkos tette vete-medett volna e szent helyen. Hisz vezérlő csillagában és a nálánál bölcsőbbek ítéletében, így gyakorta ő az első, aki a Káptalanba siet. Próbáld kitalálni a többi játékos gondolatait, rájönni, mit keresnek, kockáztatva, hogy velük együtt te is tévútra jutsz. Hamar és gyakran tegyél Kinyilatkoztatásokat (példának okáért, ha több szakállas szerzetes fordult meg a kezedben, vélelmezd, hogy a bűnös szakállas). Ha valaki gyanúsnak tűnik számodra, ne habozz megvádolni – még akkor sem, ha nincs ellene semmi bizonyítékod.

**Farnham apátot**, jó okkal, csak „Menyétnek” nevezik a háta mögött. Ajtók mögött lapulva hallgatózik, a Gyóntatószékek környékén ólálkodik – egy alkalommal rajta is kapták, amint a Mise idején egy szerzetesárs cellájában kutakodott. Sokat tud, ám keveset mond. Ha kérdezik, hallgatásba burkolózik. Sose hagyd ki a lehetőséget arra, hogy újabb Gyanúsítottkártyát szerezz – amilyen hamar csak lehet, látogass a Fogadóterembe, kutasd át ellenfeleid celláit, maradj közel a Gyóntatószékekhez. Igyekezz megtéveszteni a többieket úgy, hogy egy vagy két kártyát végig titokban tartasz: sosem mutatod meg azokat, nem is adod tovább Mise után, nem válaszolsz a rájuk vonatkozó kérdésekre. Igyekezz olyan kártyát választani, amelynek jellemző tulajdonságai minél kevésbé különböznek a kezedben lévő többi kártyától – például, ha csak egy Templomosod és több Ferencesed van, próbálj egy Ferencet titokban tartani. Így, ha felszólítanak, hogy mutass egy Ferencet, lesz helyette más, akit megmutass.

**Készítette:**

Thaur fordítása alapján

a2ccgi @ BGG

A kártyalista a 2012-es angol nyelvű kártyákat tartalmazó Days of Wonder kiadás alapján készült.





**CELLÁK (Cellula)** – Húzz egy Gyanúsítottkártyát a cella tulajdonosától. Ha a cella tulajdonosa is belép, amíg ott vagy, akkor rajtakap. Visszaadod a kártyát és Penitencia végett (szabálykönyv, 7. oldal) a Kápolnába kerülsz.

**FOGADÓSZOBA (Parlatorium)** – Húzd fel a legfelső kártyát a játéktábla Gyanúsítottpaklijából. Ha elfogytak választhatsz egy játékos és felszólíthatod, hogy mutassa meg egy Gyanúsítottkártyáját. Ehhez egy vagy két szempontot (többet nem) határozhat meg.

**GYÓNTATÓSZÉK (Confessorium)** – Húzz egy Gyanúsítottkártyát attól a játékostól, aki utolsóként járt itt, majd a dobókockát fordasd saját színedre. Egyszerre csak egy játékos tartózkodhat egy Gyóntatószékben.

**ÍRÓSZOBA (Scriptorium)** – Húzz egy Scriptoriumkártyát. Ha a jobb felső sarokban:

A pecsétben csillag: Megtartod és amikor akarod (és lehetőség van rá) kijátszhatod.

A pecsétben dobókocka: Azonnal végrehajtandó, a kockadobással meghatározott játékosra hat a kártya.

Csak a pecsét: Azonnal végrehajtandó.

**KÁPOLNA (Ecclesia)** – A játék itt kezdődik és itt zajlik a Mise (szabálykönyv, 7. oldal).

**KÁPTALAN (Capitulum)** – Itt tehetsz Kinyilatkoztatást és Vádemelést. Részletek a szabálykönyv 7. oldalán.

**KERENGŐ (Clastrum)** – A mozgás fázisban egy lépésbe kerül keresztülhaladni egy részén (négy részből áll).

**KRIPTA (Crypta)** – Húzz egy Kriptakártyát. Ezt később bármikor kijátszhatod egy fordulód végén és nyomban kapsz egy újabb, plusz fordulót. Egyszerre csak egy Kriptakártya lehet nálad.

**KÖNYVTÁR (Bibliotheca)** – Csak akkor léphetsz be, ha neked van a legkevesebb Gyanúsítottkártya a kezekben (nincs olyan játékos, akinek kevesebb kártyája van, mint neked és legalább egy olyan játékos van, akinek több kártyája van, mint neked). Húzz egy Bibliotheca kártyát és azonnal hajtsd végre. A játék alatt a Könyvtárat csak egyszer látogathatod meg.

**UDVAR (Aula)** – A mozgás fázisban egy lépésbe kerül keresztülhaladni rajta.