

ОСОБНЯКИ БЕЗУМИЯ®

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

ЗА ПОРОГОМ

Женищина сжала горло Уилсона бугристой рукой, и его дробовик со стуком упал на землю. Всего лишь несколько часов назад сыщик взялся за расследование по её просьбе, но теперь она его даже не узнавала. В глазах Уилсона начало темнеть, в голове зазвучал таинственный шёпот, а сознание стало ускользать.

Внезапно рука на его горле ослабла, и Уилсон наконец смог вдохнуть. Из рта и носа женщины заструился зелёный газ, её тело качнулось и упало на землю. Позади неё Уилсон увидел Акачи Онгеле, с мрачным видом поднявшую руки.

— Мэм, — прокричал Уилсон, приподняв шляпу, — похоже, здесь есть для нас работёнка.

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все карты и фрагменты поля этого дополнения отмечены символом дополнения «За порогом». Так вы сможете отличить эти компоненты от карт и фрагментов поля базовой игры «Особняки безумия. Вторая редакция».



ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

«За порогом» — это дополнение ко второй редакции игры «Особняки безумия», в котором запретное знание настолько же заманчиво, насколько и опасно. Всеведущее существо только начало своё вмешательство, и, стремясь разгадать новые тайны, сыщики рискуют узнать слишком многое и поплатиться за это.

Это дополнение даёт доступ к двум новым цифровым сценариям и событиям Мифа. Также в него входят новые фрагменты поля, монстр, сыщики и карты урона, ужаса, заклинаний, вещей и состояний, которые внесут разнообразие в расследования.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

Начиная игру с дополнением «За порогом», добавьте в запас жетонов новый тип игровых компонентов — жетоны ключей. Остальные компоненты добавьте или замешайте в соответствующие колоды и запасы базовой игры «Особняки безумия. Вторая редакция». Не забудьте обновить приложение, войти в него и отметить это дополнение в своей коллекции как использующееся.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 6 фрагментов поля
- 16 жетонов огня/темноты
- 2 фигурки и карты сыщиков
- 4 фигурки и жетона монстров
- 8 карт обычных вещей
- 1 карта уникальной вещи
- 10 карт заклинаний
- 9 карт состояний
- 4 карты урона
- 4 карты ужаса
- 7 жетонов персонажей
- 10 жетонов улик
- 4 жетона ключей
- 2 жетона стен
- Правила дополнения

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ

Во время игры фрагменты поля могут перемещаться.

- Когда вы должны переместить фрагмент поля, уберите его из прежнего места на поле и положите в игровую зону согласно указаниям приложения.
 - Когда фрагмент поля перемещается, все фигурки, жетоны и карты остаются на нём в прежнем положении.

ЖЕТОНЫ КЛЮЧЕЙ

Некоторые эффекты предписывают игрокам разместить на определённых вещах жетоны ключей. Жетоны ключей — это новый тип игровых компонентов, отображающий сверхъестественную природу обычных на первый взгляд вещей.

- Вещь с жетоном ключа получает атрибуты «Ключ» и «Доказательство».
- Вещь с жетоном ключа нельзя сбросить. Если игрок должен сбросить случайную вещь, он не может сбросить вещь с жетоном ключа.

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ? МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики дополнения: Кара Сентелл-Данк и Грейс Холдингхаус
Разработчик второй редакции: Никки Валенс
Продюсер: Джейсон Уолден
Редактура и корректура: Джереми Байерб
Сюжетная команда «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Бельтрами, Мэтью Ньюман, Карина Острандер и Никки Валенс
Оформление: Уил Спрингер
Ответственный за графический дизайн: Брайан Шомбург
Автор иллюстрации на обложке: Якуб Югинтас
Иллюстрации на фрагментах поля: Йоан Бисоннет
Авторы других иллюстраций: художники игр «Зов Ктулху» и «Ужас Аркхэма»
Арт-директоры: Зои Робинсон, Энди Кристенсен
Скульпторы: Бхушан Арекар и Гэбриель Комин
Координаторы производства фигурок: Никлас Норман и Джон Франц-Вихлач
Разработка приложения: Марк Джонс, Пол Клекер, Франческо Моджа, Гари Сторкамп и Кейт Хёрли
Координатор отдела качества: Зак Тевалтомас
Руководство производством: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн
Менеджер разработки настольных игр: Джастин Кемппайнен
Креативный директор: Эндрю Наваро
Исполнительный разработчик: Кори Коничка
Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли
Издатель: Кристиан Т. Петерсен
Игру тестировали: Джереми Байерб, Джозеф Бозарт, Дэниэл Ловат Кларк, Эндрю Фишер, Марк Ларсон, Александар Ортлофф, Брэндон Пердю, Никки Валенс, Джейсон Уолден и Пол Винчестер

Отдельная благодарность всем нашим бета-тестерам!

© 2020 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, *Mansions of Madness*, Arkham Horror, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. www.FantasyFlightGames.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчик и корректор: Мария Шульгина
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Редакция благодарит Якова Михальченко за помощь в подготовке перевода игры.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

