

# 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](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://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 гестировали:** 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](http://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](mailto: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](http://hobbyworld.ru)

