

# ОСОБНЯКИ БЕЗУМИЯ®

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

## Улицы Аркхэма

— Одну минутку, милочка, — сказала Мари Диане, одной рукой искусно перекидывая через плечо боа, а другой подписывая поклоннику открытку.

Диана стояла на краю небольшой толпы, собравшейся у служебного входа в клуб «Соловей» после выступления. Мари покинула толпу, улыбаясь и сжимая в руке визитку, и её сценический образ рассеялся. Она выглядела уставшей.

— Знаешь, милочка, — произнесла она, — можешь подождать внутри. Я достану тебе билеты на выступление. По ночам в переулки лучше не соваться.

— У меня и так хватает знакомств с теми, кто покупает места в ложах театра, — пожала плечами Диана. — Кроме того, мне больше по душе закрытые представления. В которых монстры в конце умирают, а не возвращаются домой к своим детям. — Диана протянула Мари термос. — Вот, для горла. По всему университету сейчас происходит какая-то чертовщина. Думаю, там будет опаснее, чем здесь.

— Вы удивитесь, мисс Стэнли, — раздался из глубины переулка голос Томми Малдуна. — Кто знает, какие существа могут рыскать в тенях. — Он протянул руку в темноту и вытащил из-за мусорного ведра спотыкающегося Финна Эдвардса. — Как там твоя «больная кузина», Финн? Как мне представляется, она уже должна быть на пороге смерти.

— Боже упаси! — произнёс Финн. — Тебя мама манерам не научила? Хватаешь тут людей почём зря. Не по-христиански это! — Он одёрнул рубашку. — Моя кузина, бедняжка...

Земля затряслась, а вдалеке раздался грохот взрыва. Диана нахмурилась.

— Нет времени на перебранки, — сказала она. — Надо отправляться в Мискатоникский университет. Сейчас же!

## ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

«Улицы Аркхэма» — это дополнение ко второй редакции игры «Особняки безумия», в котором сыщикам предстоит столкнуться с жуткими тайнами, скрывающимися в Аркхэме за шатким фасадом обычного городка. От кампуса Мискатоникского университета до подпольных баров и магазинов, принадлежащих местным бандам, — сыщиков повсюду поджидают неприятности как сверхъестественного, так и мирского рода. Только смекалка, упорство и редко возникающие возможности раскрыть свой потенциал помогут им спасти город — и свои жизни.

Это дополнение даёт доступ к трём новым цифровым сценариям и событиям Мифа, а также к головоломкам нового типа. В игре появляется новый тип карт (эликсиры) и новый тип жетонов (жетоны улучшений). Кроме того, в дополнение входят новые фрагменты поля, монстры и карты, которые внесут разнообразие в расследования.

### СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все карты и фрагменты поля этого дополнения отмечены символом дополнения «Улицы Аркхэма». Так вы сможете отличить эти компоненты от компонентов базовой игры «Особняки безумия. Вторая редакция» и других её дополнений.



## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 17 фрагментов поля
- 4 фигурки и карты сыщиков
- 7 фигурок и жетонов монстров
- 11 карт обычных вещей
- 9 карт уникальных вещей
- 15 карт заклинаний
- 8 карт состояний
- 5 карт урона
- 5 карт ужаса
- 6 карт эликсиров
- 12 жетонов персонажей
- 30 жетонов улучшений
- 2 жетона дверей
- 2 жетона стен
- Правила дополнения

### КАК СОБИРАТЬ ФИГУРКИ МОНСТРОВ

Установите фигурку ллойгора на большую подставку, звёздных вампиров на средние подставки, а все остальные фигурки на маленькие подставки.

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

Начиная игру с дополнением «Улицы Аркхэма», перемешайте колоду эликсиров и положите её в открытую в пределах досягаемости всех игроков. Добавьте в запас жетоны улучшений. Остальные компоненты замешайте или добавьте в соответствующие колоды и запасы базовой игры «Особняки безумия. Вторая редакция». Не забудьте обновить приложение и отметить это дополнение в своей коллекции как использующееся.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### ЭЛИКСИРЫ

Эликсиры — это отвары и химические смеси, которые сыщики находят во время расследования. Сыщики получают эликсиры по указанию различных эффектов этого дополнения.

- Когда сыщик получает эликсир, он берёт случайную карту из колоды эликсиров лицевой стороной (стороной с иллюстрацией) вверх.
- Карты эликсиров двухсторонние: информация на них напечатана и на лицевой, и оборотной стороне.

- Сыщики не могут просматривать оборотную сторону карт эликсиров, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- Когда сыщик переворачивает карту эликсира, он немедленно разыгрывает эффект, указанный на её обороте. В некоторых случаях этот эффект, кроме прочего, указывает сбросить карту.

- Когда сыщик сбрасывает карту эликсира, он возвращает её в колоду.
- Сыщики не могут просматривать оборотные стороны карт в колоде эликсиров.
- Эликсиры, лежащие лицевой стороной вверх, относятся к имуществу, поэтому их можно оставлять в своей области, подбирать или обменивать в рамках действия «обмен».
- Эликсиры, лежащие оборотной стороной вверх, не относятся к имуществу, поэтому их нельзя оставлять в своей области, подбирать или обменивать в рамках действия «обмен».

### УЛУЧШЕНИЯ

Различные эффекты могут давать сыщикам улучшения. В эффекте, который даёт сыщику улучшение, используется слово «улучшите».

- Когда эффект указывает сыщику улучшить навык, тот берёт из запаса жетон, соответствующий указанному навыку, и кладёт его перед собой. Если эффект указывает сыщику улучшить навык по своему выбору, тот сам выбирает, какой жетон взять.
- Если перед сыщиком лежит жетон улучшения, значение его навыка, указанного на этом жетоне, повышается на 1.
- Вы не можете улучшить один и тот же навык больше одного раза.
- Улучшения не относятся к имуществу. Их нельзя оставлять в своей области или обменивать, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- Когда игрок сбрасывает жетон улучшения, он возвращает его в соответствующий запас.

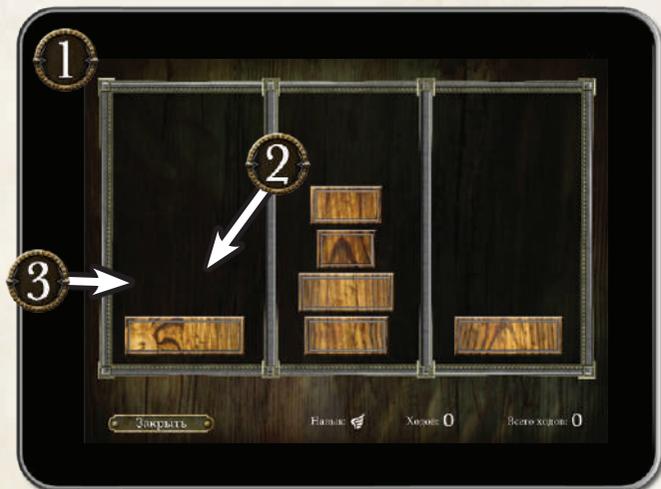


Жетоны улучшений

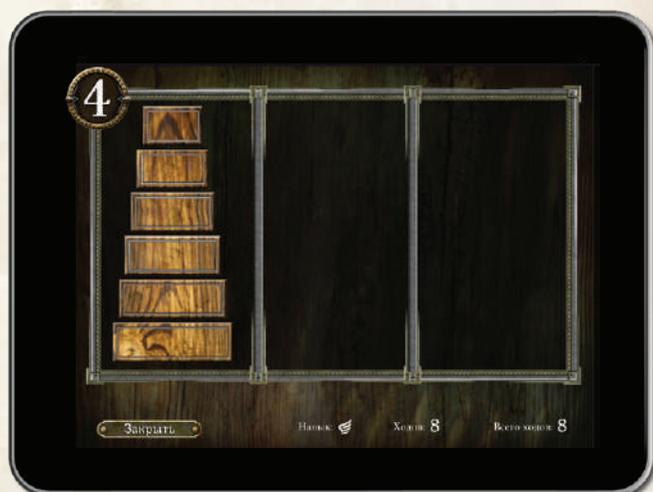
## ГОЛОВОЛОМКА-БАШНЯ

Чтобы решить головоломку-башню, сыщик должен собрать башню или изображение, разделённые на три столбца.

- Элементы головоломки-башни расположены в трёх столбцах в случайном порядке (1).
- В качестве одного хода решения головоломки сыщик может перетащить верхний элемент любого из трёх столбцов в другой столбец (2).
- Элемент всегда перетаскивается на верх столбца (3).



- Головоломка считается решённой, когда все её элементы находятся в одном столбце на своём месте, а башня или изображение отображаются правильно.
- Башня отображается правильно, если её элементы собраны в порядке возрастания от самых длинных внизу до самых коротких сверху (4).



## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

*В.: может ли Мари Ламбо использовать свою способность сыщика, чтобы выполнить атаку заклинанием в начале своего хода?*

О.: да.

*В.: Томми может использовать особое свойство уникальной вещи «Бекки» во время любой проверки?*

О.: да.

*В.: должен ли я сбрасывать состояние «Отважный», если получаю ужас взакрытую?*

О.: да. Любой эффект, который срабатывает при получении урона или ужаса, срабатывает вне зависимости от того, как сыщик его получает: в открытую или взакрытую.



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

## FANTASY FLIGHT GAMES

**Разработчики дополнения:** Кара Сентелл-Данк и Грейс Холдингхаус

**Продюсер:** Джейсон Уолден

**Редактура:** Дэвид Хансен

**Корректур:** Мэтт Клик и Аллан Кеннеди

**Менеджеры отдела разработки:** Эндрю Фишер и Джастин Кемплайн

**Сюжетные аналитики «Ужаса Архэма»:** Дэйн Бельтрами, Мэтью Ньюман, Карина Острандер и Никки Валенс

**Оформление дополнения:** Уил Спрингер

**Ответственный за графический дизайн:** Брайан Шомбург

**Автор иллюстрации на обложке:** Якуб Югинтас

**Иллюстрации на фрагментах поля:** Йоан Бисоннет

**Авторы других иллюстраций:** Уильям Томас Арнольд, Тициано Барачи, Райан Барджер, Игнасио Басан Ласкано, Димитрий Белак, Колин Бойер, Мэтью Кодери, Александр Дейнш, Тони Фоти, Джон Гудэнаф, Дани Хартел, Брент Холлоуэл, Рафаль Гринкевич, Кларк Хаггинс, Амели Хатт, Джефф Ли Джонсон, Адам Лейн, Роберт Ласки, Ронда Либби, Бринн Метени, Реджис Мулло, Дэвид Нэш, Герман Нобиле, Борха Пиндадо, Гэбби Портал, Дуглас Сироис, Дэвид Саурвайн, Джош Стюарт, Андрея Уграй, Магали Вильнёв и Мэтт Зилинггер

**Арт-директоры:** Энди Кристенсен, Деб Фрейтаг и Тейлор Ингварссон

**Скульпторы:** Грегори Клавилье, Кори Девор, Тайлер Руссо и Кэтрин Шен

**Координатор производства фигурок:** Никлас Норман

**Руководящий арт-директор:** Мелисса Шелтер

**Художественный редактор:** Катрина Острандер

**Разработка приложения:** Марк Джонс, Пол Клекер, Франческо Моджа, Гари Сторкамп и Кит Хёрли



**Координатор отдела качества:** Зак Тевалтомас

**Старший менеджер по продукту:** Джон Франц-Вихлац

**Старший менеджер по разработке:** Крис Гербер

**Исполнительный разработчик:** Кори Коницка

**Креативный директор:** Эндрю Наваро

**Руководство производством:** Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Игру тестировали:** Т. Дж. Олред, Джозеф Бозарт, Матё Браше, Сача Ковен, Катерина Д'Агостини, Андреа Делль Агнес, Джулия Фэта, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Колин Хау, Николас Йоссе, Марк Ларсон, Александар Ортлофф, Эл Пефферс и Джерри Сантос

Отдельная благодарность всем нашим бетатестерам!

© 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

**Перевод сценариев в приложении:** Мария Шульгина и Юлия Клокова

**Корректор приложения:** Галина Андреева

**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)



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).

