

PANSTVÍ HRŮZY

DRUHÁ EDICE

ZA PRAHEM

Bachratá ruka ženy sevřela Wilsonův krk a jeho brokovnice zařinčela o zem. Ještě před několika hodinami vedl vyšetřování, které si od něj vyžádala, ale v očích jí zůstal už jen prázdný pohled. Rychle se mu zatmívalo před očima, podivný hlas mu šeptal něco do ucha a zůstat při vědomí bylo pro něj čím dál obtížnější.

Stisk kolem jeho krku bez varování povolil a Wilson se zoufale nadechl. Viděl, jak do úst i nosu ženy rychle proudí podivný zelený plyn, načež se tělu ženy podlomila kolena a ona spadla na zem. Konečně uviděl i Akachi Onyele, jak stojí se zvednutými pažemi a zachmuřeným výrazem ve tváři.

„Madam,“ zachraptěl Wilson a smekl klobouk. „Zdá se, že tu máme nějakou práci.“

PŘEHLED ROZŠÍŘENÍ

Za prahem je rozšíření pro druhou edici hry Panství hrůzy, ve kterém se zapovězené vědomosti jednou rukou rozdávají, jen aby druhá ničila život zvědavým očím. Vševedoucí bytost pomalu rozhazuje svoje sítě a vyšetřovatelům při řešení nových záhad nezbývá než riskovat hrozné následky přílišného poznání.

Součástí tohoto rozšíření jsou dva digitální scénáře a nové digitální události mýtu. Balení obsahuje také nové mapové díly, nové příšery, nové vyšetřovatele a nové karty zranění a strachu, kouzla, předměty a karty se stavem, se kterými můžete obohatit své vyšetřování.

POUŽÍVÁNÍ TOHOTO ROZŠÍŘENÍ

Pokud se rozhodnete zahrát si rozšíření *Za prahem*, přidejte do společného balíčku žetonů i žetony klíče. Do příslušných balíčků a hromádek se součástmi z druhé edice Panství hrůzy přidejte i všechny ostatní součásti rozšíření. Nezapomeňte aktualizovat svoji aplikaci a v nabídce kolekcí si přidejte tento produkt do své kolekce.

IKONA ROZŠÍŘENÍ

Všechny karty a herní prvky z tohoto rozšíření jsou označeny ikonou rozšíření *Za prahem*, podle které je rozlišíte od karet a herních prvků z původní druhé edice Panství hrůzy.



SOUČÁSTI

Rozšíření *Za prahem* obsahuje následující součásti:

- 6 mapových dílů
- 16 žetonů ohně/temnoty
- 2 karty vyšetřovatelů a příslušné figurky
- 4 žetony nestvůr a příslušné figurky
- 8 kartiček běžných předmětů
- 1 kartička unikátního předmětu
- 10 kartiček kouzel
- 9 kartiček se stavem
- 4 kartičky zranění
- 4 kartičky strachu
- 7 žetonů osob
- 10 žetonů stop
- 4 žetony klíče
- 2 žetony stěn

DODATEČNÁ PRAVIDLA

PŘESOUVÁNÍ MAPOVÝCH DÍLŮ

Během hraní hry se mapové díly mohou přesunovat po herní desce.

- Kdykoli má dojít k přesunutí mapového dílu, odeberte jej ze současné pozice na herní desce a umístěte na nové místo dle pokynů aplikace.
 - Všechny figurky, žetony a karty na přesouvaném mapovém dílu zůstávají na svém místě.

ŽETONY KLÍČE

Některé efekty si po hráčích vyžadají, aby na herní desku umístili žetony klíče. Žeton klíče je novou součástí hry, která představuje nadpřirozenou podstatu jinak obyčejného předmětu.

- Předmět s žetonem klíče získává vlastnost *Klíč a Důkaz*.
- Předmět s žetonem klíče nelze vyřadit ze hry. Pokud je vyšetřovatel vyzván odhodit náhodný předmět, není v takovém případě možné odhodit předmět s žetonem klíče.

AUTOŘI

Návrh rozšíření: Kara Centell-Dunk a Grace Holdinghaus

Návrh druhé edice hry: Nikki Valens

Produkce: Jason Walden

Úpravy a korektura: Jeremy Bauerb

Tým pro vývoj příběhu *Arkham Horror*: Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander a Nikki Valens

Grafický návrh: WiL Springer

Vedení grafického návrhu: Brian Schomburg

Umělecké zpracování obalu: Jokubas Uogintas

Umělecké zpracování mapových dílů: Yoann Boissonnet

Umělecké zpracování dalších prvků interiéru: umělci stojící za produkty *Call of Cthulhu* LCG a *Arkham Horror Files*

Umělecká režie: Zoë Robinson

Vedení umělecké režie: Andy Christensen

Vzhled figurek: Bhushan Arekar a Gabriel Comin

Koordinátor vzhledu plastových dílů: Niklas Norman

Manažer vzhledu plastových dílů: John Franz-Wichlacz

Vývoj softwaru: Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia a Gary Storkamp

Výkonný producent digitálních prací: Keith Hurley

Koordinátor kontroly kvality: Zach Tewalthomas

Vedení výroby: Jason Beaudoin a Megan Duehn

Manažer deskových her: Justin Kempainen

Vedení tvůrčích prací: Andrew Navaro

Výkonný designér hry: Corey Konieczka

Výkonná produkce: Michael Hurley

Vydavatel: Christian T. Petersen

Testování hry: Jeremy Bauerb, Joseph Bozarth, Daniel Lovat Clark, Andrew Fischer, Mark Larson, Alexandar Ortloff, Brandon Perdue, Nikki Valens, Jason Walden a Paul Winchester

Zvláštní poděkování všem našim betatesterům.

© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply je ochrannou známkou společnosti Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, *Mansions of Madness*, *Arkham Horror* a logo FFG jsou registrované ochranné známky společnosti Fantasy Flight Games. Společnost Fantasy Flight Games má sídlo na adrese 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Skutečné součásti se mohou od uvedených vzorů lišit. Vyrobeno v Číně. TENTO VÝROBEK NENÍ HRAČKA. NENÍ URČEN PRO OSOBY MLADŠÍ 13 LET.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

RECOMMENDED CARD SLEEVES

1

YELLOW

1

ORANGE

GAMEGENIC