

# НОВОЕ ВРЕМЯ

## Р Е Н Е С С А Н С

Начните с этого буклета

О Б У Ч Е Н И Е

## АВТОРЫ

**Руководитель проекта и арт-директор:**

Андреа Коллетти

**Гейм-дизайнеры:** Андреа Коллетти,

Лука Бернардини

**Разработчик:** Марко Презентино

**Графический директор:** Паоло Скиппо

**Графические дизайнеры:** Ионата Бенвенути,

Элиза Фьоре, Диана Маранзано

**Концепт-художники:** Джованни Пирротта,

Симоне де Паолис, Элеонора Лизи

**Ведущий 3D-скульптор:** Фернандо Арментано

**3D-скульптор:** Томмасо Инчекки

**Переводчик:** Эдоардо Эйбенштайн

**Редактор:** Элеттра Нуццо

**СММ:** Лука Бернардини, Эмильяно Каретти

**Специалисты по работе с клиентами:**

Марко Презентино, Микеле Морозини,

Франческо Гранитто

**Менеджер проекта на Kickstarter:**

Андреа Коллетти

**Пиарщики:** Фабио Брагеттони,

Эмильяно Каретти

**Реализация:** Микеле Миризио

**Производство:** Фабио Брагеттони,

Паоло Скиппо

**Тестировщики:** Альберто Грийо, Альберто

Сандрон, Алессандро Анджелини, Алессандро

Броджи, Кьяра Спаньолетто, Даниеле Самеле,

Даниеле Вендиттоцци, Федерико Морара, Флавио

Галмаччи, Франческо Пика, Габриеле Маккьоро,

Джианни Пунцо, Джованни Милани, Лоренцо

Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели,

Лука Перра, Паскуале Каротенуто

© 2026 Ludus Magnus Studio

All rights reserved

www.ludusmagnusstudio.com



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:**

Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Павел Коврижкин

**Переводчик:** Мария Солнцева

**Главный дизайнер-верстальщик:**

Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Анастасия Григорьева

**Корректор:** Ольга Португалова

**Дополнительная вычитка:** Мария Шульгина

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин

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.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно

## СОДЕРЖАНИЕ

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТОТ БУКЛЕТ .....	4
Справочник .....	4
ПЛОХОЙ ДЕНЬ .....	5
Подготовка героев .....	5
Подготовка компонентов .....	7
Карта 1 .....	7
Городолий .....	8
Карта 3 .....	8
Начало миссии .....	9
Кто активируется первым? .....	9

# Добро пожаловать в мир игры «Новое время: Ренессанс»!

В ходе этой игры вы сможете увидеть Италию эпохи Ренессанса — родину гениев, банкиров, политиков и художников. Времена Леонардо да Винчи, Джованни Медичи, Никколо Макиавелли и многих других.

Вам предстоит погрузиться в историю, основанную на исторических событиях, дополненных фантастическими элементами.

В этом буклете вам предлагается пройти миссию, предшествующую основной кампании. Во время этой миссии сможете понять, как проходит игра и какие действия будут вам доступны.

В ходе обучения вы столкнётесь с большей частью игровых ситуаций. Однако для того, чтобы пройти всю кампанию, вам понадобится «Справочник» и книга правил.

Во время обучающей миссии вы будете осваивать правила прямо в процессе игры. Если у вас возникнут вопросы, вы можете сверяться с основной книгой правил.



# Как использовать этот буклет

Обучение проходит по специальным картам миссий, которые обычно помещаются в пронумерованные конверты. На этих картах указано, как подготовиться к каждой миссии, и перечислены её особые правила. Эти правила всегда более приоритетны по сравнению с теми, что приведены в основной книге правил.

Карты миссий бывают разных типов и могут включать правила, места, с которыми можно взаимодействовать, или показатели особых врагов.

Карты миссий отсылают к определённым отрывкам в «Книге сюжетов» (для обучающей миссии они изложены прямо в этом буклете), содержащим больше информации о сюжете, а также позволяют вам совершать особые действия или находить предметы, связанные с миссией.

В «Обучении» **красным жирным** шрифтом отмечены темы, которые более подробно раскрыты в соответствующих разделах основных правил игры.

К концу обучающей миссии вы ознакомитесь с большей частью игровых механик.

## Золотое правило

«Новое время: Ренессанс» — игра не столько сложная, сколько разнообразная. Так что вы будете сталкиваться с ситуациями, которые не до конца разъяснены в правилах. В таких случаях всегда старайтесь действовать наиболее выгодным для врагов образом.

## Справочник

Держите «Справочник» под рукой, чтобы сверяться с игровыми терминами и значением символов или жетонов. Там же можно найти подробное описание свойств атак и навыков и другую полезную информацию, вроде схемы **искусственного интеллекта** врагов.

Удачи вам в ваших приключениях, и пусть ваше путешествие по гостеприимной Италии послужит вам утешением в тёмные времена!

## Карты миссий

Карты для обучающей миссии продублированы прямо в этом буклете. Карты для миссий основной кампании хранятся в конвертах с номерами, соответствующими миссиям (конверт нужной миссии открывается непосредственно перед её началом).



# Плохой день

Выполните следующие шаги, чтобы подготовить **игровую область**.

Если у вас возникнут вопросы, сверьтесь с основной книгой правил. Ориентируйтесь по «Содержанию», чтобы найти нужный раздел.

## Подготовка героев

Распределите между игроками четырёх героев — Софию, Ребекку, Валерию и Винченцо (если вас меньше, чем четверо, кому-то придётся использовать больше одного персонажа). У каждого **героя** есть **2 листа героя**, **2 листа навыков** и **9 карт снаряжения**.

Для каждого героя возьмите соответствующий ему лист героя, лист навыков и карты снаряжения, связанные с его базовым классом (у них зелёный фон). Уберите остальные компоненты в коробку — они будут использоваться в ходе кампании.

Вставьте листы каждого героя в планшеты героев.

3 стартовые карты снаряжения



Базовый лист навыков



### Внимание!

Во время обучающей миссии вам будут доступны навыки, которые в её конце и до начала кампании вы потеряете. Так вы сможете разобраться, как их использовать.

Поместите **фишки героев** в ячейки, связанные со следующими навыками: «Удар ястреба» для Валерию, «Целься!» для Софии, «Астрология» для Винченцо и «Сосредоточение» для Ребекки.



## Герои



**Валерию**

Отважный оруженосец, готовый защитить своих товарищей.



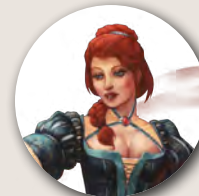
**София**

Хитроумная и ловкая плутовка.



**Винченцо**

Молодой послушник, способный облегчить страдания своих друзей.



**Ребекка**

Одарённая помощница мага.

Дайте каждому герою **перилий** и 2 **фишки героя**. Положите одну на шкалу **очков героя** (эти очки используются для «Подвига» один раз за миссию), а вторую — на ячейку навыка, указанного на предыдущей странице.



Перилий

Возьмите фигурки 4 героев.



Ребекка

Валерио

Винченцо

София

Держите все **кубики** и жетоны рядом, они могут понадобиться.

Мы советуем разделить жетоны на 4 группы — положительные состояния (голубые), отрицательные состояния (красные), раны (☠) и прочие (см. «**Жетоны состояний**», «**Жетоны событий**» и «**Жетоны секретов**»).



Положительные состояния

Отрицательные состояния

Раны

Прочие

Положите **карты увечий** и **карты реагентов** так, чтобы они были под рукой.



Карты увечий



Карты реагентов

Передайте **горологий** (см. «**Активация фигурок**») игроку, который будет следить за ним в ходе приключения. Каждый игрок берёт себе **жетон активации героя** (см. «**Активация фигурок**»).

## Горологий



Жетоны активации героев



## Подготовка компонентов

Теперь прочтите карту **0** ниже. Это начальная карта миссии. У таких карт всегда тёмная оборотная сторона.



На этой карте приведены все компоненты и фигурки, которые будут нужны для миссии, так что возьмите все перечисленные компоненты из коробки.

Возьмите из колоды врагов карту «Стрелок». В обучающей миссии для врага «Главарь» используется особая карта миссии и фигурка страдиота.

Некоторые компоненты могут появиться непосредственно в ходе миссии, чтобы сохранить элемент неожиданности.

На этой карте не перечислены жетоны, кубики и игровые компоненты каждого игрока (лист героя, лист навыков, карты снаряжения и т. д.), так как эти элементы могут отличаться в зависимости от развития героев. Если среди компонентов упоминается конкретный тип **врагов**, помимо фигурок этого врага вам нужно взять его карту и соответствующий жетон активации.



В нижней части карты всегда будет указано, какой отрывок прочесть или какую карту посмотреть. Сейчас прочтите отрывок **I.0-1**.

**I.0-1**

*Вас нанимает богатый римский купец, чтобы разыскать фамильную ценность. По его словам, она была похищена бандой разбойников с одной из его повозок, которая направлялась в Риети.*

*Он обещает вам щедрое вознаграждение, если вы вернёте его имущество.*

*— Этот кулон для меня бесценен! — добавляет он.*

♦ **Раскройте 1.** (Далее карты миссии будут обозначаться этим символом с номером карты.)

Как и в случае с картами, отрывки из «Книги сюжетов» могут отсылать к другим отрывкам, которые нужно прочесть, или картам, которые нужно раскрыть. Теперь раскройте следующую карту в колоде, «Карта 1».

### Карта 1

Эта карта показывает, как подготовиться к миссии — куда положить плашки (см. «Плашки»), поставить **элементы ландшафта**, фигурки врагов и героев, которые вы достали из коробки, и куда положить жетоны активации на горологий.



Расшифровка обозначений на схеме приведена в конце «Справочника». Закончив читать карту, перейдите к **I.0-2**, как указано на карте.

## Горологий



Прежде чем продолжить, давайте посмотрим, как работает горологий.

Этот циферблат разделён на деления. У каждого деления есть три параметра — цвет (чёрный или белый) **А**, знак зодиака **Б** и римская цифра **В**.

У горология также есть минутная стрелка **Г**, которая по мере своего перемещения активирует деления горология, и часовая стрелка **Д**, которая используется для начала и завершения миссии, а также для определения времени особых событий.

Когда минутная стрелка достигает римской цифры, она активирует соответствующее деление (следующее за цифрой). Например, цифра XII активирует деление Козерога, а цифра III — деление Овна **Е** и т. д.

Когда деление активируется, активируются все жетоны внутри него.

Все герои и враги, чьи жетоны активировались, могут совершать действия.

I.0-2

Найти разбойников в месте, указанном вам купцом, несложно — они даже не пытались скрыться.

- ♦ Раскройте **2**, затем продолжите читать.
- ♦ Раскройте **3**.

Когда вы видите такую **инструкцию**, это обычно означает, что вы должны раскрыть карту, где указаны параметры врага, и ещё одну, где указаны другие правила и полезная информация, связанная с миссией.

В этой миссии на **2** приведены показатели главаря, отличающиеся от тех, что можно найти на обычной карте врага. **Карта профиля** (см. «**Карты миссий**») используется для конкретного врага, но в большинстве миссий применяются обычные карты врагов.

Карта профиля (карта 2)



### Карта врага

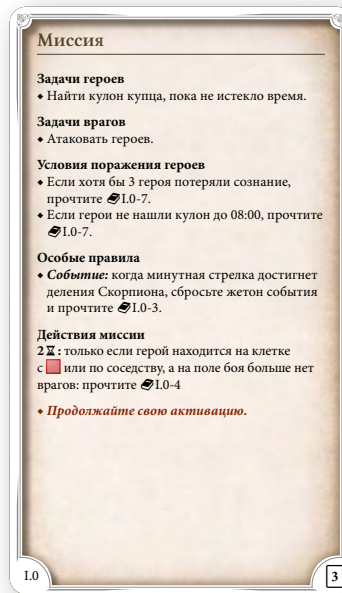


Чтобы понять, как работают карты **врагов**, прочтите о них в основной книге правил или продолжайте читать буклет обучения, пока герои не столкнутся с разбойниками.

### Карта 3

В данном случае **3** содержит особые правила для этой миссии. На ней перечислены задачи для героев и врагов, условия поражения для героев и особые правила.

### Карта миссии



## Начало миссии

Пора переходить к делу!

Сначала нужно определить, какая **фигурка** активируется и что она сможет сделать (см. «**Активация фигурок**»).

Как уже было сказано, минутная стрелка активирует деление после римской цифры, в нашем случае Овна. Пока на этом делении остаются жетоны активации, минутная стрелка не движется. Когда жетонов активации на активном делении не остаётся, минутная стрелка движется вперёд, пока не достигнет деления со следующим жетоном.

### Кто активируется первым?

Фигурки активируются в порядке уменьшения **скорости**.



Если возникает спорная ситуация между несколькими героями, игроки вольны сами решать, в каком порядке они активируются.

Если возникает спорная ситуация между двумя врагами, игроки должны решить, кто из них активируется первым, исходя из того, что будет выгоднее для врагов.

Если возникает спорная ситуация между героем и врагом, враг всегда активируется первым.



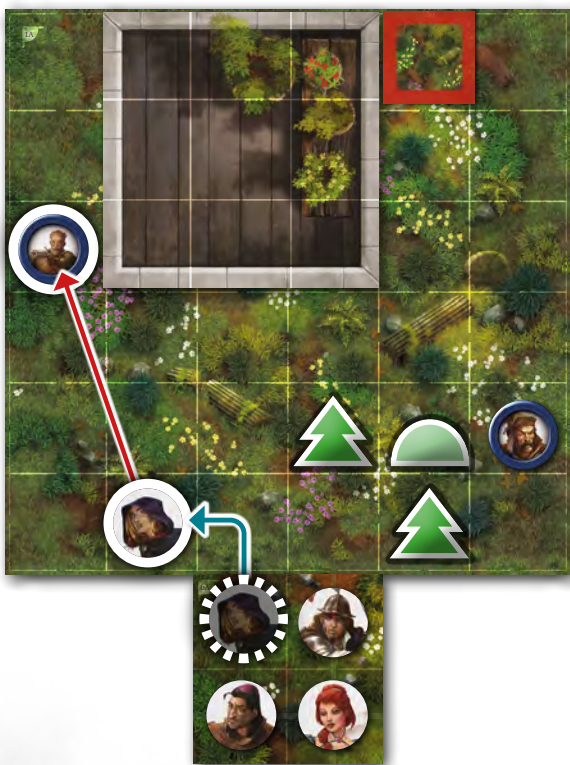
На первом ходу давайте активируем **Софию**, которая может атаковать **врага** на расстоянии с помощью своего навыка метания ножей. На этом ходу она будет целиться в **стрелка**.

Активировавшись, София получает столько **очков действий** (☒), каково её значение скорости (⚙) — 5.

Эти очки можно потратить в ходе её активации на разные **действия**, вроде перемещения и атаки. После того как вы заявили о своём действии, но до того, как совершили его, вы должны переместить жетон активации Софии на столько делений, сколько ☒ потратили.

София, как и все остальные герои, может продолжать совершать действия, пока у неё хватает на них ☒, **но не может совершать действия, требующие больше ☒, чем у неё есть.**

Потратив 2 ☒, София перемещается на 2 клетки, как показано на иллюстрации ниже.



Оружие, которое использует герой, определяет характеристику, которая используется для совершения физической атаки (●) (в случае Софии это будет ловкость ⚙), — и может давать бонус или штраф к этой характеристике (см. «Герой»).

Характеристика героя с модификаторами от оружия, если они применяются, определяет количество **кубиков** (⚀), которые нужно будет бросить при **проверке атаки** — в данном случае 3⚀.



Обычно победа над врагом даёт карты реагентов, которые отправляются в **трофеи** миссии. В обучающей миссии вы можете игнорировать это правило, но ознакомьтесь с тем, как работают трофеи, прежде чем начинать основную кампанию.

Каждый результат на кубике, который больше или равен значению физической защиты (●) врага, нанесёт стрелку рану (см. «Враг» и «Раны и жетоны ран»).

За каждый успех (⚀), полученный Софией, дайте стрелку ♡.

Если враг получил число ♡, которое больше или равно его значению ♥, его фигурка удаляется с **поля боя.**

Если на поле боя не осталось фигурок определённого врага, уберите его жетон активации с горология (см. «Побеждённый враг»).

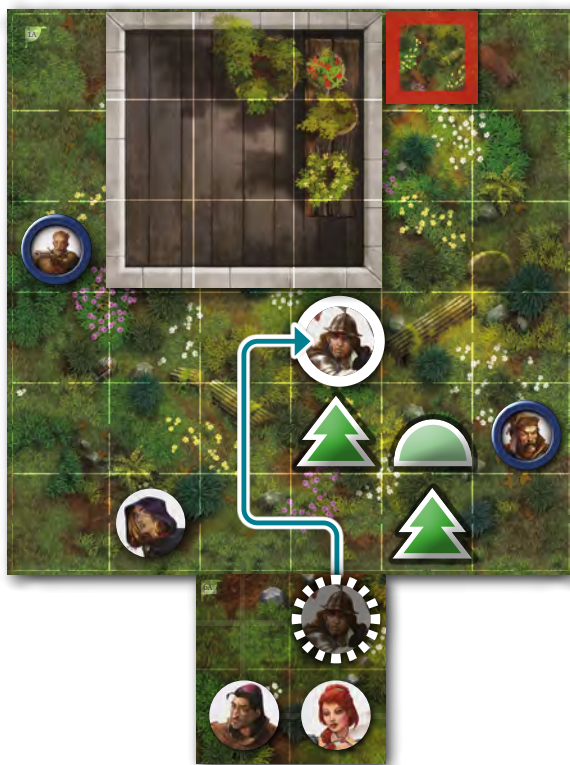
Подробные правила для атаки героев вы найдёте в параграфе «Атака героев» раздела «Герой» в основной книге правил.





Прежде чем бросать кубики, переместите жетон активации Софии на 3 деления вперёд — это стоимость использования её оружия в  $\Sigma$  (указана на карте оружия).

Таким образом, София потратила 2  $\Sigma$  на перемещение и 3  $\Sigma$  на атаку.



Если София нанесла хотя бы 1  $\heartsuit$ , контролирующий её игрок должен увеличить её **уровень угрозы** ( $\clubsuit$ ) на 1. Для этого возьмите периллы Софии и увеличьте его значение на 1.

Если София наносит хотя бы 3  $\heartsuit$ , она наносит **критический урон** — София добавляет 1 дополнительную  $\heartsuit$ , а её  $\clubsuit$  вместо этого увеличивается на 2 (1 за нанесение хотя бы 1  $\heartsuit$  и 1 за критический урон).

Независимо от того, сколько  $\heartsuit$  нанесла атака Софии, давайте перейдём к активации **Валерио**.

Для начала положите жетон «**Прикрытие**» на его щит (как указано на карте снаряжения «Щит»), после этого Валерио перемещается на указанную клетку, потратив все свои  $\Sigma$ .



Не забывайте каждый раз перемещать жетон активации до совершения действия.





Настал черёд активировать **Винченцо**. Он перемещается на указанную клетку, потратив 2  $\text{X}$ .



После этого он использует навык «**Астрология**», чтобы попытаться присвоить Ребекке жетон «**Знак**» (см. «**Небесные знаки**» в «**Справочнике**»), и тратит на это ещё 2  $\text{X}$ .



Если для проверки не указан иной уровень сложности, то считайте его по умолчанию 5 или больше. Поэтому, чтобы «Астрология» сработала, Винченцо должен использовать характеристику «разум» (♁), как указано в описании **навыка**, и выбросить хотя бы один результат 5 или больше.



Так как и София, и Валерио находятся в пределах действия  $\oplus$  молитвы, если Винченцо наберёт больше 1  $\text{X}$ , он сможет присвоить жетон «**Небесный знак**» и им тоже (см. «**Молитвы**»).

Винченцо потратил всего 4 из 5  $\text{X}$ , но он решает отказаться от последнего, чтобы подготовиться к следующей активации.

Пришло время активировать **Ребекку**.

Сначала она тратит 2  $\text{X}$ , чтобы переместиться на 2 клетки: так стрелок окажется в пределах  $\oplus$  её  $\text{X}$  психической атаки «**Волшебная стрела**». После этого она тратит 3  $\text{X}$ , чтобы атаковать «**Волшебной стрелой**».

**Психическая атака** («**Герой**») несколько отличается от физической атаки или молитвы.





На то, чтобы активировать её эффект (☞), нужно набрать указанное количество ☞ или больше. Обычно, если ☞ больше, чем нужно, это никак не влияет на ☞, а если их меньше — атака не считается успешной.

Ребекке нужно провести проверку разума ☞ А и набрать хотя бы 2 ☞ Б, как указано в заклинании (см. «Проверка характеристики»).

Если Ребекка успешно сотворит заклинание, она применит эффект ☞ «Волшебной стрелы»: нанесёт стрелку 2☞ + 1 дополнительную ☞ за каждый знак ☞ среди результатов. Вы можете потратить жетон «Небесный знак», полученный от Винченцо, чтобы получить 1☞, как описано в «Справочнике».



Как и в случае с физическими атаками, уровень сложности обычно равен значению **психической защиты** врага ☞, указанному, как правило, на карте врага. В данном случае хотя бы 5 или больше.



Если атака успешна, присвойте стрелку нужное количество ☞ и уберите его фигурку с поля боя, если ему нанесено хотя бы столько ☞, сколько указано ☞ на его карте врага.

Если Ребекка наносит хотя бы одну ☞, то её ☞ увеличивается на 1.

**Пожалуйста, учтите: психические атаки ☞ никогда не наносят критический урон.**

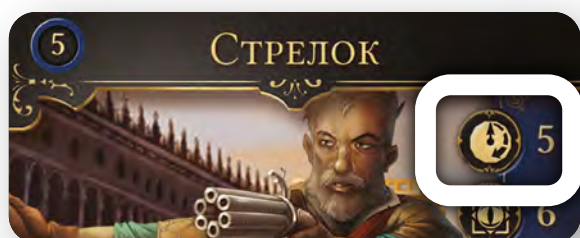
В активном секторе горология не осталось жетонов, поэтому минутная стрелка начинает двигаться. Передвиньте её до сектора с жетоном стрелка (Телец).





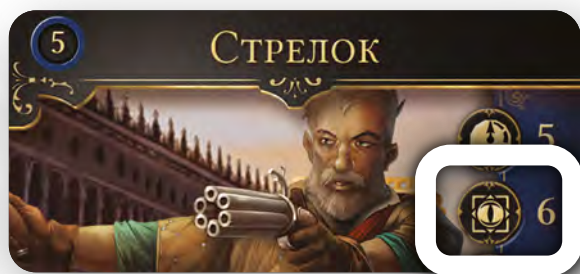
Когда активируется **враг**, он, как и герой, получает столько  $\Sigma$ , каково его значение  $\ominus$ .

Стрелок получает 5  $\Sigma$ .



Переместите его жетон активации на 5 делений вперёд, независимо от того, сколько  $\Sigma$  он использует в ходе активации.

Враги действуют, повинувшись **искусственному интеллекту**, который ориентируется на их области контроля ( $\oplus$ ) и **уровень угрозы** героев. Для начала проверим, кто из героев находится в пределах  $\oplus$  стрелка, равной 6.



В настоящий момент только Винченцо находится вне воображаемой области, которая считается  $\oplus$  стрелка.

Среди трёх других героев, находящихся внутри  $\oplus$ , целью выбирается тот, у кого выше всего уровень угрозы (см. «**Законная цель**»).

### Задачи врагов

В ходе миссий кампании вы будете сталкиваться с врагами, у которых будут другие задачи, нежели «**Атаковать героев**». Чтобы определить, как действуют такие враги, обратитесь к схеме «**Искусственный интеллект врагов**» в «**Справочнике**».



К настоящему моменту ситуация могла сложиться одним из четырёх образов, в зависимости от результатов атак Софии и Ребекки.

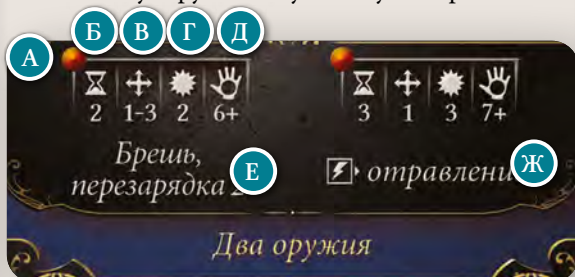
- 1: Только Софии удалось нанести хотя бы 1  $\heartsuit$ . Следовательно, её уровень угрозы ( $\ominus$ ) равен минимум 1, а  $\ominus$  Ребекки и Валерио — 0. Враг выбирает целью Софию, как наиболее опасного противника.
  - 2: Только Ребекке удалось нанести хотя бы 1  $\heartsuit$ . Следовательно, её уровень угрозы ( $\ominus$ ) равен минимум 1, а  $\ominus$  Софии и Валерио — 0. Враг выбирает целью Ребекку, как наиболее опасного противника.
  - 3: И Софии, и Ребекке удалось нанести  $\heartsuit$ . Следовательно, их  $\ominus$  равен как минимум 1, а Валерио — 0. Если их значения  $\ominus$  равны, враг выбирает целью Софию, потому что она находится ближе к нему (это второй фактор при выборе цели после  $\ominus$ ).
- Также София будет приоритетной целью, если она нанесла критический урон, так как её  $\ominus$  в этом случае будет выше, чем у Ребекки, которая критический урон нанести не могла.
- 4: Ни одному герою не удалось нанести  $\heartsuit$ . Следовательно, у всех по  $\ominus$  0.

Тогда враг выбирает целью Софию. Хотя она на таком же расстоянии от него, как и Валерио, её проще ранить (золотое правило).

Все факторы, влияющие на выбор цели, учитываются только в спорных ситуациях: если один фактор отсутствует или спорная ситуация сохраняется, используйте следующий, сравнивая только те фигурки, между которыми возникла спорная ситуация.

Показатели стрелка позволяют понять, какую атаку он использует против своей цели.

У него есть две разные атаки — стрелковая и рукопашная, на которые распространяются правила навыка «Два оружия». Этот навык подразумевает, что стрелок будет использовать свою стрелковую атаку слева, если он не соседствует ни с одним героем (см. «Соседние фигурки и клетки»). А если он соседствует с героем, то использует рукопашную атаку — справа.



- А указывает на то, что это физическая атака, так что герой будет защищаться с помощью характеристики «мощь» ().
- Б Враг тратит 2 на эту атаку.
- В — расстояние, в пределах которого должна находиться цель атаки.
- Г Количество попаданий, от которых герой должен увернуться.
- Д Уровень сложности проверки защиты.
- Е **Свойства** атаки, которые применяются всегда.
- Ж Эффекты атаки, которые применяются, только если атака нанесла хотя бы 1 .

**Атаки врагов («Враг»)** всегда попадают по героям, и им приходится уворачиваться — ещё одно преимущество в том, чтобы быть злодеем.

Если цель атаки — София, стрелок перемещается на 1 клетку и атакует: он тратит 1 на перемещение, 2 на первую атаку и 2, чтобы сбросить жетон «Разряжен» (см. «Справочник»).

Если цель атаки — Ребекка, стрелок перемещается на 3 клетки, чтобы она оказалась в пределах его атаки, на что уходит 3 . После этого он атакует, используя оставшиеся 2 .

Цель проводит **проверку защиты**, бросая столько кубиков, каково её значение , чтобы увернуться от двух попаданий () стрелка. Уровень сложности проверки защиты всегда указывается в показателях атаки — в данном случае он равен 6.



Каждый , на котором выпало 6 или больше, считается успехом и предотвращает получение 1 . Так как у атаки есть свойство «Перезарядка 2», стрелок получает жетон «Разряжен» (см. «Справочник»). Как только у него будут 2 , стрелок потратит их, чтобы сбросить этот жетон.

После этого минутная стрелка продолжает двигаться, пока не достигнет деления льва, где теперь находятся жетоны активации Винченцо и главаря. Как мы уже знаем, если возникает спорная ситуация по , враг всегда действует первым, так что следующей активируется фигурка главаря.





Как и в случае со стрелком, переместите жетон активации главаря вперёд на 5 делений, независимо от того, сколько ⌘ он потратит.

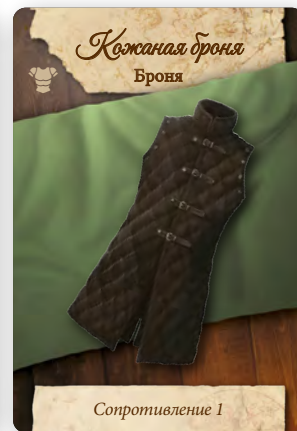
После этого проверьте его Ⓢ (равное 1), чтобы определить его цель. Так как в его Ⓢ нет ни одного героя, главарь перемещается к ближайшему герою (Валерию), потратив 2 ⌘ за перемещение на 2 клетки.



Показатели атаки главаря говорят о том, что Валерио должен провести проверку защиты, бросив количество Ⓢ, равное его характеристике Ⓢ, чтобы вернуться от двух попаданий. Каждый кубик, на котором выпало хотя бы 7, предотвращает 1 Ⓢ.



Валерио может использовать жетон «*Прикрытие*» за счёт своего щита, чтобы автоматически получить 1 Ⓢ при проверке защиты (даже после того, как он уже бросил Ⓢ). Он также может присвоить первую Ⓢ своей броне (так как у неё есть «*Сопротивление 1*»).



Теперь, когда вы освоились с игровым процессом, продолжайте миссию, пока 3 героя не потеряют сознание (т. е. получат количество Ⓢ, равное или превышающее их значение ♥: в таком случае прочтите Ⓢ I.0-7) или пока минутная стрелка горология не достигнет деления Скорпиона, где находится жетон события (в этом случае прочтите Ⓢ I.0-3).



### Герой без сознания

Как только герой получает количество жетонов , равное или превышающее значение здоровья на его листе героя, этот герой теряет сознание.

В таком случае применяются следующие правила.

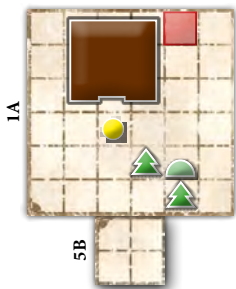
- ▶ Герой сбрасывает все , превышающие его значение здоровья .
- ▶ Фигурка героя опрокидывается набок и лежит на той же клетке — она всё ещё занимает клетку. Все фигурки могут проходить через эту клетку, но не могут закончить на ней своё перемещение.
- ▶ Уровень угрозы героя снижается на 2.
- ▶ Жетон активации героя не перемещается по горологию. Он переворачивается красной стороной вверх (как показано ниже).
- ▶ Когда герой без сознания должен активироваться, возьмите вместо этого карту увечья. Её эффект применяется, пока она не будет сброшена (см. «Фаза отдыха» в главе «Кампания»).
- ▶ Если какой-либо эффект позволяет герою сбросить хотя бы 1 , поместите его фигурку стоймя и переместите его жетон активации на следующее деление после того, где находится жетон активации активной фигурки, которая позволила ему сбросить .



### I.0-3

Обеспокоенная звуками битвы, из хижины выходит ведьма.

- ◆ Возьмите фигурку цыганки и поместите на клетку, отмеченную на схеме , или, если она занята, на ближайшую доступную клетку.
- ◆ Возьмите её карту врага и положите так, чтобы она была доступна всем игрокам.

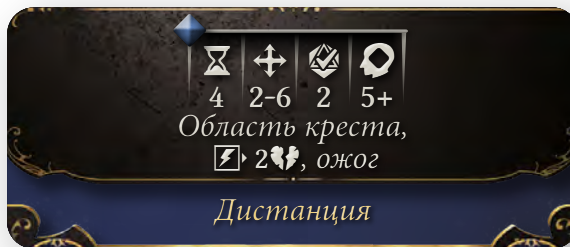


- ◆ Положите её жетон активации на сектор, следующий за активным (Стрелец).

Продолжайте играть как обычно, пока цыганка не активируется.



Когда цыганка активируется, она выбирает цель по обычным правилам, но героям придётся защищаться от психической атаки («Атаки врагов», см. «Враг»).



Цель цыганки проводит проверку защиты с характеристикой «разум» . Ей нужно набрать хотя бы столько успехов , сколько указано на карте врага (в этом случае 2 ), с уровнем сложности 5 или больше.




Если герой успешно проходит проверку, эффект атаки не применяется. Но если герой набрал меньше , чем нужно, эффект применяется полностью.

В сущности, разница между и атаками в том, что у последней нет частичного эффекта — она целиком зависит от количества , необходимого для применения эффектов атаки или защиты от неё.

## Вербовка врагов

Появление новых врагов может происходить как в этой миссии или через вербовку врагов. Чтобы провести **вербовку врагов**, используйте карты вербовки, указанные в миссии.





Когда один из героев доберётся до **важной точки** , он может потратить 2 , чтобы прочесть  I.0-4.


### I.0-4


*Вы забираетесь в дом ведьмы через открытое окно. Комната завалена всевозможными вещами, о чём предназначении вам остаётся только догадываться.*

*Вы можете осмотреться и поискать что-то интересное.*

*Вам нужно действовать скрытно и быстро — из другой комнаты слышатся голоса разбойников. Вряд ли они обрадуются, если обнаружат вас.*



- ♦ Раскройте .
- ♦ Поместите своего героя на .


Герой может тратить указанное на этой карте количество , чтобы прочесть соответствующий отрывок.



Каждый герой на клетке с важной точкой может потратить требуемые 2 , чтобы зайти в здание.








**Карты помещений** (см. «Карты миссий») — это особые карты, на которых изображено, что герои видят в помещении.

Герой на карте помещения может потратить , чтобы взаимодействовать с предметами или персонажами в окружающем его пространстве. Действия, которые может совершить герой, написаны на карте вместе с их стоимостью в  и отрывком, который с ними связан.

Пока у героя хватает , он может взаимодействовать с предметами, указанными на карте.

Символ  означает, что это взаимодействие можно совершить только один раз. В миссии будет сказано, когда нужно разместить на карте локацию **фишку взаимодействия** , чтобы заблокировать это взаимодействие.


Теперь вы можете с интересом провести время, исследуя здание, прежде чем закончить миссию.

- ♦ Если вы хотите исследовать кровать: прочтите  I.0-5.
- ♦ Если вы хотите исследовать сундук: прочтите  I.0-6.
- ♦ Если вы хотите исследовать ящик: прочтите  I.0-8.
- ♦ Если вы хотите выйти и поместить своего героя на важную точку , потратите 1 .

### I.0-5










*У одной из стен большой комнаты, куда вы проникли, стоит древняя на вид двухъярусная кровать.*

*Вы обыскиваете кровать, но находите только изящную ночную рубашку.*

- ♦ Положите  на кровать.
- ♦ Продолжайте свою активацию.

### I.0-6

*Рядом с полузакрытой дверью, ведущей в другую комнату, стоит сундук. Он выглядит прочным и закрыт на замок.*

- ♦ Если у вас есть «Ведьмин ключ», прочтите  I.0-10.
- ♦ Если нет, выберите:
  - Потратить 2 , чтобы попытаться вскрыть замок. Проверка  Хотя бы 2 или больше  — прочтите  I.0-10.
  - 1  — прочтите  I.0-11.
  - 0  — прочтите  I.0-9.
- Продолжить свою активацию.

### I.0-7

*Увы, сегодня удача вам не улыбается. Враги оказались слишком сильны — вы вынуждены бежать.*

- ♦ Вы можете попробовать пройти обучение заново или начать основную кампанию.



## I.0-8

*Вы осторожно осматриваете вещи, сваленные поверх ящика, стараясь не издавать лишних звуков. Но когда вы приподнимаете крышку, она издаёт пронзительный скрип. Вы замираете и ждёте — как вам кажется, целую вечность, — что произойдёт дальше.*

*К счастью, скрип никто не заметил. Вы обыскиваете ящик и достаёте ключ.*

- ♦ **Получите «Ведьмин ключ».**
- ♦ **Продолжайте свою активацию.**

## I.0-9

*Вы вели себя слишком шумно и привлекли внимание остальных обитателей дома — на сегодня с вас хватит сражений, пришло время отступить.*

- ♦ **Прочтите  I.0-7.**

## I.0-10

*Вы открываете сундук и среди его содержимого — явно краденого — находите кулон, описанный купцом. Вы были бы не прочь прикарманить ещё что-нибудь, но голоса из соседней комнаты приближаются — вы решаете поступить осмотрительно и довольствоваться наградой от купца.*

*Вы покидаете дом и вместе со своими товарищами скрываетесь в лесу.*

**Поздравляем! Ваша первая миссия в игре «Новое время: Ренессанс» завершена. Теперь вы готовы приступить к основной кампании и начать свой путь к славе... или могиле.**

## I.0-11

*Ещё один звук, и вы окажетесь в окружении, — лучше остановиться и подумать, что делать дальше.*

- ♦ **Продолжайте свою активацию.**

**Поздравляем, вы сделали первый шаг в мир игры «Новое время: Ренессанс».**

Вне зависимости от ваших результатов вы теперь можете начать кампанию, начиная с миссии «0.0 Пролог».

Кампания состоит из череды миссий.

Помните, что сюжет кампании меняется в зависимости от исхода каждой миссии, так что вы не обязаны постоянно побеждать — вы всегда можете продолжать историю, пока не достигнете одного из семи возможных финалов.

Мы рекомендуем прочесть раздел «Кампания» в основной книге правил, чтобы узнать, как проводить кампанию.

Миссии кампании обычно состоят из нескольких фаз:

- ▶ Фаза путешествия, в ходе которой вы сталкиваетесь с опасностями, передвигаясь из одного места в другое.
- ▶ Фаза подготовки самой миссии.
- ▶ Фаза отдыха, в ходе которой вы залечиваете раны, развиваете своих героев, приобретаете навыки, меняете класс и создаёте снаряжение.

*Чего же вы ждёте? Приключения начинаются!*



