

НОВОЕ ВРЕМЯ
РЕНЕССАНС

БЕСКОНЕЧНОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ЭКСКЛЮЗИВЫ KICKSTARTER

Правила дополнения



АВТОРЫ

Руководитель проекта и арт-директор: Андреа Коллетти
Гейм-дизайнеры: Андреа Коллетти, Лука Бернардини
Дополнительный гейм-дизайн и разработка: Диего Фонсека, Марко Презентино
Графический директор: Паоло Скиппо
Графические дизайнеры: Йоната Бенвенути, Элиза Фьоре, Диана Маранзано
Концепт-художники: Джованни Пирротта, Симоне де Паолис, Элеонора Лизи, Фабио Порфидиа
Ведущий 3D-скульптор: Фернандо Арментано
3D-скульптор: Томмасо Инчекки
Переводчик: Элеттра Нуццо
Редакторы: Эдоардо Эйбенштайн, Франк Калканьо, Луис Анджелли
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, Джанни 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
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





СОДЕРЖАНИЕ

Герои	4	Побочные миссии-столкновения... ..	23
Фатима.....	4	Состав.....	23
Грегорио	5	С1 — Возвращение в Рокка-Циветту.....	23
Агорикс	6	С2 — Конвой Риарио.....	24
Компаньон	7	С3 — Дорогой Джек... ..	24
Новое снаряжение.....	8	С4 — В лисьей норе	24
Наборы снаряжения	8	Охота	25
Свойство: набор (X)	9	Состав.....	25
Новые враги.....	9	Охота на Арахну.....	25
🦋Примеви.....	10	Охота на Химеру	26
🏰Венеция	11	Большие фигурки	27
👤Наёмники	12	Большие фигурки и эффекты области.....	27
🏰Рим.....	13	Большие фигурки и видимость	27
🏰Легендарные.....	14	Книга сюжетов: Carpe diem!	29
Фамильяры.....	15	И1 — Битва апельсинов.....	30
Карты местности	16	И2 — Засада!.....	31
Карты Зодиаков	17	И3 — Яростный	32
Новые плашки.....	17	И4 — Перекрытая дорога	33
Игра впятером или вшестером.....	18	И5 — Ревность	34
Игра втроем и меньше	18	И6 — Не кради из дома вора	36
Карты кошмаров и помощи свыше.....	19	И7 — Перекрёсток	38
Побочные миссии-исследования ...	20		
Состав.....	20		
Миссии-исследования.....	20		
Подготовка к исследованию	21		
Карты элементов ландшафта	22		
Башня.....	22		

Правила, которые вы сейчас читаете, состоят из двух основных частей:

- ♦ **Правила**, где вы найдёте состав и все пояснения для дополнительных материалов.
- ♦ **Книга сюжетов**: в этом разделе содержится вся описательная часть 4 миссий-столкновений и 7 миссий-исследований.



Герои

Это дополнение включает трёх новых героев, за которых можно проходить любую кампанию «Новое время: Ренессанс». Их можно выбрать в начале кампании, как описано в основной книге правил. Это увеличивает количество героев на выбор до 7. Или вы можете использовать их в качестве компаньонов (см. раздел «Ком-

паньон» в основной книге правил). Сюжетные отрывки, связанные с картами судьбы этих героев, вы найдёте в книге сюжетов из этой коробки (C1, C2, C3, C4).

Фатима

Состав



Фатима



2 листа героя



2 листа навыков



3 карты стартового снаряжения



6 карт продвинутого снаряжения



6 карт судьбы



1 жетон активации



3 жетона «Предназначение»



3 кубика предназначения

Жетоны предназначения

В начале миссии положите 3 жетона «Предназначение» на карту снаряжения Фатимы «Уд». Во время своей активации Фатима может потратить 1 \heartsuit , чтобы дать

1 герою в пределах 4 \heartsuit один жетон «Предназначение» со своей карты «Уд».



Перед любой своей проверкой герой может сбросить жетон «Предназначение», который у него есть, чтобы добавить кубик предназначения к броску. Сброшенный таким образом жетон нужно вернуть на карту «Уд».

Если на карте «Уд» нет жетонов «Предназначение», описанное выше действие нельзя использовать, пока хотя бы один жетон не будет сброшен и возвращён на эту карту. У одного героя может быть только один жетон «Предназначение».



Кубики предназначения

На гранях этих уникальных кубиков результаты лучше, чем на гранях обычных кубиков из базовой игры. Они работают как обычные кубики, за исключением грани со знаком ♪. Этот знак никак не влияет на проверку героя, который использовал кубик предназначения (считается, что этот результат ниже уровня сложности для этой проверки), но он может активировать некоторые навыки Фатимы.

Грегорио

Состав



Грегорио



2 листа героя



2 листа навыков



3 карты стартового снаряжения



6 карт продвинутого снаряжения



6 карт судьбы



1 карта «Алхимическая трансмутация»



1 жетон активации

Алхимическая трансмутация

Если в этой миссии Грегорио экипировался картой снаряжения «Алхимические инструменты», он может применять эффекты, описанные на карте «Алхимическая трансмутация». Чтобы активировать каждый из этих эффектов, помимо траты Σ , требуется сбросить определённое количество карт реагентов нужного типа из трофеев текущей миссии: элемент \boxtimes , алхимия \boxplus или ценность \boxdot . Нельзя сбрасывать реагенты, которые находятся в сокровищнице на листе кампании. Учитывайте, что карты трофеев нельзя раскрывать в ходе миссии, так что, выбирая карты для активации эффектов карты «Алхимическая трансмутация», вам придётся учитывать только символы на рубашке карт реагентов (\boxtimes , \boxplus , \boxdot).

Карты реагентов, использованные для алхимической трансмутации, замешивайте обратно в соответствующие колоды.



Агорикс

Состав



Агорикс



2 листа героя



2 листа навыков



3 карты стартового снаряжения



6 карт продвинутого снаряжения



6 карт судьбы



Эраклето



1 жетон активации



3 жемчуга



1 жетон души



Жеоды

Эти жетоны используются для продвинутого класса «Геомант».

В начале миссии, в которой Агорикс экипировался «Геомантическим кубиком», после того как фигурки героев были выставлены на поле, выложите каждый из этих жетонов на клетку в пределах 3♣ от фигурки Агорикса. Жеода не занимает клетку, на которой находится, но на каждой клетке может находиться только одна жеода.

Когда Агорикс использует заклинание, при определе-

нии видимости он может использовать местоположение жеоды, как если бы его фигурка стояла на клетке с жеодой, выбирая начальную точку эффекта заклинания. Некоторые эффекты позволяют Агориксу убирать и заменять жеоды. Если жетон убирается с поля боя, положите его рядом с листом героя Агорикса.

В конце фазы активации Агорикса поместите все жетоны жеод на поле боя, так чтобы все они находились в пределах 3♣ от фигурки Агорикса.

Эраклето

Одна из карт стартового снаряжения Агорикса — карта фамильяра Эраклето. Агорикс может тратить 1♣, чтобы переместить фигурку Эраклето на 3 клетки или меньше. Агорикс всегда должен экипироваться картой «Эраклето» и не может экипироваться другими картами фамильяров. Полные правила для фамильяров вы найдёте в разделе «Фамильяры» в этой книге правил.



Эти карты отражают версии компаньонов трёх новых героев, а также Сакрипанте (он существует только в версии компаньона).

Эти компаньоны используются так, как описано в основной книге правил, и могут быть наняты при выборе компаньонов для миссии.



Сакрипанте

1 жетон активации Сакрипанте

4 карты компаньонов

Новое снаряжение



12 карт формул (снаряжение)

Вы можете добавить эти 12 карт к снаряжению, которое можно создать.

Наборы снаряжения

Каждый из 4 наборов добавляет 3 карты снаряжения. Добавьте эти карты к снаряжению, которое можно

создать. Его можно создать только у ремесленника во время фазы отдыха.



3 карты священного набора



3 карты дикого набора



3 карты магического набора



3 карты алхимического набора



Свойство: набор (X)

Снаряжение получает указанное свойство, если герой экипировался X картами снаряжения из указанного набора.

Например, «Епископский жезл» входит в священный набор и обладает свойством «Священный набор» (2). Это свойство начнёт действовать, если герой экипируется ещё хотя бы одной картой снаряжения из соответствующего набора («Шлем св. Михаила» и/или «Мощи св. Власия»).

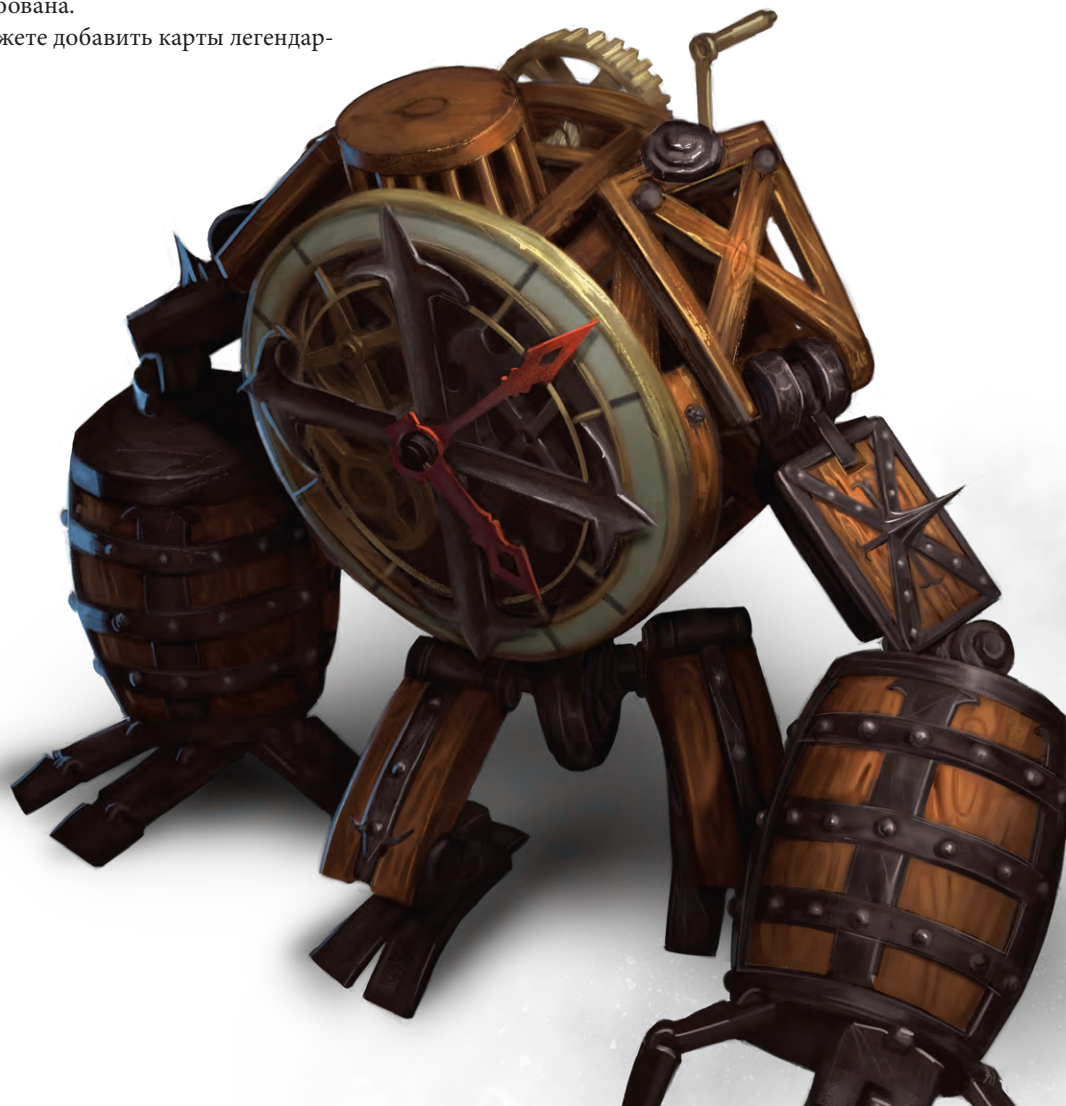


Вы можете добавить эти карты врагов к своим фракциям и использовать их при вербовке.

Наёмники: вы можете добавить карты наёмников к колоде вербовки фракций Рима или Венеции, всегда учитывая ограничения по рангу. Фигурка наёмника во всех отношениях считается фигуркой той фракции, из которой была завербована.

Легендарные: вы можете добавить карты легендар-

ных врагов к колоде вербовки фракции примевии, всегда учитывая ограничения по рангу. Фигурка легендарного врага во всех отношениях считается фигуркой примевии.



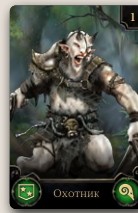
Примери



Охотник



1 карта врага



1 карта вербовки



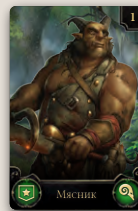
1 жетон активации



Мясник



1 карта врага



1 карта вербовки



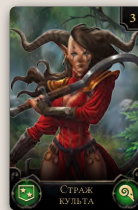
1 жетон активации



Страж култа
(3 шт.)



1 карта врага



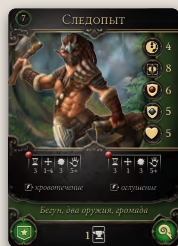
1 карта вербовки



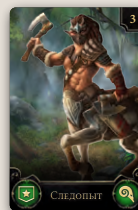
1 жетон активации



Следопыт (3 шт.)



1 карта врага



1 карта вербовки



1 жетон активации

Венеция



Шпион



1 карта врага



1 карта вербовки



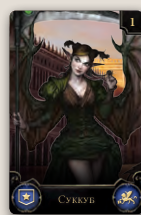
1 жетон активации



Суккуб



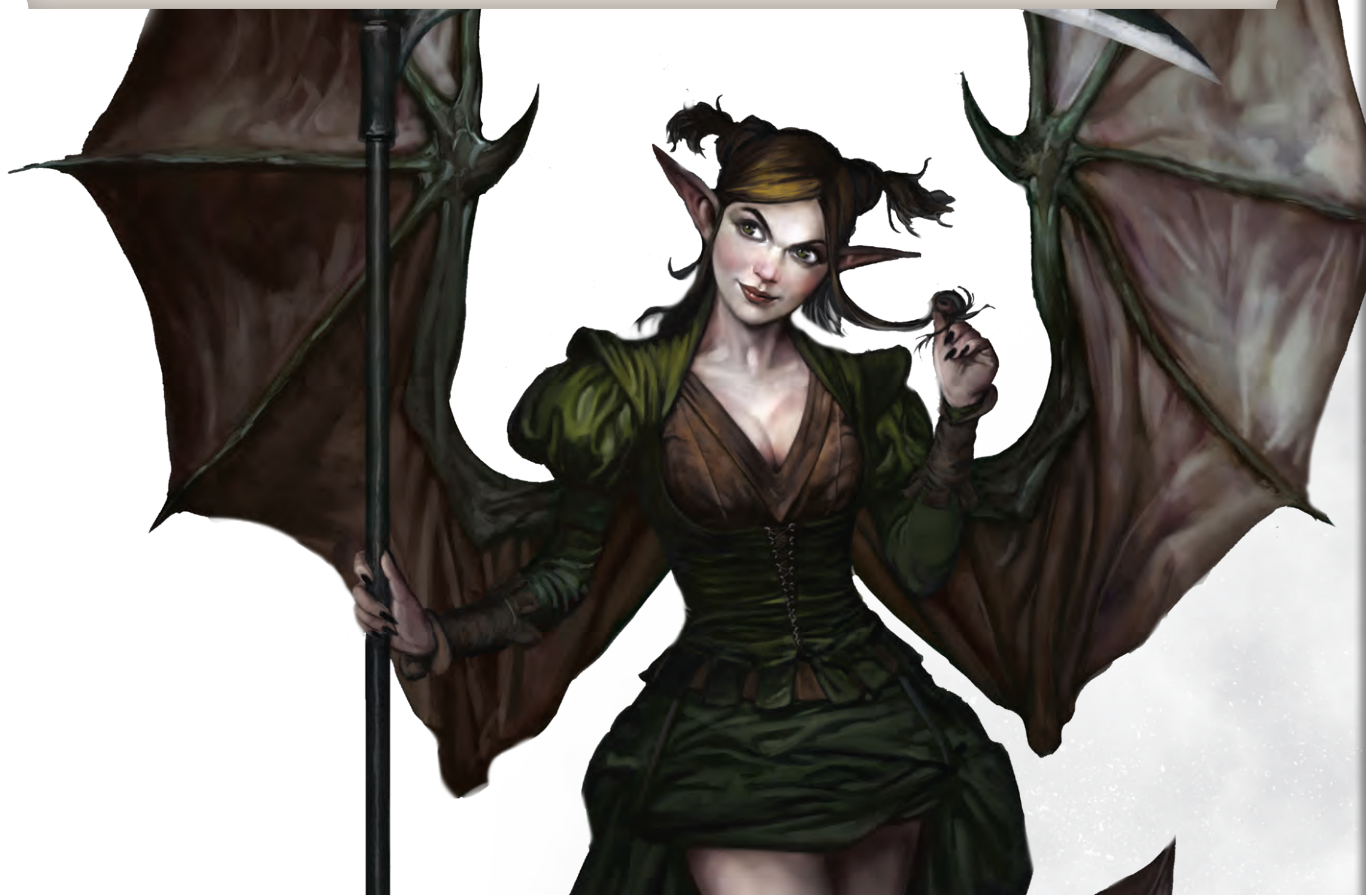
1 карта врага



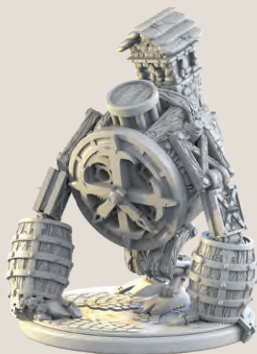
1 карта вербовки



1 жетон активации



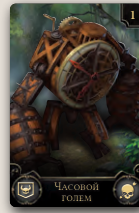
Наёмники



Часовой голем



1 карта врага



1 карта вербовки



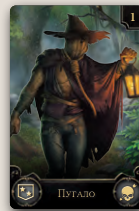
1 жетон активации



Пугало



1 карта врага



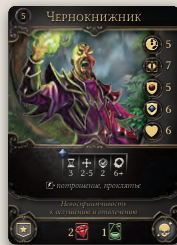
1 карта вербовки



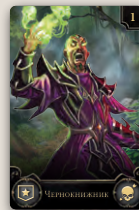
1 жетон активации



Чернокнижник



1 карта врага



1 карта вербовки



1 жетон активации



Техномант



1 карта врага



1 карта вербовки



1 жетон активации



Кукла (3 шт.)



1 карта врага



1 карта вербовки



1 жетон активации

Рим



Рыцарь



1 карта врага



1 карта вербовки



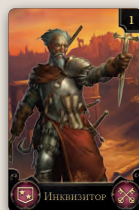
1 жетон активации



Инквизитор



1 карта врага



1 карта вербовки



1 жетон активации



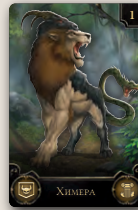
Легендарные



Химера



1 карта врага



1 карта вербовки



1 жетон активации



Арахна



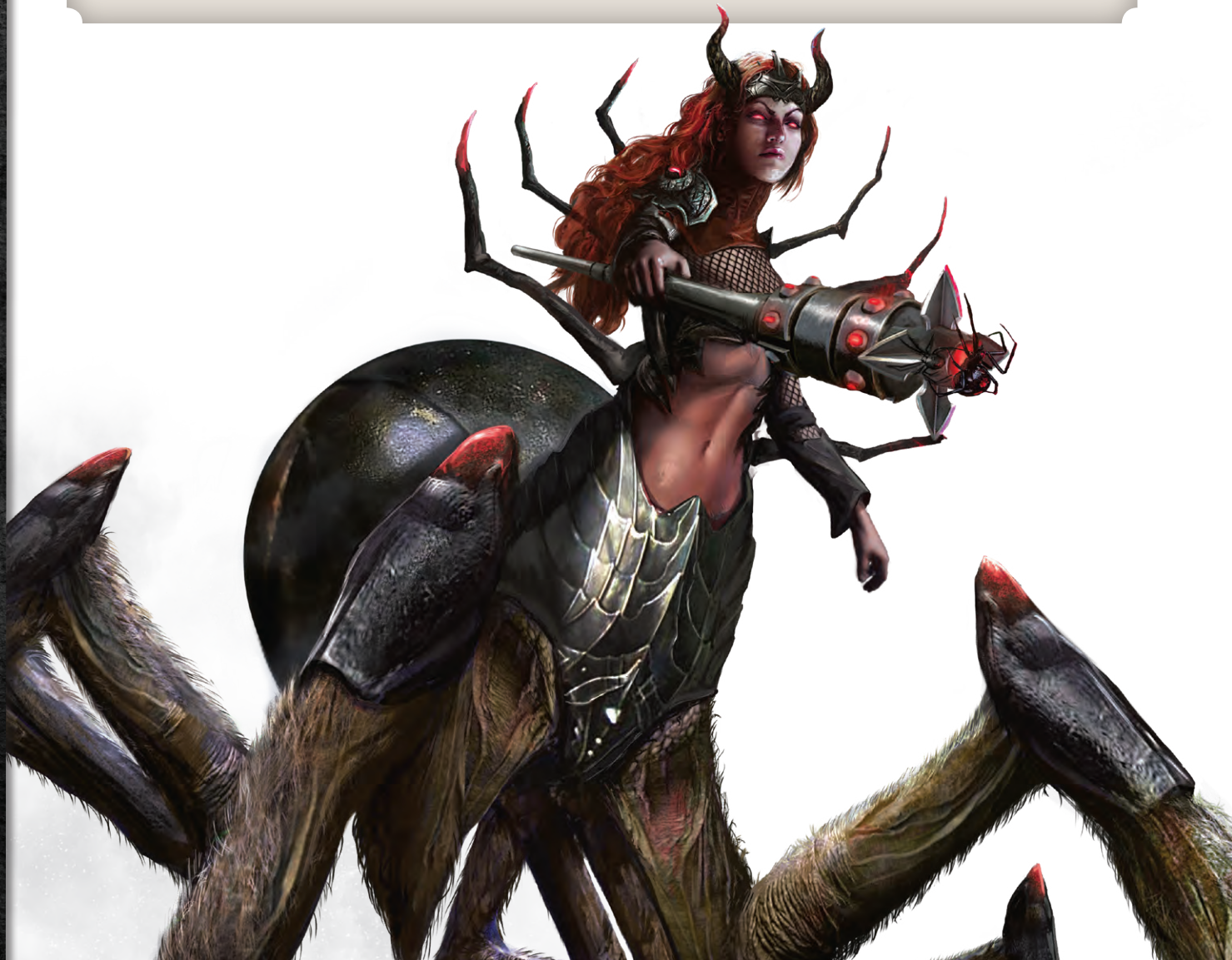
1 карта врага



1 карта вербовки



1 жетон активации





Фамильяры

Фамильяр — это маленькое животное-спутник, которое герои могут приобрести на рынке в фазе отдыха, заплатив цену во флоринах, указанную на его карте.

Фамильяры работают по следующим правилам:

- ♦ Герой может экипироваться картой фамильяра на миссию точно так же, как если бы это была карта снаряжения. Ограничение инвентаря никак не влияет на фамильяра.
- ♦ Каждый герой может экипироваться только одним фамильяром.
- ♦ В начале миссии поместите фигурку фамильяра на клетку с этим героем, так чтобы их подставки соприкасались.
- ♦ Герой может тратить 1 X , чтобы переместить фигурку своего фамильяра на 3 клетки или меньше, игнорируя любые эффекты ландшафта (например, воду). С помощью этого перемещения нельзя переместить фамильяра на другой уровень высоты, если у фами-

льяра нет свойства «Полёт».

- ♦ Фамильяр никогда не занимает клетку, на которой находится, и не может быть атакован врагом.
- ♦ Если герой теряет сознание, его фамильяр остаётся на поле боя, но не совершает никаких действий, пока герой не вернётся в сознание.
- ♦ Если герой удаляется с поля боя (переходит на карту миссии), фигурка его фамильяра тоже удаляется. Когда герой возвратится на поле, поместите фигурку его фамильяра на одну клетку с героем.



Фратталья



1 карта фамильяра



Мизэле



1 карта фамильяра



Ромул





1 карта фамильяра



Карты местности

Чтобы разнообразить фазу отдыха, вы можете использовать эти карты местности в своей кампании. Они добавляют уникальности городам и деревням, где вы проводите фазу отдыха.


Прежде чем провести фазу отдыха, возьмите карту, соответствующую текущему городу или деревне, и положите её в левую верхнюю ячейку на планшете отдыха. Карта местности вносит изменения в использование лавок в конкретном городе или деревне:

Хирург
 





Сама лавка остаётся без изменений и используется так, как указано на планшете отдыха.



Наставник
 **-1** 

Стоимость использования лавки во флоринах увеличивается (+) или уменьшается (-) на X (но не может быть меньше 0). В случае с ремесленником изменения касаются количества флоринов, указанного на карте формулы, которую вы хотите создать. В случае с рынком изменения касаются и покупки, и продажи каждого реагента.

Церковь
 **X**

Такая лавка в этом городе или деревне недоступна, так что ни один герой не может её посетить.

Катакомбы (средние/большие)
   

Кроме того, если на нижней части карты указан символ , это означает, что в городе или деревне доступны катакомбы. Их можно использовать, только если у вас есть дополнение Catacombs Expansion. На карте обозначен их размер (большие, средние или маленькие). Символ фракции после  обозначает фракцию, с которой можно столкнуться в катакомбах. Если символа фракции нет, это означает, что вы можете столкнуться с любыми доступными фракциями (полные правила доступны в дополнении Catacombs Expansion).



Фаза отдыха
 Выполните эти шаги в следующем порядке:
 1. В последней пройденной миссии будет указано, где вы проводите фазу отдыха.

Модена 

Церковь  X	Бани  
Таверна  +1 	Казарма  
Хирург  	Рынок  
Наставник  -1 	Ремесленник  
Катакомбы (средние/маленькие) 	

Карты Зодиаков

Вы можете включить в кампанию карты Зодиаков. Каждый герой вытягивает одну случайную карту Зодиака в порядке, определяемом игроками, в фазе подготовки к миссии «0.0 Пролог». Вместо того чтобы вытягивать случайные карты, каждый игрок может присвоить своему герою карту, соответствующую его собственному Зодиаку. Если у двух и более игроков одинаковый знак, договоритесь, кто возьмёт карту с этим Зодиаком, а остальные игроки вытягивают случайные карты.

Нельзя присвоить двум или больше героям одну и ту же карту Зодиака. После присвоения герою карты её нельзя поменять до конца текущей кампании. Карты

Зодиака дают герою дополнительный навык, который работает точно так же, как навыки, указанные на листе навыков героя, и может быть **активным, пассивным или реакцией**. Считается, что герой всегда экипирован этим навыком.

Кроме того, имеется 1 карта события, которая позволяет сменить свой знак. Если вы играете с картами Зодиаков, добавьте карту события «Астролог-любитель» в общую колоду событий.



12 карт Зодиака

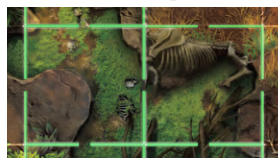
1 карта события

Новые плашки

Эти двусторонние плашки обозначают два новых типа ландшафта — ядовитая трясина и горный перевал.

Вы можете использовать их вместо обычных плашек, чтобы добавить разнообразия в миссии-исследовании или миссии, которые создаёте сами.

На обеих сторонах плашек имеется новый тип клеток:



Ядовитая клетка (зелёная обводка): герой, закончивший свою активацию на такой клетке, должен бросить 2 \blacklozenge . Если выпало хотя бы 1 \blacklozenge при уровне сложности 5 и больше, ничего не происходит.

В противном случае он получает жетон «Отравление».



Заблокированная клетка (чёрная обводка): на заблокированную клетку не может перемещаться ни одна фигурка.



2 плашки ядовитая трясина / горный перевал (двусторонние)

Игра в пятером или шестером



2 планшета героев



2 перилия



15 фишек героев



10 карт кошмаров



10 карт помощи свыше

Эти компоненты позволяют вам сыграть «Новое время: Ренессанс» в пятером и шестером. Если вы решите играть составом больше 4 игроков, следуйте приведённым ниже правилам:

- ♦ Во всех миссиях есть 4 клетки начального размещения героев. Каждый герой после четвёртого ставится на доступную клетку, соседнюю с клеткой, обозначенной ⚡. Если это невозможно, каждый герой после четвёртого ставится на ближайшую доступную клетку к той, что обозначена ⚡.
- ♦ Для каждой карты врага в игре вытяните случайную

карту кошмара и положите её под карту врага, которой она была присвоена.

- ♦ Каждый раз, когда новый враг оказывается на поле (например, за счёт вербовки врагов), вытягивайте новую случайную карту кошмара и кладите её под его карту.
- ♦ Карты кошмаров остаются связанными с одними и теми же картами врагов на протяжении миссии, даже если врагов этого типа не осталось.
- ♦ Карты кошмаров влияют на все фигурки этого типа врагов, находящиеся на поле боя.

Игра втроём и меньше

В «Новое время: Ренессанс» может играть составом меньше, чем 4 игрока, но количество героев в игре всё равно всегда должно быть 4.

Чтобы сделать игру проще, каждого дополнительно героя свыше количества игроков можно заменить компаньоном, следуя правилам, описанным в основной книге правил.

Кроме того, следуйте указанным ниже правилам:

- ♦ В начале кампании определите, за каких героев и в каком количестве вы будете играть. Как и при обычной игре, героев нельзя заменить до конца кампании.
- ♦ Если вы выбрали менее 4 героев, вы обязаны каждую миссию нанимать компаньона за каждого невыбранного героя, чтобы суммарное количество героев и компаньонов равнялось 4.

- ♦ За каждую карту врага в игре вытяните случайную карту помощи свыше и положите её под карту врага, которой она была присвоена.
- ♦ Каждый раз, когда новый враг оказывается на поле (например, за счёт вербовки врагов), вытягивайте новую случайную карту помощи свыше и кладите её под его карту.
- ♦ Карты помощи свыше остаются связанными с одними и теми же картами врагов на протяжении миссии, даже если врагов этого конкретного типа не осталось.
- ♦ Карты помощи свыше влияют на все фигурки этого типа врагов, находящиеся на поле боя.

Карты кошмаров и помощи свыше

Эти карты используются, если вы играете составом больше или меньше чем 4 игрока.

Карты кошмаров предназначены для кампаний в пятером или шестером и используются, чтобы усилить врагов и поддержать достаточную сложность игры.

Карты помощи свыше, наоборот, используются, чтобы ослабить врагов, если вы играете составом втроем и меньше с компаньонами.

Оба типа карт работают одинаковым образом:

- ♦ Их необходимо положить под карту врага так, чтобы символы характеристик совпадали друг с другом (см. иллюстрацию).
- ♦ Модификаторы с карты кошмара/помощи свыше применяются к характеристикам врагов. Характеристики всех врагов, обозначенных этой картой, изменяются, как указано на карте кошмара/помощи свыше **А**.
- ♦ Некоторые модификаторы могут влиять на характеристики атаки врагов **Б**.
- ♦ Ни один модификатор не может сделать значение чего-либо меньше 1. Все модификаторы, которые сделали любую характеристику ниже 1, игнорируются.
- ♦ В некоторых случаях карта кошмара/помощи свыше может добавить врагу свойства или общие навыки **В**.
- ♦ Трофеи, получаемые от врага, также могут быть изменены картой кошмара/помощи свыше **Г**.



Побочные миссии-исследования

Состав



4 карты событий



3 карты фракций



7 карт исследования



25 карт элементов ландшафта

Миссии-исследования

Это новый тип побочных миссий, который можно добавить к вашей кампании. Добавьте 4 карты событий в соответствующую колоду.

Если вы раскроете одну из 4 карт событий в ходе фазы путешествия, вы можете начать миссию-исследование как обычную побочную миссию, но не записывайте её название в активные побочные миссии на листе кампании. Если вы решите начать миссию-исследование, это обязана быть следующая миссия. В противном случае, если вы решили не начинать миссию-исследование, сбросьте эту карту события.





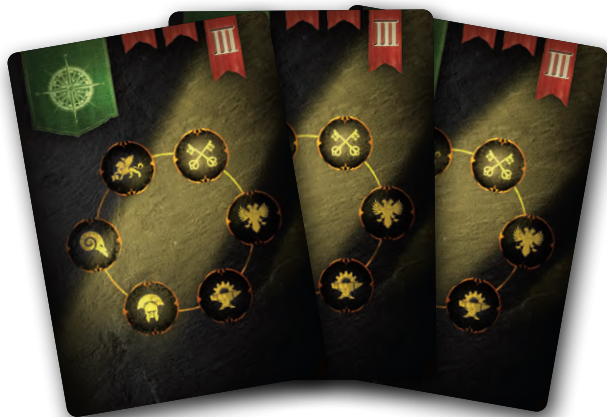
Подготовка к исследованию

Миссии-исследования создаются случайным образом с использованием 3 типов карт. Выполните следующие шаги, чтобы подготовиться к исследованию.

1. Перемешайте колоду карт исследования и достаньте одну случайную. Эта карта задаёт следующую информацию: **А** название миссии, **Б** художественное описание миссии, **В** отрывок из раздела «Книга сюжетов» этого буклета, который надо прочесть. Здесь вы найдёте 7 миссий-исследований, пронумерованных от И1 до И7.



2. Перемешайте колоду карт фракций и достаньте одну случайную. Эта карта обозначает фракцию врагов, с которой вы столкнётесь в этой миссии.



3. Прочтите отрывок, указанный на карте исследования, который содержит короткое введение и схему. Вы можете использовать любые доступные плашки, пока соответствуете указанному размеру. Положите плашки, поместите героев и элементы ландшафта так, как указано на схеме.
4. Количество случайных элементов ландшафта, которые вам нужно разместить на схеме, указано на каждой плашке. Плашки необходимо размещать по одной за раз. Выберите одну из плашек в соответствии со схемой. Перемешайте карты элементов

ландшафта и вытяните случайным образом столько, сколько указано для выбранной плашки. После этого раскрывайте их по одной и размещайте элементы ландшафта, указанные на картах, следуя их правилам размещения. Если элемент ландшафта нельзя разместить (по любой причине), сбросьте карту и не размещайте элемент. Продолжайте размещать элементы ландшафта, пока вы не раскроете все карты, вытянутые для выбранной плашки, затем повторите этот процесс для всех остальных плашек, составляющих схему (всегда размещая их по одной). Если на схеме указаны заданные элементы ландшафта, случайные дополняют их. Если они не обозначены специальным символом, у заданных элементов ландшафта нет никаких особых правил.

5. Проведите вербовку врагов, чтобы разметить всех врагов, присутствующих на поле боя в начале миссии. Если вам не хватает фигурок завербованного врага, чтобы заполнить все клетки, отмеченные символом его ранга, повторите вербовку, пока все враги нужного ранга не будут размещены на поле.
6. Когда схема будет подготовлена, следуйте указаниям подготовки горология и прочтите правила в разделе, обозначенном «Миссия».



Карты элементов ландшафта

- ♦ Эти карты преимущественно используются для побочных миссий-исследований.
- ♦ На них указано ♥ здоровье каждого элемента ландшафта, который может быть атакован героями **А**.
- ♦ Герой может атаковать элемент ландшафта в пределах ⚡ одной из своих атак. Проверка ⚡ атаки наносит 1♥ элементу ландшафта за каждый кубик, на котором был получен ⚡ при сложности 5.
- ♦ У некоторых элементов ландшафта также есть ⚡ уровень угрозы, так что их могут атаковать и враги **Б**.
- ♦ Враги атакуют элементы ландшафта в пределах своего ⚡, если на поле боя нет героев, чей ⚡ больше или равен ⚡ этого элемента ландшафта, или если он мешает им достичь героя, которого они должны выбрать целью.
- ♦ Враг может атаковать элемент ландшафта в пределах ⚡ одной из своих ⚡ атак. Он автоматически наносит ему столько ♥, каково значение ⚡ выбранной атаки.
- ♦ Элементы ландшафта нельзя атаковать с помощью ⚡ атак.
- ♦ Когда элемент ландшафта получает последнюю ♥, он убирается с поля. У некоторых элементов ландшафта могут быть эффекты, которые активируются, когда они убираются с поля.
- ♦ На карте указано, как размещать элемент ландшафта на плашке, для которой она была вытянута **В**.
- ♦ На каждой карте обозначены особые правила для этого элемента ландшафта **Г**.



25 карт элементов ландшафта



Башня

Этот элемент ландшафта можно использовать во всех миссиях, которые включают башню (вместо двух домов 3×3, поставленных друг на друга).



1 башня

Побочные миссии-столкновения

Некоторые карты событий позволят вам сыграть побочную миссию этого типа. Столкновения во всех отношениях работают как миссии кампании, кроме того, что их сюжет не связан с основными событиями.

Чтобы сыграть столкновение, достаньте конверт миссии столкновения, указанный на карте события, которую вы отложили в ходе последней фазы путешествия. Следуйте инструкциям, приведённым на картах миссий внутри, как если бы это была миссия кампании.

Вы можете добавить к своей кампании 4 побочные миссии-столкновения, содержащихся в этом дополнении. Добавьте в колоду карту события, которая соответ-

ствует нужной побочной миссии. Эти 4 миссии следуют правилам побочных миссий, описанным в основной книге правил.



Состав

C1 — Возвращение в Рокка-Циветту



1 Рокка-Циветта



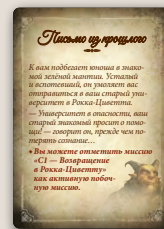
9 карт миссий



1 конверт миссии



2 карты наград
C1 и C2



1 карта события
«Письмо из прошлого»

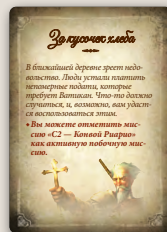
C2 — Конвой Риарио



6 карт миссий



1 конверт миссии



1 карта события
«За кусочек хлеба»

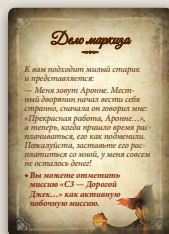


1 карта награды C3

C3 — Дорогой Джек...



8 карт миссий



1 карта события
«Дело маркиза»



1 карта
награды C4



1 конверт миссии

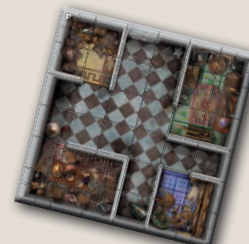
C4 — В лисьей норе



11 карт миссий



1 конверт миссии



1 плашка 1B/2B
(двусторонняя)



1 карта события
«Часовщик»



4 карты достижений



1 карта награды C5



Охота

В этом дополнении есть две новые охотничьи миссии, которые можно включить в любую кампанию «Нового времени: Ренессанс» из основной игры или любых дополнений. Если вы решите пройти эти миссии в своей кампании, добавьте карты событий, находящиеся в этой коробке, к колоде карт событий основной игры.

Миссии охоты играют по обычным правилам, которые изложены в соответствующем разделе в основной книге правил.

Состав

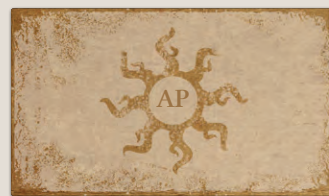
Охота на Арахну



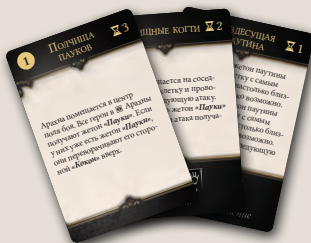
Арахна



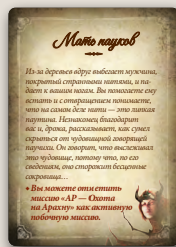
7 карт миссий



1 конверт миссии



16 карт охоты (Арахна)



1 карта события «Мать пауков»



4 карты наград



1 жетон активации Арахны



6 жетонов пауков/коконов



6 жетонов паутины

Охота на Химеру



Химера



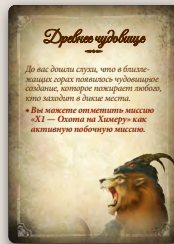
6 карт миссий



1 конверт миссии



18 карт охоты
(Химера)



1 карта события
«Древнее чудовище»



4 карты наград



1 жетон активации
Химеры

Необязательное правило: охота за головами

Вы можете не ждать, когда нужная карта события выпадет вам в путешествиях, а вместо этого можете в любой момент основной кампании отметить название этой побочной миссии («АР — Охота на Арахну» и «X1 — Охота на Химеру») в ячейке активных побочных миссий и пройти её, как если бы вытянули карту. Если вы решили использовать это правило для одной или обеих охотничьих миссий, не замешивайте соответствующую карту событий в колоду карт событий, пока карта миссии этого не предпишет.



Большие фигурки

Некоторые фигурки занимают на поле боя больше одной клетки. Эти фигурки считаются большими. Такие фигурки при перемещении занимают только одну клетку. Иными словами, при перемещении большая фигурка считается обычной фигуркой, а после завершения перемещения снова занимает несколько клеток. Когда игроку нужно определить, как перемещается большая фигурка, он выбирает одну из клеток, занимаемую большой фигуркой, и отсчитывает перемещение от неё (можно использовать фигурку обычного размера, чтобы симулировать перемещение большой фигурки). Когда большая фигурка заканчивает своё перемещение, игрок ставит её так, чтобы

клетки, на которых она находится, включали клетку, на которой закончилось её перемещение. Если это невозможно, потому что нужные клетки (обычно 4) недоступны, игрок действует по следующим правилам:

- ♦ если эти клетки заняты фигурками, большая фигурка отодвигает их на соседние доступные клетки или ближайšie доступные клетки;
- ♦ если эти клетки заняты элементами ландшафта, поместите большую фигурку на ближайšie доступные или занятые другими фигурками клетки. Если это невозможно, большая фигурка заканчивает перемещение на последней клетке, где её можно поместить.

Большие фигурки и эффекты области

Большая фигурка считается целью атаки со свойством «Область», если хотя бы одна клетка, которую она занимает, находится в области атаки. Если большая фигурка стала целью атаки со свойством «Область», на неё распространяется только тот эффект, который распространяется на цель атаки, даже если она занимает несколько клеток в области атаки. Если другая фигурка стала целью атаки со свойством «Область», а большая фигурка занимает больше одной клетки в области атаки, на неё лишь единожды распространяются дополнительные эффекты атаки.

Большие фигурки и видимость

Все другие фигурки всегда находятся в видимости большой фигурки, и наоборот.





Модена

Сан-Марино

Лукка

Читта-ди-Кастелло

Арецо

Сиена

Перуджа

Гвальдо-Тадино

Ассизи

Тре-Пьетре

Орвието

Сполето

Греччо

Рим

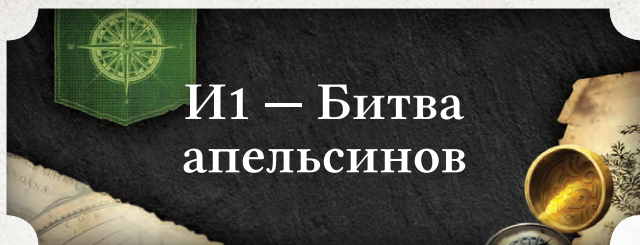


НОВОЕ ВРЕМЯ
РЕНЕСАНС

БЕСКОНЕЧНОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ЭКСКЛЮЗИВЫ KICKSTARTER

КНИГА СЮЖЕТОВ: CARPE DIEM!



И1 — Битва апельсинов

И1-1



Расшифровка

☉ Герой

☐ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☐. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

☐ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☐. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

Миссия

Задачи героев

- ♦ Если хотя бы 2 героя находятся на клетках оранжевой зоны, прочтите И1-2.

Условия поражения героев

- ♦ Если хотя бы 3 героя потеряли сознание, прочтите И1-3.
- ♦ Если городокий показывает 9:10, прочтите И1-3.

Отступление

- ♦ В ходе активации любого героя вы можете решить, что ваш отряд отступает и покидает миссию. Если вы это делаете, прочтите И1-4.

Особые правила

- ♦ **Дождь из апельсинов:** все враги на поле боя заменяют свои атаки на следующую атаку:

3	4	3	4+
☐ замедление			

Если у цели этой атаки уже есть жетон «Замедление», характеристика этой атаки становится 5+.

- ♦ **Начните миссию.**

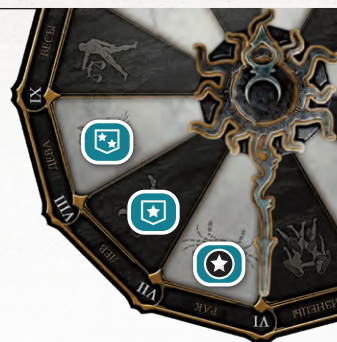
Городокий

Начало: 6:30

Рак: ☉ герои

Лев: ☐ враги

Дева: ☐ враги



И1-2

Вы — победители «Битвы апельсинов» этого года! Горожане провозглашают вас своими новыми героями, празднования длятся до самого рассвета, а еда и напитки текут рекой. Когда вы уходите, горожане дают вам корзину, полную подарков, чтобы поблагодарить за отличную игру!

- ♦ **Трофеи:** никаких. Получите 12 ☉ и сбросьте все увечья, полученные в этой миссии.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И1-3

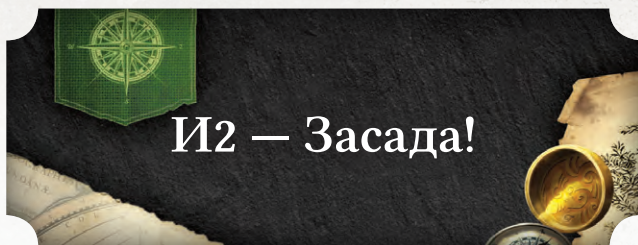
Вы стараетесь изо всех сил, но этих чёртовых апельсинов слишком много, а горожане бьют с поразительной точностью. Вы теряете сознание, и вас закидывают апельсинами. Когда вы приходите в себя, горожане всё ещё празднуют и подтрунивают над вами, вспоминая ваше поражение. Они предлагают вам комнату, где вы можете прийти в себя, но уязвлённая гордость заставляет вас поспешно покинуть это место.

- ♦ **Трофеи:** никаких. Получите 8 ☉.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И1-4

Вам противостоят профессионалы, и вы понимаете, что лучше поскорее спасти свою гордость и одежду. Притворившись, что пошли собрать ещё апельсинов за пределами игровой площадки, вы ныряете в лес и уходите восвояси.

- ♦ **Трофеи:** никаких. Получите 2 случайные карты реагентов из колоды на выбор.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.



И2 — Засада!

И2-1

1 случайный элемент ландшафта



1А

1 случайный элемент ландшафта

2А

Расшифровка

☉ Герой

☒ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☒. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

☒ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☒. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

Миссия

Задачи героев

- ◆ Если городок показывает 9:00 и все герои в сознании, прочтите ☒ И2-2.

Условия поражения героев

- ◆ Если хотя бы 3 героя потеряли сознание, прочтите ☒ И2-3.
- ◆ Если городок показывает 9:00 и хотя бы один герой без сознания, прочтите ☒ И2-3.

Отступление

- ◆ В ходе активации любого героя вы можете решить, что ваш отряд отступает и покидает миссию. Если вы это делаете, прочтите ☒ И2-4.

- ◆ **Начните миссию.**

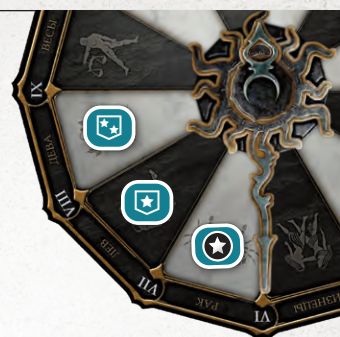
Городок

Начало: 6:30

Рак: ☉ герои

Лев: ☒ враги

Дева: ☒ враги



И2-2

Благодаря вашей силе и толке удачи вы отражаете натиск врагов. Засада провалилась, а вы получили себе немало полезных вещей! Хороший всё-таки выдался день...

- ◆ Трофеи: никаких. Получите 3 случайные карты реагентов из каждой колоды.
- ◆ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ◆ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И2-3

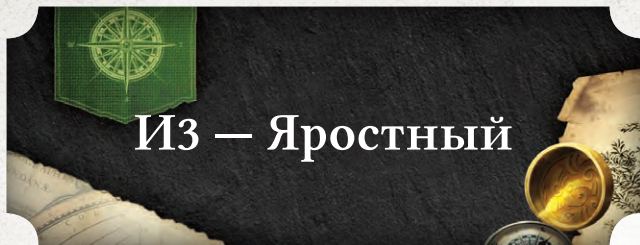
Вам чудом удаётся уйти из безупречно спланированной засады живыми — хотя и тяжело побитыми. Если вы хотите уцелеть в этих землях, вам нужно быть более осторожными и не терять бдительности.

- ◆ Трофеи: никаких. Получите 2 случайные карты реагентов из колоды на выбор.
- ◆ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ◆ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И2-4

Отбить это нападение невозможно. Опыт научил вас, что иногда лучшая защита — это стратегическое отступление.

- ◆ Трофеи: никаких. Получите 2 случайные карты реагентов из колоды на выбор.
- ◆ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ◆ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.



ИЗ — Яростный

ИЗ-1

Миссия

Задачи героев

- ♦ Если хотя бы 2 героя находятся на клетках зелёной зоны, прочтите ИЗ-2.

Условия поражения героев

- ♦ Если хотя бы 3 героя потеряли сознание, прочтите ИЗ-3.
- ♦ Если горологий показывает 10:00, прочтите ИЗ-3.

Отступление

- ♦ В ходе активации любого героя вы можете решить, что ваш отряд отступает и покидает миссию. Если вы это делаете, прочтите ИЗ-4.

Особые правила

Игнорируйте шаг 2 в подготовке миссии-исследования. Проведите вербовку, используя карты кардинала, дворянина и рогача, — карта, которую вы вытянете, обозначает лидера миссии и фракцию, которая используется в миссии.

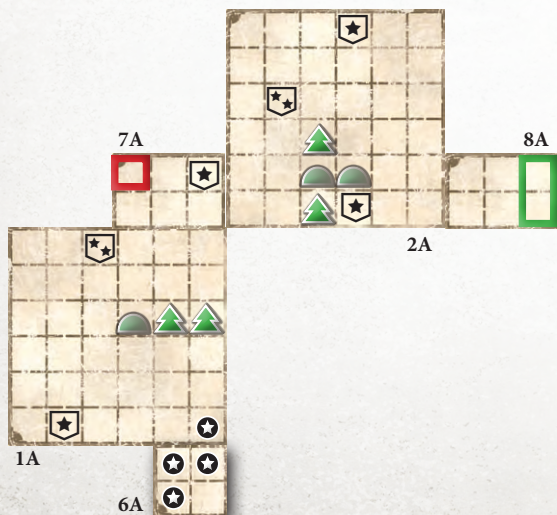
- ♦ **Неукротимая ярость:** когда фигурка лидера заканчивает свою активацию рядом с одним или несколькими героями, соседние с ней герои получают по 1 неотвратимой.
- ♦ **Оно приближается!** Когда минутная стрелка горология достигнет деления Водолея, поместите фигурку лидера в красную зону, а его жетон активации положите на деление, следующее за активным.
- ♦ **Ты не пройдёшь!** Враги на плашке 2А выполняют действие ожидания, пока герой не окажется в их.

У яростного лидера следующие показатели:

5♣ 8♠ 7♥ 7♦ 18♥

♣: самый дальний герой ▶ стандартный

- ♦ **Начните миссию.**



Расшифровка

Герой

♣ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ♠. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

♠ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ♣. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

Горологий

Начало: 6:30

Рак: ♠ герои

Лев: ♣ враги

Дева: ♠ враги

Водолей: лидер ♠



ИЗ-2

Вам удаётся одолеть отряд противников. Их лидер погиб, а оставшиеся бандиты бегут.

- ♦ **Трофеи:** никаких. Получите 3 случайные карты реагентов из каждой колоды.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

ИЗ-3

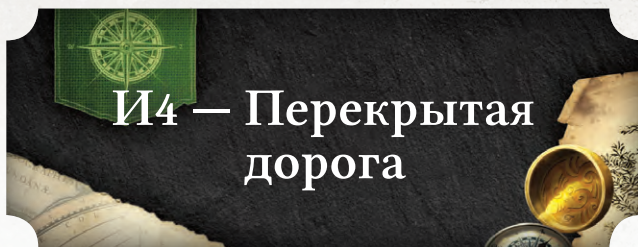
Противники слишком сильны. Может быть, братья за это задание за пригоршню флоринов было не лучшей идеей. Вы бежите, пока не стало слишком поздно.

- ♦ **Трофеи:** никаких. Получите 2 случайные карты реагентов из колоды на выбор.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

ИЗ-4

От неукротимой ярости ваших противников у вас трясутся поджилки. Вы понимаете, что вам не победить. К счастью, вы мастерски умеете удирать от неприятностей.

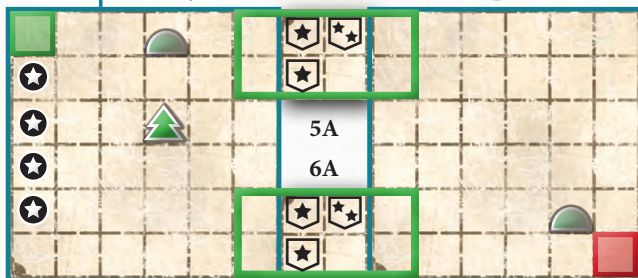
- ♦ **Трофеи:** никаких. Получите 2 случайные карты реагентов из колоды на выбор.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.



И4 — Перекрытая дорога

И4-1

1 случайный элемент ландшафта



1А

2 случайных элемента ландшафта

2А

Расшифровка

☉ Герой

☒ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☒. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

☒ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☒. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

Важные точки ■ ■

Миссия

Задачи героев

- ♦ Если горологий показывает 9:30 и на клетках каждой зелёной зоны находится хотя бы по одному герою, прочтите И4-2.

Условия поражения героев

- ♦ Если хотя бы 3 героя потеряли сознание, прочтите И4-3.
- ♦ Если горологий показывает 9:30, прочтите И4-3.

Отступление

- ♦ В ходе активации любого героя вы можете решить, что ваш отряд отступает и покидает миссию. Если вы это делаете, прочтите И4-4.

Особые правила

- ♦ **Устранение преграды:** когда герой находится в зелёной зоне, его **С** считается на 4 пункта выше.
- ♦ **Подкрепления!** Каждый раз, когда минутная стрелка горология достигает деления с жетоном событий, проводите вербовку врагов для каждой важной точки. **Вербовка:** ☒, игнорируйте навык «Орда». Помещайте завербованные фигурки на важные точки, для которых вы проводили вербовку. Если необходимо, кладите жетон активации врага на деление Водолея на горологии.

- ♦ Положите жетон события на деление Козерога.
- ♦ Начните миссию.

Горологий

Начало: 6:30

Рак: ☉ герои

Лев: ☒ враги

Дева: ☒ враги

Козерог: жетон события



И4-2

Вы устраняете разбойников и расчищаете проход. Жители этих мест будут вам благодарны, если только кто-то из них увидит, что это сделали именно вы... В любом случае вы чувствуете, что совершили доброе дело.

- ♦ Трофеи: никаких. Получите 3 случайные карты реагентов из каждой колоды.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И4-3

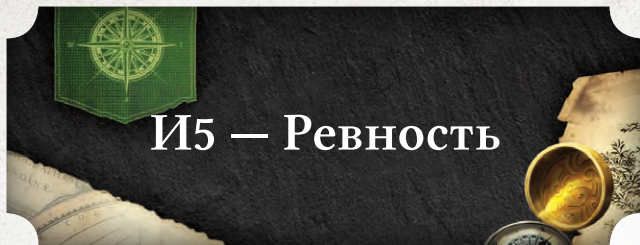
Врагов слишком много, чтобы вы могли расчистить дорогу. По крайней мере, вам удаётся сбежать, не уплатив «пошлину». Кто знает, повезёт ли так же жителям этих мест...

- ♦ Трофеи: никаких. Получите 2 случайные карты реагентов из колоды на выбор.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И4-4

Вы не уверены, что сможете расчистить дорогу. Ваш единственный шанс — отступить. Вы можете вернуться позже и надеяться, что в следующий раз враги будут слабее.

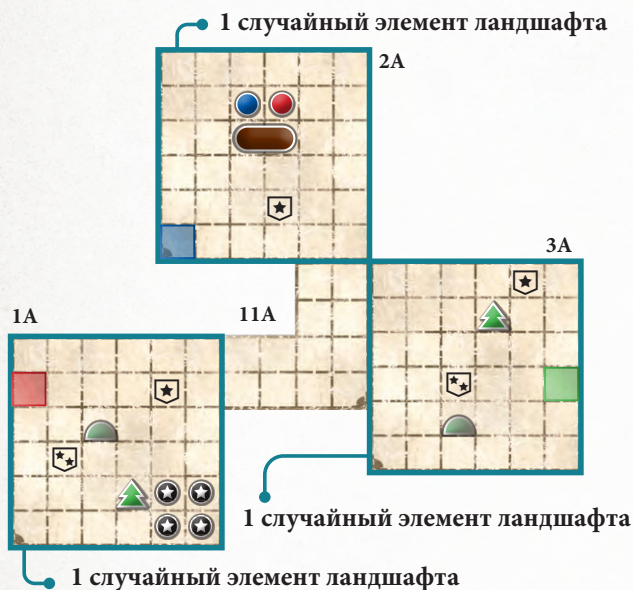
- ♦ Трофеи: никаких. Получите 2 случайные карты реагентов из колоды на выбор.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.



И5 — Ревность

И5-1

Следуя указаниям женщины, вы добираетесь до ближайшего леса и находите поместье благородной дамы. Дворянин Ринальдо, которого вы ищете, беспрекословно следует приказам неряшливой женщины. Бедный парень не единственный, кто терпеливо сносит её нападки: другие мужчины, которые работают по близости, двигаются противоположенным и почти механическим образом. Они, вероятно, находятся под воздействием мощного любовного зелья! Вам следует поторопиться и найти ингредиенты, чтобы создать противоядие. Но важно действовать скрытно, если вы не хотите, чтобы ведьма натравила на вас своих многочисленных жертв.



Расшифровка

Герой

☒ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☒. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

☒ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☒. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

Важные точки ■ ■ ■

● Цыганка

● Дворянин (Ринальдо)

Миссия

Задачи героев

- ◆ Если Ринальдо пришёл в себя, а цыганка побеждена, прочтите И5-2.

Задачи врагов

- ◆ Патруль.

Условия поражения героев

- ◆ Если хотя бы 3 героя потеряли сознание, прочтите И5-3.
- ◆ Если горологий показывает 1:00, прочтите И5-7.

Отступление

- ◆ В ходе активации любого героя вы можете решить, что ваш отряд отступает и покидает миссию. Если вы это делаете, прочтите И5-4.

Особые правила

- ◆ **Скрытность:** положите жетон скрытности в пустую ячейку. Правило скрытности действует, пока жетон скрытности не достигнет ☞.
- ◆ **Нас обнаружили!** Если жетон скрытности достигнет ячейки с ☞, прочтите И5-5.



- ◆ **Мой благородный Ринальдо:** пока дворянин (Ринальдо) и цыганка находятся в пределах 5+ друг от друга, они получают следующие бонусы:
+1 +1 +1 +1 +10

и следующие навыки:

Бастион, щит, судьба, невосприимчивость к отрицательным состояниям.

- ◆ **Ринальдо пришёл в себя!** Когда Ринальдо получает последнюю , прочтите И5-6.
- ◆ **Противоядие:** герой, который получает карту реагента за счёт действий миссии, должен положить её лицевой стороной вверх рядом с полем боя. Когда все 3 карты реагентов будут положены таким образом, станет возможно применить действие миссии «Дать противоядие».
- ◆ **Дать противоядие:** только если хотя бы 1 герой соседствует с Ринальдо, сбросьте карты реагентов, использованных для противоядия. (Реагенты должны быть найдены в ходе этой миссии, сбрасывать карты из сокровищницы нельзя.)

Действия миссии

2 — **корень мандрагоры:** если герой соседствует с красной важной точкой, он получает карту элемента «Мандрагора».

2 — **дистиллят белладонны:** если герой соседствует с зелёной важной точкой, он получает карту элемента «Белладонна».

2 — **серебряная стружка:** если герой соседствует с синей важной точкой, он получает карту ценности «Серебро».

3 — **дать противоядие:** если у героев есть следующие реагенты: мандрагора, белладонна и серебро, — они могут использовать это действие, соседствуя с Ринальдо. Если все эти условия выполнены, прочтите И5-6.

- ◆ **Начните миссию.**

Горологий

Начало: 6:30

Рак: герои

Лев: враги

Дева: враги

Весы: Ринальдо
цыганка



И5-2

Вам удаётся сорвать планы ведьмы и освободить всех бедолаг, которых она себе подчинила.

- ♦ Трофеи: никаких. Получите 3 случайные карты ре-агентов из каждой колоды.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И5-3

Враги оказались вам не по зубам. Вы бежите, пока не стало слишком поздно.

- ♦ Трофеи: никаких. Получите 2 случайные карты ре-агентов из колоды на выбор.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И5-4

Вам не нравится, какой оборот принимает эта ситуация. Вы решаете оставить всё как есть и спешите скрыться.

- ♦ Трофеи: никаких. Получите 2 случайные карты ре-агентов из колоды на выбор.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И5-5

Ваши поиски прерывает крик: один из подчинённых мужчин вас обнаружил! Воплей становится всё больше, и вскоре со всего поместья сбегутся враждебно настроенные люди. Вы вынуждены достать оружие.

- ♦ Задачей врагов становится: «Атаковать героев».
- ♦ Продолжайте свою активацию.

И5-6

Ринальдо моргает, словно просыпаясь от долгого сна. Вы быстро объясняете, что вас послала его истинная возлюбленная, чтобы освободить его от ведьмы. Как только он осознаёт, что произошло, Ринальдо присоединяется к вам, чтобы отомстить своей мучительнице.

- ♦ Сбросьте все и жетоны отрицательных состояний Ринальдо.
- ♦ С этого момента Ринальдо считается союзником героев со следующими показателями:



И5-7

Подчинённые мужчины перекрывают вам дорогу — достичь Ринальдо, чтобы привести его в чувство, кажется невозможным. Вам лучше отступить.

- ♦ Трофеи: никаких. Получите 2 случайные карты ре-агентов из колоды на выбор.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И6 — Не кради из дома вора

И6-1

Подготовка

3 жетона секретов (любых)

1 жетон секрета ★

- ♦ Перемешайте жетоны секретов лицевой стороной вниз не раскрывая. Затем сложите их стопкой рядом с полем боя.

1 случайный элемент ландшафта



1А 2 случайных элемента ландшафта

Расшифровка

Герой

☒ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☒. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

☒ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☒. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

Важные точки ■ ■

Горологий

Начало: 8:30

Рак: ☉ герои

Лев: ☒ враги

Весы: ☒ враги

Стрелец: жетон события



Миссия

Задачи героев

- ♦ Если хотя бы два героя находятся на клетках зелёной зоны, а на поле боя нет важных точек, прочтите И6-2.

Задачи врагов

- ♦ Атаковать героев.

Условия поражения героев

- ♦ Если хотя бы 3 героя потеряли сознание, прочтите И6-3.
- ♦ Если горологий показывает 11:30, прочтите И6-3.

Отступление

- ♦ В ходе активации любого героя вы можете решить, что ваш отряд отступает и покидает миссию. Если вы это делаете, прочтите И6-4.

Особые правила

- ♦ **Перекрестная дорога:** красная зона обозначает закрытые ворота. Если у героев нет ☒4, они не могут перемещаться или атаковать врагов через красную зону.
- ♦ **Где ключ?** Когда герои побеждают фигурку врага, раскройте верхний жетон секрета в стопке. Если вы раскрыли ★, отряд получает ☒4. В противном случае ничего не происходит.
- ♦ **Подкрепления!** Каждый раз, когда минутная стрелка горология достигает деления с жетоном событий, проводите вербовку врагов за каждую синюю зону: вербовка ☒, игнорируйте навык «Орда». Враги, размещённые в ходе этой вербовки, не могут покидать плашку 1А.

Действия миссии

2 ☒ — вернуть украденное: герой, соседствующий с важной точкой, может использовать это действие, чтобы убрать её с поля боя.

- ♦ **Начните миссию.**

И6-2

Вам удастся вернуть украденное и преподать бандитам жестокий урок. Когда вы возвращаетесь в деревню, чтобы раздать всё обратно, вас радостно встречают и чувствуют, но величайшая награда состоит в том, что вы не подвели детей!

- ♦ **Трофеи:** никаких. Получите 15 ☉.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И6-3

Вам удаётся вернуть очень немного, вы приходите назад в деревню почти с пустыми руками. Вы понимаете, что разочаровали селян и подвели детей.

- ♦ **Трофеи:** никаких. Получите 10 ☹.
- ♦ **Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.**
- ♦ **Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.**

И6-4

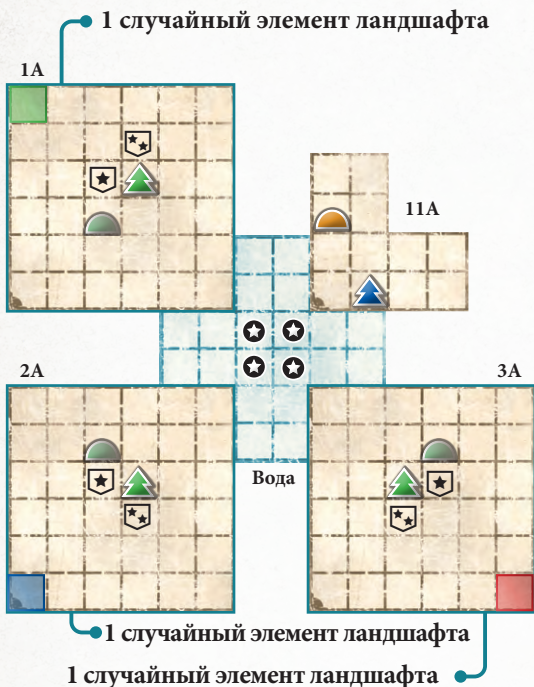
Бандиты оказались устрашающими противниками, и вы предпочли не рисковать своими жизнями. Возможно, вы попробуете снова в будущем, используя другую тактику.

- ♦ **Трофеи:** никаких. Получите 2 случайные карты ре-агентов из колоды на выбор.
- ♦ **Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.**
- ♦ **Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.**



И7 — Перекрёсток

И7-1



Расшифровка

Герой

☞ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☞. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

☞ Вербовка врагов: одна фигурка за каждый ☞. Игнорируйте навык «Орда» при этой вербовке.

Важные точки ■ ■ ■

Логово

Яблоня

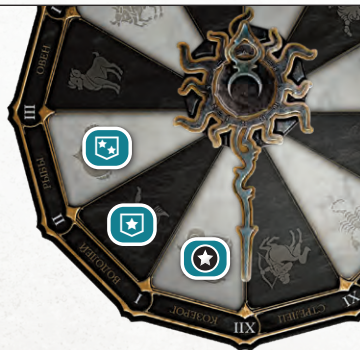
Горологий

Начало: 6:00

Козерог: ☞ герои

Водолей: ☞ враги

Рыбы: ☞ враги



Миссия

Задачи героев

- ◆ Найти выход из болот.

Задачи врагов

- ◆ Атаковать героев.

Условия поражения героев

- ◆ Если хотя бы 3 героя потеряли сознание, прочтите ☞И7-6.
- ◆ Если последняя важная точка была убрана с поля боя, прочтите ☞И7-6.
- ◆ Если горологий показывает 9:00, прочтите ☞И7-6.

Отступление

- ◆ В ходе активации любого героя вы можете решить, что ваш отряд отступает и покидает миссию. Если вы это делаете, прочтите ☞И7-7.

Особые правила

- ◆ **Эй, они убегают!** Пока герой находится в пределах 3☞ от важной точки, его ☞ увеличен на 5.

Действия миссии

- 2☞ — **тропа на северо-западе**: если герой соседствует с ■ важной точкой, прочтите ☞И7-3.
- 2☞ — **крутой склон на юго-востоке**: если герой соседствует с ■ важной точкой, прочтите ☞И7-4.
- 2☞ — **каменная стена на юго-западе**: если герой соседствует с ■ важной точкой, прочтите ☞И7-5.

- ◆ **Начинайте миссию.**

И7-2

Путь, которым вы решили уйти, оказался путём к спасению! Вам даже удалось прихватить парочку ценных вещичек, пока вы прочёсывали это жуткое болото.

- ◆ **Трофеи: никаких.** Получите 3 случайные карты ре-агентов из каждой колоды.
- ◆ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ◆ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И7-3

Вы нашли путь, который, как вам кажется, может вести к безопасному месту, но действительно ли это так? Вы должны проверить, сможет ли ваш отряд им воспользоваться, не подвергая себя опасности.

♦ **Выберите одно:**

- ▶ Провести проверку с варьирующимся уровнем сложности:

Если на поле боя 3 важные точки, сложность: 8+.

Если на поле боя 2 важные точки, сложность: 6+.

Если на поле боя 1 важная точка, сложность: 4+.

3+ : прочтите И7-2.

1-2 : вы понимаете, что здесь не пройти.

0 : вы падаете и получаете 1 неотвратимую .

- ♦ Уберите важную точку с поля боя.
- ▶ Продолжить свою активацию.

И7-4

Вы нашли путь, который, как вам кажется, может вести к безопасному месту, но действительно ли это так? Вы должны проверить, сможет ли ваш отряд им воспользоваться, не подвергая себя опасности.

♦ **Выберите одно:**

- ▶ Провести проверку с варьирующимся уровнем сложности:

Если на поле боя 3 важные точки, сложность: 8+.

Если на поле боя 2 важные точки, сложность: 6+.

Если на поле боя 1 важная точка, сложность: 4+.

3+ : прочтите И7-2.

1-2 : вы понимаете, что здесь не пройти.

0 : вы падаете и получаете 1 неотвратимую .

- ♦ Уберите важную точку с поля боя.
- ▶ Продолжить свою активацию.

И7-5

Вы нашли путь, который, как вам кажется, может вести к безопасному месту, но действительно ли это так? Вы должны проверить, сможет ли ваш отряд им воспользоваться, не подвергая себя опасности.

♦ **Выберите одно:**

- ▶ Провести проверку с варьирующимся уровнем сложности:

Если на поле боя 3 важные точки, сложность: 8+.

Если на поле боя 2 важные точки, сложность: 6+.

Если на поле боя 1 важная точка, сложность: 4+.

3+ : прочтите И7-2.

1-2 : вы понимаете, что здесь не пройти.

0 : вы падаете и получаете 1 неотвратимую .

- ♦ Уберите важную точку с поля боя.
- ▶ Продолжить свою активацию.

И7-6

Вы теряетесь в густом лесу. После нескольких дней блужданий вам удаётся вернуться на тракт и дойти до ближайшей деревни, но долгие скитания привели к тому, что вы потеряли кучу времени и изрядное количество еды.

- ♦ Трофеи: никаких. Получите 2 случайные карты ре-агентов из колоды на выбор.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

И7-7

Ситуация отчаянная — вы отступаете в густой лес, рискуя заблудиться, только бы не сталкиваться с вашими жестокими противниками.

- ♦ Трофеи: никаких. Получите 2 случайные карты ре-агентов из колоды на выбор.
- ♦ Замешайте карту события, которая начала эту миссию-исследование, в колоду карт событий.
- ♦ Проведите фазу отдыха в городе или деревне, где вам предстоит сыграть следующую миссию кампании.

