

НОВОЕ ВРЕМЯ

Р Е Н Е С С А Н С

П р а в и л а



СОДЕРЖАНИЕ

Об игре.....	5
Как использовать эти правила	5
Золотые правила.....	6
Состав игры	6
Глоссарий.....	12

А 12

Активация фигурок	12
Жетоны активации.....	12
Городогий.....	12
Активация героя или союзника.....	13
Активация врага.....	14
Атаки-реакции	15

В 15

Важная область	15
Важные точки	15
Вербовка врагов	15
Карты вербовки.....	16
Видимость	16
Враг	17
Карты врагов.....	18
Характеристики врагов	18
Скорость ⚡.....	18
Область контроля ⚔.....	18
Физическая защита 🛡.....	18
Психическая защита 🧠.....	18
Здоровье ❤.....	18
Атаки врагов.....	19
Физическая атака.....	19
Психическая атака.....	19
Побеждённый враг	20
Игра за врагов.....	20
Вынужденное перемещение	20

Г 20

Герой	20
Характеристики героя	21
Скорость ⚡.....	21
Ловкость ✨.....	21
Мощь 🖐.....	21
Разум 🧠.....	21
Здоровье ❤.....	21
Лист героя.....	21
Листы навыков	22
Атаки героев.....	22
Физическая атака.....	22
Психическая атака.....	23
Карты судьбы.....	23
Подвиг.....	24
Фишки героя	24
Очки героя	24

Д 24

Действия	24
Перемещение (1 ⚡ за клетку).....	24
Атака (X ⚡)	25
Использование навыка (X ⚡).....	25
Использование снаряжения (X ⚡).....	25
Ожидание (X ⚡)	25
Действия миссий.....	25
Доступные клетки	26

Ж 26

Жетоны персонажей	26
Жетоны секретов	26
Жетоны событий	26
Жетоны состояний	26
Жетоны состояний и снаряжение	26

З 27

Заклинания	27
Законная цель	27
Атака по цели 🎯 или «-»	27

И 27

Игровая область	27
Инструкции	28
Искусственный интеллект (ИИ)	28

К 28

Карты достижений 🏆.....	28
Карты миссий	29
Начальная карта миссии.....	29
Обычная карта миссии	29
Окончание миссии.....	30
Карты помещений.....	30
Особые карты миссий.....	30
Карты профиля.....	30
Использование карт миссий	31
Карты реагентов	31
Карты снаряжения	32
Карты формул.....	32
Карты стартового снаряжения.....	33
Карты продвинутого снаряжения	33
Карты наград.....	33
Карты событий	34
Карты увечий	34
Ключевые слова 🔑	34
Компаньон	34
Критический урон	35
Кубики	35
Бросок кубиков	36
Переброс кубиков.....	36



М 37

Молитвы37

Н 37

Навыки37

Общие навыки 37

Навыки класса 37

Активные навыки..... 37

Пассивные навыки..... 38

Навык «Улучшение» 38

Навыки-реакции 38

Небесные знаки * ☆ ☾ 38

Неотвратимые раны..... 39

О 39

Области 39

Ограничения инвентаря..... 40

Охота 40

Прохождение охоты 40

Карты миссии охоты 41

Очки действий ☒ 41

Очки класса ⚡ 41

Очки опыта ⚔ 42

П 42

Патруль 42

Перилий 42

Плашка 43

Болото 43

Вода 43

Побочные миссии..... 43

Поддержание..... 43

Поле боя 44

Поместить фигурку 44

Потеря сознания 44

Превращение 44

Карты превращений 44

Жетоны превращений 45

Проверка атаки 45

Проверка защиты..... 45

Проверка характеристики..... 45

Уровень сложности 45

Пустота..... 46

Р 46

Раны и жетоны ран ☠ 46

Жетоны ран и снаряжение 47

Рывок 47

С 47

Свойства 47

Скрытность 47

Карта скрытности 47

Жетон скрытности..... 48

Соседние клетки и фигурки 48

Союзник..... 48

Т 48

Трофеи 48

У 49

Уровень высоты (УВ) 49

Подъём на более высокий УВ 49

Спуск на более низкий УВ 49

Уровень угрозы ☉ 49

Ф 50

Фигурка 50

Активная фигурка..... 50

Дружественная фигурка..... 50

Враждебная фигурка 50

Фишка взаимодействия ☑ 50

Флорины ☺ 50

Э 50

Элементы ландшафта..... 50

Дерево 51

Люк 51

Телега..... 51

Куст 51

Здание 51

Рычаг 51

Колодец..... 51

Камень 52

Лестница..... 52

Мистические камни 52

Эффект ☒ 52

Кампания 54

Первые шаги 54

Лист кампании..... 55

Прохождение миссии 56

Фаза путешествия 56

Фаза подготовки 57

Подготовка игровой зоны 57

Подготовка миссии 58

Фаза миссии..... 59

Фаза отдыха 59

Продвинутый класс 60

Приобретение навыка класса..... 60

Создание снаряжения 60

Завершение миссии 61

АВТОРЫ

Руководитель проекта и арт-директор: Андреа Коллетти
Гейм-дизайнеры: Андреа Коллетти, Лука БернардINI
Разработчик: Марко Презентино
Графический директор: Паоло Скиппо
Графические дизайнеры: Йоната 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 БернардINI, 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, ДжIANНИ 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 Суховей
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



Играть интересно





Об игре

В игре «Новое время: Ренессанс» вам предстоит пройти масштабную **кампанию**, состоящую из нескольких **миссий**, которые бросят вызов вашему тактическому гению. Результат каждой миссии определит, как повернётся история кампании в дальнейшем. Общая история будет зависеть от ваших действий и решений.

Вы завершите кампанию, когда достигнете одного из финалов, следуя увлекательному сюжету, рассказанному через **карты миссий** и **книгу сюжетов**.

Главная задача игры — развлечь вас и рассказать интересную историю. После того как вы прочтёте один из финалов, вы можете начать новую кампанию, чтобы найти и раскрыть все секреты удивительного мира игры «Новое время: Ренессанс»!



Как использовать эти правила

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

В разделе «Глоссарий» приводятся все правила игры в алфавитном порядке. В каждом разделе содержатся правила по его основной теме, а также один или несколько подразделов. «Связанные темы» помогут найти связанные разделы. В некоторых случаях в них упоминаются подразделы. В этом случае раздел будет приведён в скобках, например: «Атаки героев (герой)».

В разделе «Кампания» приведены все правила для проведения основной кампании игры. Если в «Связанных темах» упоминается правило, описанное в части «Кампания», это будет указано в скобках, например: «Фаза отдыха (кампания)».

С правилами можно сверяться по мере необходимости после прохождения «Обучения». В «Обучении» вы найдёте много ссылок на правила, которые помогут вам ознакомиться с наиболее важными из них в ходе первой миссии.



Золотые правила

Если правило, написанное на любом из игровых компонентов (карте, листе или чём-то другом), противоречит тому, что написано в этой книге, правило на игровом компоненте всегда будет иметь приоритет.

Если во время проверки не указан иной уровень сложности, то считайте уровень сложности по умолчанию 5.

Вне зависимости от любых модификаторов к броску кубиков или проверке результат 1 при броске кубика — всегда провал, а 8 — всегда успех.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ

В правилах мы постарались подробно ответить на большую часть вопросов о самых разных ситуациях в ходе игры. Тем не менее в такой большой игре, как «Новое время: Ренессанс», вы можете попасть в ситуацию, которую мы не могли предвидеть или которая не разъяснена в правилах. В подобных случаях мы советуем ориентироваться на здравый смысл, или — если вы хотите следовать духу, в котором сделана игра, — всегда решайте в пользу врагов, выбирая то, что лучше для них! Как бы он ни был удобен, искусственный интеллект никогда не сравнится с разумом игрока — так что дайте преимущество врагам, как мы бы сделали в подобной ситуации.

Состав игры

Герои



Ребекка



Валерио



Винченцо



София



Венеция



Дворянин



Цыганка



3 аркебузира



3 стрелка



5 молдавских
гвардейцев



5 страдиотов

Рим



Кардинал



Монахиня



3 папских
гвардейца



5 швейцарских
привратников



5 швейцарских
гвардейцев



3 священных
стража

Примеви



Ведьма



Рогач



3 воина



3 мародёра



6 прашников



6 копьёметателей



1 буклет обучения



1 книга сюжетов



1 справочник

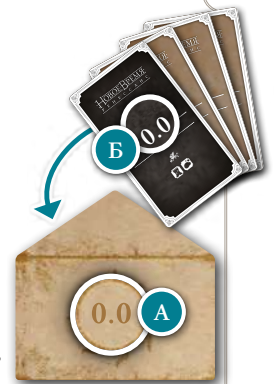


28 конвертов миссий

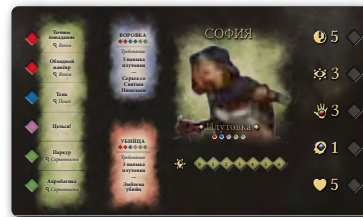


256 карт миссий

Перед началом кампании положите карты для каждой миссии (кроме карт «Обучения» I.0) в конверт, помеченный номером соответствующей миссии **А**. Например, 8 карт миссии 0.0 нужно положить в конверт с номером 0.0. **Не перемешивайте, не смотрите и не меняйте порядок карт миссий.** Разные миссии включают разное количество карт. На оборотной стороне каждой карты есть номер миссии **Б**. Отбирая карты для каждой миссии, имейте в виду, что у первой карты всегда темная оборотная сторона, на которой есть только номер и название миссии.



4 планшета героев



8 листов героев



8 листов навыков



12 карт стартового снаряжения



24 карты продвинутого снаряжения



43 карты остального снаряжения (карты формул)



24 карты судьбы



18 карт врагов



18 карт вербовки врагов



36 карт реагентов



20 карт наград



32 карты достижений



4 карты компаньонов



9 карт событий



2 карты превращений



14 карт увечий



16 карт охоты
(Медведь)



9 жетонов огня



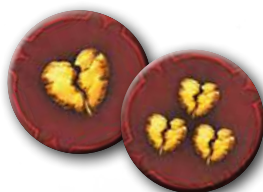
4 жетона воды



1 жетон скрытности



2 инструмента для определения
видимости



22 жетона ран



14 нейтральных
жетонов



31 жетон активации



30 жетонов
положительных
состояний



58 жетонов
отрицательных
состояний



12 жетонов секретов



4 жетона событий



2 жетона превращений



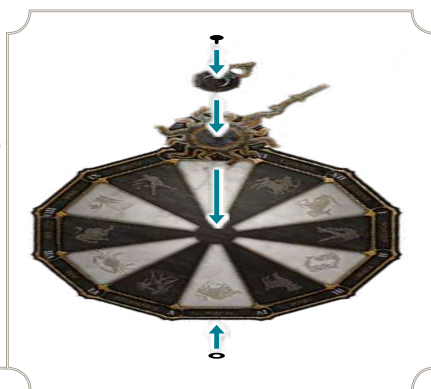
2 жетона персонажей



1 жетон медведя
(охоты)



1 горологий



4 перилия



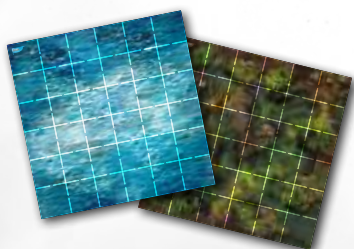
Карта Италии / планшет
отдыха



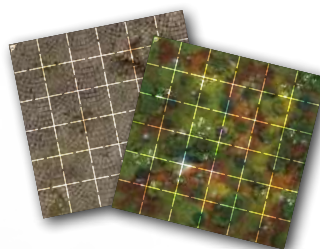
10 фишек взаимодействия
30 фишек героев



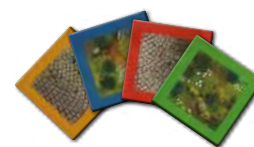
8 кубиков



1 вода/болото




11 плашек




4 важные точки

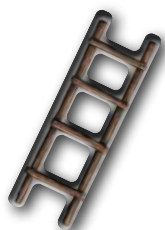




2 дома 3×3 



2 дома 2×4 



4 лестницы 




2 телеги 



2 люка 



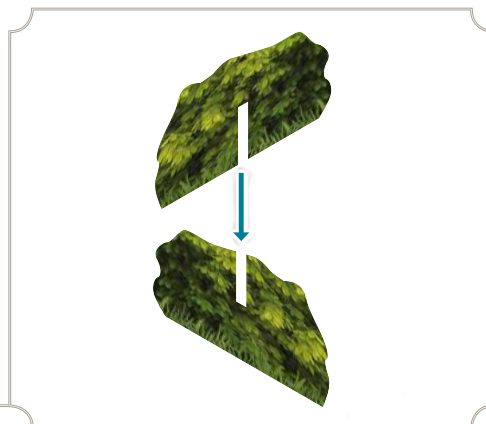
2 рычага 




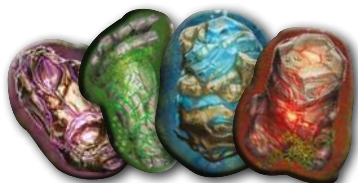
4 дерева 



4 куста 



1 колодец 



4 мистических камня 



2 камня 



1 Кровь Геи 

Глоссарий

А

Активация фигурок

В игре «Новое время: Ренессанс» используется динамическая последовательность активаций с учётом времени, которое занимает каждое действие фигурки. Для этого используются горологий и жетоны активации героев и врагов (или групп врагов) на нём.

- ◆ Если активным становится деление горология, где находится один или несколько жетонов активации, связанные с ними фигурки активируются.
- ◆ Фигурки с самым высоким значением скорости ⚡ активируются первыми.
- ◆ В случае спорной ситуации между фигуркой героя и врага враг активируется первым.
- ◆ В случае спорной ситуации между врагами их порядок активации определяют игроки, стараясь выбрать наиболее благоприятный вариант для врагов.
- ◆ В случае спорной активации между героями их порядок активации разрешают сами игроки.

Жетоны активации

Эти жетоны используются для того, чтобы следить за активацией всех связанных с ними фигурок. Они перемещаются по горологию в соответствии с потраченными ⚔.

- ◆ У жетонов активации врагов на оборотной стороне указан номер для быстрой идентификации.
- ◆ У жетонов активации героев оборотная сторона красная. Она обозначает, что герой потерял сознание.



Горологий

Горологий используется для определения порядка активации всех фигурок в игровой области, обозначения начала и конца миссии и возможных событий.

Горологий состоит из 3 элементов:

- Ⓐ 12 делений, каждое из которых отмечено знаком зодиака.
- Ⓑ Минутная стрелка.
- Ⓒ Часовая стрелка.

Горологий действует похожим на обычные механические часы образом: минутная стрелка продвигается от деления к делению, указывая на одну из римских цифр на окружности горология.

Когда минутная стрелка достигает деления, где находится хотя бы один жетон активации, она останавливается и все фигурки, чьи жетоны находятся на этом делении, активируются (см. далее «Активация героя или союзника» и «Активация врага»).



Активировавшаяся фигурка должна выполнить свою активацию. Так продолжается до тех пор, пока миссия не завершится по правилам, указанным на одной из карт миссии.

Игроки должны следить за горологием, выполняя следующие шаги:

- ◆ Если минутная стрелка достигла деления, где находится жетон события и/или секрета, перед активацией фигурок выполните инструкции, приведённые на карте миссии. После того как событие будет полностью разыграно, переходите к активации фигурок, если они есть.
- ◆ Если активировавшийся герой заявляет действие, он должен переместить свой жетон активации



по горологию вперёд на столько делений, сколько очков действий Σ потрачено на совершение этого действия.

- ♦ Если активируются враги одного типа, игрок перемещает жетон активации этого типа на количество делений, равное значению скорости Θ этого типа врагов.
- ♦ Если активное деление пустует, минутную стрелку нужно передвигать вперёд до следующего деления, занятого жетоном или жетонами активации и жетонами событий/секретов.
- ♦ Если минутная стрелка достигает деления «XII», нужно передвинуть часовую стрелку вперёд на следующее число, прежде чем проводить активацию.

Рекомендуется выбрать одного из игроков и доверить ему следить за горологием. На него будет возложена задача передвигать стрелки и жетоны активации, событий и секретов, чтобы снизить вероятность ошибки.

Пример

В ходе своей активации Валерио получает 5 Σ . Он тратит 1 Σ и перемещается на поле боя на одну клетку. После чего он проводит атаку своим мечом («Снаряжение»), на это уходит 3 Σ . Затем он снова тратит 1 Σ и перемещается на одну клетку на поле.



Активация героя или союзника

Если активируется фигурка героя или союзника, контролирующей её игрок должен совершить следующие шаги в приведённом порядке:

1. Начало активации

- а. Примените эффекты всех жетонов состояний и нейтральных жетонов, которые есть у фигурки

и которые нужно применять в начале её активации (например, «Оглушение» или «Реакция 1»).

- б. Примените эффекты всех навыков и снаряжения, которые нужно применять в начале активации фигурки.

2. Фаза действий

- а. Игрок, контролирующий фигурку, заявляет действие, которое хочет совершить.
- б. Фигурка тратит количество Σ , указанное в описании действия, и её жетон активации перемещается по горологию вперёд на столько делений, сколько было потрачено Σ .
- в. Фигурка совершает действие, заявленное игроком. Перед тем как переходить к следующему действию, это действие нужно выполнить полностью.
- г. Если у фигурки ещё остались Σ , контролирующий её игрок может заявить, что он совершит ещё одно действие: вернитесь к шагу 2а. Если у фигурки не осталось достаточного количества Σ , чтобы совершить ещё одно действие, или если контролирующий её игрок не хочет заявлять других действий, переходите к «Завершению активации».
- д. Если у героя ещё остались непотраченные Σ , а совершённые в ходе активации действия не привели к тому, что его жетон активации дошёл до хотя бы одного врага или обогнал его, примените следующие правила:

- ♦ Герой должен совершить действие «ожидание», потратив минимальное количество Σ , необходимое, чтобы его жетон активации дошёл до первого деления, где находится жетон врага.
- ♦ Однако на «ожидание» нельзя тратить больше Σ , чем есть у героя. следовательно, если после траты оставшихся Σ его жетон активации не дошёл до деления с жетоном активации врага, активация героя заканчивается на том делении, где он находится.
- ♦ Если в начале активации жетон активации героя был на одном делении с жетоном врага, этот враг не считается тем, до которого жетон активации героя должен дойти или обогнать во время активации.
- ♦ Правила из пункта «д» игнорируются, если на горологии есть только один жетон активации врага.

3. Завершение активации

- а. Примените эффекты всех жетонов состояний и нейтральных жетонов, которые есть у фигурки и которые нужно применять после её активации (например, «Ожог»).
- б. Примените эффекты всех навыков и снаряжения, которые нужно применять после активации фигурки.

Пример:

Валерио находится на делении XII, а следующий жетон активации врага — на делении V. Валерио перемещается на 3 клетки, потратив, таким образом, 3 ⚡.



После перемещения жетона активации и перемещения фигурки он всё ещё находится в двух делениях от жетона врага. Таким образом, Валерио должен потратить ещё 2 ⚡, чтобы переместить свой жетон на то же деление, где находится жетон врага. Так как у него нет других полезных действий, он должен совершить действие «Ожидание», потратив 2 ⚡, чтобы дойти до деления V.



Если бы в этом примере жетон активации врага находился на делении VI, Валерио всё равно пришлось бы переместиться на деление V, потратив все свои оставшиеся ⚡.

Активация врага

Если активируется враг, игроки должны выполнить следующие шаги в приведённом порядке:

1. Порядок активации

- Переместите жетон активации по горологию на столько делений, каково значение ⚡ (A) на карте врага.
- Если две фигурки или более представлены на горологии одним жетоном активации, игроки выбирают, какую фигурку активировать из тех, что ещё не активировались.

2. Начало активации

- Примените эффекты всех жетонов состояний и нейтральных жетонов, которые есть у фигурки и которые нужно применять в начале её активации (например, «Оглушение» или «Разряжен»).
- Примените эффекты всех навыков и снаряжения, которые нужно применять в начале активации фигурки.

3. Фаза искусственного интеллекта

- Сверьтесь со схемой искусственного интеллекта врага в «Справочнике», чтобы определить поведение активной фигурки.

4. Завершение активации

- Примените эффекты всех жетонов состояний и нейтральных жетонов, которые есть у фигурки и которые нужно применять после её активации (например, «Ожог»).
- Примените эффекты всех навыков и снаряжения, которые нужно применять после активации фигурки.

5. Фаза контроля

Если на поле боя есть фигурки, обозначенные тем же жетоном активации, что и активированная только что фигурка, которые ещё не были активированы, повторите процесс, начиная с шага 2.



Связанные темы: союзник, действия, действия миссии, карты миссий, искусственный интеллект, враг, очки действий, листы навыков (герой), жетоны состояний.

Атаки-реакции

Фигурки врагов проводят атаки-реакции по героям, которые покидают соседние с ними клетки.

- ♦ Если герой на соседней с врагом клетке собирается совершить перемещение, которое приведёт к тому, что герой больше не будет находиться на этой или другой соседней с этим врагом клетке, то перед этим перемещением все фигурки врагов на соседних с героем клетках проводят атаки-реакции против этого героя.
- ♦ В качестве атаки-реакции враги используют свои атаки с \oplus расстоянием 1 или от 1 до X. Если у них нет ни одной атаки, которая может быть нацелена на соседнего с ними героя, они не проводят атаку-реакцию.
- ♦ Враги не тратят Σ на проведение атаки-реакции.
- ♦ Против врагов нельзя использовать атаки-реакции.
- ♦ Если герой потерял сознание от атаки-реакции, он остаётся на той клетке, где находился, не перемещаясь, и немедленно заканчивает свою активацию, потратив все свои Σ .



Связанные темы: атаки врагов (враг), потеря сознания, соседние клетки и фигурки, рывок, проверка защиты.

В

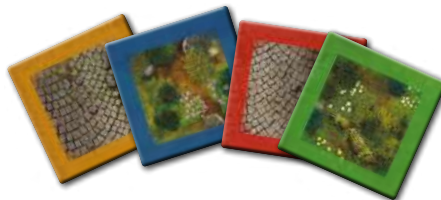
Важная область

Области на поле боя, важные для развития миссии, выделяются на схеме клетками с обводкой особого цвета. Инструкции миссии будут указывать на важную область, упоминая цвет обводки клеток, которые её образуют (например, «Клетки синей области»).

Связанные темы: поле боя, карты миссий, вербовка врагов.

Важные точки

Эти цветные клетки используются для указания особых точек на поле боя, с которыми, как правило, герои могут взаимодействовать, пользуясь «Действиями миссии» или специальными правилами, указанными на картах миссии. Фигурка может взаимодействовать с важной точкой, если находится на ней или на соседней с ней клетке.



Связанные темы: действия миссии (действия), поле боя, карты миссий.

Вербовка врагов

Во многих миссиях вам придётся проводить «Вербовку врагов», чтобы вводить на поле боя новых противников. Эта процедура описывается текстом в книге сюжетов, в котором приведена следующая информация:

- Ⓐ Фракция карт вербовки.
- Ⓑ Ранг врагов. Определяет, какой тип карт вербовки составляет колоду вербовки: \boxtimes рядовой, \boxtimes элита или \boxtimes монстр.
- Ⓒ Потенциальные враги, которых следует **исключить**. Карты вербовки указанных врагов нужно убрать из числа тех, что составляют колоду.
- Ⓓ Позиция на поле боя, на которую выставляется каждая фигурка.
- Ⓔ Возможные особые правила, применяющиеся к вербовке, например «игнорируйте навык „Орда“».

- ♦ Вербовка врагов: фракция \boxtimes , ранг \boxtimes , **исключить** ведьму. Одна фигурка на каждую \square (см. «Вербовка врагов»). При этой вербовке игнорируйте навык «Орда».
- ♦ Если жетона активации нет на горологии, положите его на деление, следующее за активным.
- ♦ Положите жетон мистического камня светлой стороной вверх.
- ♦ Раскройте \boxtimes .

- ♦ Вербовка врагов: фр: \boxtimes , ранг \boxtimes , **исключить** ведьму. Одна фигурка на каждую \square (см. «Вербовка врагов»). При этой вербовке **игнорируйте** **навык «Орда»**.
- ♦ Если жетона активации нет на горологии, положите его на деление, следующее за активным.
- ♦ Положите жетон мистического камня светлой стороной вверх.
- ♦ Раскройте \boxtimes .

Проводя вербовку врагов, выполните следующие шаги:

1. Сформируйте колоду из карт вербовки врагов, указанных в правилах миссии.
2. Возьмите случайную карту вербовки из колоды и раскройте её, чтобы узнать, фигурку какого врага поместить на поле боя.
3. Поместите фигурку этого врага на клетку, указанную в описании вербовки, соблюдая следующие правила:
 - ♦ если клетка, на которую вы должны поместить фигурку врага, недоступна, поместите её на ближайшую доступную клетку на свой выбор;
 - ♦ если у вас нет достаточного количества доступных фигурок взятого врага, чтобы занять все указанные клетки, берите новые карты, повторяя шаги 2 и 3, пока не поместите по врагу на все клетки, указанные правилами миссии.
4. Если на горологии ещё нет жетонов активации врагов, который только что вошли в игру, положите их жетон активации на деление, следующее за активным, или на деление, указанное правилами миссии (в любом случае эта информация всегда приводится в правилах миссии).

Карты вербовки

Эти карты используются для вербовки врагов, когда этого требует миссия. Они включают следующую информацию:

- А **Изображение врага.**
- Б **Название врага.**
- В **Ранг врага.**
- Г **Фракцию врага.**
- Д **Навыки врага**, которые будут учитываться при вербовке — например, иногда при вербовке будет необходимо исключить карты с навыками «Дистанция» или «Орда».
- Е **Количество доступных фигурок врага**, указанного на карте вербовки.



Связанные темы: важная область, доступные клетки, враг.

Видимость

Видимость определяется с помощью проведения воображаемой линии из центра одной из сторон клетки, где находится активная фигурка (для удобства у линий по краям каждой клетки есть разрыв посередине), к центру клетки, где находится цель.

Когда фигурки находятся на одном уровне высоты, цель находится в пределах видимости активной фигурки, если можно провести до неё воображаемую линию от одной из сторон клетки, которую занимает активная фигурка, с соблюдением всех следующих условий:

- ♦ воображаемая линия не пересекает клетку, занятую блокирующим элементом ландшафта (вроде дерева или здания) на том же уровне высоты, что и активная фигурка;
- ♦ воображаемая линия не пересекает ни одну клетку, занятую другой враждебной фигуркой;
- ♦ воображаемая линия не пересекает «Пустоту».

Когда активная фигурка стоит на крыше, цель находится в её пределах видимости, если можно провести до неё воображаемую линию от одной из сторон клетки, которую занимает активная фигурка, с соблюдением всех следующих условий:

- ♦ воображаемая линия не пересекает клетку, занятую возвышающимся элементом ландшафта (вроде дерева или здания) на том же уровне высоты, что и активная фигурка;
- ♦ воображаемая линия не пересекает «Пустоту»;
- ♦ воображаемая линия не пересекает ни одну клетку крыши, на которой находится активная фигурка.

Когда цель стоит на крыше на более высоком уровне высоты, чем активная фигурка, она находится в пределах видимости активной фигурки, если можно провести до неё воображаемую линию от одной из сторон клетки, которую занимает активная фигурка, с соблюдением всех следующих условий:

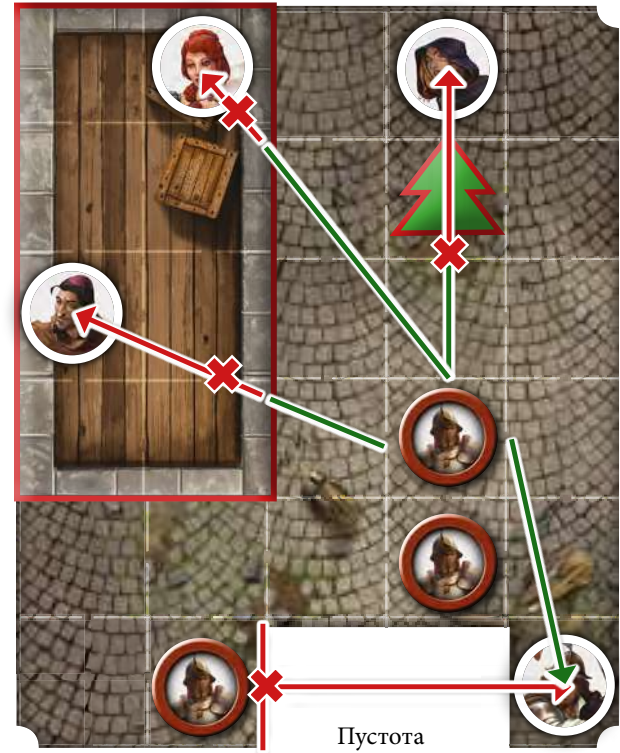
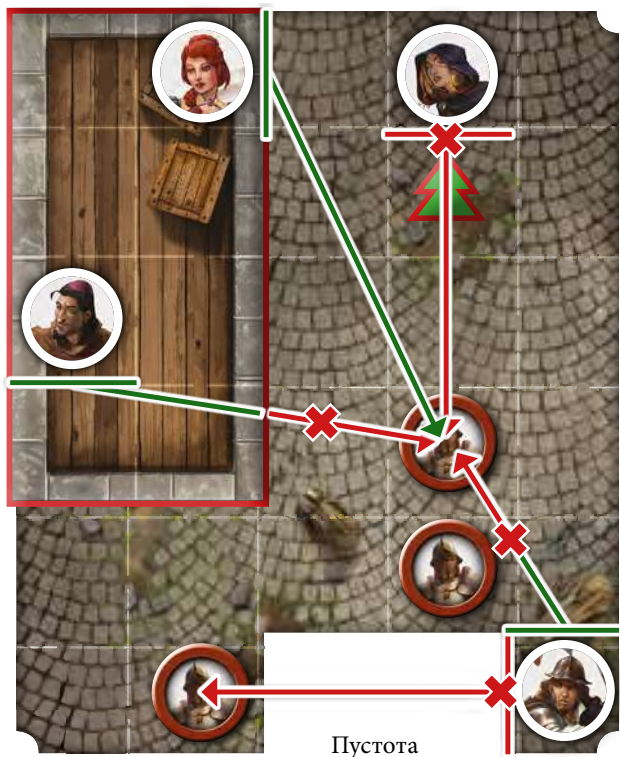
- ♦ воображаемая линия не пересекает клетку, занятую возвышающимся элементом ландшафта (вроде дерева или здания);
- ♦ воображаемая линия не пересекает «Пустоту»;
- ♦ воображаемая линия не пересекает ни одну клетку крыши, где находится фигурка-цель, кроме той, что занята этой фигуркой.

Направление взгляда фигурки не учитывается при определении видимости.

Связанные темы: законная цель, доступные клетки, элементы ландшафта, уровень высоты.



А
В
Г
Д
Ж
З
И
К
М
Н
О
П
Р
С
Т
У
Ф
Э



Враг

Фигурка, которая не является героем и не имеет свойства «Союзник» на своей карте, всегда считается врагом. Враг обычно связан со следующими компонентами:

- Ⓐ Фигурка врага.
- Ⓑ Жетон активации врага.
- Ⓒ Карта врага или карта профиля.









Если карта миссии или книга сюжетов говорят вам использовать конкретного врага, возьмите компоненты, перечисленные выше, из коробки и используйте их. То же самое верно для врагов, которые появляются на поле в процессе «Вербовки врагов».



Карты врагов

На этих картах приведены все характеристики врага определённого типа.

Все карты врагов содержат следующую информацию:

- А Название.**
- Б Идентификационный номер:** такой же номер изображён на оборотной стороне жетона активации врага.
- В Характеристики врага:** см. «Характеристики врагов» ниже.
- Г Ранг:** рядовой  (слабый враг), элита  (сильный враг) или монстр  (смертоносный враг, единственный в своём роде).
- Д Атака:** перечень атак, доступных врагу.
- Е Свойства:** эффекты атак.
- Ж Фракция:** связь с игровой фракцией. В игре есть следующие фракции: герои, Рим , Венеция  и примевы .
- З Трофеи:** карты реагентов, которые игроки могут добавить к трофеям, если враг будет побеждён.
- И Общие навыки:** у врага есть все общие навыки, перечисленные на карте. В «Справочнике» указано подробное описание каждого навыка.




- ♦ Положите карты всех врагов, чьи фигурки есть на поле боя, в доступе всех игроков, остальные оставьте в колоде.
- ♦ Одна карта врага представляет все фигурки этого типа врагов, находящиеся на поле боя.
- ♦ Когда последняя фигурка этого типа врагов будет побеждена и убрана с поля боя, верните эту карту врага в колоду.
- ♦ У некоторых врагов есть специальные карты профилей, отмеченные на картах миссий, в которых они появляются. Если в ходе миссии раскрывается карта профиля, относящаяся к конкретному врагу или группе врагов, эта карта считается их картой врага.

Характеристики врагов

У каждой характеристики врага есть числовое значение, описывающее его способность взаимодействовать с окружением и давать отпор героям.


Скорость

- ♦ отражает рефлексы и скорость врага. Определяет порядок активации врага в сравнении с другими фигурками;
- ♦ когда враг активируется, он получает столько очков действий , какова его скорость.


Область контроля

- ♦ определяет количество клеток, в пределах которого враг может найти самого опасного героя.


Физическая защита

- ♦ определяет уровень сложности проверок  физических атак против этого врага.

Психическая защита

- ♦ определяет уровень сложности проверок  психических атак против этого врага.

Здоровье

- ♦ отражает общую физическую и ментальную выносливость врага;
- ♦ определяет максимальное число  ран, которое может вынести враг, прежде чем будет побеждён.

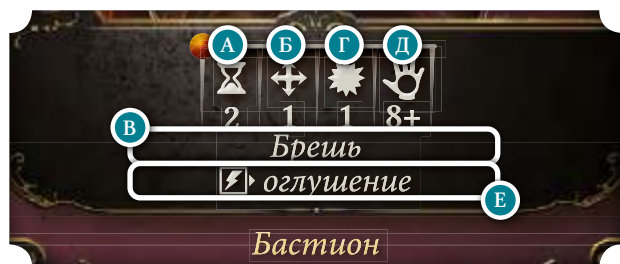


Атаки врагов

Когда враг проводит атаку, применяются следующие правила:

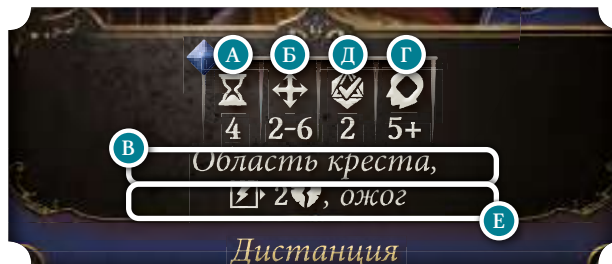
- ♦ Определите, какую атаку проводит враг. Обычно у врагов только одна атака, но у некоторых бывает две. В этом случае следуйте правилам для общего навыка «Два оружия» (см. «Справочник»).
- ♦ Проверьте, является ли атака физической или психической. После этого следуйте правилам, описанным в соответствующем разделе ниже.
- ♦ Показатели атаки врага не включают в себя цель , потому что фигурка врага всегда атакует героев.

Физическая атака



- ♦ Примените эффекты всех свойств атаки, приведённые до символа (B).
- ♦ Враг тратит указанное количество (A).
- ♦ Его цель должна быть законной целью и находиться в пределах расстояния атаки (B).
- ♦ Сначала примените по порядку все эффекты жетонов отрицательных состояний, а затем жетоны положительных состояний.
- ♦ Враг наносит по цели указанное количество попаданий (G).
- ♦ Герой-цель проводит проверку защиты, используя указанную характеристику (обычно мощь) с указанным уровнем сложности (D). После броска кубиков совершите следующие действия в том порядке, в котором они приведены:
 - › примените все эффекты общих навыков врага;
 - › примените все эффекты навыков героя;
 - › примените все эффекты жетонов положительных состояний;
 - › примените все эффекты жетонов отрицательных состояний.
- ♦ Каждый успех , набранный героем, отменяет одно попадание , нанесённое врагом.
- ♦ Каждое попадание , которое не было отменено, наносит герою-цели 1 .
- ♦ Если атака наносит хотя бы 1 , которая не помещена на карту снаряжения (например, по свойству «Сопrotивление»), она считается успешной и враг применяет эффекты всех свойств атаки, указанных после символа (E).

Психическая атака



- ♦ Примените эффекты всех свойств атаки, приведённые до символа , если есть (B).
- ♦ Враг тратит указанное количество (A).
- ♦ Его цель должна быть законной целью и находиться в пределах расстояния атаки (B).
- ♦ Сначала примените по порядку все эффекты жетонов отрицательных состояний, а затем жетоны положительных состояний.
- ♦ Герой-цель проводит проверку защиты, используя указанную характеристику (обычно разум) с указанным уровнем сложности (G). После броска кубиков совершите следующие действия в том порядке, в котором они приведены:
 - › примените все эффекты общих навыков врага;
 - › примените все эффекты навыков героя;
 - › примените все эффекты жетонов положительных состояний;
 - › примените все эффекты жетонов отрицательных состояний.
- ♦ Если количество успехов , набранных при проверке защиты, больше или равно указанному в описании атаки (D), атака не приводит ни к каким эффектам. В любом другом случае атака считается успешной, и враг применяет к цели эффект из её описания.
- ♦ Враг применяет эффект, включая все свойства атаки, приведённые после символа (E).
- ♦ Если после есть символ с числом перед ним, герой получает соответствующее количество .



Побеждённый враг

Если количество жетонов ран у врага сравнялось с его значением ♥, он тут же побеждён:

- ♦ Если рана или раны, приведшие к победе над врагом, были нанесены фигуркой, эта фигурка считается тем, кто победил врага.
- ♦ Фигурка побеждённого врага убирается с поля боя.
- ♦ После того как фигурка побеждённого врага была убрана с поля боя, игрок вытягивает, не раскрывая, карты реагентов, указанные на карте побеждённого врага (если они есть), и добавляет их к трофеям.
- ♦ Побеждённый враг, получивший последнюю ♥ из-за жетона состояния, оставляет карты реагентов для трофеев по обычным правилам, но не считается побеждённым кем-то из героев.
- ♦ Если герой побеждает врага, нанося больше ♥, чем нужно, чтобы его победить, излишки ♥ всё ещё считаются нанесёнными героем с точки зрения применения эффектов/свойств или подсчёта очков класса/очков героя.
- ♦ Если побеждённый враг был последним из своего типа, уберите соответствующий жетон активации.

Игра за врагов

«Новое время: Ренессанс» — полностью кооперативная игра, и враги, благодаря игровой системе, действуют независимо. В большинстве случаев игрокам нужно просто следовать инструкциям, предоставленным их искусственным интеллектом (ИИ), и перемещать фигурки по полю боя согласно полученным указаниям.

Однако в ходе игры могут возникать более сложные ситуации, когда игрокам придётся решать, как управлять врагами наилучшим образом. Если возникает подобная ситуация, следуйте простым правилам:

- ♦ Искусственный интеллект: цели, заданные для врагов миссией, всегда приоритетнее, чем любые другие факторы.
- ♦ Будьте злодеем: невозможно рассказать хорошую историю без противников, которые могли бы сравниться с героями, поставить их в сложную ситуацию и всегда оставаться на шаг впереди. В спорных ситуациях всегда принимайте наилучшее для врагов решение.

Связанные темы: навыки, активация врага (активация фигурок), законная цель, трофеи, карты миссии, вербовка врагов, потеря сознания, раны и жетоны ран, искусственный интеллект, видимость, фигурка, перилий, очки действий, жетоны состояний, уровень сложности, проверка защиты, проверка атаки, проверка характеристики, свойства, уровень угрозы.

Вынужденное перемещение

Некоторые эффекты могут заставить фигурку выполнить вынужденное перемещение.

Это перемещение не трогает X фигурки, которая вынуждена его совершить. Если герой должен выполнить вынужденное перемещение, контролирующий его игрок решает, как именно его разыграть. Если враг должен его выполнить, игроки решают, как перемещать его фигурку. В обоих случаях нужно учитывать все ограничения из описания эффекта. Во всём остальном вынужденное перемещение подчиняется тем же правилам, что и обычное перемещение и, если не указано иное, вызывает атаки-реакции. Всегда применяйте «Золотое правило» для врагов.

Связанные темы: атаки-реакции, перемещение (действия).

Г

Герой

В ходе миссии каждого героя контролирует игрок. Термин «Герой» обозначает его фигурку, игрока, который её контролирует, и все связанные с ней компоненты:

- А Фигурка героя.
- Б Жетон активации героя.
- В Лист героя.
- Г Листы навыков.
- Д Карты снаряжения, которые герой использует на миссии.
- Е Карты судьбы героя.



Характеристики героя

Все характеристики героя обладают значением от 1 до 6 и отражают способность персонажа взаимодействовать с игровым окружением:

Скорость 🏃:

- ♦ отражает рефлексыв и скорость героя;
- ♦ определяет порядок активации героя относительно других фигурок;
- ♦ когда герой активируется, он получает столько очков действий ⏱, какова его скорость.
- ♦ определяет количество кубиков, которое герой использует при проверках, требующих хорошей реакции и скорости.

Ловкость 🎯:

- ♦ отражает ловкость героя;
- ♦ определяет количество кубиков, которое герой использует при проверках 🎯 физической атаки оружием, которое использует ловкость (как правило, это любое оружие дальнего боя, вроде ружей, луков и метательных ножей);
- ♦ определяет количество кубиков, которое герой использует при проверках, требующих ловкости и точности.

Мощь 🖐:

- ♦ отражает физическое развитие и силу героя;
- ♦ определяет количество кубиков, которое герой использует при проверках 🎯 физической атаки оружием, которое использует мощь (как правило, это оружие ближнего боя, вроде мечей, топоров и копий);
- ♦ определяет количество кубиков, которое герой использует при проверках защиты против 🎯 физических атак (как стрелковых, так и ближнего боя);
- ♦ определяет количество кубиков, которое герой использует при проверках, требующих силы и выносливости.

Разум 🧠:

- ♦ отражает интеллект и умственные способности героя, а также его мастерство в оккультных и запретных искусствах и устойчивость к ним;
- ♦ определяет количество кубиков, которое герой использует при проверках 🧠 психических атак (как правило, заклинаний);
- ♦ определяет количество кубиков, которое герой использует при проверках защиты против 🧠 психических атак;
- ♦ определяет количество кубиков, которое герой использует при проверках, требующих остроты ума и силы воли.

Здоровье ❤:

- ♦ отражает выносливость героя;
- ♦ определяет максимальное количество жетонов ран 🩸, которое может получить герой, прежде чем потеряет сознание.

Лист героя

У каждого героя есть два листа героя, один с базовым классом, обозначенный зелёным, и один с двумя продвинутыми классами, обозначенный красным и синим.



Каждый лист героя содержит следующую информацию:

- Имя и изображение героя.**
- Класс:** подсказывает его роль на поле боя и указывает на типы навыков и снаряжения, которые ему доступны.
- Характеристики:** у каждого героя есть пять характеристик — скорость 🏃, ловкость 🎯, мощь 🖐, разум 🧠 и здоровье ❤.
- Ячейки под улучшение характеристик:** если такую ячейку занимает фишка героя, она добавляет +1 к значению слева от неё. Когда герой получает продвинутого класса, он также получает улучшение одной из своих характеристик, что нужно отметить на листе кампании. Герой может улучшить только одну из двух характеристик, отмеченных на листе героя продвинутого класса.
- Ограничение на типы навыков:** каждый класс позволяет герою экипироваться максимум 5 навыками определённых типов, обозначенных цветами. Продвинутого класса имеют дополнительный навык, что даёт большую гибкость при выборе навыков, но герой всё ещё может экипироваться не более чем 5 навыками.

А
В
Г
Д
Ж
З
И
К
М
Н
О
П
Р
С
Т
У
Ф
Э

- Е **Навыки класса:** список из 6 навыков, которые герой может приобрести. В ходе фазы подготовки герой может экипироваться ранее приобретённым навыком и отметить это, положив фишку героя в соответствующую ячейку рядом с названием навыка.
- Ж **Продвинутые классы:** краткая информация о продвинутых классах героя. На листе продвинутого класса эти сведения заменены на навыки продвинутого класса.
- З **Шкала очков героя:** используется, чтобы отслеживать ✨ очки героя, которые он получает или тратит в ходе миссии. В начале миссии фишка героя выставляется на значение 0.
- И **Шкала очков класса:** специфические очки, которые могут получать и тратить некоторые продвинутые классы.



Листы навыков

У каждого героя есть два листа навыков — один для базового класса, обозначенный зелёным, и по одному для двух продвинутых классов, обозначенных красным и синим.



Каждый лист навыков содержит следующую информацию:

- А **Имя.**
- Б **Название класса.**
- В **Ограничение на типы навыков:** каждый класс позволяет герою экипироваться максимум 5 навыками конкретных типов, обозначенных их цветами.
- Г **Подвиг:** каждый класс даёт герою доступ к подвигу. Далее вы найдёте более подробное описание подвига.

- Д **Название навыка.**
- Е **Тип навыка.**
- Ж **Стоимость:** очки опыта ✨, которые нужно потратить, чтобы приобрести навык.
- З **Условия:** некоторые навыки можно приобрести, только если вы уже приобрели другой навык (при этом неважно, экипировались вы им или нет).
- И **Ключевое слово:** если герой экипируется навыком, у которого есть ключевое слово, он получает это слово на текущую миссию. Оно понадобится для определённых проверок.
- К **Эффект:** правила, связанные с эффектом, который применяется после того, как вы использовали навык или экипировались пассивным навыком.

Атаки героев

Герой проводит атаку, выбирая из доступных. Обычно они указаны на его снаряжении и навыках класса. Чтобы герой провёл атаку, игрок делает следующее:

- ♦ выбирает атаку, доступную своему герою;
- ♦ проверяет, является ли выбранная атака физической или психической, и проводит проверку атаки, следуя соответствующим правилам.

Физическая атака

- ♦ Игрок тратит необходимое количество ✨ А.
- ♦ Он выбирает целью Б одну из фигурок, которая должна быть законной целью и находиться в пределах + расстояния атаки В.



- ♦ Он решает, использовать ли один или несколько навыков типа «Улучшение», и, если да, тратит необходимое количество ✨ за каждое улучшение.
- ♦ Характеристика, используемая при проверке атаки, обозначается символом в показателях атаки Г. К ней могут применяться бонусы или штрафы (что обозначено под символом характеристики). Для физических атак обычно используется мощь ✨ и ловкость ✨.
- ♦ Игрок проводит проверку атаки ✨ или ✨, бросая столько кубиков, каково значение указанной характеристики. На проверку влияют указанные бонусы/штрафы Г, а также бонусы/штрафы жетонов союзников, навыков героя, снаряжения и общих навыков врагов (например, «Щит»). Бросив кубики, игрок выполняет следующие шаги в приведённом порядке:



- ▶ применяет любые эффекты общих навыков цели;
- ▶ применяет любые эффекты навыков героя;
- ▶ применяет любые эффекты жетонов положительных состояний;
- ▶ применяет любые эффекты жетонов отрицательных состояний;
- ▶ применяет эффекты всех свойств атаки, обозначенных до символа ⚡;
- ▶ получает успех 🍀 за каждый кубик, результат которого больше или равен значению физической защиты 🛡 (уровень сложности проверки);
- ▶ за каждый успех 🍀 наносит цели 1🍀.

- ◆ Если атака нанесла хотя бы 1🍀, она считается успешной и к ней применяются все свойства атаки, обозначенные после символа ⚡, включая свойство «Критический урон 1» (см. «Справочник»), которым обладают все физические атаки снаряжения Ⓛ.

Психическая атака

- ◆ Игрок тратит необходимое количество ⌘ ⓐ.
- ◆ Он выбирает цель ⓑ одну из фигурок, которая должна быть законной целью и находиться в пределах Ⓢ расстояния атаки ⓐ.



- ◆ Игрок проводит проверку атаки с характеристикой 🍀, бросая столько кубиков, каково значение указанной характеристики. На проверку влияют указанные бонусы/штрафы ⓐ, а также бонусы/штрафы жетонов состояний, навыков героя, снаряжения и общих навыков врагов. Бросив кубики, игрок выполняет следующие шаги в приведённом порядке:
 - ▶ применяет любые эффекты общих навыков цели;
 - ▶ применяет любые эффекты навыков героя;
 - ▶ применяет любые эффекты жетонов положительных состояний;
 - ▶ применяет любые эффекты жетонов отрицательных состояний;
 - ▶ применяет эффекты всех свойств атаки, обозначенных до символа ⚡;
 - ▶ получает успех 🍀 за каждый кубик, результат которого больше или равен значению психической защиты 🛡 (уровень сложности проверки).
- ◆ Если количество 🍀 больше либо равно указанному значению Ⓛ, атака считается успешной: применяется эффект атаки и все эффекты свойств атаки, обозначенные после символа ⚡ ⓑ. В противном случае никаких эффектов не применяется.

Карты судьбы

Эти карты сообщают подробности личной истории каждого героя и содержат следующую информацию:

- ⓐ **Имя героя**, которому принадлежит карта судьбы.
- ⓑ **Номер**: один из последовательных номеров (от 1 до 6) карт судьбы.
- ⓐ **Сюжетный текст**: часть истории героя, которому принадлежит карта судьбы.
- ⓐ **Задача**: личная задача, которую должен выполнить герой согласно своей карте судьбы. После завершения своей личной задачи герой получает уникальное снаряжение.

- ◆ Когда игрок выполняет задачу карты 1, он зачитывает отрывок из книги сюжетов и берёт карту судьбы с номером 2, и так далее, пока он не получит четыре из шести карт, связанных с его героем.



- ◆ Чтобы избежать раскрытия информации раньше времени, отрывки, соотносящиеся с картами судьбы, в книге сюжетов разбросаны между миссиями. Например, если вам нужно прочесть раздел 1.9-14, вы должны искать отрывок 14 в миссии 1.9.
- ◆ У каждого героя есть 6 карт судьбы. Первые две связаны с его базовым классом, а ещё по две — с каждым из продвинутых классов.
- ◆ Карты судьбы, полученные и разыгранные героем, отмечаются в соответствующей ячейке на листе кампании.



Подвиг

У каждого класса есть свой «Подвиг», доступный с первой миссии. Для его приобретения не требуется 🏆.

- ♦ Чтобы использовать эффект подвига, герой должен потратить количество очков героя 🏆, указанное в первой части его описания.
- ♦ Некоторые подвиги могут действовать в течение нескольких активаций, если тратить определённое количество 🏆 в начале или в конце активации героя. Если герой не может или не хочет тратить требуемое количество 🏆, эффект подвига немедленно заканчивается.
- ♦ Эффект каждого подвига можно найти на листе навыков используемого класса. В его описании всегда будет отмечено пассивное свойство, описывающее, как герой получает 🏆.
- ♦ Один раз за миссию, если герой имеет нужное количество (или больше) 🏆 для подвига, он может активировать его как обычный навык, потратив необходимое количество 🏆.
- ♦ Чтобы следить за накопленными 🏆, используйте соответствующую шкалу на планшете героя, отмечая накопленное количество 🏆 фишкой героя.
- ♦ Подвиги всегда считаются активными навыками, даже если для их активации не требуются 🏆.
- ♦ Когда герой получает продвинутый класс, подвиг с листа навыков нового класса заменяет подвиг базового класса, который больше не может быть использован в ходе кампании.



Фишки героя

Эти прозрачные фишки используются на листе героя для отслеживания навыков, которыми вы экипировались для миссии, а также для учёта очков героя, улучшения характеристик и учёта очков класса.



Очки героя 🏆

У все базовых и продвинутых классов есть способность накапливать и тратить очки героя 🏆. Эта способность считается пассивным навыком и всегда указывается среди навыков героя соответствующего класса. Герой может накопить максимум 6🏆. Если у героя уже есть 6🏆, он не может получить новые очки. Очки героя не накапливаются в момент активации своего подвига.

Связанные темы: навыки, законная цель, трофеи, карты профиля (карты миссий), карты врагов (враг), потеря сознания, раны и жетоны ран, видимость, заклинания, дружественная фигурка, враждебная фигурка, перилий, молитвы, очки действий, жетоны состояний, уровень сложности, проверка защиты, проверка атаки, проверка характеристики, свойства, уровень угрозы.

Д

Действия

В ходе активации фигурка может выполнять действия, потратив их стоимость в очках 🏆. Фигурка может продолжать совершать действия, пока у неё хватает 🏆 на оплату стоимости. Фигурка может выполнять разные действия или одно и то же действие несколько раз, но должна выполнить действие до конца, прежде чем начать выполнять другое. Большую часть действий могут выполнять и герои, и враги.

Перемещение (1 🏆 за клетку)

Герой объявляет количество 🏆, которое хочет потратить на перемещение, передвигает свой жетон активации по горологу и выполняет перемещение фигурки на поле боя. Каждое потраченное 🏆 позволяет фигурке переместиться на соседнюю клетку по вертикали или горизонтали.

Фигурка может пройти через клетку, занятую дружественной фигуркой, но не может на ней останавливаться. Она не может пройти через клетку, занятую враждебной фигуркой или блокирующим элементом ландшафта. Перемещение всегда должно заканчиваться на доступной клетке.



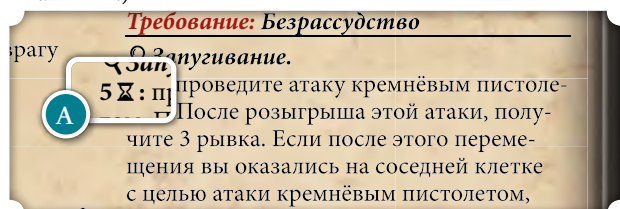
Атака (X ⌘)

Фигурка выполняет одну из атак, указанных на её снаряжении, навыках или, в случае врагов, на карте врага. (См.: «Атаки героев», «Атаки врагов».)



Использование навыка (X ⌘)

Герой использует один из своих навыков, потратив указанную в его описании стоимость в X ⌘ (A). (См. «Навыки».)



Использование снаряжения (X ⌘)

Герой использует эффект своего снаряжения. Стоимость в X ⌘ и правила этих эффектов приведены на соответствующих картах снаряжения.

Ожидание (X ⌘)

Герой тратит любое количество X ⌘ в своём распоряжении, не выполняя действия. Его жетон активации продвигается по горологию на количество делений, равное потраченным X ⌘.



Действия миссий

0.0-20

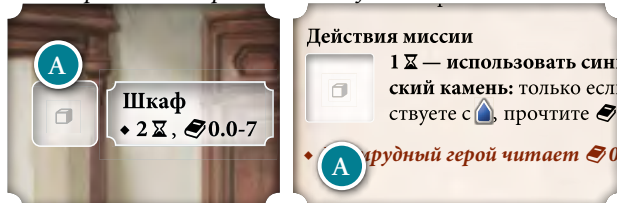
Вы можете попытаться незаметно выбраться через окно и как можно скорее удрать отсюда!

- ♦ 1 ⌘: вы можете поставить фигурку своего героя на важную точку или, если она недоступна, на ближайшую доступную клетку. Или продолжите свою активацию.

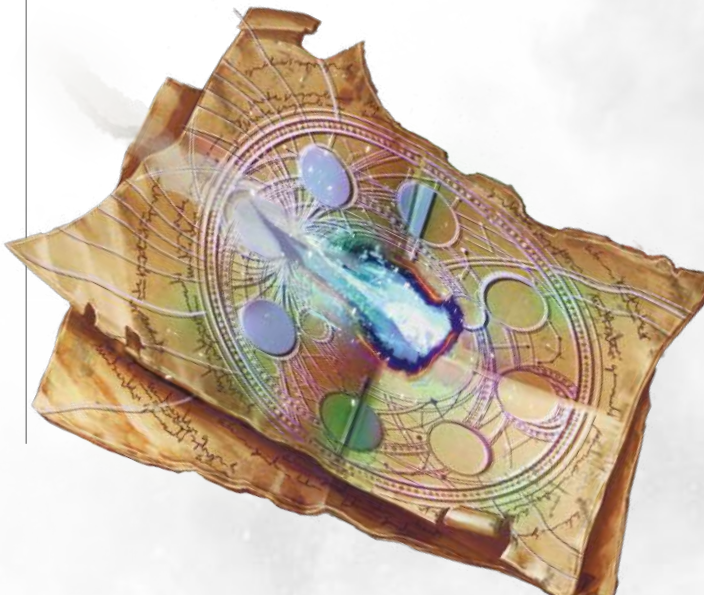
Это дополнительные действия, которые герои могут выполнять в ходе миссии, пока карта миссии, на которой они указаны, раскрыта и лежит в игровой области.

- ♦ Герой, который хочет выполнить действие миссии, должен потратить количество X ⌘, указанное в верхней части её описания.
- ♦ Если у действия миссии есть требования (например, иметь «Карту достижения 12»), герой должен соответствовать им всем.
- ♦ Если карта миссии или книга сюжетов указывают, что нужно положить фишку взаимодействия в соответствующую ячейку перед описанием действия миссии, сделайте это (A). Пока в соответствующей ячейке находится фишка взаимодействия, действие миссии недоступно.

Связанные темы: навыки, активация фигурок, карты снаряжения, карты миссий, фишка взаимодействия,



герой, скрытность, враг, очки действий, важные точки, проверка атаки.



Доступные клетки

Клетка считается доступной, если она не занята фигуркой или элементами ландшафта.

Связанные темы: элементы ландшафта, фигурка, плашка.

Ж

Жетоны персонажей



Эти два жетона считаются фигурками врагов — Папа Римский и венецианский дож. Если необходимо, положите жетон персонажа под фигурку, указанную в миссии.

Жетоны секретов



Эти 12 жетонов используются разными способами в некоторых миссиях. В каждой миссии будет указано, каким образом их использовать. В некоторых миссиях потребуются конкретные жетоны секретов, что будет обозначено символом с одной из двух их сторон.

Жетоны событий



Эти 4 жетона используются в ходе некоторых миссий, чтобы отметить, когда происходит конкретное событие. Обычно они размещаются на деление география, указывая, когда будет разыграно событие. Если на делении есть жетон события, в миссии будет указано, как его разыграть. Если не сказано иное, жетон события разыгрывается до любых жетонов активации на том же делении. Некоторые миссии могут использовать эти жетоны другим образом, в таком случае их правила будут описаны непосредственно в миссии.

Жетоны состояний



Жетоны состояний отражают полученные осложнения или преимущества. Фигурки могут получать жетоны состояний разными способами, за счёт эффектов навыков или снаряжения, при провале проверки или согласно инструкциям в книге сюжетов.



Жетоны состояний отражают полученные осложнения или преимущества. Фигурки могут получать жетоны состояний разными способами, за счёт эффектов навыков или снаряжения, при провале проверки или согласно инструкциям в книге сюжетов.

- ♦ Есть два типа жетонов состояний: положительных и отрицательных. См. «Справочник», где подробнее описаны их эффекты.
- ♦ Когда герой теряет сознание, он сбрасывает все жетоны состояний со своего листа героя (см. «Потеря сознания»).
- ♦ У врага не может быть двух одинаковых жетонов состояний. У героя не может быть двух одинаковых жетонов состояний на листе героя. Если фигурка получает жетон состояния, который у неё уже есть, она тут же его сбрасывает (если не может присвоить его снаряжению, как описано ниже).
- ♦ Герой может использовать и сбросить несколько одинаковых жетонов положительного состояния в ходе одной проверки. Это может случиться, если у героя есть жетоны положительных состояний на снаряжении.
- ♦ Раны, полученные из-за жетона состояния (например, «Кровотечение»), не считаются нанесёнными фигуркой, так что они не увеличивают ничей уровень угрозы ☠, не дают очков героя ✨ или очков класса ⚡. Если враг был побеждён раной, полученной из-за жетона состояния, не считается, что его победил герой.

Жетоны состояний и снаряжение

Некоторые эффекты позволяют размещать жетоны состояний на снаряжении.

- ♦ В тот момент, когда герой получает жетон состояния, он при желании может разместить его на одной из своих карт снаряжения, которая предоставляет такую возможность.
- ♦ Если герой получает жетон состояния, который у него уже есть, он при желании может сбросить его или разместить на карте снаряжения, которая предоставляет такую возможность.
- ♦ Жетоны состояний, полученные благодаря снаряжению, нужно размещать на картах снаряжения.
- ♦ Если герой должен получить жетон состояния, но он размещается на карте снаряжения, считается, что герой не получил этого жетона.
- ♦ Если иное не указано в описании снаряжения, на нём не может быть двух одинаковых жетонов состояний. Любые эффекты, которые привели бы к тому, что на снаряжении разместили бы повторный жетон, игнорируются.

- ♦ Если иное не указано в описании снаряжения, герой может использовать жетоны положительных состояний со своего снаряжения, как если бы они были на его листе героя.
- ♦ Если иное не указано в описании снаряжения, жетоны отрицательных состояний на снаряжении героя не имеют эффекта. Если герой наносит хотя бы 1  при  атаке оружием, на котором лежит хотя бы один жетон отрицательного состояния, все жетоны отрицательных состояний с карты снаряжения переносятся на цель.
- ♦ Если не указано иное, жетоны состояний на картах снаряжения не сбрасываются, когда герой теряет сознание.
- ♦ Считается, что у героя есть все жетоны состояний, размещённые на картах снаряжения.

Связанные темы: навыки, карты снаряжения, потеря сознания, раны и жетоны ран, проверка характеристики.

З

Заклинания





Некоторые карты снаряжения — это заклинания. Обычно заклинания относятся либо к конкретной школе, либо к трюкам. Герой может экипироваться заклинанием конкретной школы (вроде некромантии или хрономантии), только если на одном из его листов навыков есть соответствующий навык. Например, будучи хрономантом, Ребекка может применять хрономантию и омнию.

Трюками может экипироваться любой герой.







Связанные темы: герой, карты снаряжения.

Законная цель

Чтобы выбрать фигурку целью атаки или навыка, она должна быть законной целью. Это верно для случаев, когда герой атакует врага, и наоборот. Цель считается законной при следующих условиях:

- ♦ фигурка-цель находится в пределах расстояния атаки .
- ♦ фигурка считается враждебной , дружественной  или любой , как указано в описании атаки;
- ♦ фигурка-цель находится на линии видимости активной фигурки.

Атака по цели или «-»

Некоторые атаки позволяют вам выбрать целью дружественную фигурку  или не выбирать конкретную цель («-»). В обоих случаях они должны быть разыграны обычным образом ( или ) , но уровень сложности всегда будет равен 5 или больше. Герой также может использовать одну из своих атак на себя, если цель атаки , а расстояние 0  (например, 0-3 ).

Связанные темы: атаки героев (герой), атаки врагов (враг), видимость.

И

Игровая область

Термин «Игровая область» обозначает поле боя и места вокруг него. Она состоит из плашек, по которым перемещаются фигурки (поле боя), карт помещений (если они есть) и любых материалов, указанных на карте 0 текущей миссии или взятых из коробки согласно инструкциям в книге сюжетов.

Связанные темы: поле боя, карты помещений (карты миссий), плашка.



Инструкции

Инструкция — это последовательность действий, которую игроки должны выполнить, взаимодействуя с игровым компонентом. Инструкции приведены на картах миссий и в книге сюжетов в виде маркированных списков.

Инструкции всегда обязательны к выполнению одна за другой, начиная с верхней и далее.

- ♦ Замените [4] на [7]. Все герои, стоявшие на [4], теперь стоят на [7]. Все [7], лежавшие на [4], теперь лежат на тех же местах на [7].
- ♦ Раскройте [5].
- ♦ Поместите своего героя на [5].
- ♦ Продолжайте свою активацию.

Связанные темы: карты миссий, прохождение миссии (кампания).

Искусственный интеллект (ИИ)

Врагами управляет система ИИ, которая определяет их действия в ходе активации. В некоторых миссиях каждый враг или группа врагов имеют конкретную задачу. Задача врага обычно имеет собственный уровень угрозы [C].

Враги всегда выполняют свою задачу, если уровень угрозы героя, находящегося в их области контроля [C], не превышает уровень угрозы задачи. Если у задачи нет [C], враг продолжает выполнять её, невзирая на [C] героя в своей [C]. Когда активируется фигурка врага, выполните следующие шаги, чтобы определить её поведение:

1. Проверьте, есть ли в их [C] герои.
2. Если один или несколько героев находятся в [C] врага (видимость не требуется), определите, у кого из них выше уровень угрозы [C]. Этот герой станет задачей врага.
3. Если у врага есть задача миссии, [C] героя должен быть больше или равен [C] задачи миссии. Если он ниже, враг будет игнорировать героя и продолжать выполнять задачу миссии.
4. Если больше одного героя в [C] можно выбрать в качестве задачи, враг выбирает ближайшего к себе. Если снова возникает спорная ситуация, задачей становится герой с наибольшим количеством жетонов [C] на листе героя. Если ситуация остаётся спорной, игроки должны сами решить, какой герой станет задачей врага.
5. Если у активного врага нет конкретной задачи и в его [C] нет героев, он выбирает ближайшего героя в качестве задачи (видимость не требуется). В случае спорной

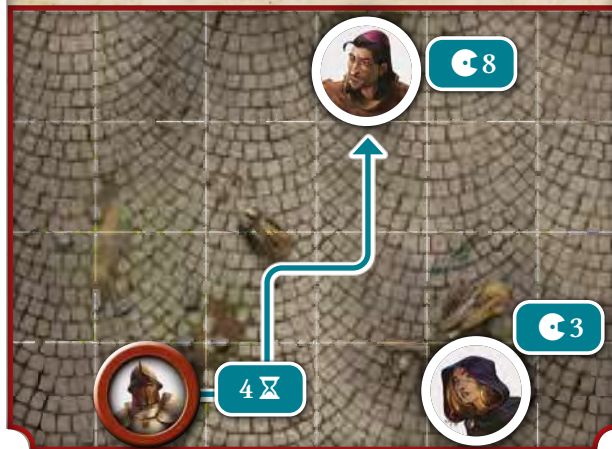
ситуации задачей становится герой с наибольшим [C] среди них. Если ситуация остаётся спорной, задачей становится герой с наибольшим количеством жетонов [C] на листе героя среди них. Если задача всё ещё не определена, игроки должны сами решить, какой герой станет задачей врага.

6. Этот приоритет называется «стандартным» на многих картах профиля или охоты. Это значит, что враги будут следовать этим правилам при выборе цели.

В справочнике приведена подробная схема использования правил искусственного интеллекта.

Пример: приоритет ИИ

На начало активации папского гвардейца Винченцо и София находятся внутри его [C]. Враг должен выбрать задачу и применить правило «Атаковать героев». У Софии [C] 3, а у Винченцо [C] 8. Так что, несмотря на то, что София — ближайший герой, враг переместится к Винченцо, но у него не останется [C], чтобы атаковать его в эту активацию.



Связанные темы: карты профиля (карты миссий), карты миссии охоты (охота), враг, перилий, уровень угрозы.

К

Карты достижений [C]

Эти карты символизируют свершения, состояния и предметы, полученные отрядом или отдельным героем в ходе миссии. Карта достижения, которой обладает отряд или герой, может изменить правила в ходе текущей миссии или последующих.

Карта достижения содержит следующую информацию:

- А Название.**
- Б Номер** : номер карты достижения. По большей части, когда в картах миссий или книге сюжетов упоминается одна из таких карт, будет приведён только её номер, например 5.
- Г Личная** : такая карта достижения связана с одним героем, находится у игрока, который его получил, что отмечается в соответствующей ячейке на листе кампании.
- Г Сброс** : достижение нужно вернуть обратно в соответствующую колоду после того, как миссия, в ходе которой оно было получено, завершилась. Если этого символа нет, карта достижения остаётся у отряда и должна быть отмечена в соответствующей ячейке на листе кампании.
- Д Иллюстрация.**
- Е Описание.**



Связанные темы: прохождение миссии (кампания).

Карты миссий

В каждой миссии используется своя колода карт миссий. Есть разные типы карт миссий. Далее описаны наиболее распространённые типы.

Начальная карта миссии

Это всегда первая карта в колоде миссии, также называемая картой 0. Её отличает тёмная оборотная сторона. Она раскрывается сразу, как только начинается миссия (после проведения фазы подготовки). На начальной карте миссии обычно приведена следующая информация:

- А Номер карты.**
- Б Название миссии.**
- В Советы к подготовке:** подсказки, каким снаряже-

нием и навыками лучше экипироваться для этой миссии.

- Г Список компонентов:** компоненты, которые нужно взять из коробки при изначальной расстановки для миссии. Остальные компоненты нужно держать под рукой на случай, если они потребуются позже.

- Д Расшифровка:** информация о символах, которые



будут появляться на схеме миссии (их можно найти на других картах миссии или в книге сюжетов).

Обычная карта миссии

Большая часть карт миссий относится к этому типу. На них приведена информация, необходимая для прохождения миссии, как правило, разделённая на следующие разделы:

- ♦ **Схема:** показывает, как расположить плашки и остальные компоненты (вроде элементов ландшафта и важных точек), чтобы создать поле боя в игровой области.
- ♦ **Городокий:** показывает, на какое время установить городокий, жетоны активации и другие жетоны в начале миссии.
- ♦ **Миссия:** здесь приведены задачи героев и врагов.
- ♦ **Действия миссии:** здесь перечислены доступные действия миссии.
- ♦ **Особые правила:** здесь перечислены особые правила, применяющиеся в ходе этой миссии. Особые правила применяются до тех пор, пока содержащая их карта миссии находится в игровой зоне. Они перестают применяться после того, как содержащая их карта миссии была сброшена или заменена.



А
В
Г
Д
Ж
З
И
К
М
Н
О
П
Р
С
Т
У
Ф
Э

Окончание миссии

Хотя бы на одной карте миссии будут приведены условия победы и поражения героев. При выполнении условий вы прочтёте отрывок из книги сюжетов, где сообщается финальный результат и выдаются награды.

Наиболее распространены следующие условия завершения миссии:

- ♦ хотя бы 3 героя потеряли сознание;
- ♦ стрелка горология дошла до определённого времени (в этом случае миссия немедленно заканчивается).

Карты помещений



Карты миссии этого типа обозначают места, которые герои могут исследовать подробнее. Действия миссии указаны на изображении на карте.

- ♦ Если инструкция на карте миссии или в книге сюжетов сообщает, что герой входит на карту помещения, его фигурка удаляется с поля боя и ставится на карту.
- ♦ Пока фигурка героя находится на карте помещения, он может использовать только действия помещения, отмеченные на ней **A**, по обычным правилам для действий миссии.
- ♦ Если на карте помещения есть символ выхода **B**, выход из него считается действием миссии и проходит согласно приведённым на ней указаниям. Как правило, это подразумевает, что фигурка героя ставится на поле боя в важную точку или на ближайшую клетку, если та занята.
- ♦ Нет никакого ограничения на число фигурок, которые могут находиться на одной карте помещения.
- ♦ Герой, находящийся на карте помещения, не может целиться и быть целью других фигурок. Враги его игнорируют.

Особые карты миссий

Некоторые карты миссий не относятся ни к одному типу — на них могут быть буквы, иллюстрированные сцены или ячейки, куда можно ставить фишки. Суть этих карт миссий объясняется непосредственно в миссии.



Карты профиля

На этих картах миссий приведены характеристики фигурки, задействованной в миссии. В случае союзника такая карта может использовать характеристики героев или характеристики врагов. Карты этого типа могут содержать особые правила или задачи для его фигурки. Во всём остальном карта этого типа идентична карте врага. Если карта обозначает врага, в нижней её части **A** указаны его приоритеты при выборе задачи и цели для атак.



Если там указано слово «Стандартный», враг подчиняется правилам искусственного интеллекта.

В противном случае, когда враг должен выбрать цель, выберите героя в его **B**, ориентируясь на указанный приоритет. Начинайте с первого фактора и переходите к следующему в случае спорной ситуации или если ни одного героя нельзя выбрать целью.

Если после применения всех указаний ситуация остаётся спорной или если в его **B** нет ни одного героя, которого можно выбрать целью, враг будет следовать обычным правилам искусственного интеллекта (это отмечено в последнем пункте показателей атаки словом



А
В
Г
Д
Ж
З
И
К
М
Н
О
П
Р
С
Т
У
Ф
Э

«стандартный»). В этой же части карты у некоторых врагов могут быть указаны карты, которые нужно добавить в трофеи, как у обычного врага.

Если эта карта обозначает союзника (см. «Союзник»), следуйте всем правилам, связанным с этим типом фигурки. В этом случае в самом низу карты вы найдёте правила по определению его уровня угрозы **С** для врагов **В**.

Использование карт миссий

Как только вы получили колоду карт миссий, положите её на стол лицевой стороной вниз. Каждая миссия начинается с раскрытия её стартовой карты и выполнения инструкций (выделены красным) на ней и на картах миссии, которые раскрываются далее.

Раскрытые карты миссии считаются активными, пока инструкция не потребует сбросить или заменить их. Например, если в инструкции на карте миссии сказано «Замените **5**», карта номер 5 откладывается в сторону до конца игры и заменяется картой, содержащей новую инструкцию.

Если в инструкции сказано «Прочтите **X.X-X**», прочитайте соответствующий отрывок из книги сюжетов вслух и выполните содержащиеся в нём инструкции в приведённом порядке (эти инструкции также могут потребовать раскрыть, заменить или сбросить карту миссии).

Первый номер в инструкции (например, 0.2) обозначает текущую миссию и, следовательно, соответствующую главу книги сюжетов, а число после «-» обозначает номер отрывка. Для удобства рекомендуется держать книгу сюжетов открытой на главе, посвящённой текущей миссии.

Связанные темы: действия миссии (действия), карты достижений, карты наград (карты снаряжения), фишка взаимодействия, фаза подготовки (кампания), фаза миссии (кампания), скрытность, искусственный интеллект, инструкции, ключевые слова.

Карты реагентов

Карты реагентов — это ценные материалы для создания снаряжения (см. «Карты снаряжения»). Есть три типа карт реагентов: ценность **А**, элемент **Б** и алхимия **В**.

- ♦ В начале миссии их нужно разделить на три колоды по типу и положить с одной стороны игровой области лицевой стороной вниз.
- ♦ В ходе миссии после победы над врагом и в других случаях, указанных в миссии, игроки добавляют карты реагентов в трофеи, не раскрывая их.



- ♦ После завершения миссии карты реагентов, оставшиеся в трофеях, раскрываются, а их содержимое отмечается в разделе «Реагенты» на листе кампании.
- ♦ Если реагенты были потрачены в лавке ремесленника на планшете отдыха для создания снаряжения, их необходимо удалить с листа кампании.
- ♦ На листе кампании рядом с названием реагента вы найдёте цены его покупки и продажи, которые используются при посещении рынка в фазе отдыха.

Связанные темы: трофеи, карты снаряжения, карты врагов (враг), создание снаряжения (кампания), фаза отдыха (кампания), побеждённый враг (враг), лист кампании (кампания).



Карты снаряжения

Эти карты символизируют снаряжение, которое герои могут использовать в ходе миссии. Их можно получить разными способами.

- ♦ Сразу после того, как снаряжение было получено/создано, оно должно быть отмечено в разделе «Инвентарь» на листе кампании.
- ♦ В фазе подготовки миссии герой может экипироваться картами снаряжения из тех, что перечислены в разделе «Инвентарь» на листе кампании, с учётом «Ограничений инвентаря».
- ♦ Есть 4 типа карт снаряжения:
 - ▶ стартовые карты снаряжения;
 - ▶ продвинутые карты снаряжения;
 - ▶ карты формул;
 - ▶ карты наград.

На лицевой стороне этих карт всегда указаны характеристики и правила для снаряжения:

- А Название.**
- Б Категория:** «Оружие», «Артефакт», «Зелье» и т. д.
- В Ограничения инвентаря:** тип ячейки, которую занимает снаряжение из тех, что доступны герою.
- Г Правила:** правила для применения эффекта, который даёт снаряжение. Эффекты «Атака», «Активация» и «Реакция» следуют тем же правилам, что навыки и атаки (см. соответствующие разделы).
- Д Связь с классом:** такое снаряжение берётся автоматически, когда герой получает соответствующий продвинутый класс.
- Е Изображение.**

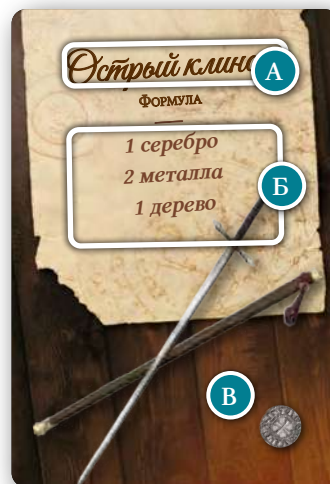
На оборотной стороне этих карт всегда указывается тип снаряжения, а также способ, которым оно было получено.



Карты формул

Это снаряжение, которое может быть создано ремесленником с использованием реагентов, обозначенное белой драпировкой. На рубашке этих карт приведена следующая информация:

- А Название.**
- Б Реагенты:** необходимые для создания снаряжения.
- В Флорины:** необходимые для создания снаряжения.



- ♦ Вы можете свободно просматривать всю колоду формул в фазе отдыха.
- ♦ Все герои могут создавать любые карты формул в «Лавке ремесленника», невзирая на ограничения на использование.
- ♦ Как только снаряжение создано, оно должно быть отмечено в разделе «Инвентарь» на листе кампании.
- ♦ Карты формул ограничены количеством экземпляров в коробке. Таким образом, если есть всего один экземпляр карты формулы, её нельзя создать снова, пока она отмечена в инвентаре на листе кампании.
- ♦ Если снаряжение, созданное по формуле, будет продано или сброшено, его нужно удалить из инвентаря, и оно может быть создано снова.





А
В
Г
Д
Ж
З
И
К
М
Н
О
П
Р
С
Т
У
Ф
Э

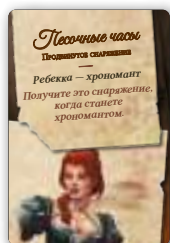
Карты стартового снаряжения

Каждый герой начинает кампанию с набором из 3 карт стартового снаряжения, которые обозначены портретом героя и зелёным фоном. Каждый герой может экипироваться этими 3 картами, начиная с первой миссии. Ими может экипироваться только тот герой, которому они принадлежат.

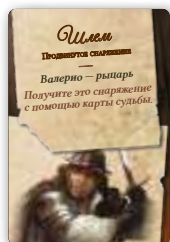


Карты продвинутого снаряжения

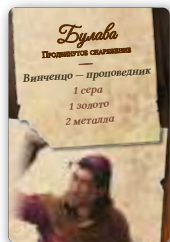
Это 6 карт, разделённые на 2 набора по 3 карты и обозначенные синим или красным фоном в зависимости от цвета продвинутого класса, выбранного героем. Как и в случае со стартовым снаряжением, этими картами может экипироваться только герой, которому они принадлежат. На оборотной стороне изображён портрет героя и название продвинутого класса, с которыми они связаны. Кроме того, на оборотной стороне каждой из 3 карт в наборе приведены следующие сведения:



Эту карту герой получает сразу, как только выберет и получит продвинутый класс, с которым она связана. Это снаряжение называется «Связанным с классом», на что указывает **6** на лицевой стороне.



Эту карту герой получает в качестве награды за выполнение задачи своей карты судьбы.



Эту карту нужно создать по тем же правилам, что и карты формул.

Карты наград

Эти карты обозначены жёлтым фоном. На оборотной стороне указан только номер для идентификации карты, например **3**. Карты наград вы можете получить в ходе миссии, в ходе сюжета или в результате охоты. Если вы получили карту награды, отметьте её на листе кампании.



Связанные темы: действия, карты реагентов, создание снаряжения (кампания), герой, фаза подготовки (кампания), заклинания, охота, лист кампании (кампания), жетоны состояний.



Карты событий

Вы берёте эти карты в фазе путешествия. Если карта события была раскрыта, следуйте приведённым на ней инструкциям. После того как карта события была разыграна, переходите к следующей или, если таких нет, закончите фазу путешествия.

Карты событий побочных миссий действуют иначе.



Связанные темы: фаза путешествия (кампания), побочные миссии.

Карты увечий



Эти карты отражают серьёзные увечья, которые нельзя вылечить в ходе миссии.

- Если герой, потерявший сознание, должен активироваться, вместо этого он берёт карту увечья, кладёт её рядом со своим листом героя и отмечает в соответствующей ячейке на листе кампании.
- Эффект от карты увечья **А** применяется сразу после того, как карта была получена, и действует на героя, пока увечье не будет удалено с листа кампании.
- Если герой берёт увечье, которое у него уже есть, он сбрасывает его и берёт новое, пока не получит увечье, которого у него ещё не было.
- Эффекты нескольких разных карт увечий складываются.
- Вы можете убрать увечье в фазе отдыха, посетив хирурга и заплатив указанное количество флоринов **Б**.

Связанные темы: активация фигурок, потеря сознания, фаза отдыха (кампания).

Ключевые слова Q

В описании навыка может упоминаться **ключевое слово Q**. Герой, экипировавшийся одним из навыков с таким словом, получает ключевое слово, которое с ним связано. Ключевые слова, которыми он обладает, позволяют герою получать бонусы при проверках, указанных на карте миссии или в книге сюжетов. Тип бонуса уточняется в описании миссии. Получение одного и того же ключевого слова более одного раза не даёт дополнительных бонусов.

Пример: ключевое слово

♦ Выберите одно:

- ▶ Продолжить свою активацию.
- ▶ Провести следующую проверку:

Проверка **Q** — **Q взлом +1 Q**
 1+Q: **Q**0.3-19.
 0Q: **Q**0.3-23.

Если у героя, который проводит проверку, есть навык с ключевым словом **Q** «Взлом», он может бросить дополнительный кубик.

Связанные темы: навыки, карты миссий, листы навыков (герой), проверка характеристики.

Компаньон

Это упрощённая версия героев. Если игроков меньше четырёх, рекомендуется использовать компаньонов вместо тех героев, которые не находятся напрямую под контролем игроков.



Д Q Мистицизм — образование — поиск

Карта компаньона содержит следующую информацию:

А **Имя компаньона**

Б **Характеристики:** компаньон использует характеристики героев (см. соответствующий раздел в «Справочнике»).

В **Навыки:** доступные компаньону навыки с соответствующей ценой во флоринах.




Г **Снаряжение:** содержит атаки или навыки, доступные компаньону.

Д **Ключевые слова:** ключевые слова, которые есть у компаньона.

- ♦ Компаньона можно нанять в фазе отдыха, если герой посетит «Казарму» на планшете отдыха. Число компаньонов, нанятых героями, не ограничено, но общее количество героев и компаньонов не может быть больше 4.
- ♦ Нельзя нанять компаньона с тем же именем, что и у героя, используемого игроком в ходе миссии.
- ♦ Чтобы нанять компаньона, не нужно тратить флорины, но вы можете потратить флорины, чтобы получить один или несколько навыков на его карте. Любой навык, приобретённый для компаньона, можно использовать в ходе миссии.
- ♦ Все три предмета снаряжения компаньона можно использовать свободно без оплаты.
- ♦ Компаньон считается героем с точки зрения правил, за исключением того, что он никогда не берёт карты увечий.
- ♦ Действия компаньона выбирают и выполняют игроки, но он не считается находящимся под контролем конкретного игрока.
- ♦ В фазе отдыха компаньоны могут посещать лавки, как если бы были героями. Компаньон также может посетить «Казарму», чтобы нанять другого компаньона или даже себя самого, но не может посещать «Церковь», «Бани» и «Наставника».
- ♦ Компаньон считается частью отряда до конца следующей фазы отдыха после той, в которой он был нанят. Следовательно, компаньон может пройти больше одной миссии, прежде чем покинет отряд.
- ♦ В ходе каждой фазы отдыха вы можете нанимать новых компаньонов или заново нанимать уже используемых. В этом случае каждый раз, когда вы нанимаете компаньона, вы должны снова оплатить навыки, которые хотите для него приобрести. Вы не обязаны покупать те же навыки, вы можете изменить их соотношение под свои нужды и средства.
- ♦ Компаньоны используют соответствующую фигурку героя и жетон активации. Оба эти компонента помещаются на поле боя и горологий, как если бы это был обычный герой.


Связанные темы: навыки, герой, фаза подготовки (кампания), ключевые слова.




Критический урон

Все атаки, совершаемые фигурками, кроме врагов, обладают свойством «Критический урон 1». Любая атака, которая наносит 3 или больше , всегда наносит ещё одну  (см. «Критический урон X» в «Справочнике») и повышает уровень угрозы атаковавшего на дополнительное очко. Если герой наносит критический урон врагу, который «Невосприимчив к критическому урону» (например, потому что у него есть навык «Судьба»), враг не получает дополнительной , но герой всё равно повышает свой уровень угрозы на 1 очко.

Связанные темы: атаки героев (герой), раны и жетоны ран, перилий, уровень угрозы.

Кубики

В игре «Новое время: Ренессанс» используются специальные восьмигранные кубики. На гранях кубика нанесены числа от 1 до 8. Эти числа используются, чтобы определить количество успехов  во время проверки.

На некоторых гранях кубика также нанесены небесные знаки: солнце  на гранях 8, 6 и 4, звезда  на гранях 5 и 7 и луна  на грани 1. Эти знаки задействуют специальные эффекты определённых навыков, а также используются в других игровых ситуациях.



А
В
Г
Д
Ж
З
И
К
М
Н
О
П
Р
С
Т
У
Ф
Э

Бросок кубиков

Обычно, если нужно определить результат случайных событий или конкретных действий в ходе миссии, требуется бросок кубиков. Такой бросок кубиков не является проверкой, на него не влияют жетоны состояний, эффекты навыков и другие правила игры, если не указано иное. При некоторых бросках кубиков требуется получить успех ☼: в этом случае, как и при проверках характеристик, если не указано иное, уровень сложности будет 5.

Переброс кубиков

Некоторые игровые эффекты позволяют перебросить один или несколько кубиков при проверке.

- ◆ Кубики перебрасываются до применения результатов проверки.
- ◆ Герой не может в рамках одной проверки перебрасывать кубик, который уже перебрасывал благодаря эффектам жетона состояния или навыка/снаряжения.
- ◆ Кубик можно перебрасывать повторно в рамках одной проверки, только если первый переброс был вызван эффектом навыка врага.

Связанные темы: атаки героев (герой), атаки врагов (враг), проверка атаки, проверка защиты, проверка характеристики, небесные знаки, жетоны состояний.



Пример: переброс кубиков

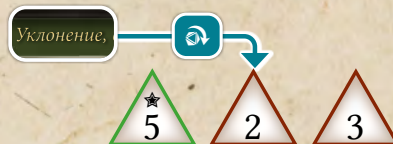
У Софии на листе персонажа есть жетон «Удача» А. Она атакует прачника, у которого есть навык «Уклонение» Б.



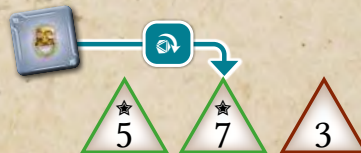
София проводит проверку атаки против физической защиты прачника (5), используя 3 кубика, и получает 2 успеха ☼.



София может использовать жетон «Удача», чтобы перебросить кубик, на котором не выпал ☼, чтобы попытаться набрать 3 ☼, которые благодаря свойству «Критический урон» позволят ей победить врага одной атакой. Однако сначала нужно применить эффект общего навыка прачника «Уклонение», который вынуждает Софию перебросить один из её кубиков, на котором выпал ☼. Так что София выбирает один из двух кубиков, на которых выпал ☼, и перебрасывает его. Новый результат броска — не ☼.



Теперь София решает, сбросить ли ей жетон «Удача», чтобы перебросить один из двух кубиков (в том числе тот, который уже был переброшен из-за навыка «Уклонение»), или сохранить его на будущее. Она решает использовать его и перебросить кубик, который уже был переброшен из-за навыка прачника «Уклонение». На нём выпадает ☼.



Больше никаких дополнительных модификаторов не применяется, так что окончательный результат атаки — 2 ☼, и прачник получает 2 ☼.

М

МОЛИТВЫ

Молитвы — это специальные навыки, доступные некоторым героям.

- ♦ Обычно их эффект улучшается на основании количества успехов, полученных при проверке требуемой характеристики, начиная со второго успеха.
- ♦ Если в описании навыка не указан другой уровень сложности, уровень сложности проверки по умолчанию будет 5.
- ♦ Если при проверке не было получено ни одного успеха, никакой эффект не применяется.

Связанные темы: навыки, листы навыков (герой).

Н

НАВЫКИ

Общие навыки

Тип навыков, которыми могут обладать и враги (указан на картах врагов), и герои (могут получить при помощи навыка или снаряжения). Общие навыки подробнее расписаны в «Справочнике».

Навыки класса

У каждого базового и продвинутого класса есть свой набор из 6 навыков. Каждый навык подпадает под одну из категорий, обозначенных цветным ромбом:

- ♦ **♦** Атакующие навыки: обычно это особые атаки или улучшения. Как правило, эти навыки связаны с урон врагам или увеличивают шансы атаки на успех.
- ♦ **♦** Защитные навыки: увеличивают шанс избежать получения ран и жетонов отрицательных состояний или дают герою бонус к проверке защиты.
- ♦ **♦** Навыки поддержки: предоставляют бонусы, жетоны положительных состояний для героев или способность избавляться от ран.
- ♦ **♦** Навыки перемещения: дают различные бонусы к перемещению по полю боя.

♦ Оскорбление

1★

Q *Запугивание.*

0 ⚡: получите 1 ⚡. Вы можете использовать этот навык 1 раз за активацию.

Герой может получать навыки, указанные на базовом или продвинутом листе навыков, тратя ⚡.

- ♦ Количество навыков, которые герой может получить, не ограничено.
- ♦ Герой может экипироваться максимум 5 навыками одновременно. Во время следующей миссии он сможет использовать только эти навыки.
- ♦ Каждый герой может экипироваться ограниченным количеством навыков из каждой категории. Ограничения указаны в соответствующем разделе на листе героя и зависят от его текущего класса. Например, пока Валерио — оруженосец, он может экипироваться 1 **♦**, 2 **♦**, 1 **♦** и 1 **♦**, а если он станет рыцарем, то сможет экипироваться вместо этого 1 **♦**, 2 **♦**, 2 **♦** и 1 **♦**.
- ♦ Хотя на листах продвинутого класса в ограничениях указано шесть навыков разных категорий, максимальное количество экипированных навыков **всегда 5**. Продвинутый класс просто даёт больший выбор навыков, которыми можно экипироваться.
- ♦ Если на листе героя в ограничениях не указана какая-то категория навыков, значит, герой этого класса не может экипироваться никаким навыком из этой категории.
- ♦ Чтобы отметить, что навык экипирован в ходе миссии, положите фишку героя в ячейку рядом с названием выбранного навыка **A**.
- ♦ Каждый навык связан с ключевым словом **B**. Герой обладает ключевыми словами тех навыков, которыми он экипировался.
- ♦ После того как герой получил продвинутый класс, он может использовать и приобретать навыки и базового, и продвинутого класса.



Активные навыки

Чтобы применить эффект активного навыка, нужно выполнить действие «Использование навыка» и потратить очки действий ⚡.

- ♦ Это можно делать, только когда герой активен.
- ♦ После использования навыка применяется его эффект.
- ♦ Количество затраченных на использование активного навыка ⚡ может быть 0, тогда игроку, контролирующему активного героя, достаточно просто заявить, что он использует навык.
- ♦ Некоторые активные навыки могут требовать траты очков класса ⚡ или повышения уровня угрозы ⚡ героя (например, ⚡+1) в дополнение к ⚡.

Пассивные навыки

Это тип навыков класса, чьи эффекты всегда считаются активными и не требуют тратить Σ на свою активацию. Если герой потерял сознание, эффекты его пассивных навыков не применяются, пока он находится в этом состоянии. Если герой экипирован пассивным навыком, он обязан применять его эффект.

Навык «Улучшение»

Этот эффект обычно доступен герою, который экипировался подходящим навыком класса, и позволяет улучшить \bullet атаку, которую герой пытается провести.

- ♦ Герой должен заявить об использовании улучшения, когда проводит атаку своим снаряжением, но до броска кубиков.
- ♦ Улучшение **нельзя заявить, если герой проводит атаку не с помощью своего снаряжения**, например если эта атака, доступная благодаря его навыку класса или подвигу.
- ♦ Стоимость улучшения в Σ добавляется к стоимости атаки в Σ , к которой оно было применено.
- ♦ К одной атаке можно применить несколько улучшений, если оплатить их стоимость в Σ , но только если это разные улучшения (нельзя применить одно и то же улучшение к одной атаке дважды).

Навыки-реакции

Это тип навыков класса, которые используются, только когда герой, экипированный ими, не активен.

- ♦ У навыка-реакции всегда есть условие, которое должно быть выполнено, чтобы герой мог его применить (например, герой получил хотя бы 1 \heartsuit).
- ♦ У некоторого снаряжения есть навыки-реакции, которые разыгрываются точно так же, как и навыки-реакции с листа навыков.
- ♦ Число рядом со словом «Реакция» в описании навыка указывает на тип жетона реакции — 1 или 2 (см. «Справочник»), который герой получает, когда заявляет использование этого навыка.
- ♦ Пока у героя есть жетон реакции, он не может использовать никакие другие навыки-реакции.
- ♦ Игрок всегда сам решает, применять или не применять навык-реакцию.



Связанные темы: использование навыка (действия), потеря сознания, ключевые слова, молитвы, очки действий, листы навыков (герой), приобретение навыка класса (кампания).

Небесные знаки

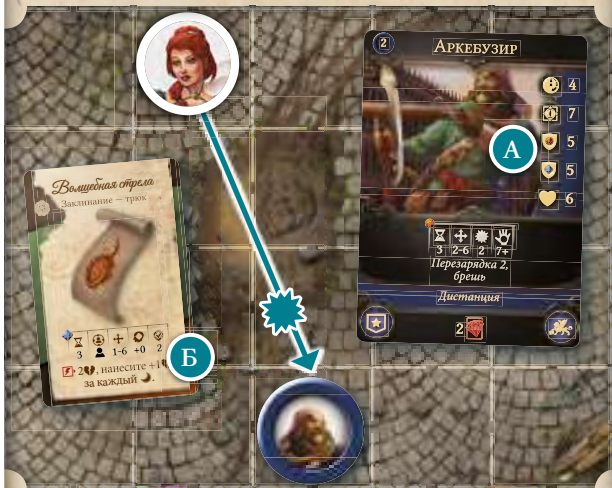
На кубиках вдобавок к обычным цифрам есть специальные символы — небесные знаки. Эффекты, для которых требуется проверка, могут учитывать небесные знаки, выпавшие на кубике. В таком случае они приводят к дополнительным эффектам.

- ♦ Если не указано иного, дополнительные эффекты, полученные благодаря небесным знакам, обязательно должны быть применены.
- ♦ Если небесный знак добавляет к эффекту свойство, это обычно указывается по следующей формуле: «Небесный знак» + «Свойство» (например, \heartsuit «Ожог»).
- ♦ Если вы проводите проверку атаки и дополнительный эффект стоит перед символом \square , он применяется независимо от того, сколько набралось успехов \heartsuit .
- ♦ Если для дополнительного эффекта требуется сочетание небесных знаков (например, \heartsuit и \star или $2\heartsuit$), среди результатов проверки должны быть все небесные знаки, требуемые для применения дополнительного эффекта.
- ♦ Если не указано иное, дополнительный эффект, полученный благодаря небесным знакам, применяется за каждый небесный знак или их сочетание, которые герой может использовать для его активации.
- ♦ Небесный знак активирует все эффекты, для которых он требуется. Если у героя есть два разных эффекта, для которых требуется знак \heartsuit , оба эффекта активируются, если хотя бы на одном кубике выпало \heartsuit . То же самое верно и в случае, если требуемый знак входит в сочетание небесных знаков.



Пример: дополнительные эффекты небесных знаков ✨ ☆ 🌙

Ребекка пытается атаковать «Волшебной стрелой» аркебузира. Так что ей нужно набрать 2 🎲 в качестве уровня сложности Б против 5 🛡️ цели А.



Ребекка бросает кубики, выпадает 7, 4, 1, 1 и, таким образом, 2 🎲.

Нужного количества успехов набрать не удалось, так что атака провалена и никакие эффекты не применяются, даже побочный эффект «Волшебной стрелы», который нанёс бы на 1 🛡️ больше за каждую выпавшую 🌙.



Связанные темы: кубики, проверка характеристики.

Неотвратимые раны

Некоторые эффекты наносят неотвратимые раны. Эти раны применяются к фигурке невзирая на навыки, жетоны и другие игровые эффекты, которые бы отменили раны. Герои не могут размещать на картах снаряжения жетоны 🛡️, полученные от неотвратимых ран.

Связанные темы: раны и жетоны ран, побеждённый враг (враг), периллий, уровень угрозы.

О

Области

Атаки с этим свойством могут выбрать целью несколько фигурок в одной области. У этого свойства всегда уточняется тип области (например, «Область креста»), и оно работает по-разному в зависимости от того, кто атакует — герой или враг.

Герои: свойство всегда указано после символа ☑️. Герой должен выбрать целью одну фигурку (она может быть дружественной, враждебной или любой, в зависимости от символа цели в показателях атаки), следуя обычным правилам атаки. Герой проводит одну проверку атаки против цели. Если атака успешна, цель получает урон от указанного эффекта. Другие фигурки (дружественные и враждебные) в области, указанной свойством, получают урон от эффекта атаки области (может отличаться от основного эффекта атаки).

Враги: свойство всегда указывается перед символом ☑️. Враги выбирают целью одного героя, как обычно, но атака применяется и к герою-цели, и ко всем героям в области, указанной свойством. Каждый герой в этой области проводит отдельную проверку защиты.

В обоих случаях правила для эффектов атаки по области таковы:

- ♦ Эффекты атаки области не воздействуют на фигурки, находящиеся на другом уровне высоты.
- ♦ К фигуркам в области, помимо цели, применяется эффект атаки, даже если они не находятся в видимости того, кто провёл атаку.
- ♦ 4 типа областей описаны в «Справочнике»:
 - ▶ область креста влияет на 5 клеток: клетку цели и 4 соседних ортогонально;
 - ▶ область взрыва влияет на 9 клеток: клетку цели и 8 соседних;
 - ▶ область дыхания влияет на 4 клетки: клетку цели, соседнюю с ней клетку с противоположной стороны от атакующего и две клетки, примыкающие к ней ортогонально;
 - ▶ область копьё X влияет на X клеток по прямой линии от атакующей фигурки (например, область копьё 3 влияет на 3 клетки);
 - ▶ область копьё X и область дыхания требуют, чтобы фигурка, проводящая атаку, стояла рядом с целью.

Связанные темы: атаки героев (герой), атаки врагов (враг), законная цель, эффект, видимость, уровень высоты, враждебная фигурка (фигурки), проверка атаки, проверка защиты, свойства.

Ограничения инвентаря

Любое снаряжение занимает определённую ячейку из тех, что есть у героя. Во время фазы подготовки каждый герой может экипироваться картами снаряжения, отмеченными на листе кампании, со следующими ограничениями:

- ♦ 1 карта снаряжения с (двуручное) или 2 карты снаряжения с (одноручное);
- ♦ 3 карты снаряжения с (украшение);
- ♦ 3 карты снаряжения с (гримуар);
- ♦ 1 карта снаряжения с (голова);
- ♦ 1 карта снаряжения с (тело);
- ♦ если у карты снаряжения нет ограничений, она не занимает место.

Связанные темы: карты снаряжения, фаза подготовки (кампания), лист кампании (кампания).

Охота

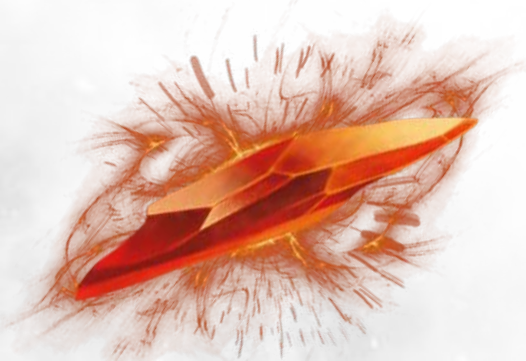


Некоторые карты событий открывают особые побочные миссии — миссии охоты. При раскрытии такого события добавьте миссию в раздел «Активные побочные миссии» на листе кампании.

Если вы провалили миссию охоты, то должны убрать её из активных побочных миссий и положить карту события обратно в колоду.

Если вы победили в миссии и получили хотя бы одну карту награды за охоту впервые, удалите миссию из активных побочных миссий и отметьте цель охоты в разделе «Доступные миссии охоты».

Вместо очередной миссии основной кампании вы можете снова отправиться на охоту за уже побеждённой целью (шаг «Выберите миссию»). Нельзя проходить 2 миссии охоты и/или другие побочные миссии подряд.



Прохождение охоты

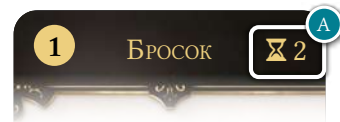
Цель охоты — особый и очень сильный враг, который действует по другим правилам, нежели в обычной миссии. Когда вы проходите одну из таких миссий, возьмите конверт миссии и следуйте инструкциям, приведённым на её картах. У миссии охоты обычно нет связанных с ними отрывков в книге сюжетов.

В отличие от миссий кампании, управление действиями цели охоты происходит с помощью колоды карт, описывающих её перемещения и атаки.

Сформируйте колоду из карт охоты лицевой стороной вниз в порядке возрастания номера активации, т. е. карта с номером 1 будет на самом верху колоды, а последняя карта в самом низу (в ходе миссий эта колода упоминается в сочетании с целью охоты, например «Колода охоты медведя»).

Когда цель охоты активируется, выполните эти шаги в следующем порядке:

1. Примените все эффекты навыков, свойств и жетонов состояний, которые есть у цели охоты и которые следует применить в начале активации.
2. Возьмите карту охоты с верха колоды.
3. Переместите жетон активации цели охоты по городо-лицу на столько делений, сколько указано на карте охоты .
4. Разыграйте взятую карту охоты полностью, убедившись, что цель охоты совершила все указанные на ней действия и применила все эффекты.
 - ▶ Если карта указывает взаимодействовать с «героем-целью», выберите цель, следуя приоритету, указанному внизу карты профиля, из числа героев, находящихся в цели охоты, как и в случае с картами профилей врагов.
 - ▶ Если карта указывает конкретную цель (например, самого дальнего героя), выберите указанную цель, игнорируя . В случае если цель нельзя выбрать (например, если возникла спорная ситуация или нельзя выбрать ни одного героя), используйте приоритет с карты профиля, как описано в предыдущем пункте.



5. Разыгранные карты охоты цели сбрасывайте рядом с колодой лицевой стороной вверх.
6. Примените все эффекты навыков, свойства и жетоны состояний цели охоты, которые следует применить после завершения активации.
7. Активация цели охоты завершается.

Карты миссии охоты

У цели охоты есть особая карта миссии, где приведены её характеристики.



Она схожа по формату с картами профилей, но со следующими изменениями:

- У цели охоты нет характеристики ⚡, и она всегда тратит столько ⚡, сколько указано Ⓐ на раскрытой карте охоты.
- Атака на карте профиля используется, только если цель охоты проводит атаку-реакцию Ⓑ.
- У любой цели охоты есть правило стремительности, указывающее её значение ⚡ для определения порядка активации. Это значение не равно количеству ⚡ в её распоряжении Ⓑ.

Охота может включать особые правила, описанные на картах миссий. Миссия охоты немедленно заканчивается при одном из следующих условий:

- 3 героя потеряли сознание;
- цель охоты побеждена;
- цель охоты активируется, но у неё не осталось карт охоты.

Если цель охоты не была побеждена, вы не получаете никаких наград, но вы всегда можете попробовать снова! Если цель охоты была побеждена, на соответствующей карте миссии будет указано, сколько наград вы получаете.



Как правило, каждая охота может дать 4 карты наград. Возьмите 4 карты наград, указанных на карте миссии, и положите перед собой лицевой стороной вниз. Затем посчитайте карты охоты, которые остались в колоде нераскрытыми. На основании их количества карта миссии пояснит, сколько карт наград вы можете получить.

Нераскрытые карты наград уберите обратно в коробку. Чтобы попытаться их получить, нужно повторить миссию охоты ещё раз. Отметьте все полученные награды на листе кампании.

Связанные темы: атаки-реакции, активация фигурок, действия, карты событий, карты наград (карты снаряжения), фаза подготовки (кампания), побочные миссии, враг, очки действий, лист кампании (кампания).

Очки действий ⚡

Очки действий ⚡ указывают, сколько действий может выполнить фигурка в ходе своей активации.

- Когда фигурка активируется, она получает столько ⚡, каково её значение скорости ⚡.
- Активная фигурка может тратить ⚡, чтобы выполнять действия или использовать другие эффекты в своём распоряжении, которые требуют траты ⚡.
- За каждое ⚡, потраченное героем, его жетон активации перемещается по гороловику на 1 деление.
- Враги перемещают свои жетоны активации вперёд по гороловику на столько делений, какова их характеристика ⚡, невзирая на то, сколько ⚡ они потратили в ходе активации.
- Фигурка не обязана тратить все доступные ей ⚡ в ходе активации. Непотраченные ⚡ сгорают.

Связанные темы: активация фигурок, действия, герой, враг, активная фигурка (фигурка).

Очки класса ⚡

Некоторые продвинутые классы получают способность накапливать и тратить очки класса ⚡. Эти очки называются по-разному в зависимости от конкретного продвинутого класса. Например, хрономант получает способность накапливать и тратить очки класса, называемые очками времени. Очки класса можно использовать разными способами:

1. В качестве дополнительной платы за активацию навыков.
2. Чтобы активировать эффекты, указанные на картах снаряжения.
3. Чтобы активировать дополнительные эффекты навыков и снаряжения.

Связанные темы: навыки.

Очки опыта ☆

Герои получают очки опыта ☆ в завершение миссии. Количество ☆, которое получает каждый герой в конце миссии, указано в книге сюжетов.

- ◆ Когда герой получает ☆, он должен отметить их в соответствующей ячейке на листе кампании.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1
☆ получено	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	2

- ◆ В фазе отдыха герой может тратить ☆, чтобы приобрести навыки или улучшить свой продвинутый класс. Герой всегда может тратить ☆, чтобы приобретать навыки в своём основном классе, даже если у него уже есть продвинутый класс.

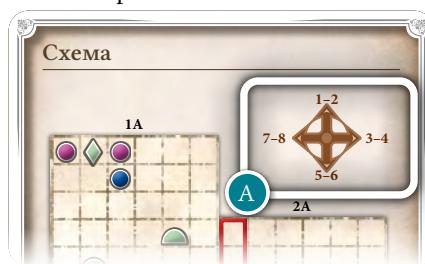
Связанные темы: навыки, фаза отдыха (кампания), листы навыков (герой), лист кампании (кампания).



П

Патруль

Когда фигурка с задачей миссии «Патруль» активируется, она действует не как обычно. Бросьте Ⓛ и найдите результат на схеме направления ⓐ, приведённой в разделе «Схема» на карте миссии.



Фигурка перемещается в указанном направлении на столько клеток, каково её значение Ⓛ. Если она сталкивается с препятствием, блокирующим её перемещение, она разворачивается обратно и возвращается тем же маршрутом, пока у неё не кончатся Ⓢ.

Если перемещение приводит к тому, что фигурка должна зайти на клетку, занятую героем, она заканчивает свою активацию на предыдущей клетке.

Связанные темы: скрытность, бросок кубиков (кубики).

Перилий



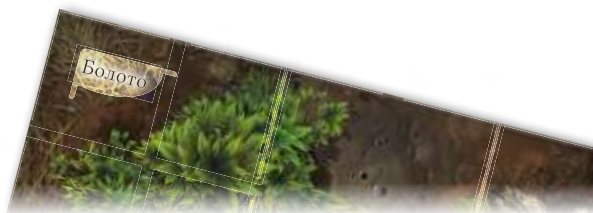
Этот диск показывает уровень угрозы Ⓢ, присвоенный герою. Обычно враги выбирают героя с наибольшим Ⓢ в качестве цели своих атак. В начале миссии у каждого героя должен быть свой перилий, установленный на значение 0.

Связанные темы: искусственный интеллект, уровень угрозы, фаза подготовки (кампания).

Плашка

Картонный игровой компонент, на котором изображён участок земли, разделённый на клетки. Каждая плашка имеет кодовое значение, состоящее из буквы и цифры.

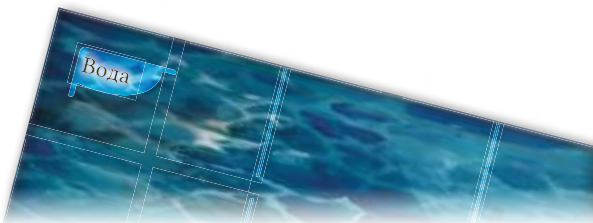
Болото



Эта плашка состоит из клеток болота.

- ♦ Чтобы зайти на клетку болота с помощью действия перемещения, нужно потратить на 1 \mathbb{X} больше.
- ♦ Фигурка, выходящая с клетки болота на клетку другой плашки, немедленно получает жетон «Замедление».

Вода



Эта плашка состоит из клеток воды.

- ♦ Чтобы зайти на клетку воды с помощью действия перемещения, нужно потратить на 1 \mathbb{X} больше.
- ♦ Фигурка, заходящая на клетку воды, немедленно сбрасывает жетон «Ожог».
- ♦ Фигурка, находящаяся на клетках воды, не может получить жетон «Ожог».

Связанные темы: перемещение (действия), игровая область, поле боя, пустота, жетоны состояний.



Побочные миссии

Некоторые карты событий позволяют вам проходить побочные миссии.

- ♦ Если вы взяли одну из таких карт событий в фазе путешествия, решите: согласиться или отказаться. Если согласились проходить миссию, отметьте название миссии в соответствующем разделе на листе кампании и отложите карту события так, чтобы она была у вас под рукой.
- ♦ Вы можете соглашаться и на большее количество побочных миссий за одну фазу путешествий, но у вас может быть только 3 активные побочные миссии одновременно. Если у вас уже 3 активные побочные миссии, вы должны решить до окончания фазы путешествия, какие из них оставить.
- ♦ Если вы отказываетесь от побочной миссии, положите её карту обратно в колоду событий в конце фазы путешествия.
- ♦ Во время фазы подготовки вы можете решить сыграть одну из активных побочных миссий вместо намеченной миссии кампании (отмеченной на листе кампании в соответствующем разделе).
- ♦ После завершения побочной миссии переходите к фазе отдыха в городе/деревне, указанных в следующей миссии кампании.
- ♦ Нельзя проходить 2 побочные миссии подряд. После прохождения любой побочной миссии следующая миссия должна быть миссией кампании.

Есть 3 типа побочных миссий:

1. Охота.
2. Столкновение.
3. Исследовательская миссия.

В основной игре есть только одна миссия охоты. Другие миссии можно найти в дополнениях к игре «Новое время: Ренессанс».

Связанные темы: карты событий, фаза путешествия (кампания), охота.

Поддержание

Эффект, у которого есть «Поддержание», подразумевает трату определённого количества \mathbb{X} в начале активации фигурки. Если \mathbb{X} не потрачены, эффект, как правило, прекращается.

Связанные темы: очки действий.

Поле боя

Поле боя представляет собой ряд клеток **А** и элементы ландшафта **Б**. Клетки на крышах зданий тоже считаются частью поля боя **В**. Карты помещений и пустоты не считаются частью поля боя.



Связанные темы: карты помещений (карты миссий), элементы ландшафта, пустота, плашка.

Поместить фигурку

Если в правилах сказано «поместить фигурку», временно уберите эту фигурку с поля боя и поставьте её на место, указанное в правилах. Это не считается перемещением и, соответственно, не задействует связанные с ним правила (например, «Атака-реакция», «Замедление» и т. д.).

Связанные темы: атаки-реакции, перемещение (действия).

Потеря сознания

Если количество жетонов ран у героя становится равно его значению здоровья, он теряет сознание.

- ♦ Фигурка героя опрокидывается и лежит на той клетке, где находилась. Эта клетка считается занятой, другие фигурки не могут на ней остановиться, но все фигурки могут её пересекать.
- ♦ Если герой потерял сознание на уже занятой клетке, игрок помещает свою фигурку на ближайшую доступную клетку на свой выбор.
- ♦ Потерявший сознание герой считается вне игры, на него не действуют эффекты, его нельзя выбрать целью, на него не действует ничего, кроме эффектов, позволяющих сбросить жетоны ран.
- ♦ Снаряжение и навыки героя, потерявшего сознание, не действуют.
- ♦ Когда герой теряет сознание, уровень угрозы на перилии понижается на 2, а его жетон активации переворачивается на красную сторону.
- ♦ Потерявший сознание герой не получает очки героя и/или класса.



- ♦ Жетон активации потерявшего сознание героя не может покинуть деление, на котором находится.
- ♦ Если потерявший сознание герой должен активироваться, вместо этого он берёт карту увечья.
- ♦ Если какой-либо эффект позволяет потерявшему сознание герою сбросить хотя бы один жетон раны со своего листа, он больше не считается потерявшим сознание. Его фигурка поднимается и ставится на ту клетку, где лежала. Его жетон активации переворачивается цветной стороной вверх и кладётся на следующее деление после того, где находится жетон активации активной фигурки (той фигурки, которая помогла герою вернуться в сознание).
- ♦ Потерявший сознание герой сбрасывает все жетоны состояний со своего листа героя, кроме тех, что находятся на картах снаряжений.

Связанные темы: активация фигурок, характеристики героя (герой), карты увечий, карты снаряжения, раны и жетоны ран, жетоны состояний, перилий, уровень угрозы.

Превращение



Карты превращений

Эти карты используются, если эффект изменяет характеристики и правила для фигурки. В этом случае, пока эффект активен, вместо изначальных характеристик используются те, что приведены на картах превращений. У каждой карты превращения есть связанный с ней жетон, который размещается под фигуркой, чтобы отметить, что фигурка была превращена.



А
В
Г
Д
Ж
З
И
К
М
Н
О
П
Р
С
Т
У
Ф
Э

Жетоны превращений

Эти жетоны используются на поле боя для обозначения превращённой фигурки.

- ♦ Фигурка на поле боя остаётся прежней, но под неё помещается жетон превращения, обозначающий новую форму, которую приняла фигурка.
- ♦ Каждый жетон связан с конкретной картой превращения. Пока под превращённой фигуркой находится жетон превращения, она использует только те характеристики (атаки, навыки и т. д.), которые обозначены на связанной с ним карте, игнорируя свои изначальные характеристики.
- ♦ Если на игровых компонентах не указано иное, жетон активации фигурки не изменяется. Если превращённая фигурка связана с жетоном активации для группы врагов, она активируется вместе с ними.
- ♦ Фигурка с жетоном превращения будет побеждена (и удалена с поля боя), когда число жетонов ♣, присвоенных ей, достигнет её значения ♥.
- ♦ Если фигурка героя, контролирующего жетон превращения, по каким-то причинам покидает поле боя (например, она заходит на карту помещения или инструкция в миссии требует разобрать поле боя), жетон превращения (и его фигурка) удаляется, как если бы они были побеждены.



Связанные темы: поддержание, враг.

Проверка атаки

Проверка характеристики для проведения 🔴 или 🔵 атаки. Проверка 🔴 атаки считается успешной, если наносит хотя бы 1 ♣. Проверка 🔵 атаки считается успешной, если вы набрали необходимое число 🍀, указанных в описании атаки.



Связанные темы: атаки героев (герой), проверка характеристики.

Проверка защиты

Проверка характеристики в ответ на 🔴 или 🔵 атаку, чтобы защититься от неё.

Связанные темы: атаки врагов (враг), проверка характеристики.

Проверка характеристики

Проверка — это бросок кубиков с использованием конкретной характеристики героя. Обычно количество кубиков равно значению этой характеристики, но может изменяться под воздействием разных факторов, вроде жетонов состояний или навыков.

Уровень сложности

Если от вас потребуется провести проверку, рядом будет указан уровень сложности — минимальное число, которое должно выпасть на кубике, чтобы это считалось успехом 🍀. Если уровень сложности не указан в проверке, по умолчанию это число будет 5 или больше.

Связанные темы: атаки героев (герой), атаки врагов (враг), характеристики героя (герой), проверка атаки, проверка защиты.



Пример: уровень сложности

Прочтя раздел книги сюжетов в ходе миссии, София сталкивается с необходимостью вскрыть замок. Сценарий указывает, что герой должен провести проверку ✨ и набрать хотя бы 1 успех 🍀. Уровень сложности в проверке не указан, так что он считается 5 или больше.

это откоро-



♦ Выберите одно:

- ▶ Продолжить свою активацию.
- ▶ Провести следующую проверку:

Проверка ✨ — Q взлом +1 🍀
 1+🍀: 🎲0.3-19.
 0🍀: 🎲0.3-23.

София бросает столько кубиков, какова её характеристика ✨, т. е. 3, и набирает два результата 5 или больше (2🍀).



В книге сюжетов сказано, что достаточно набрать хотя бы 1 успех, чтобы София могла прочесть указанный раздел, где описаны последствия успешно пройденной проверки!



Валерио атакует мечом копьеметателя с 5 🍀. Имея значение 4 🍀 и не получая бонусов от меча, он бросает 4 кубика и набирает 6, 6, 5 и 2.

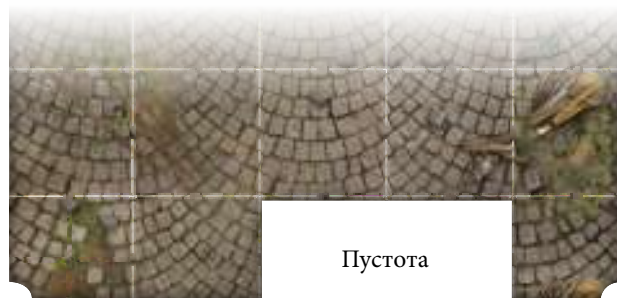


Набрав 3🍀, Валерио наносит 3🍀 и побеждает копьеметателя всего одной атакой!

Пустота

Этот термин обозначает все зоны вне плашек, не считающиеся частью поля боя. Пустота перекрывает видимость. Фигурки не могут заходить в пустоту (и покинуть поле боя таким образом), если иное не указано в правилах миссии.

Связанные темы: поле боя, видимость, плашка.

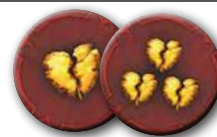


Пустота

Р

Раны и жетоны ран 🍀








Раны позволяют определить, когда фигурка героя теряет сознание или когда фигурка, не являющаяся героем, побеждена:



- ♦ Если фигурка героя получает рану 🍀, контролирующий его игрок размещает жетон раны на своём листе героя.
- ♦ Если герой получает столько жетонов ран, сколько у него здоровья 🍀, он теряет сознание.
- ♦ Если фигурка, не являющаяся героем, получает рану, жетон раны кладётся рядом с фигуркой.
- ♦ Если фигурка, не являющаяся героем, получает столько жетонов ран, каково его здоровье 🍀, она считается побеждённой и убирается с поля боя.
- ♦ Если эффект позволяет фигурке сбросить одну или несколько ран, уберите соответствующее количество жетонов ран с листа героя или из тех, что лежат рядом с фигуркой.
- ♦ 🍀, нанесённые жетоном состояния, не считаются нанесёнными никакой фигуркой (герои не получают очки героя или класса за 🍀, нанесённую жетоном состояния).
- ♦ Для удобства жетоны ран двусторонние. На лицевой стороне — 1 рана, на оборотной — 3 раны.

Жетоны ран и снаряжение


Некоторые карты снаряжения позволяют вам размещать жетоны ран на них благодаря свойству «Сопrotивление X».

- ♦ Если герой, экипированный картой снаряжения с «Сопrotивлением X», получает  от  атаки, он обязан размещать их на снаряжении, пока количество  не станет равно значению «X» у свойства «Сопrotивление». Излишки могут быть присвоены другому снаряжению или самому герою.
- ♦ Если герой должен получить жетон , но этот жетон был помещён на карту снаряжения, считается, будто герой не получил жетон раны.
- ♦ Если герой экипирован несколькими картами снаряжения со свойством «Сопrotивление X», он сам выбирает, как распределить полученные  по картам снаряжения с этим свойством.
- ♦ Раны с карт снаряжений можно сбрасывать только благодаря эффектам, в описании которых об этом прямо сказано.
- ♦ Неотвратимые раны нельзя присваивать картам снаряжения.
- ♦ , полученные героем из-за жетона состояния (например, «Кровотечение»), нельзя присвоить карте снаряжения.
- ♦ Все  на картах снаряжения сбрасываются после завершения миссии.

Связанные темы: характеристики героя (герой), карты снаряжения, потеря сознания, неотвратимые раны, побеждённый враг (враг), перилий, жетоны состояний, уровень угрозы.

Рывок

Некоторые игровые эффекты позволяют фигурке совершить один или несколько рывков.

- ♦ Фигурка, совершающая рывок, может переместиться на доступную клетку, соседнюю с той, где находится.
- ♦ Рывок не тратит  дополнительно к тем, что были потрачены на навык или атаку, которая позволила его совершить.
- ♦ На рывок не распространяются никакие правила, замедляющие перемещение (например, жетон «Замедление», плашка «Болото/Вода»).
- ♦ Фигурка, получившая «Рывок», должна совершить его немедленно, даже если это неактивная фигурка. Если рывок не совершён немедленно после получения, он сгорает.
- ♦ Если не указано иное, рывок вызывает атаку-реакцию.
- ♦ Если не указано иное, герой может выбирать — совершать рывок или нет.

Связанные темы: атаки-реакции, перемещение (действия), доступные клетки, активная фигурка (фигурка).

С

Свойства

Свойства — это специальные навыки, общие для нескольких врагов, карт снаряжения или атак, которые для удобства имеют собственное название (например, «Кровотечение», «Оглушение» и т. д.). Конкретные функции каждого свойства вы найдёте в «Справочнике».

Связанные темы: области, атаки героев (герой), атаки врагов (враг), карты снаряжения, карты врагов (враг), критический урон.

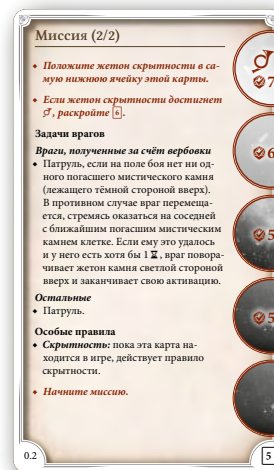
Скрытность

Карта скрытности




Некоторые миссии используют правило «Скрытность».

В этих миссиях используются следующие игровые компоненты:

- ♦ карта скрытности;
- ♦ жетон скрытности.



Когда действует правило «Скрытность», как минимум на одной из карт миссии будет шкала скрытности. Положите жетон скрытности, следуя указаниям на карте миссии, на самую нижнюю ячейку шкалы. Пока жетон на карте, считается, что действуют правила скрытности:

- ♦  врагов считается равной 1, они никогда не выбирают целью героев, не находящихся в их .
- ♦ Герой, атакующий врага, получает дополнительный  на проверки атаки.

- ♦ В конце каждого перемещения героя бросьте . Можно потратить 2, чтобы получить дополнительный за каждое потраченное . Хотя бы на одном кубике нужно выбросить результат, указанный в ячейке непосредственно над жетоном скрытности на соответствующей карте миссии. Если такой результат не выпал ни на одном кубике, жетон скрытности продвигается на 1 ячейку вверх.
- ♦ Если жетон скрытности достигает ячейки, помеченной символом , правило «Скрытность» прекращает действовать. В миссии будут указаны дальнейшие инструкции.

Миссия (2/2)

- ♦ Положите жетон скрытности в самую нижнюю ячейку этой карты.
- ♦ Если жетон скрытности достигнет , прочтите 0.8-15.

Задачи врагов

Швейцарский привратник

- ♦ Патруль.

Швейцарский привратник на башне

- ♦ Не совершает действий.

Священный страж

- ♦ Не совершает действий.

Особые правила

1

Жетон скрытности

Жетон скрытности определяет, действует ли соответствующее правило. Некоторые события изменяют положение жетона на соответствующей карте. Когда происходит одно из следующих событий, жетон скрытности сразу перемещается к ячейке с символом :

- ♦ Активируется враг, который до этого был целью действия атаки.
- ♦ Враг начинает или заканчивает свою активацию на соседней клетке с героем.
- ♦ Перемещение врага приводит к тому, что он окажется на клетке, занятой героем.

Связанные темы: карты миссий, бросок кубиков (кубики), патруль.

Соседние клетки и фигурки

Две фигурки считаются соседними, если клетки, на которых они находятся, имеют одну общую сторону и находятся на одном УВ. Фигурки, находящиеся на ортогонально соседних клетках, считаются соседними.



Связанные темы: уровень высоты.

Союзник

Фигурка, у которой на карте профиля есть общий навык «Союзник», действует по следующим правилам:

- ♦ Она считается дружественной фигуркой для героев.
- ♦ Игроки могут проводить проверки от лица этой фигурки.
- ♦ Если в карте профиля не указано иное, игроки могут делать выбор за эту фигурку.
- ♦ Союзник не может выполнять «Действия миссии», если в правилах миссии не указано иное.
- ♦ Враги, побеждённые союзником, добавляют карты в трофеи, как обычно.
- ♦ Жетон активации союзника всегда перемещается на количество делений, равное его , независимо от того, сколько действий он выполнил и сколько потратил.
- ♦ Союзник считается героем, когда становится целью навыков и снаряжения героев и врагов.
- ♦ Показатель атаки союзника не имеет цели, потому что он всегда считает целью враждебные фигурки.

Связанные темы: действия, действия миссии (действия), трофеи, карты профиля (карты миссий).


T

Трофеи

В ходе миссии игроки получают карты реагентов в качестве вознаграждения за победу над врагами. Выполнение определённых действий или прохождение проверки, описанной на карте миссии или в книге сюжетов, тоже может привести к получению карт реагентов. **Все карты реагентов, полученные таким образом, берутся лицевой стороной вниз и откладываются в сторону — так формируется колода трофеев.** Пока миссия продолжается, карты колоды трофеев нельзя раскрывать. После

завершения миссии в книге сюжетов будет указано, что делать с трофеями. Есть 3 способа взаимодействия с трофеями:

- 1. Трофеи: никаких.** Сбросьте все карты из колоды трюфеев.
- 2. Трофеи: половина.** Сбросьте половину карт из колоды трюфеев (с округлением вверх) и отметьте содержание оставшихся карт в сокровищнице на листе кампании. Затем уберите все карты реагентов обратно в их колоды. Вы не можете раскрывать карты, чтобы выбрать, какие из них оставить, а какие убрать, но можете ориентироваться по типу карт, которые указаны на оборотной стороне.
- 3. Трофеи: все.** Раскройте все карты реагентов из колоды трюфеев и отметьте их содержание в сокровищнице на листе кампании. Затем уберите все карты реагентов обратно в их колоды.

Помимо колоды трюфеев, вы можете отметить в сокровищнице на листе кампании любые карты реагентов, сохранённые благодаря использованию навыков или снаряжения. Некоторые миссии могут добавлять бонусы к трём типам взаимодействия с трофеями. В этих случаях об этом будет напрямую сказано в описании миссии. Например, если сказано: «**Трофеи: половина, 5  флоринов**», отметьте в сокровищнице половину реагентов из колоды трюфеев плюс 5 флоринов.




Связанные темы: карты миссий, карты реагентов, враг.

У


Уровень высоты (УВ)

- В игре «Новое время: Ренессанс» 3 уровня высоты:
- ♦ УВ 0: это самый распространённый уровень. Все клетки плашки, составляющие поле боя (включая плашки «вода» и «болото»), считаются находящимися на этом УВ.
 - ♦ УВ 1: все клетки на крышах зданий считаются находящимися на УВ 1.
 - ♦ УВ 2: все клетки на крышах башен считаются находящимися на УВ 2.

Уровни высоты подчиняются следующим правилам:



- ♦ УВ не следует учитывать при подсчёте клеток между двумя фигурками. Следовательно, если вам нужно определить, находится ли фигурка в пределах  или , считайте клетки находящиеся на разных УВ, как если бы они были на одном УВ;
- ♦ атакующая фигурка может выбрать целью атаки фигурку на другом УВ, только если её характеристика  3 или больше;
- ♦ две фигурки на разных УВ никогда не считаются соседними.

Подъём на более высокий УВ

Потратив 2 , фигурка может переместиться с клетки текущего УВ на ближайшую клетку с более высоким УВ, но только при одном из следующих условий:

- ♦ фигурка находится на клетке с лестницей;
- ♦ у фигурки есть общий навык «Лазанье X» (см. «Справочник»), и при перемещении она не пересекает клетки на изначальном уровне высоты.


Спуск на более низкий УВ





Потратив 2 , фигурка может переместиться с клетки текущего УВ на ближайшую клетку с более низким УВ, если при перемещении не будет пересекать клетки на изначальном УВ. После перемещения фигурка получает 2 , если не соблюдено хотя бы одно из следующих условий:

- ♦ фигурка находится на клетке крыши, к которой приклонена лестница;
- ♦ у фигурки есть общий навык «Лазанье X» (см. «Справочник»).

Связанные темы: поле боя, элементы ландшафта, видимость, соседние клетки и фигурки, перемещение (действия), плашка.

Уровень угрозы

Это значение отражает опасность, которую представляет герой. Это числовое значение, указанное на перилии, связанном с этим героем.  героя в начале каждой миссии 0. Увеличивайте уровень угрозы на 1 каждый раз, когда:

- ♦ герой наносит хотя бы 1 ;
- ♦ герой наносит 1 или больше неотвратимых ран за одно действие;
- ♦ герой наносит 3 или больше  врагу за одну  атаку, что приводит к критическому урону (даже против врагов, невосприимчивых к критическому урону);
- ♦ герой побеждает врага;
- ♦ герой позволяет дружественной фигурке (включая себя) сбросить любое количество .

Некоторые активные навыки требуют повышения уровня угрозы в качестве оплаты использования. Когда герой теряет сознание, его уровень угрозы понижается на 2.

Связанные темы: активные навыки (навыки), критический урон, потеря сознания, раны и жетоны ран, неотвратимые раны, искусственный интеллект, враг, перилий.


Ф

Фигурка

Активная фигурка

Фигурка, выполняющая свою активацию.

Дружественная фигурка

Все герои считаются дружественными фигурками друг для друга. Враги из одной и той же фракции считаются дружественными фигурками друг для друга. Враги из разных фракций считаются дружественными фигурками друг для друга, за исключением общих навыков, которые влияют только на врагов из одной фракции. Враги не могут получить  от другого врага, к каким бы фракциям они ни принадлежали, если только этого не требуют правила миссии.

Враждебная фигурка

Герои считают врагов враждебными фигурками, враги считают героев враждебными фигурками.

Связанные темы: активные навыки (навыки), активация фигурок, законная цель.

Фишка взаимодействия


Эти чёрные фишки размещаются на картах миссий, чтобы обозначить, что конкретное действие миссии уже было выполнено и не может быть выполнено снова.



Связанные темы: действия миссий (действия), карты миссий.

Флорины

Флорины — это валюта, используемая в игре «Новое время: Ренессанс». Они не представлены в игре физически, но их количество нужно отмечать на листе кампании каждый раз, когда герои получают или тратят их.

На картах формул указано определённое количество флоринов, которое нужно потратить для создания снаряжения. Некоторые карты реагентов типа ценность  также указывают количество флоринов, которое герои получают вместе с этими картами.



Связанные темы: трофеи, карты формул (карты снаряжения), карты реагентов, лист кампании (кампания).

Э

Элементы ландшафта

Элементы ландшафта отражают физические объекты игрового мира, такие как дома, лестницы или колодцы. Элементы ландшафта никак нельзя перемещать или убирать с поля боя, если этого не требует инструкция, действие миссии или специальное правило. У каждого элемента ландшафта может быть одно или несколько из следующих свойств:

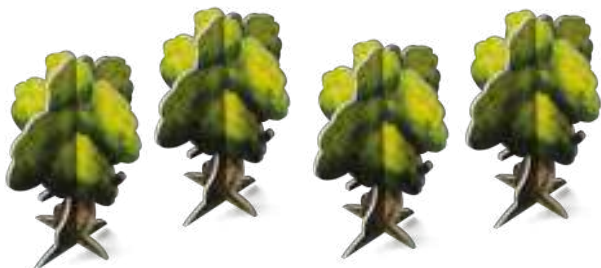
- ♦ **Громоздкий:** занимает клетку, на которой находится. Если у элемента ландшафта нет этого свойства, клетки, где он находится, считаются доступными клетками.
- ♦ **Блокирующий:** блокирует видимость, как если бы это была враждебная фигурка.
- ♦ **Возвышающийся:** обладает общим навыком «Великан» (см. «Справочник»).
- ♦ **Интерактивный:** вы можете взаимодействовать с этим элементом ландшафта согласно правилам миссии.



Дерево

Дерево — это элемент ландшафта со следующими свойствами:

- ♦ громоздкий;
- ♦ блокирующий;
- ♦ возвышающийся.



Люк



Люк — это элемент ландшафта со следующими свойствами:

- ♦ интерактивный.

Телега

Телега — это элемент ландшафта со следующими свойствами:

- ♦ громоздкий;
- ♦ интерактивный.



Куст

Куст — это элемент ландшафта со следующими свойствами:

- ♦ громоздкий.



Здание

Здания — это категория элементов ландшафта, отличающаяся наличием клеток на крышах, которые находятся на другом уровне высоты по сравнению с клетками плашек. К этой категории относятся разные элементы ландшафта: дом 3×3, дом 4×2, башня (из двух домов 3×3, поставленных друг на друга). У зданий следующие свойства:

- ♦ громоздкий;
- ♦ блокирующий;
- ♦ возвышающийся;
- ♦ интерактивный.

По клеткам крыш домов 3×3 и 4×2, которые считаются находящимися на уровне высоты 1, и по клеткам башни, которые считаются находящимися на уровне высоты 2, можно перемещаться.



Рычаг



Рычаг — это элемент ландшафта со следующими свойствами:

- ♦ интерактивный.

Колодец

Колодец — это элемент ландшафта со следующими свойствами:

- ♦ громоздкий;
- ♦ интерактивный.



Камень

Камень — это элемент ландшафта со следующими свойствами:

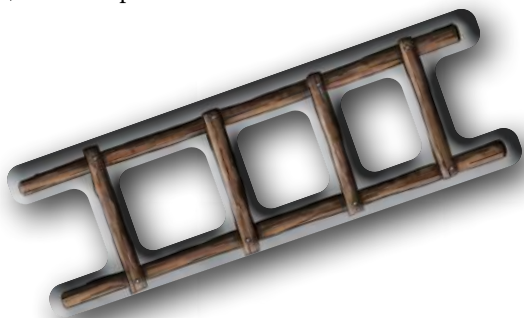
- ♦ громоздкий;
- ♦ блокирующий.



Лестница

Лестница — это элемент ландшафта со следующими свойствами:

- ♦ её необходимо поставить так, чтобы она была прислонена к стене здания;
- ♦ потратив 2 \mathfrak{X} , фигурка, находящаяся на одной клетке с лестницей, может переместиться на ближайшую клетку крыши здания, к которому прислонена лестница, и наоборот.



Мистические камни

Мистические камни — это элемент ландшафта со следующими свойствами:





- ♦ громоздкий;
- ♦ интерактивный.







Связанные темы: действия миссии (действия), поле боя, карты миссии, доступные клетки, фаза подготовки (кампания), видимость, уровень высоты, плашка.

Эффект

В ходе атаки с этим символом применяются все эффекты и правила, приведённые после него.

Для героев это происходит, если проверка  атаки наносит хотя бы 1  или если проверка  атаки набирает все необходимые . Эффекты или правила, указанные после символа, применяются слева направо.

Некоторое снаряжение и навыки могут привести к тому, что у атаки появятся эффекты. Если у атаки уже были эффекты, то те, что получены от снаряжения или навыков, всегда применяются в последнюю очередь, в порядке, который определяет игрок.

Враги применяют все эффекты, если  атака наносит хотя бы 1  (не помещённую на снаряжение) или если герой не набирает всех необходимых  при проверке защиты от  атаки.

Связанные темы: атаки героев (герой), атаки врагов (враг), свойства.



А
В
Г
Д
Ж
З
И
К
М
Н
О
П
Р
С
Т
У
Ф
Э



Кампания

Этот раздел правил посвящён тому, как подготовиться к кампании «Новое время: Ренессанс» и как её проходить. Начиная кампанию, следуйте порядку, приведённому ниже в разделе «Первые шаги», в котором игроки выбирают героев и заполняют лист кампании. Далее подробно описаны 4 фазы, составляющие каждую миссию:

- 1. Фаза путешествий**, в ходе которой отряд героев, если необходимо, перемещается по Италии и, возможно, сталкивается с непредвиденными ситуациями.
- 2. Фаза подготовки**, в ходе которой игроки раскладывают игровые компоненты на столе так, как требуется для миссии, выбирают снаряжение и навыки для героев.
- 3. Фаза миссии**, в ходе которой герои проходят миссию, следуя указаниям на соответствующих картах и в книге сюжетов, получают 🏠 и реагенты и выясняют, что за миссия ждёт их дальше.
- 4. Фаза отдыха** происходит в городе или деревне, где прошла текущая миссия, и даёт возможность развивать героев и посетить разные лавки.



Первые шаги

Чтобы подготовиться к кампании «Новое время: Ренессанс», выполните следующие шаги:

- ◆ Сделайте копию листа кампании, который приведён в конце этих правил, или распечатайте его, загрузив файл с сайта hobbyworld.ru.
- ◆ Каждый игрок выбирает героя, которым будет играть на протяжении кампании. Он берёт фигурку героя, его лист героя базового класса, его листы навыков базового класса, стартовое снаряжение и карты судьбы.
- ◆ Все компоненты, связанные с продвинутыми классами героев, изначально брать не нужно, но игроки могут в любой момент просматривать их, чтобы развивать своих героев наилучшим образом.
- ◆ «Новое время: Ренессанс» предполагает игру 4 героями. Если игроков меньше, вы можете каждый играть за нескольких героев или нанимать компаньонов (их проще использовать, но они не развиваются).
- ◆ Если игрок хочет присоединиться на середине кампании, он может взять одного из героев и развивать его с нуля, потратив то же количество очков опыта, какое потратил отряд к этому моменту. В этом случае нельзя создавать новое снаряжение (вы должны дождаться первых шагов следующей фазы отдыха), но можно пользоваться тем, что уже находится в инвентаре.
- ◆ Компаньоны, выбранные для прохождения «0.0 Пролог», не имеют никаких навыков, так как ещё не получили опыт, чтобы их приобрести.
- ◆ Для каждого выбранного героя (не компаньона) заполните соответствующий раздел на листе кампании (см. далее).
- ◆ Возьмите конверт миссии «0.0 Пролог».
- ◆ Так как это первая миссия в кампании, фазы путешествия не происходит, переходите сразу к фазе подготовки.

Приключения ждут!

Прохождение миссии

В игре «Новое время: Ренессанс» при прохождении миссии вы должны пройти через четыре фазы в указанном порядке: фазу путешествий, фазу подготовки, фазу миссии и фазу отдыха. Когда вы пройдёте все четыре фазы одной миссии, переходите к следующей.

Если вы играете в первый раз, рекомендуем сначала пройти «Обучение», где вы освоите основную механику игры. Затем начните кампанию с миссии «0.0 Пролог».



Фаза путешествия

В этой фазе герои перемещаются к тому месту, где их ждёт следующая миссия, что отмечено в соответствующей ячейке на листе кампании. **Внимание: некоторые миссии предписывают пропустить этот шаг.** Чтобы провести фазу путешествия, выполните следующие шаги в приведённом порядке:

- ♦ Возьмите все доступные карты событий, перемешайте их и сформируйте колоду событий.
- ♦ Откройте карту Италии.
- ♦ Сверьтесь с листом кампании, чтобы найти город/деревню, где проходила последняя миссия, и город/деревню, где будет проходить следующая.

- ♦ На каждой дороге между городами/деревнями указано, сколько карт путешествий нужно взять не раскрывая. Если вы проходите по нескольким дорогам на пути к нужному месту, сложите все указанные на них числа и возьмите соответствующее количество карт событий.
- ♦ Если вам доступно два маршрута к нужному месту, выберите тот, который подразумевает меньшее количество карт событий.
- ♦ После того как вы взяли все карты событий, раскройте одну из них, прочтите вслух и примените все инструкции.
- ♦ Продолжайте таким же образом, пока не раскроете и не разыграете все взятые карты событий.

- ♦ Трофеи: все.
- ♦ Проведите фазу отдыха в Орвието, а затем, после фазы путешествия, начните миссию: «2.0 Одержимость» в Греччо (с. 112).








Фаза подготовки

Подготовка игровой зоны

- ♦ Возьмите компоненты вашего героя и положите их перед собой, как показано на иллюстрации. Вложите лист героя своего класса в планшет героя. Вложите фишки героя на шкалу очков героя и шкалу очков класса, если она есть.
- ♦ Установите перилий своего героя на значение 0 и положите рядом с планшетом.



- ♦ Подготовьте три колоды карт реагентов: элемент , алхимия , и ценность , перемешайте каждую отдельно и положите их с одной стороны стола.
- ♦ Перемешайте колоду увечий и положите её так, чтобы она была доступна всем игрокам.
- ♦ Разложите жетоны по типам (положительные состояния, отрицательные состояния, нейтральные жетоны, раны и жетоны активации) и положите рядом.
- ♦ Разложите кубики и фишки взаимодействия на столе, чтобы они были доступны всем игрокам.
- ♦ Положите горологий с одной стороны стола и выберите игрока, который будет следить за ним в ходе миссии.
- ♦ Выдайте книгу сюжетов игроку, который будет отвечать за то, чтобы находить нужные отрывки и зачитывать их.
- ♦ Выдайте справочник игроку, который будет сверяться с ним и передавать другим игрокам, если возникнет необходимость.



Подготовка миссии

- ♦ **Выберите миссию:** сверьтесь с листом кампании, чтобы узнать следующую миссию отряда. Вы также можете вместо миссии кампании пройти одну из активных побочных миссий или доступную миссию охоты.
- ♦ **Подготовка миссии:** возьмите конверт миссии, которую собираетесь пройти, откройте его и достаньте колоду карт. Они разложены по порядку: не перемешивайте их и не смотрите их лицевую сторону.



- ♦ **Сверьтесь с подсказками:** посмотрите на символы на оборотной стороне первой карты миссии с тёмной рубашкой. На ней изображены символы-подсказки для выбора навыков и карт снаряжения, которые подойдут к этой миссии:
 - ▶ — в миссии будут враги из указанной фракции;
 - ▶ — в миссии будут клетки воды;
 - ▶ — в миссии будут клетки болота;
 - ▶ — миссия будет проходить в городе;
 - ▶ — миссия будет проходить вне города;
 - ▶ — в миссии будут здания;
 - ▶ — в миссии будет применяться правило «Скрытность».
- ♦ **Экипируйтесь навыками:** используйте фишки героя, чтобы выбрать навыки для миссии (максимум 5 навыков, с учётом ограничений на категории). Выбирайте только из тех, что герой уже приобрёл (отмеченных в листе кампании). Чтобы это сделать, положите фишку героя в соответствующую ячейку у каждого выбранного навыка. (См. «Навыки класса», где приведены полные правила.)



- ♦ **Выберите карты снаряжения:** выберите карты снаряжения, которые герой будет использовать в ходе миссии. Выбирайте только из тех, что отмечены в общем инвентаре или в личном снаряжении на листе кампании. (См. «Карты снаряжения», где приведены полные правила.)

Закончив с подготовкой, переходите к фазе миссии!





Фаза миссии

В этой фазе герои проходят миссию, следуя указаниям соответствующих карт и книги сюжетов.

- ♦ Раскройте первую карту миссии в колоде.
- ♦ Прочтите карту сверху вниз, выполняя приведённые там инструкции.
- ♦ Если в инструкции сказано взять новую карту миссии или свериться с отрывком в книге сюжетов, прочтите их содержание сверху вниз, выполняя приведённые там инструкции.
- ♦ Если в инструкции сказано «Начните миссию», используйте горологий и переходите к активации фигурок, пока не получите инструкцию, которая велит вам взять новую карту миссии или свериться с отрывком в книге сюжетов.





- ♦ Если в инструкции сказано «Продолжайте миссию», продолжайте использовать горологий и активировать фигурки.
- ♦ Если в инструкции сказано «Продолжайте свою активацию», активный герой продолжает свою активацию с того места, где прервался.
- ♦ Продолжайте, пока не найдёте инструкцию, где будет сказано отметить на листе кампании следующую миссию или повторить эту миссию. После её получения переходите к фазе отдыха.
- ♦ В конце каждой миссии герои сбрасывают все свои жетоны ран.



Фаза отдыха




В этой фазе герои восстанавливают свои силы, избегают от увечий, тренируются и приобретают новое снаряжение, тратя реагенты и флорины, которые им удалось собрать.

Внимание: некоторые миссии предписывают пропустить этот шаг.

Чтобы провести фазу отдыха, выполните следующие шаги в приведённом порядке:

- ♦ Каждый герой, выполнивший условия карты судьбы 2, может потратить 2  и сменить свой базовый класс на один из доступных ему двух продвинутых классов.
- ♦ Каждый герой (но не компаньон) может потратить доступные ему очки опыта , чтобы приобрести новый навык своего класса.
- ♦ В зависимости от того, как завершилась последняя миссия, проверьте, используя карту Италии, находится ли герой в деревне или городе, ориентируясь по символам  или .
- ♦ Возьмите карту Италии и переверните её планшетом отдыха вверх. На нём вы найдёте следующие лавки: ремесленник, казарма, бани, церковь, хирург, наставник, рынок и таверна.

- ♦ Договоритесь, какие лавки посетить. Каждый герой (или компаньон, использованный в последней сыгранной миссии) может посетить одну лавку, поставив туда свою фигурку.
- ♦ У каждой лавки есть вместимость, которая может изменяться в зависимости от того, проходит ли фаза отдыха в городе или деревне. Числа рядом с названием лавки и символами / указывают на то, сколько героев может посетить лавку за одну фазу отдыха.

 Хирург
 1  3

Посещение хирурга — единственный способ избавиться от увечий, полученных в ходе миссии. (См. «Карты увечий» в основном буклете правил.)

- ♦ В любом порядке на выбор игроков каждый герой применяет эффекты, связанные с лавкой, в которой он находится. Эффекты указаны на планшете отдыха.
- ♦ После того как все герои закончили применять эффекты лавок, в которых находятся, фаза отдыха закончена.



Продвинутый класс

Каждый базовый класс можно улучшить до одного из двух продвинутых классов, связанных с ним, если герой приобретёт хотя бы 3 навыка своего базового класса и выполнит условия карты судьбы 2. Игрок, который хочет предпринять этот важный для своего героя шаг, должен следовать приведённым ниже шагам:

1. Выберите один из двух продвинутых классов и потратьте 2 🗡.
2. Замените в панели героя лист героя базового класса на лист героя продвинутого класса. Лист героя базового класса верните в коробку, он больше не будет использоваться на протяжении кампании.
3. Возьмите лист навыков продвинутого класса и держите рядом с листом навыков базового класса той стороной, на которой виден выбранный продвинутый класс.
4. Герой немедленно получает связанное снаряжение, указанное на листе героя нового класса.
5. Герой получает улучшение одной из двух характеристик, указанных в продвинутом классе. Положите фишку героя на ячейку, соответствующую выбранной для улучшения характеристике. С этого момента улучшенная характеристика считается навсегда увеличенной на 1.
6. Запишите выбранный продвинутый класс, связанное с ним снаряжение и улучшенную характеристику на листе кампании в соответствующие ячейки. Уберите набор из 3 карт продвинутого снаряжения невыбранного класса обратно в коробку. Они больше не будут использоваться на протяжении кампании.

В отличие от обычных навыков, подвиг базового класса больше нельзя использовать после получения продвинутого класса. Его заменяет подвиг выбранного продвинутого класса. Будет удобнее держать два листа навыков так, чтобы раздел подвига продвинутого класса перекрывал подвиг базового класса (см. пример ниже).

Приобретение навыка класса

В фазе отдыха герой может приобрести новые навыки из доступных ему. Если герой получает один из двух продвинутых классов, у него появляется возможность выбирать из навыков, указанных на листах навыков и базового класса, и выбранного продвинутого класса.

Чтобы приобрести навык, игрок тратит 🗡 в количестве, указанном в стоимости навыка, и отмечает, сколько 🗡 потратил.

У некоторых навыков есть требования — их можно приобрести, только если у героя уже есть навык, указанный в требовании. В ходе одной фазы отдыха вы можете приобрести столько навыков класса, сколько хотите, пока у вас хватает на это 🗡. Количество навыков, которое герой может приобрести за кампанию, не ограничено.

Создание снаряжения

Если хотя бы один герой посещает лавку ремесленника в фазе отдыха, он может создать снаряжение с помощью карт формул.

Пока у него есть необходимые реагенты, один герой может создавать столько снаряжения, сколько захочет, не только для себя, но и для других героев. Он также может создать продвинутое снаряжение для любого продвинутого класса, не только своего. Чтобы создать снаряжение, следуйте приведённым ниже шагам:

1. Посетите фигуркой героя лавку ремесленника.
2. Выберите одну или несколько карт из колоды формул или продвинутого снаряжения любого героя.
3. Удалите реагенты и флорины в количестве, требуемом картой формулы, с листа кампании.
4. Отметьте новое снаряжение на листе кампании.

С этого момента оно доступно героям.

Имейте в виду, что вы можете создавать карту снаряжение столько раз, сколько имеется карт формул. Если снаряжение представлено одной картой формулы и оно уже отмечено на листе кампании, вы не можете создать его снова. Если снаряжение было продано или сброшено (например, если это зелье), его нужно удалить с листа кампании. Затем его можно будет создать снова.





Завершение миссии

Окончание фазы отдыха отмечает завершение всей миссии.

Следующая миссия проводится таким же образом, но помните, что фазы путешествия и отдыха будут доступны не во всех миссиях. В таком случае переходите сразу к следующей фазе, пока миссия не завершится.



