

НОВОЕ ВРЕМЯ
РЕНЕССАНС

Д р а к о н



АВТОРЫ

Руководитель проекта и арт-директор: Андреа Коллетти
Гейм-дизайнеры: Лука Бернардини, Марко Презентино
Дополнительный гейм-дизайн и разработка: Андреа Коллетти
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

Перевод: Эдоардо Эйбенштайн, Франк Калканьо
Редактор: Элеттра Нуццо

СММ: Лука Бернардини, Эмильяно Каретти

Специалисты по работе с клиентами: Марко Презентино, Микеле Морозини, Франческо Гранитто

Менеджер проекта на Kickstarter: Андреа Коллетти

Пиарщики: Фабио Брагеттони, Эмильяно Каретти
Реализация: Микеле Миризио

Производство: Фабио Брагеттони, Паоло Скиппо

Тестировщики: Альберто Грийо, Альберто Сандрон, Алессандро Анджелини, Алессандро Броджи, Кьяра Спаньолетто, Даниеле Самеле, Даниеле Вендиттоцци, Федерико Морара, Флавио Галмаччи, Франческо Пика, Габриеле Маккьоро, Джианни Пунццо, Джованни Милани, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели, Лука Перра, Паскуале Каротенуто

Ludus Magnus Studio

© 2026 Ludus Magnus Studio

All rights reserved

www.ludusmagnusstudio.com



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Небольшая деревушка Чивита-ди-Баньореджо хранит опасный секрет. Её жители рассказывают о могущественном древнем создании, заточённом под горой, на которой стоит деревня. Никто его не видел, но все убеждены, что оно существует. Его называют Дьяволом Баньореджио. Готовы ли вы узнать правду об этом Дьяволе?

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Павел Коврижкин
Переводчик: Мария Солнцева
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Анастасия Григорьева
Корректор: Ольга Португалова

Дополнительная вычитка: Мария Шульгина
Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

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

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно



Состав игры



Дракон



19 карт миссий



3 конверта миссий



1 карта события
«Я видел Дьявола»



21 карта охоты (Дракон)



4 карты наград



1 карта достижения



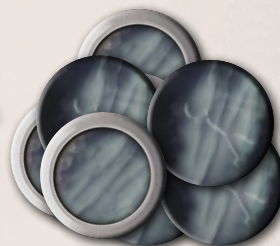
2 жетона
активации



4 жетона останков



3 жетона ящиков



8 жетонов «Тени
в тумане»



3 жетона ран

Как использовать это дополнение

Это дополнение предлагает пройти новую побочную кампанию, которую можно включить в любую партию *«Новое время: Ренессанс»*. Кампания состоит из двух миссий-столкновений и миссии охоты, которые проходятся последовательно, начиная с миссии *«Д1 — Удивительное открытие»*.

Если вы решите использовать *«Дракона»* в своей кампании, добавьте карту события из этой коробки в колоду событий основной игры. Если вы раскроете карту события *«Я видел Дьявола»* в фазе путешествия, вы можете пройти побочную кампанию как в случае с любой другой побочной миссией.

Начав эту побочную кампанию, вы должны пройти все 3 составляющие её побочные миссии последовательно, начиная с *«Д1 — Удивительное открытие»*.

Необязательное правило: охота за головами

Вы можете не ждать, когда нужная карта события выпадет вам в путешествиях, а вместо этого можете в любой момент основной кампании отметить название этой побочной миссии в ячейке активных побочных миссий и пройти её, как если бы вытянули карту события *«Я видел Дьявола»*.

Выход из побочной кампании

В конце миссий *«Д1 — Удивительное открытие»* и *«Д2 — Неожиданная встреча»* вы при желании можете бросить побочную кампанию. В таком случае верните карту события *«Я видел Дьявола»* в колоду событий и перейдите к следующей миссии основной кампании. Вы сможете попробовать пройти побочную кампанию ещё раз в будущем, но если вы её не завершили, вы всегда должны начинать с миссии *«Д1 — Удивительное открытие»*.

Охота

Миссия *«Д3 — Охота на дракона»* — это миссия охоты, на которую распространяются все правила для этого типа миссий, описанные в основной книге правил *«Новое время: Ренессанс»*.

Завершение побочной кампании

После прохождения миссии *«Д3 — Охота на дракона»*, каким бы ни был её исход, следуйте обычным правилам и продолжайте основную кампанию игры *«Новое время: Ренессанс»*. Если вы ещё раз захотите сразиться с драконом, вы должны пройти только миссию *«Д3 — Охота на дракона»*, пропуская остальные части побочной кампании. Отметьте эту охотничью миссию среди доступных охотничьих миссий на листе кампании, если хотя бы один из героев посетит таверну в фазе отдыха.



Большие фигурки

Некоторые фигурки занимают на поле боя больше одной клетки. Эти фигурки считаются большими. Такие фигурки при перемещении занимают только одну клетку. Иными словами при перемещении большая фигурка считается обычной фигуркой, а после завершения перемещения снова занимает несколько клеток. Когда игроку нужно определить, как перемещается большая фигурка, он выбирает одну из клеток, занимаемую большой фигуркой, и отсчитывает перемещение от неё (можно использовать фигурку обычного размера, чтобы симулировать перемещение большой фигурки). Когда большая фигурка заканчивает своё перемещение, игрок ставит её так, чтобы клетки, на которых она находится, включали клетку, на которой закончилось её перемещение. Если это невозможно, потому что нужные клетки (обычно 4) недоступны, игрок действует по следующим правилам:

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

Дракон — большая фигурка, занимающая 6 клеток.

Большие фигурки и эффекты области

Большая фигурка считается целью атаки со свойством «Область», если хотя бы одна клетка, которую она занимает, находится в области атаки. Если большая фигурка стала целью атаки со свойством «Область», на неё распространяется только тот эффект, который распространяется на цель атаки, даже если она занимает несколько клеток в области атаки.

Если другая фигурка стала целью атаки со свойством «Область», а большая фигурка занимает больше одной клетки в области атаки, на неё лишь единожды распространяются дополнительные эффекты атаки.

Большие фигурки и видимость

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

Колода охоты для миссий «Д2» и «Д3»

Две миссии из этого дополнения требуют особой подготовки, так как используют два разных режима охоты.

Д2 — Неожиданная встреча

Сформируйте колоду охоты только из карт с жёлтыми номерами (например, 3) и отложите карты охоты с красными номерами (например, 9).

Д3 — Охота на дракона

6 карт охоты с красными номерами нужно поместить в колоду, последовательно добавляя карты с красными номерами после карт с такими же жёлтыми номерами (т. е. 3 добавляйте после 3 и т. д.).





ВОЙНЫ ЧЁРНОЙ РОЗЫ

Компоненты для игры «Войны Чёрной Розы» (включая «Возрождение»)



1 КАРТА ЗАБЫТОГО ЗАКЛИНАНИЯ

Добавьте её в колоду забытых заклинаний базовой игры.



1 КАРТА ЗАБЫТОГО ВОПЛОЩЕНИЯ

Добавьте её в колоду воплощений базовой игры.

Вы можете использовать указанные выше компоненты и фигурку дракона, чтобы добавить новое забытое заклинание в свою игру «Войны Чёрной Розы» или «Войны Чёрной Розы: Возрождение».

Подготавливая колоду забытых заклинаний, замешайте в неё карту «Дракарис» и добавьте карту воплощения «Дракон» к своему набору воплощений.

