

НОВОЕ ВРЕМЯ
РЕНЕССАНС

Ф л о р е н т и е ц



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 Пунцо, 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

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

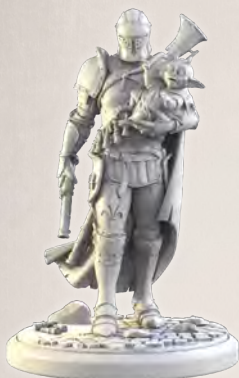


LUDUS MAGNUS
STUDIO



Играть интересно

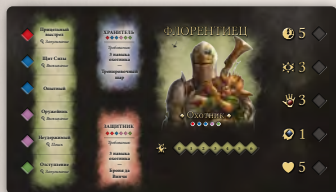
Состав игры



Флорентиец



**1 жетон активации
Флорентийца**



2 листа героя



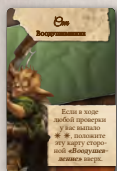
2 листа навыков



**3 карты базового
снаряжения**



**6 карт продвинутого
снаряжения**



1 карта воодушевления



5 карт устройств



6 карт судьбы



1 карта компаньона



1 жетон «Разряжен»



1 жетон «Прикрытие»

К вашему отряду присоединяется самый известный наёмник Флоренции! Флорентинец бежит от Медичи, могущественного рода, для которого в прошлом неоднократно выполнял тайные и опасные поручения. Вместе со своим удивительным спутником они станут для вас бесценными помощниками, и вместе вы раскроете секрет маленького фавна, которого Флорентинец отказывается оставить.

Как использовать это дополнение

Это дополнение привносит нового героя, за которого можно играть в любой кампании «Новое время: Ренессанс». Флорентийца можно выбрать в качестве героя в начале кампании, как описано в основной книге правил. Или вы можете использовать его в качестве компаньона (см. раздел «Компаньон» в основной книге правил).

Новые правила

Карта воодушевления

Эта карта описывает состояние Малыша — он может быть спящим и воодушевленным. В фазе подготовки положите эту карту справа от карты снаряжения «Малыш» стороной «Сон» вверх, как показано на иллюстрации.

Каждый раз, когда игрок, контролирующий Флорентийца, набирает при проверке 2 *, он переворачивает эту карту стороной «Воодушевление» вверх.

Игрок может сбросить жетон «Небесный знак» по обычным правилам, чтобы добавить символ * для своей

комбинации (см. «Жетоны положительных состояний» в справочнике).

Пока карта лежит стороной «Воодушевление» вверх, оно действует и игрок, контролирующий Флорентийца, может использовать эффект «Воодушевление» тех навыков, которыми он экипирован. После того как эффект «Воодушевление» был использован, карта переворачивается стороной «Сон» вверх.



Карты устройств

Эти карты создаются по тем же правилам, что и обычные карты формул. После создания карта устройства может быть связана с картой снаряжения, на которой есть такой же символ устройства **A**.

На некоторых картах снаряжения Флорентийца указаны 1 или 2 символа устройств. Каждый символ отображает ячейку, которую может занять устройство конкретного типа. Например, броня да Винчи имеет 2 символа устройства-брони **⚙**, а значит, с ней может быть связано не более двух карт устройств типа **⚙**. Карта снаряжения получает все эффекты и свойства, описанные на карте устройства, связанной с ней. Действуйте, как если бы эти дополнительные эффекты были изложены прямо на карте снаряжения.

Карты устройств можно связывать с картами снаряжения в фазе подготовки. Карты устройств связываются с картой снаряжения не навсегда. В ходе каждой фазы подготовки карту устройства можно связать с другим снаряжением, если на нём есть подходящий символ устройства.



В этом дополнении есть 2 типа устройств, обозначенных следующими символами:

B: это устройство занимает ячейку **⚙** на карте снаряжения.

V: это устройство занимает ячейку **⚙** на карте снаряжения.



Карты судьбы

У Флорентийца есть 6 карт судьбы, как и у любого другого героя «Новое время: Ренессанс». Эти карты работают так же, как и другие карты судьбы, описанные в основной книге правил, но отрывки, к которым они отсылают, приведены в этом буклете.



Войны Чёрной Розы

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

Вы можете добавить указанные ниже компоненты и фигурку Флорентийца, который символизирует Малыша, в игре «Войны Чёрной Розы» или «Войны Чёрной Розы: Возрождение».



1 КАРТА МАГА

Игроки могут выбрать Малыша в качестве мага на шаге 8 подготовки к партии, описанной в буклете правил базовой игры (для этого используйте фигурку Флорентийца).



3 КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

