

НОВОЕ ВРЕМЯ  
РЕНЕССАНС

Г и п е р и о н



# Состав игры



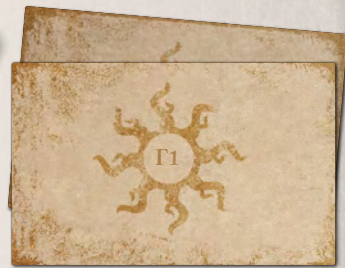
**Гиперион**



**3 мирмидонца**



**17 карт миссий**



**2 конверта миссий**



**1 карта события  
«Мир в огне»**



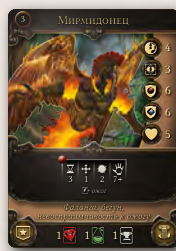
**17 карт охоты (Гиперион)**



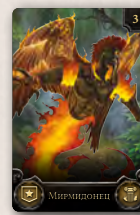
**4 карты наград**



**4 карты увечий**



**1 карта врага  
«Мирмидонец»**



**1 карта вербовки  
«Мирмидонец»**



1 жетон активации  
Гипериона



1 жетон активации  
мирмидонца




3 жетона ран



1 жетон мутации



4 горящих дерева 

## 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:** Йонатан 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, Джинни  
Пунцо, Джованни Милани, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели,  
Лука Пелла, Паскуале Каротенуто

Ludus Magnus Studio

© 2026 Ludus Magnus Studio

All rights reserved

www.ludusmagnusstudio.com



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:**

Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Павел Коврижкин

**Переводчик:** Мария Солнцева

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Анастасия Григорьева

**Корректор:** Ольга Португалова

**Дополнительная вычитка:** Мария Шульгина

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете,  
чтобы она была издана, пишите на [newgame@  
hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье  
Карпинскому.

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

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

Версия правил 1.0

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



Играть интересно

# Как использовать это дополнение

Новый титан пробудился среди многострадальной Италии. Таинственный культ призвал Гипериона, повелителя пламени, с единственной целью — очистить мир огнём. Однако, освободив великую силу титана, культ запустил череду событий, касающихся таинственной ложи Чёрной Розы, возглавить которую Гипериону было предназначено самой судьбой. И вам предстоит столкнуться с этой новой угрозой!

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 «Г1 — Ритуал».

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

Начав эту побочную кампанию, вы должны пройти 2 составляющие её побочные миссии последовательно, начиная с «Г1 — Ритуал».

## 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 «Мир в огне».

## Выход из побочной кампании

В конце миссии «Г1 — Ритуал» вы можете решить бросить побочную кампанию. В таком случае верните карту события «Мир в огне» в колоду событий и переходите 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 «Г1 — Ритуал».



## Охота

Миссия «Г2 — Охота на титана» — 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 «Г2 — Охота на титана», каким бы ни был её исход, следуйте обычным правилам и продолжайте основную кампанию игры «Новое время: Ренессанс». Если вы ещё раз захотите сразиться с Гиперионом, вы должны пройти только миссию «Г2 — Охота на титана», пропуская остальные части побочной кампании. Отметьте эту охотничью миссию среди доступных охотничьих миссий на листе кампании.

✿ «НОВОЕ ВРЕМЯ: РЕНЕССАНС» — ЛИСТ КАМПАНИИ ✿

☞ Сокровищница ☜				☞ Инвентарь ☜		☞ Достижения ☜	
	количество	покупка	продажа				
☑ Веладонна	_____	3 ⚔	2 ⚔				№
☑ Кожа	_____	2 ⚔	1 ⚔				№
☑ Дерево	_____	1 ⚔	1 ⚔				№
☑ Манараторга	_____	3 ⚔	2 ⚔				№
☑ Ртуль	_____	2 ⚔	1 ⚔				№
☑ Философский камень	_____	9 ⚔	5 ⚔				№
☑ Реингар	_____	4 ⚔	2 ⚔				№
☑ Серя	_____	2 ⚔	1 ⚔				№
☑ Серебро	_____	5 ⚔	3 ⚔				№
☑ Металл	_____	3 ⚔	2 ⚔				№
☑ Золото	_____	6 ⚔	3 ⚔				№
☑ Флорина	_____	-	-				№

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Миссии кампании</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td></td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Миссии кампании		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Доступные миссии охоты</th> </tr> <tr> <td>Цель охоты</td> <td>Комверт</td> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Активные побочные миссии</th> </tr> <tr> <td>Название миссии</td> <td>Комверт</td> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Доступные миссии охоты		Цель охоты	Комверт							Активные побочные миссии		Название миссии	Комверт						
Миссии кампании																																							
<input type="checkbox"/>																																							
<input type="checkbox"/>																																							
<input type="checkbox"/>																																							
<input type="checkbox"/>																																							
<input type="checkbox"/>																																							
<input type="checkbox"/>																																							
<input type="checkbox"/>																																							
<input type="checkbox"/>																																							
Доступные миссии охоты																																							
Цель охоты	Комверт																																						
Активные побочные миссии																																							
Название миссии	Комверт																																						

## Увечья Гипериона

Во время прохождения миссий «Г1 — Ритуал» и «Г2 — Охота на титана» эти 4 карты увечий нужно держать отдельно от колоды карт увечий основной игры. Вы можете замешать их в колоду увечий основной игры в ходе любых других миссий.



## 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 ближайшие доступные или занятые другими фигурками клетки. Если это невозможно, большая фигурка заканчивает перемещение на последней клетке, где её можно поместить.

**Гиперион** — большая фигурка, занимающая 4 клетки.

## 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.



# ВОЙНЫ ЧЁРНОЙ РОЗЫ

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



### 1 КАРТА МАГА

Игроки могут выбрать Гипериона в качестве мага на шаге 8 подготовки к партии, описанной в буклете правил базовой игры.



### 1 ПАМЯТКА



### 3 КЕЛЬБИ ГИПЕРИОНА



### 1 КАРТА ЗАБЫТОГО ВОПЛОЩЕНИЯ

Добавьте её в колоду воплощений базовой игры.



### 3 КАРТЫ ВОПЛОЩЕНИЙ

Добавьте их в колоду воплощений базовой игры.



### 3 КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ



### 1 КАРТА ЗАБЫТОГО ЗАКЛИНАНИЯ

Добавьте её в колоду забытых заклинаний базовой игры.

# Гиперион в качестве мага в игре «Войны Чёрной Розы: Возрождение»

Во время подготовки, описанной в буклете правил базовой игры, выполняйте указанные шаги со следующими изменениями.

- ♦ Шаг 8: Гипериона можно выбрать в качестве мага. Возьмите фигурку Гипериона и 3 фигурки мирмидонцев. Вы не используете подставки для мага и воплощений.
- ♦ Шаг 8: поместите карту мага на планшет мага стороной Гипериона вверх.
- ♦ Шаг 9: уберите из колоды забытых заклинаний карту «Мир в огне».
- ♦ Шаг 11: после того как кельи будут перевёрнуты, замените свою келью на келью Гипериона и разместите остальные 2 кельи по периметру ложки по своему усмотрению.

## Особые правила для Гипериона

Если ваша карта мага лежит стороной Гипериона вверх, действуют следующие правила.

- ♦ Целью вашей ☼ становится ①.
- ♦ Если вы побеждены, уберите фигурку Гипериона из ложки и поместите 1 мирмидонца в каждую свою келью, затем переверните свою карту мага стороной мирмидонцев вверх.

## Особые правила для мирмидонцев

Если ваша карта мага лежит стороной мирмидонцев вверх, действуют следующие правила.

- ♦ Все мирмидонцы считаются фигурками вашего мага.
- ♦ У всех 3 фигурок общее значение здоровья, указанное на карте мага. Если мирмидонец получает урон, он вычитается из общего значения здоровья.
- ♦ Когда вы должны выполнить действие, сперва выберите, какая из ваших фигурок его выполняет.
- ♦ Когда вы должны применить эффект, относящийся к вашему магу, но не к конкретной фигурке мирмидонца, сперва выберите, к какой из своих фигурок его применить.
- ♦ Когда вы выполняете действие инерции, выполняйте его для каждой своей фигурки.
- ♦ Вы можете выполнять физическое действие фаланги.
- ♦ Если вы побеждены, уберите фигурки мирмидонцев из ложки и поместите Гипериона в одну из своих келий, затем переверните свою карту мага стороной Гипериона вверх.

