

НОВОЕ ВРЕМЯ
РЕНЕСАНС

М а г м а



Состав игры



Магма



1 конверт миссии



1 жетон активации



6 карт миссий



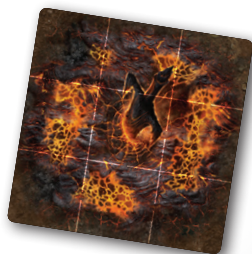
1 карта события
«Неспящий холм»



4 карты награда



18 карт охоты (Магма)



1 плашка с лавой



Как использовать это дополнение

Это дополнение предлагает пройти новую миссию охоты, которую можно включить в любую партию «Новое время: Ренессанс». Если вы решите использовать «Магму» в своей кампании, добавьте карту события из этого дополнения в колоду событий основной игры. Миссия «K1 — Кузница страха» — это миссия охоты, на которую распространяются все правила для этого типа миссий, описанные в основной книге правил «Новое время: Ренессанс».

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 «Неспящий холм».

Большие фигурки

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

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



Большие фигурки и эффекты области

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

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

Большие фигурки и видимость

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





LUDUS MAGNUS
STUDIO

©2026 Ludus Magnus Studio
All rights reserved
www.ludusmagnusstudio.com



Играть интересно

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

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0