

НОВОЕ ВРЕМЯ
РЕНЕССАНС



СПРАВОЧНИК





СОДЕРЖАНИЕ

Фракции	4
Общие навыки	4
Свойства	6
Ограничения инвентаря.....	8
Категории снаряжения	8
Типы атак	8
Жетоны отрицательных состояний.....	9
Жетоны положительных состояний	10
Нейтральные жетоны.....	10
Реагенты	11
Типы навыков	11
Ключевые слова	11
Расшифровка схемы	11
Искусственный интеллект врагов.....	12
Перечень символов.....	14

ФРАКЦИИ



- ☒ Рим
- ☒ Венеция
- ☒ Примеви
- ☒ Легендарные
- ☒ Наёмники



ОБЩИЕ НАВЫКИ

Барьер X

Эта фигурка увеличивает на 1 значение ☒ всех других фигурок своей фракции в пределах X☒.

Бастион

Эта фигурка невосприимчива к вынужденному перемещению.

Бегун

За каждое ☒, потраченное на перемещение, перемещайте эту фигурку на 2 клетки.

Бросок

В начале своей активации, если выбранная целью враждебная фигурка находится в 5 клетках или менее от вашей, то фигурка с навыком «Бросок» перемещается так, чтобы оказаться на соседней клетке с враждебной, тратя на это все свои ☒. Затем эта фигурка атакует фигурку-цель и заканчивает активацию.

Великан

Фигурка с этим навыком или элемент ландшафта со свойством «Возвышающийся» блокируют видимость, в том числе между разными уровнями высоты.

Громада

Фигурка с этим навыком ни при каких обстоятельствах не может попасть на клетку на уровне высоты выше, чем УВ 0.

Два оружия

У врага с этим навыком всегда есть два вида атаки. Они используют профиль атаки слева, если не соседствуют ни с одним героем, или профиль атаки справа, если соседствуют хотя бы с одним героем.

Дистанция

После совершения всех доступных атак, на которые хватает её ☒, эта фигурка использует оставшиеся ☒, чтобы переместиться как можно дальше от цели. Если она не может выполнить такое перемещение или не может при перемещении отойти от цели, фигурка заканчивает свою активацию действием «Ожидание».

Защита X

Эта фигурка присваивает навык «Щит» всем фигуркам своей фракции в пределах X☒. Эффекты этого навыка не суммируются. Если на фигурку действует несколько навыков «Защита», выберите наилучший.

Исцеление X

В начале активации этой фигурки все другие фигурки из её фракции в пределах X☒ от неё сбрасывают 1☒.

Лазанье X

Эта фигурка может перемещаться между X разными уровнями высоты.

Ловкач

Враги никогда не проводят по этой фигурке атаки-реакции.

Невосприимчивость X

Эта фигурка не получает жетоны отрицательного состояния определённого типа.

Нежить

Эта фигурка не получает жетоны «Оглушение», «Отравление», «Кровотечение» и «Потрошение». Она никаким образом не сбрасывает ♣.

Орда X

Если во время вербовки врагов вы берёте карту вербовки с этим навыком, на поле размещается X фигурок, а не одна. Поместите дополнительные фигурки на соседние доступных клеток, как можно ближе к ней. Если карта вербовки требует поместить фигурки более чем на одну клетку, а в коробке не осталось подходящих фигурок, чтобы занять их все, возьмите ещё одну карту вербовки.

Полёт

При перемещении эта фигурка игнорирует другие фигурки, элементы ландшафта и уровни высоты. Перемещение этой фигурки не вызывает атаки-реакции. Фигурка должна заканчивать перемещение на доступной клетке.

Прочность

Эта фигурка не получает жетоны «Кровотечение» и «Потрошение».

Прыжок X

Эта фигурка может потратить X ♣ или меньше, чтобы переместиться на доступную клетку в пределах X ♣ от себя по прямой линии. Клетка, на которую приземлится фигурка, должна быть на том же уровне высоты, что и стартовая клетка, или ниже. В случае спуска на более низкий уровень высоты при прыжке фигурка получает ♣ от падения (см. раздел «Уровень высоты» в правилах игры). На клетках, которые пересекает фигурка в прыжке, не должно быть врагов с навыком «Великан» или элементов ландшафта со свойством «Возвышающийся».

Прямой путь

В ходе перемещения эта фигурка может пересекать клетки, занятые враждебными фигурками и элементами ландшафта, за исключением зданий и деревьев, но должна закончить своё перемещение на доступной клетке.

Снайпер

Эта фигурка не принимает во внимание враждебные фигурки и элементы ландшафта при определении видимости.

Союзник

Союзник считается героем с точки зрения розыгрыша игровых эффектов. Герои могут выбирать его целью, как если бы это был обычный герой. Когда союзник проводит проверки, игроки бросают кубики вместо него. Если фигурке с этим навыком дана конкретная задача, игроки должны делать всё, что в их силах, чтобы выполнить её. В противном случае они могут выбирать действия союзника на своё усмотрение (см. раздел «Союзник» в основном буклете правил).

Судьба

У этой фигурки есть следующие преимущества:

- ♦ Она невосприимчива к вынужденному перемещению.
- ♦ Она невосприимчива к свойству «Критический урон X», но герой, нанёсший критический урон, всё равно повышает свой ⚡ на 1.
- ♦ Она не получает жетоны «Ослепление», «Отравление» или «Оглушение».

Трусость

Если на поле боя не осталось других фигурок из её фракции, эта фигурка немедленно убирается из игры, а герои не получают за неё трофеев.

Уклонение

Если эту фигурку атакуют, атакующий должен ⚡ и принять новый результат.

Фаланга

Если цель атаки стоит рядом с другой фигуркой из той же фракции, что и атакующая фигурка с навыком «Фаланга», атака получает +1 ⚡.

Щит

При ⚡ атаках по этой фигурке бросайте на 1 ⚡ меньше.

СВОЙСТВА

Безобидность

Вне зависимости от того, сколько набрано ☹, эта атака не наносит никаких ☹.

Благословение

Если атака была успешна, цель получает жетон «Благословение».

Брешь

☹, нанесённые этой атакой, считаются неотвратимыми.

Длинное оружие

Вне зависимости от значения +, эта атака может быть нацелена на фигурку на 1 уровень высоты ниже или выше, если цель находится в поле видимости атакующей фигурки.

Замедление

Если атака была успешна, цель получает жетон «Замедление».

Костолом

Если атака наносит хотя бы 1☹, цель также получает увечье.

Критический урон X

Если ● атака наносит хотя бы 3☹, она наносит X дополнительных ☹, а выполнивший её герой получает +1☹.

За исключением атак врагов, все ● атаки обладают свойством «Критический урон 1».

Кровотечение

Если атака была успешна, цель получает жетон «Кровотечение».



Метка

Если атака была успешна, цель получает жетон «Метка». В игре всего 2 таких жетона: один могут получить герои, другой — враги. Если у героя есть такой жетон, а его получает другой герой, предыдущий владелец его теряет. Если у врага есть такой жетон, а его получает другой враг, предыдущий владелец его теряет.

Область X

Области, упомянутые в описании атаки, работают по-разному для героев и врагов.

Герои: если атака была успешна, цель получает урон от указанного эффекта. Остальные фигурки в области получают урон от эффекта атаки области (в профиле атаки указано, как именно распределяется урон).

Враги: если не указано иное, атака наносит урон герою-цели и всем героям, находящимся в области. Каждый герой в области атаки проводит отдельную проверку защиты.

● Цель атаки

● Атакующая фигурка

Область креста



Область взрыва



Область копья X
(X — количество клеток в области)



Область дыхания



Оглушение

Если атака была успешна, цель получает жетон «Оглушение».

Ожог

Если атака была успешна, цель получает жетон «Ожог».

Ослепление

Если атака была успешна, цель получает жетон «Ослепление».

Отвлечение

Если атака была успешна, цель получает жетон «Отвлечение».

Отравление

Если атака была успешна, цель получает жетон «Отравление».

Перезарядка X

Герои: когда герой проводит эту атаку, он присваивает снаряжению, которое использовал для атаки, жетон «Разряжен». В ходе своей активации герой может потратить X Σ , чтобы сбросить со снаряжения жетон «Разряжен».

Враги: проведя эту атаку, враг получает жетон «Разряжен». В ходе активации врага, если у него есть неиспользованные X Σ , он немедленно тратит их перед совершением любого другого действия, чтобы сбросить жетон «Разряжен».

Помеха

Если атака была успешна, цель получает жетон «Помеха».

Потрошение

Если атака была успешна, цель получает жетон «Потрошение».



Проклятье

Если атака была успешна, цель получает жетон «Проклятье».

Рок * / ☾ / ☆

Если эта атака наносит хотя бы 1 \heartsuit , цель получает 1 дополнительную \heartsuit , если на кубиках выпал хотя бы один из указанных символов (*, ☆, ☾).

Сопроотивление X

Снаряжение с этим свойством получает X \heartsuit вместо героя, который экипировался им, по следующим правилам:

- ◆ Если на карте снаряжения меньше X \heartsuit , то это снаряжение получает \heartsuit вместо героя, носящего его. Раны сверх этого числа получает другое снаряжение или сам герой.
- ◆ Снаряжение может получать только \heartsuit , полученные в ходе \heartsuit атаки.
- ◆ Герой, носящий больше одного предмета снаряжения с этим свойством, может решить, как распределять получаемые \heartsuit .
- ◆ Если в эффекте не указано иного, все \heartsuit со снаряжения удаляются в конце миссии.
- ◆ Если все \heartsuit от \heartsuit атаки получило снаряжение, эффекты и свойства этой атаки (вроде «Отравление» или «Уничтожение») не применяются.

Таран

Если атака была успешна, цель должна совершить вынужденное перемещение на 1 клетку от атакующей фигурки, если это возможно. Атакующий должен совершить рывок на клетку, которую занимала цель. Эти перемещения не вызывают атак-реакций.

Уничтожение

После того как \heartsuit атака нанесла любое количество \heartsuit , цель снова получает такое же количество \heartsuit .

Царапина

Вне зависимости от того, сколько набрано \heartsuit , эта атака наносит всего 1 \heartsuit .

ОГРАНИЧЕНИЯ ИНВЕНТАРЯ

Каждый герой может экипироваться для миссии определённым количеством карт снаряжения, следуя приведённым ниже ограничениям:

👤 Голова — максимум 1

👤 Тело — максимум 1

👤 Украшение — максимум 3

👤 Одноручное — максимум 2

👤 Двуручное — максимум 1

👤 Гримуар — максимум 3

КАТЕГОРИИ СНАРЯЖЕНИЯ

Снаряжение относится к одной из следующих категорий:

- Оружие
- Броня
- Артефакт
- Заклинание (разных школ)
- Масло
- Зелье
- Щит
- Вещь



ТИПЫ АТАК

Герои

Враги

● Физическая



◆ Психическая



- ⌚ Очки действий
- 👤 Цель
 - 👤 Враждебная цель
 - 👤 Дружественная цель
 - 👤 Любая цель
- ⊕ Расстояние
- 👤 Мощность
- 👤 Разум
- 👤 Успех
- 👤 Эффект при успехе

- ⌚ Очки действий
- ⊕ Расстояние
- ☀ Попадания
- 👤 Успех
- 👤 Уровень сложности проверки мощи
- 👤 Уровень сложности проверки разума
- 👤 Эффект при успехе

ЖЕТОНЫ ОТРИЦАТЕЛЬНЫХ СОСТОЯНИЙ



Замедление

Фигурка с этим жетоном должна тратить 1 дополнительное Σ за каждую клетку в ходе перемещения до конца своей следующей активации, после чего сбрасывает этот жетон.



Кровотечение

Фигурка с этим жетоном получает 1 неотвратимую \heartsuit в конце своей активации, после чего сбрасывает этот жетон. Герой с этим жетоном не может совершать действия миссии, связанные с важными точками.



Метка

Герой: все атаки, нацеленные на героя, у которого есть этот жетон, получают +1 \star .

Враг: все атаки, нацеленные на этого врага, получают +1 \heartsuit .



Оглушение

Фигурка с этим жетоном должна потратить 2 Σ в начале своей следующей активации, после чего сбрасывает этот жетон.



Ожог

Фигурка с этим жетоном получает 1 неотвратимую \heartsuit в конце своей активации.

Герой: герой может потратить 1 Σ и бросить 1 \heartsuit . Если выпадет 5 или больше, герой сбрасывает этот жетон. Это действие можно пытаться совершить несколько раз за активацию. Герой с этим жетоном не может совершать действия миссии, связанные с важными точками.

Враг: враг сбрасывает этот жетон, когда получает \heartsuit от него.



Ослепление

Фигурка, получившая этот жетон, не может проводить \heartsuit и \spadesuit атаки до конца своей следующей активации, после чего сбрасывает этот жетон.



Отвлечение

Враг с этим жетоном получает -1 \star на все свои \heartsuit атаки и -1 \heartsuit на все свои \spadesuit атаки. Этот жетон сбрасывается после того, как враг проводит атаку.



Отравление

Герой с этим жетоном бросает на 1 \heartsuit меньше при каждой проверке. У **врага** с этим жетоном \heartsuit и \spadesuit снижены на 1.



Помеха

Герой с этим жетоном должен сбросить его, когда будет проводить следующую проверку. Для этой проверки сбросьте на 1 \heartsuit меньше.



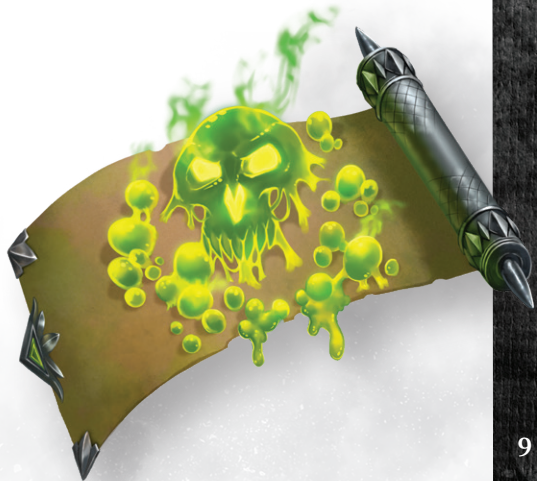
Потрошение

Фигурка с этим жетоном получает жетон «Кровотечение» в начале своей активации.



Проклятье

Герой с этим жетоном должен сбросить его, когда будет проводить следующую проверку. Уровень сложности проверки увеличивается на 1.



ЖЕТОНЫ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ СОСТОЯНИЙ



Благословение

Герой с этим жетоном может сбросить его перед проведением любой проверки, чтобы снизить её уровень сложности на 1.



Небесный знак

Герой с этим жетоном может сбросить его после проведения любой проверки, чтобы добавить к её результату символ (*, ★ или ☾).



Преимущество

Герой с этим жетоном может сбросить его перед проведением любой проверки, чтобы добавить к ней 1 ♠.



Прикрытие

Герой с этим жетоном может сбросить его, когда должен получить хотя бы 1 ♣, чтобы получить на 1 ♣ меньше (вплоть до 0).



Удача

Герой с этим жетоном может сбросить его после проведения любой проверки, чтобы получить на неё ♠. Он обязан принять новый результат.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ



Разряжен

Герой: герой не может атаковать при помощи карты снаряжения с этим жетоном, пока он не будет сброшен.

Враг: пока у врага есть этот жетон, он не может совершать атаку со свойством «Перезарядка X» со своей карты врага.



Реакция 1

В начале своей активации герой должен потратить 1 ⚔, чтобы сбросить этот жетон.



Реакция 2

В начале своей активации герой должен потратить 2 ⚔, чтобы сбросить этот жетон.



РЕАГЕНТЫ

Элементы

- › Дерево
- › Кожа
- › Белладонна
- › Мандрагора

Алхимия

- › Философский камень
- › Реальгар
- › Сера
- › Ртуть

Ценность

- › Металл
- › Серебро
- › Золото
- › Флорины

ТИПЫ НАВЫКОВ

 Атака

 Защита

 Поддержка

 Перемещение

 Подвиг

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

 Взлом

 Выживание

 Грубая сила

 Дипломатия

 Запугивание

 Медицина

 Мистицизм


 Образование

 Поиск

 Скрытность

РАСШИФРОВКА СХЕМЫ

 Герой

 Враг/союзник

 Дерево

 Куст

 Колодец


 Телега

 Камень

 Рычаг

 Люк

 Лестница

 Башня (2 дома 3×3, поставленные друг на друга)

 Дом 3×3

 Дом 2×4

 Мистические камни

 Важные точки

 Области

 Кровь Геи

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ВРАГОВ

Активация

Когда деление горология, на котором находится жетон активации врага, становится активным, все фигурки этого типа врагов на поле боя активируются. Активируйте по одной фигурке за раз в порядке, наиболее выгодном для врагов.

Задача миссии

Есть ли у активного врага задача миссии, отличающаяся от «Атаковать героев»? (Обратите внимание на раздел «Задачи врагов» на карте миссии.)



Атаковать героев

Проверьте . Есть ли в ней хотя бы один герой?



Проверка области контроля

Есть ли хотя бы один герой, чей равен или превышает задачи миссии? (Если у задачи миссии нет , он по умолчанию считается выше, чем у героев.)



Задачей врагов становится «Атаковать ближайшего героя».

Если расстояние до нескольких героев одинаковое, целью становится герой с наибольшим . Если сохраняется спорная ситуация, целью становится герой с наибольшим количеством жетонов . Если сохраняется спорная ситуация, игроки решают, какого героя атакует враг. Если враг не может атаковать ни одного героя, например потому что на поле боя нет героев, он тратит все свои этой активации на действие «Ожидание».

Задача

Враг должен выбрать целью героя с наибольшим . При спорной ситуации он выбирает ближайшего героя. Если спорная ситуация сохраняется, он выбирает героя с наибольшим количеством жетонов . Если сохраняется спорная ситуация, он выбирает случайным образом.

Проверка атаки

Может ли враг добраться до героя-цели? (Например, если герой на крыше, и там нет лестниц, или герой окружён другими врагами или элементами ландшафта, он вне досягаемости.)



Перемещение

Враг перемещается на минимальное расстояние, необходимое для того, чтобы достичь своей цели и совершить одну из имеющихся атак (обратите внимание на расстояние атак врага).

Проверка атаки

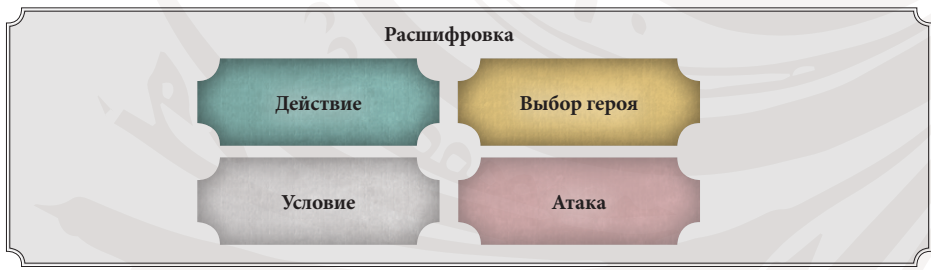
Находится ли цель на расстоянии атаки? Есть ли у врага достаточно для атаки?



Атака по цели

Враг атакует одну и ту же цель столько раз, на сколько хватает его оставшихся .

Активация врага заканчивается.



Задачей врага становится «Атаковать ближайшего героя, мешающего добраться до задачи миссии»
(При спорной ситуации задачей становится герой с наиболее высоким C. Если спорная ситуация сохраняется — герой с наибольшим количеством жетонов. Если спорная ситуация сохраняется, игроки сами решают, какой герой станет целью врага.)

ПЕРЕЧЕНЬ СИМВОЛОВ

Характеристики

- Скорость
- Ловкость
- Мощь
- Разум
- Здоровье

Враги

- Область контроля
- Физическая защита врага
- Психическая защита врага
- Рядовой
- Элита
- Монстр

Очки

- Очки опыта
- Очки героя
- Очки действий
- Очки класса

Атаки

- Расстояние
- Попадания
- Цель
- Враждебная цель
- Дружественная цель
- Любая цель
- Эффект
- Рана

Кубики

- Кубик
- Успех
- Переброс 1 кубика

Ограничения инвентаря

- Украшение
- Гримуар
- Одноручное
- Двуручное
- Тело
- Голова

Небесные знаки

- Солнце
- Звезда
- Луна

Миссии

- Фишка взаимодействия
- Флорины
- Связанное
- Книга сюжетов
- Уровень угрозы
- Город
- Деревня
- Карта миссии
- Карта реагента «Алхимия»
- Карта реагента «Элемент»
- Карта реагента «Ценность»
- Карта достижения
- Карта награды
- Карта судьбы
- Выход из помещения
- Ключевое слово





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