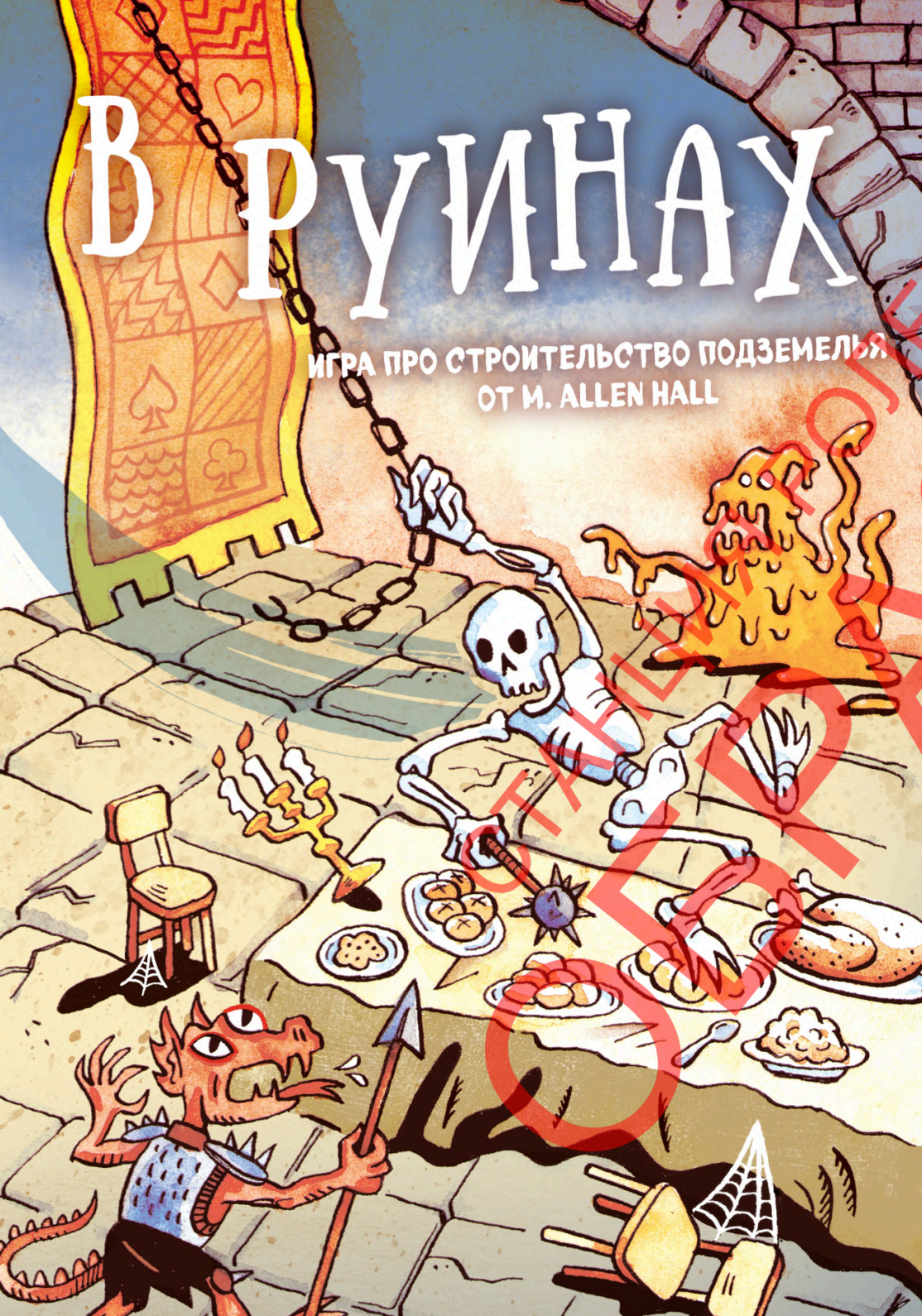


# В РУИНАХ

ИГРА ПРО СТРОИТЕЛЬСТВО ПОДЗЕМЕЛЬЯ  
ОТ M. ALLEN HALL



**Построй замок.  
Уничтожь замок. Покори замок.**

«В Руинах» — это настольная ролевая игра и симулятор создания подземелий. Вы расскажете историю замка: от его возведения, через падение и разрушение, до того момента, когда руины захватывают враждующие фракции, сражающиеся за контроль над подземельем.

**Играйте в одиночку или группой до 6 человек.**

**Без ведущего. Все участники создают историю.**

**Без подготовки. Идеальна для ваншотов.**

**Созданную вами карту** подземелья можно использовать для исследования в любой фэнтезийной настольной ролевой игре на ваш выбор.

**Что нужно для игры:** Колода игровых карт; Три шестигранных кубика (d6); Бумага в клетку или миллиметровка; От 1 до 6 игроков; Свободные 2–3 часа; Цветные ручки или маркеры.

In Ruins © 2025 M. Allen Hall. ISBN 979-8-9891953-4-3

Printable play sheets and player reference cards available at [ruins.mallenhall.com](https://www.ruins.mallenhall.com).

Special thanks to Exeunt Press and Nicholas Gralewicz.  
Writing and design by M. Allen Hall: [www.mallenhall.com](https://www.mallenhall.com)  
Art by Jamie Douglas: [www.jamie-douglas.com](https://www.jamie-douglas.com)



# В РУИНАХ

Примечание о таблице Искр D666.....	2
О переводе.....	2
<b>ВСТУПЛЕНИЕ.....</b>	<b>3</b>
Материалы.....	3
О количестве игроков.....	4
Фракции.....	4
<b>ЗАМОК.....</b>	<b>5</b>
Создание Истории.....	5
Строительство замка.....	6
Примеры комнат Замка.....	8
Особые Объекты.....	8
Настройка игры.....	10
Цикл Замка.....	10
Пример Цикла Замка.....	10
Появление Фракций.....	11
<b>РУИНЫ.....</b>	<b>12</b>
Разрушение Замка.....	12
Примеры Цикла Разрушения.....	14
<b>ПОДЗЕМЕЛЬЕ.....</b>	<b>14</b>
Заселение Подземелья.....	15
Цикл Подземелья.....	15
Пример Цикла Подземелья.....	16
Примечание о Секретных Комнатах.....	17
Подсчёт Очков.....	17
Заключение.....	17
Фракции и их Особые Способности.....	17
Таблицы для игры в одиночку.....	19
Памятка Игрока.....	20

## Определения и условные обозначения

**D6** — шестигранный кубик.

**D66** — бросаются два шестигранных кубика одновременно или один кубик дважды, чтобы получить двузначное число.

**D666** — бросаются три шестигранных кубика одновременно или один кубик трижды, чтобы получить трёхзначное число.

**NPC** — неигровой персонаж.

## Примечание о таблице Искр D666

Таблица Искр D666 может использоваться в любой момент игры как источник вдохновения (или не использоваться вовсе). Чтобы применить таблицу, бросьте D666 и найдите соответствующее слово-искру.

Также вы можете бросить D66 и выбрать слово из подходящего по ситуации блока. Записи в таблице сгруппированы следующим образом:

1. Глагол
2. Существительное
3. Прилагательное
4. Объект (для Особых предметов)
5. Фэнтезийный термин/слово
6. Слово, связанное с замками и строительством

## О переводе

Это вольный и некоммерческий перевод для личного использования. Текст не подвергался вычитке, но должен быть адекватным! Почему горизонтальные страницы? Потому что я так люблю! И проще читать в Вебе.

Перевод и адаптация Диана "Michu" <https://t.me/MichusToyBox>

Ссылка на материалы: [In Ruins](#)

Оригинальная страницы игры: <https://m-allen-hall.itch.io/in-ruins>



# ВСТУПЛЕНИЕ



Замок восседает на вершине холма уже многие поколения. Истории о том, зачем его построили, кто там жил и ради чего, веками бродят по окрестным деревням.

Никто уже не может сказать наверняка, что из этих слухов правда — но все знают одно: замок следует обходить стороной. Иногда смельчаки — будь то дерзкие подростки или случайные авантюристы — решаются пробраться сквозь разрушенные бастионы. И рассказы, с которыми они возвращаются (если возвращаются вообще), способны надолго лишить сна любого слушателя.

Это игра для одного или нескольких участников, в которой вы будете: строить замок, наблюдать, как он разрушается сквозь века, и заселять его существами сомнительных намерений, но безусловной силы.

## Материалы

Для игры вам понадобятся следующие материалы:

- Колода игральных карт
- От одного до трёх шестигранных кубиков
- Фишка или маркер, обозначающий игрока в роли “первого игрока”
- Один или два листа миллиметровки или бумаги в клетку для рисования карты (можно использовать копию с последней страницы)
- Способ фиксировать содержимое каждой комнаты — подойдут блокнот, карточки или приложение для заметок

Для удобства рекомендуется **разделить задачи внутри группы**: например, один игрок рисует карту, другой ведёт записи, третий отслеживает карты и прогресс. Такое распределение помогает поддерживать вовлечённость между ходами.

Игра делится на три фазы:

1. **Фаза Замка**
  - Придумайте предысторию замка
  - Разметьте его помещения
2. **Фаза Руин**
  - Разыграйте ход последующих столетий
  - Разрушайте комнаты замка
3. **Фаза Подземелья**
  - Заселяйте замок логовами разных фракций
  - Боритесь за контроль над его помещениями

Игру начинает тот, кто **последним посещал замок** — он получает **Корону** и становится первым **Правителем**.

## 0 количестве игроков

Правила в этой книге рассчитаны на игру от 2 до 4 игроков. Но несложные корректировки позволяют играть в одиночку или с 5–6 игроками.

### ОДИН ИГРОК

Чтобы играть в одиночку, выберите, против скольких фракций вы хотите выступать. Рекомендуется 1 или 2 вражеские фракции.

Вы всегда выступаете в роли Правителя.

- Во время фаз **Замка** и **Руин** управляйте своей рукой карт так же, как в стандартной игре.
- Вместо полноценной руки карт у каждой вражеской фракции, **открывайте верхнюю карту колоды в их ход** и обращайтесь к **таблицам для соло-игры**.
- **Не отслеживайте очки Строителя** у вражеских фракций.
- Сначала разместите **вход своей фракции**, затем — входы противников.
- Вражеские фракции **всегда размещают входы в комнатах с наибольшей Ценностью Логова**.

Во время **Фазы Подземелья** игра продолжается по тем же правилам, что и в стандартной игре, только вы управляете всеми конкурирующими фракциями — каждая из них старается захватить комнату с наивысшим Lair Value.

### 5 ИГРОКОВ

Каждый игрок в **Фазе Замка** держит по 4 карты в руке. В остальном правила такие же, как для 2–4 игроков.

### 6 ИГРОКОВ

Каждый игрок в **Фазе Замка** держит по 3 карты в руке. Кроме того, в колоду нужно добавить 2 **Джокера** (всего 54 карты). **Джокер** = Туз и позволяет игроку **построить Малую комнату**.

## Фракции

Перед началом **Фазы Замка** игроки выбирают свои фракции. Описание всех фракций и их особых способностей приведено далее.

Хотя фракции **вступают в игру только в конце Фазы Замка**, некоторые игроки могут принимать решения с учётом выбранной фракции уже на ранних этапах.

Обратите внимание: **способности фракций ссылаются на игровые термины, которые будут объяснены далее в книге.**

**Выбор фракций** проходит по часовой стрелке, начиная с **Правителя**. Всего доступно **шесть фракций**, каждая со своей уникальной способностью. Если вы используете этот замок в ролевой игре, где подобные существа отсутствуют, **можно переименовать фракции**, чтобы они лучше вписывались в ваш мир.

