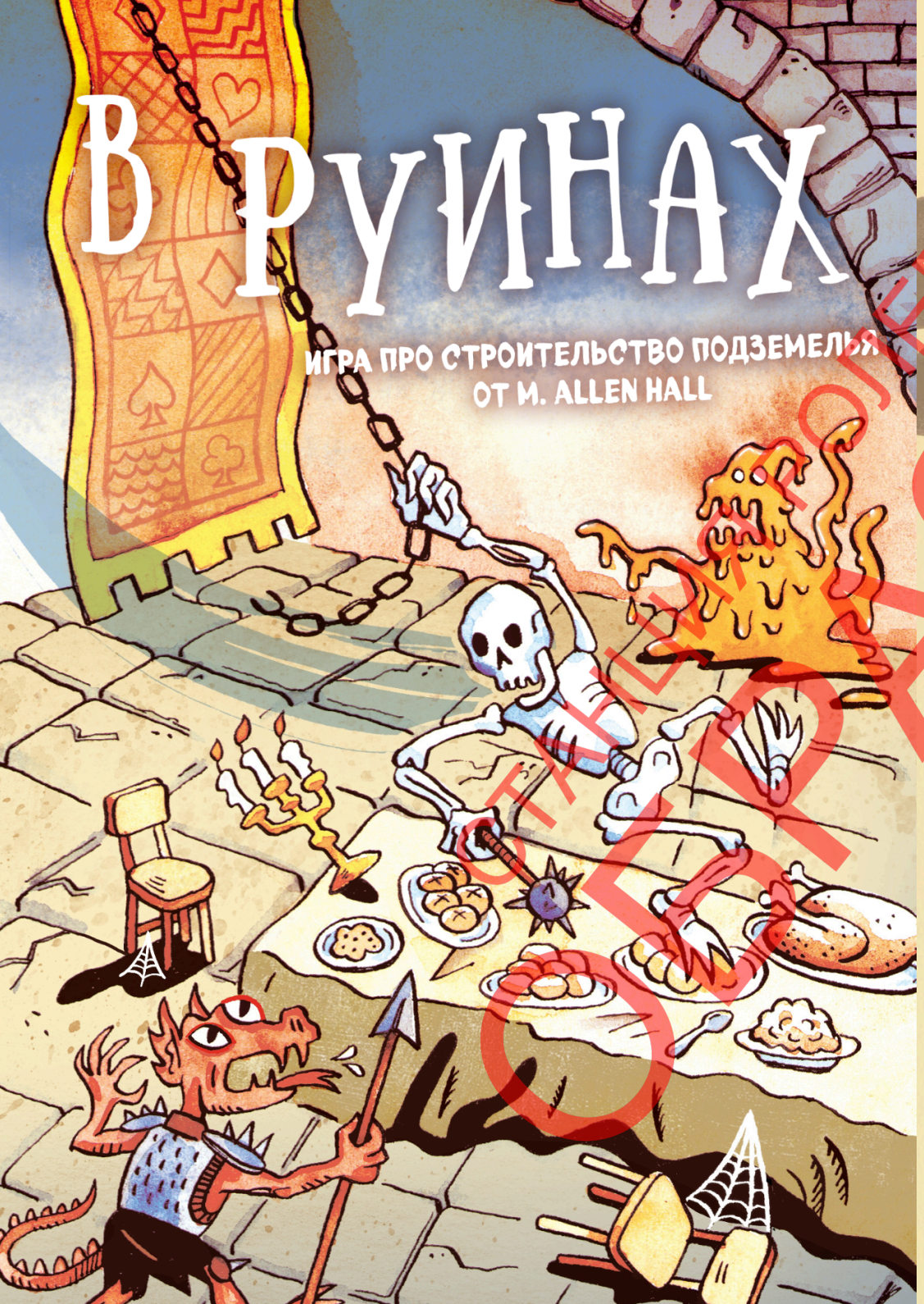


ОБРАЗЕЦ
Остаточная ролевая

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 игральных 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.

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

В РУИНАХ

Примечание о таблице Искр D666 2
О переводе 2
ВСТУПЛЕНИЕ 3
Материалы 3
О количестве игроков 4
Фракции 4
ЗАМОК 5
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
РУИНЫ 12
Разрушение Замка 12
Примеры Цикла Разрушения 14
ПОДЗЕМЕЛЬЕ 14
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



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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.

В этой книге жетон первого игрока называется **Короной**, а сам первый игрок — **Правителем**. После каждой фазы игры **Корона передаётся по кругу.**

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**.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

О 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.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ