

## Cadwallon: City of Thieves – King of Ashes



Подготовка к игре происходит согласно основным правилам со следующими дополнениями:

Поместите поле Катакомб (1) рядом с игровым полем.

Выберите один из новых листов приключений (приключения 9-14), и следуйте изложенным на них инструкциям.

Поместите Циклопа в его логово (A).



В дополнение к жетонам «сокровищ» основной игры, разместите случайным образом по одному жетону «исследования» лицевой стороной вниз в каждой из 24 локаций игрового поля. После того, как вы перевернете основные жетоны «сокровищ» картинкой вверх, оставьте новые жетоны «исследования» лежать картинкой вниз.



Перемешайте вместе карты Арканы (2) базовой игры и этого расширения. Каждый игрок берет по пять карт Арканы.

Перемешайте карты «интриг» (3). Каждый игрок берет по одной карте «интриги». Держите остальные карты рядом с игровым полем.

Разместите жетоны «ран» (4) и жетоны «опыта» (5) в зоне досягаемости игроков. Расположите возле игрового поля карты «снаряжения» картинкой вверх.

Каждый игрок бросает два кубика и складывает полученные числа. Игрок с наибольшим результатом начинает игру.

Оппоненты ходят в порядке очереди по часовой стрелке, начиная от первого игрока.

Каждый игрок может заменить одного своего героя новым наёмником цвета его банды из дополнения (либо серым наёмником).

Дополнение включает четыре новых листа приключений, в которые можно играть самостоятельно, аналогично восьми приключениям из основной игры. Все карточки могут быть объединены в одну кампанию!

Это расширение также включает в себя два независимых приключения, которые отыгрываются самостоятельной кампанией: "The Festival Ashes" и "A Duke's Ransom".

Чтобы играть в эту кампанию, последовательно отыгрывайте карточки с 9 по 12. Как обычно, следуйте инструкциям с листа приключений. Любые специальные правила, указанные на листах приключений, применимы только к текущей игре. Для придания кампании реалистичности, игрокам рекомендуется использовать одинаковые команды воров, а также заменить одного персонажа из базового набора на нового из дополнения.

В конце каждой игры ведите записи о том, кто из игроков победил и сколько Дукатов каждый собрал игрок. Кроме того, записывайте количество неизрасходованных жетонов опыта, оставшиеся у каждого оппонента в конце игры. Все остальные сокровища и предметы, полученные во время игры, будут потеряны. Любой персонаж, который был убит или заключен в тюрьму, становится доступным к следующей игре.

Победитель каждой игры получает бонус на старте следующего приключения (подробно изложено на листе приключения). Кроме того, все игроки получают свои неиспользованные жетоны опыта из последнего приключения, и могут использовать их для покупки предметов и повторного броска кубиков. В конце кампании сложите все дукаты, заработанные игроком во время всех четырёх приключений.

*Игрок с наибольшим количеством Дукатов побеждает в кампании!*

### **Наемники - новый класс персонажей в игре.**

В начале игры каждый игрок может заменить одного своего бойца наёмником, цвет которого соответствует цвету его банды:



Вместо того чтобы выбрать наемника, который соответствует цвету его банды, игрок может выбрать одного серого наёмника, Sienne или Isabeau:



Наемники выбираются в порядке очереди, начиная с первого игрока.

Когда Наемник присоединяется к банде, он заменяет одного из персонажей банды. Каждая банда может иметь только четыре члена банды в начале игры. Неиспользованные персонажи возвращаются в коробку и в игре не участвуют.

## Жетоны исследований – новый тип жетонов в игре.

Как только персонаж попадает в комнату с перевёрнутым лицом вниз жетоном «исследования», он обязан остановиться и перевернуть жетон картинкой вверх.

Существует семь различных типов жетонов:

### **Магический кристалл**



Этот маркер является сокровищем, которое находится внутри запертого сундука. Для получения «Магического кристалла», персонаж должен либо открыть замок, либо разбить его (как это делается с обычным сундуком). «Магические кристаллы» могут быть обменены на Дукаты в Катакомбах (см. Святой Алтарь).

### **Ловушка**



Комната с таким жетоном представляет собой мину-ловушку!

Персонаж, вскрывающий данный жетон, получает один маркер ранения и заканчивает свой ход (см. Раны). После этого жетон «ловушки» удаляется из игры.

### **Снаряжение**



В комнате скрыты полезные предметы!

Персонаж, вскрывший жетон «снаряжения», выбирает одну карту «снаряжения» лежащую рядом с полем. Примечание: карту получает именно тот персонаж, который вскрыл маркер. Если у персонажа уже есть карта «снаряжения», он обязан выбрать одну, а вторую сбросить в коробку (удалить из игры). Персонаж может иметь только одну карту «снаряжения». После этого жетон «снаряжения» удаляется из игры.

### **Герб Cadwallon**



Персонаж, вскрывший жетон «герб Кадвалона» получает один маркер опыта. После этого жетон удаляется из игры.

### **Безопасность**



Сундук, расположенный в комнате с жетоном «безопасности» имеет дополнительный пункт защиты. Вскрыть или разбить замок будет стоить персонажу одно дополнительное действие. Как только сундук будет вскрыт, жетон «безопасности» удаляется из игры.

### **Лестница**



Эта скрытая лестница открывает путь вниз, в катакомбы. Жетон остаётся в комнате до конца игры. Любой персонаж любой банды может воспользоваться лестницей, чтобы достичь подземных комнат за один пункт передвижения (см. Катакомбы Cadwallon). Банда, вскрывшая жетон «лестницы», получает один жетон опыта (каждый персонаж банды получает по одному жетону). Примечание: во время отступления персонаж не может воспользоваться лестницей, чтобы спуститься в подземелье.

## **Механизм**



Жетон «механизма» открывает потайную комнату в Сокровищнице. Жетон остаётся на поле до конца игры. Персонаж, находящийся в одном помещении с жетоном «механизма» даёт возможность членам своей банды попасть в потайную комнату, спрятанную в сокровищнице.

## **Усиленные патрули.**

Перед игрой замените карточки стражников "Valrut" и "Kornak" из базовой игры на карточки из дополнения. В фазу «передвижение патрулей» игрок не бросает кубик, а активирует стражника в соответствии с цветом карты Арканы, лежащей сверху стопки:

- Если карта имеет фиолетовый цвет, стражник перемещается на расстояние до четырёх клеток.
- Если карта имеет синий цвет, стражник не передвигается.

Если стражник выигрывает бой, он забирает два дуката у проигрывающего игрока и возвращает их в сокровищницу. Персонажи могут быть посажены в тюрьму (согласно основным правилам игры). Персонажи не могут атаковать или ранить стражников, стражники не могут быть посажены в тюрьму.

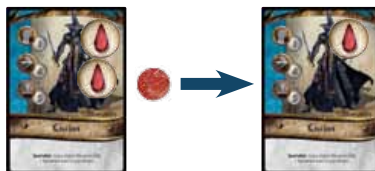
## **Нет милосердию!**

*В правила боя вносятся следующие изменения.*

### **Ранения.**

Персонаж может получить ранение во время боя, попав в «ловушку» или в результате эффекта карт Арканы. Каждый раз, когда персонаж получает ранение, на его карту помещается маркер ранения. Если персонаж ранен во время его активации, его ход немедленно заканчивается.

Персонаж с одним или несколькими ранениями не может быть активирован, но может защитить себя в случае нападения.



В любое время своего хода, игрок может потратить жетоны действия для удаления маркеров ранения. За одно действие удаляется один маркер. После того, как с карточки будут сняты все маркеры ранения, персонаж может быть активирован.

### **Бой в случае равенства.**

В случае если результат боя сводится к ничьей, побеждает игрок, у которого суммарное количество баллов атаки (числа на кубиках и специальные карты) будет больше, чем у оппонента. Например: в случае применения карты «Powerful Blow», при равенстве результатов кубиков у игроков, победителем будет считаться игрок с общим максимальным количеством баллов атаки.

### **Яростный бой.**

Игроки больше не ограничиваются использованием только одной карты Тайных знаний - оппоненты могут сыграть любое количество карт данного типа. Нападающий по-прежнему играет свои карты первым.

## **Повышение квалификации**

Персонажи могут проходить сквозь клетки, занимаемые членами своей же банды. Тем не менее, персонаж не может закончить свое движение в той же клетке. Когда персонаж проходит сквозь пространство, занимаемое другим членом своей банды, два персонажа могут обменять любое

количество сокровищ и / или «снаряжения», которые они несут. После обмена, каждый из персонажей не может иметь более трех сокровищ и одной карты «снаряжения».

### **Обучение.**

Ведя бой, персонажи могут получать жетоны «опыта». Получать жетоны «опыта» могут только атакующие персонажи, защищающиеся не могут зарабатывать данные жетоны.

За каждую «шестёрку», выброшенную атакующим персонажем, его банда получает один жетон «опыта» (жетоны общие для всех членов банды). Примечание: «шестёрка» должна быть именно выброшена, а не получена в результате модификации броска кубика.



Использовать жетоны «опыта» можно двумя способами:

- Потратив один жетон можно перебросить один кубик. Игрок обязан принять результат второго броска, даже если он будет ему не выгоден.
- За два жетона можно приобрести одну карту «снаряжения» и отдать её любому члену своей банды. Примечание: персонаж по-прежнему может владеть только одной картой «снаряжения».

### **Карты «снаряжения».**

Карты «снаряжения» могут давать бонусы во время боя, передвижения, блокирования и других действий, производимых персонажем.

Каждый персонаж может иметь только одну карту «снаряжения». Если персонаж получает вторую карту «снаряжения», игрок обязан выбрать одну из двух, а вторую сбросить. Сброшенные карты уходят в коробку до конца игры. Большинство карт «снаряжения» может быть использовано неограниченное количество раз во время игры. Однако, если в тексте карты есть указание: "Сбросьте после одного использования", карта может быть применена только один раз. После использования, карта снаряжения удаляется из игры.

### **Карты «интриг».**

Карты «интриг» - секретные миссии, при выполнении которых банда получает указанный на карте приз. Карты «интриг» хранятся тайно от оппонентов до момента выполнения задания. Как только банда выполняет все условия, указанные на карте, игрок показывает карту оппонентам, получает награду, а затем сбрасывает карту в коробку (карта выходит из игры).

Будьте осторожны! На некоторых картах «интриг» есть пометки о том, что игрок получит штраф в конце игры в случае невыполнения задания. Если на карте указано: "Разыграть эту карту в конце игры", игрок обязан выполнить все изложенные на ней условия к окончанию партии. В противном случае он лишается Дукатов.

Игрок может потратить один жетон действия, чтобы взять одну карту «интриги», если у него есть персонаж в любом из этих мест:



**Караванка**



**Кабинет мага**



**Библиотека**



**Сокровищница**



**Дортуар**



**Лаборатория**

У игрока не может быть больше трёх карт «интриг» одновременно.



## Вход и выход из Катакомб.

Персонаж может переместиться в Катакомбы через комнату с лестницей за одно действие. Персонаж может переместиться в любую из нижеперечисленных локаций Катакомб (локации отмечены зелёной стрелкой и винтовой лестницей). Примечание: для того, чтобы попасть в Тайную сокровищницу, второй персонаж из той же банды должен находиться в комнате с жетоном «механизма».



*Святой алтарь*



*Архив*



*Камера пыток*



*Туннель*



*Тайная сокровищница*

Войдя в Катакомбы, персонаж заканчивает передвижение (его ход заканчивается). Передвигаться в Катакомбах можно только в направлении зелёных стрелок.

Если персонаж достигает пентаграммы в центре катакомб, он может за одно действие выйти на поверхность - персонаж перемещается на любую пентаграмму на поверхности. После этого он может продолжать движение (его ход не заканчивается). Примечание: если все пентаграммы на поверхности заняты, то персонаж перемещается в любую соседнюю с пентаграммой локацию.

## Специальные правила Катакомб.

Стражники не могут войти в Катакомбы.

Если персонаж использует лестницу для перемещения в комнату занятую Циклопом, он должен атаковать, потратив одно действие. Циклоп при этом не передвигается.

Если персонаж использует лестницу для перемещения в комнату занятую персонажем врага, он должен атаковать, потратив одно действие. Этот бой происходит до перемещения Циклопа.

Когда бой проходит в Катакомбах, проигравший помещается в тюрьму, а победитель крадет у него одно сокровище или два Дуката (если у проигравшего нет сокровищ).

## Комнаты Катакомб.

*Логово.*



Циклоп начинает игру в Логове. Когда Циклоп проигрывает бой, он возвращается в Логово. Персонажи не могут входить в Логово.

*Тюрьма.*



Персонаж может быть брошен в Тюрьму после поражения в бою или в связи с последствиями карт Арканы. Когда персонаж должен быть посажен в Тюрьму, он перемещается непосредственно в эту локацию. Находясь в Тюрьме, он не может только предпринять попытку побега (остальные действия ему не доступны). В тюрьме может находиться любое количество персонажей. При этом они не могут атаковать друг друга. Когда персонаж находится в Тюрьме, он может потратить одно действие для попытки побега.

*Находясь в Тюрьме, персонаж бросает один кубик:*

- Если результат 1, 2 или 3 - побег провален. Персонаж не может двигаться в этот ход. Он должен оставаться в Тюрьме до следующего раунда.
- Если результат 4, 5, или 6 - побег удался. Персонаж может сразу же перейти из Тюрьмы в локацию с пентаграммой и за одно очко действия выйти обратно на поверхность (по правилам Катакомб).

За каждый жетон «связки ключей», имеющийся у персонажа, он может один раз перебросить кубик. После удачного побега, персонаж может выполнять только основные действия. Дополнительные действия ему в этот ход недоступны.

### **Камера пыток.**



Если персонаж находится в Камере пыток, он может потратить одно действие и украсть одно сокровище по своему выбору у любого персонажа, сидящего в Тюрьме.

### **Туннель.**



После поднятия тревоги, персонаж в Туннеле может потратить одно действие, чтобы покинуть район.

*Находясь в туннеле, персонаж бросает один кубик:*

- Если результат 1 - персонаж заблудился в коридорах и не вышел из района. Удалите из игры его фигурку, все его сокровища и снаряжение. Его банда также теряет 3 Дуката.
- Если результат 2 или 3 - персонаж ускользает от района, но теряет два любых сокровища, которые несёт (по выбору игрока).
- Если результат 4, 5 или 6 - персонаж успешно покидает район со всеми сокровищами.

### **Архив.**



*Находясь в Архиве, персонаж бросает один кубик:*

- Если результат меньше или равен умственным способностям персонажа, он может выбрать три карты Арканы из колоды сброса и взять их в руку. Его банда также получает один маркер опыта.
- Если результат больше или равен умственным способностям персонажа, он берёт две карты Арканы из колоды.

За каждый жетон «свитка», имеющийся у персонажа, он может перебросить кубик один раз. Для того, чтобы вновь получить карты Арканы, персонаж должен выйти и вновь войти в Катакомбы.

### **Святой алтарь.**



Если персонаж находится в локации Святой алтарь, он может потратить одно действие и обменять любое количество жетонов «самоцветов», которое он несёт, на Дукаты. Игрок получает шесть Дукатов из банка за каждый «самоцвет». После обмена жетоны «самоцветов» удаляются из игры.

## Тайная сокровищница.



Попасть в эту комнату возможно только в том случае, если второй член банды находится в комнате с жетоном "механизма".



Находясь в Тайной сокровищнице, персонаж бросает три кубика:

- Если результат двух или трёх кубиков совпал, персонаж погибает и удаляется из игры вместе с его сокровищами и снаряжением.
- Если результат всех кубиков различный, сложите все значения и получите соответствующее количество Дукатов из банка.

За каждый жетон "браслета", имеющийся у персонажа, он может один раз перебросить один кубик. Примечание: если персонаж погибает в Тайной сокровищнице, банда не теряет три Дуката в конце игры за то, что он не покинул район. Для того, чтобы вновь попытаться счастья в Тайной сокровищнице, персонаж должен выйти и вновь войти в Катакомбы.

## Циклоп.

Каждый раз, когда любой персонаж входит в Катакомбы, Циклоп передвигается (кроме случая, когда персонаж перемещается непосредственно в комнату с Циклопом).

Каждый раз, когда любой персонаж перемещается в любую комнату Катакомб без Циклопа, активный игрок бросает один кубик:

- Если результат 1 - Циклоп перемещается в локацию Святой алтарь.
- Если результат 2 - Циклоп перемещается в локацию Туннель
- Если результат 3 - Циклоп перемещается в локацию Камера пыток
- Если результат 4 - Циклоп перемещается в локацию Архив
- Если результат 5 - Циклоп перемещается в локацию Тайную сокровищницу
- Если результат 6 - Циклоп не передвигается

Циклоп перемещается непосредственно на новое место без передвижения через другие локации в катакомбах или через центральную комнату с пентаграммой. Для переброски кубика можно потратить жетоны «опыта».

Как только Циклоп появляется в комнате с персонажем, немедленно происходит бой (Циклоп атакует). Если персонаж перемещается в комнату, занятую Циклопом, персонаж обязан потратить одно действие и атаковать Циклопа (Циклоп защищается). Кубики за Циклопа бросает игрок, не участвующий в боевых действиях.

*Бой с Циклопом происходит два раунда:*

- Если Циклоп выигрывает бой, персонаж попадает в Тюрьму.
- Если Циклоп проигрывает бой, второй бой происходит немедленно.
- Если Циклоп выигрывает второй бой, персонаж помещается в Тюрьму.
- Если Циклоп проигрывает второй бой, он немедленно возвращается в Логово.



Карты Арканы можно играть во время раундов боя, но их эффект распространяется только на текущий раунд (на следующий раунд не распространяются). Например: карты Арканы, сыгранные в первом бою не действуют во втором бою. Карты Арканы не могут быть использованы для помощи Циклопу. Циклоп не может быть убит или посажен в Тюрьму.