

CADWALLON City of THIEVES

DUST
GAMES

Пробуна





Содержание

Мир Кадвалона	стр.3
Цель игры	стр.3
Компоненты игры	стр.4
Как начать играть	стр.6
Карточки Приключений	стр.8
Карты персонажей	стр.9
Игровой раунд	стр.10
Перемещение ополченцев	стр.11
Активация персонажей	стр.12
Движение	стр.14
Открытие сундука	стр.15
Нападение	стр.17
Карты Тайных Знаний	стр.18
Карты Миссий	стр.19
Завершение игры	стр.20
Добро пожаловать в Кадвалон	стр.21

Мир Кадвалона

Во тьме безлунной ночи, одинокий стражник бредет вдоль заброшенного переулка. Звук камешка ударившегося о мостовую привлекает его внимание как раз в тот момент, когда фигура в черном одеянии исчезает за углом. «Стоять! Вор!» выкрикивает Корнак. Бормоча проклятия, он бежит вслед стремительно удаляющейся тени. Еще одна обычная ночь в Кадвалоне...

Добро пожаловать в Кадвалон! Город бродяг, дезертиров и рецидивистов. Воистину, Город Воров! Герцог и его отважные ополченцы пытаются поддерживать порядок, но в действительности городом правят могущественные гильдии и зажиточные торговцы. И среди них та, чьи деяния сокрыты в тени – внушающая страх жителям Гильдия Воров. Будучи членом Гильдий, вы должны уважать их основные правила, иначе городу грозит погружение в полный хаос!

Аарклаш это суровый и полный опасностей и насквозь пропитанный магией мир, земли которого опалены идущей повсюду войной, где мелочные ревностные боги преследуют свои цели невзирая на человеческие жертвы. В этом мире Кадвалон является последним вольным городом, убежищем для тех, кто не желает иметь ничего общего с распрями богов. Однако есть силы, которые могут разыграть это как пешку в своих играх: силы, терпеливо ждущие, когда наступит момент слабости!

В конце концов, здесь правит золото, и даже лояльность по отношению к Гильдии имеет свои пределы. В Кадвалоне вы должны внимательно присматриваться к любой возможности и знать когда стоит рискнуть. И, конечно же, всегда чтить неофициальный девиз города:

Полкоролевства за Дукат

Цель игры

В Городе Воров каждый игрок возглавляет банду воров, живущих по принципу: пан или пропал.

Воры должны награть так много ценностей, как только смогут, прежде чем сплавят их фарцовщику. Но времени для этого

не много, так как ополченцы патрулируют округ. Через некоторое время район будет полностью оцеплен и оставшиеся в нем воры окажутся в западне!

У каждой банды есть 7 Очков Действий, расходуемых каждый ход на движение,

открытие сундуков и бой. Они так же получают карты Тайных Знаний, которые используют в качестве составляющей части своей стратегии.

В конце игры побеждает та банда, которая соберет больше всего дукатов.

Компоненты

1 Игровое поле



Игровое поле представляет собой один из районов Кадвалона. Для удобства движения район разделен на области. Есть улицы и помещения. Области отделены белыми линиями или зелеными стрелками (разрешающими проход) и красными линиями (блокирующими проход).

20 Карт Персонажей

Каждый персонаж изображен на карте, где перечислены его способности и умения. Игроки кладут карты своих персонажей перед собой лицевой стороной вверх.



20 Миниатюр

Каждый персонаж представлен миниатюрой. Персонажи разделены на 4 банды, каждой из которых соответствует свой цвет:

- **Карающие**
- **Банда Ноктюрниса**
- **Банда Калдерна**
- **Проклятые**



Кроме этого имеется 2 ополченца и 2 героя (Изабью и Сиенна), не имеющие отношения к бандам.

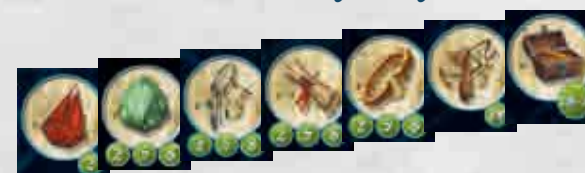


Для того чтобы их было легче определить на поле, у каждого персонажа есть подставка, соответствующая цвету банды.

2 ополченца имеют черные подставки. Изабью и Сиенна — серые.



24 Жетона Сундуков



Это те самые сокровища, которые надеются выкрасть воры. Сначала они лежат в помещениях. На жетонах изображены различные типы ценностей. Основной способ накопления бандой дукатов состоит в получении сокровищ.

28 Жетонов Очков Действий



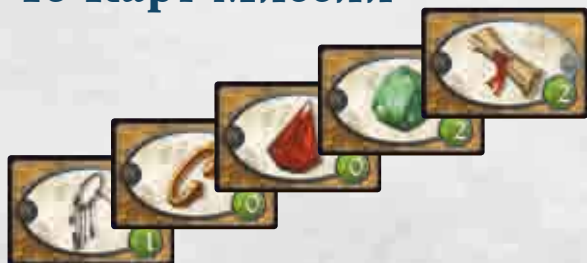
Каждый игрок получает 7 пластиковых жетонов Очков Действий. Эти жетоны расходуются, если персонаж двигается или выполняет действие.

60 Карт Тайных Знаний



Карты Тайных Знаний перетасовываются и кладутся рубашками кверху рядом с игровым полем. Игроки могут использовать эти карты для того чтобы дать преимущество своим персонажам или расстроить планы оппонентов.

15 Карт Миссий



Гильдия Воров направляет действия банг через карты Миссий. В начале игры 3 карты Миссий случайным образом вытягиваются и выкладываются на Карточку Приключения. Оставшиеся карты рубашками вверх кладутся в стопку рядом с игровым полем.

8 Карточек Приключений



Каждая карточка Приключения рассказывает историю и описывает все особые события, которые в нем могут произойти. Перед началом игры игроки должны выбрать одно из приключений и использовать соответствующую карточку Приключения.

Дукаты

Цель каждой банды собрать как можно больше дукатов, которые представлены пластиковыми монетами трех цветов:



40 Бронзовых монет номиналом 1 дукат



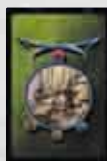
20 Серебряных монет номиналом 5 дукатов



20 Золотых монет номиналом 10 дукатов

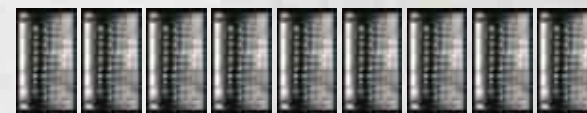
Дукаты сваливаются рядом с игровым полем в кучу, называемую банком. Игроки в любой момент могут производить обмен своих дукатов с банком.

1 Счетчик Раундов



Счетчиком Раундов отмечается текущий раунд на Карточке Приключения.

Жетоны Опускных Решеток



Используются, когда стражники поднимают тревогу. Карточки Приключений определяют, как именно они применяются.

25 Жетонов Персонажей

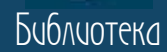
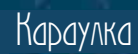
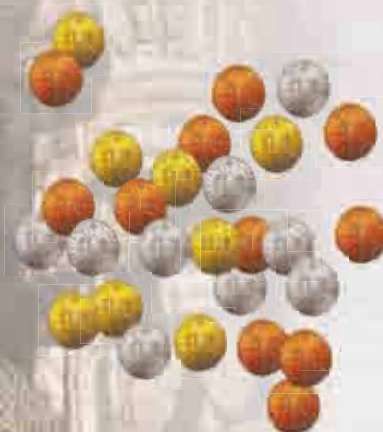


10 жетонов Зомби и 15 жетонов Гражданских лиц. Они используются для некоторых приключений, в соответствии с описанием на Карточке Приключения.

6 Игральных кубиков



Как начать исправь



Карточка Приключения

В начале игры участники должны решить, в какое приключение они будут играть, и выбрать соответствующую Карточку Приключения. Или приключение может быть выбрано случайным образом.

Поместите выбранную Карточку Приключения рядом с игровым полем. Карточка отображает историю, игровые события, шкалу счетчика раундов и область для трех карт Миссий:

1. The Treasure of the Duke

The precious ducats the militia collects are kept in iron chests, waiting to be transferred to the high city. This time, when the militiamen open the chests, they won't find much for the Duke!

1

2

3

4

5

6

7

End of the Game

5

Alarm!

5 Alarm!

Each player, in turn, will place a portcullis in front of a deployment token, until all of them are placed. The thieves can now leave the district.

SETUP:

Place 4 ducats in the Treasury at the beginning of the game.

SPECIAL RULES:

The Treasure of the Duke:

Each time a militiaman wins a fight, place any ducats he won in the Treasury instead of returning them to the bank.

Stealing the Treasure of the Duke:

In order to get some ducats from the Treasury, a gang must own a Bunch of Keys to open the chests and a Scroll to evade the security. The character who carries the Bunch of Keys must be in the Treasury, spend 2 Action Points and roll one die.

Success:

If he rolls a result less than or equal to his Mind value, he takes all the ducats in the Treasury. The Bunch of Keys and Scroll he used are removed from the game. The Treasure of the Duke can be looted several times. After each theft, place 4 ducats in the Treasury.

Failure:

If he rolls a result higher than his Mind value, he is captured and removed from the game with all the treasures he was carrying.

MISSION CARDS

А Счетчик Раунда

В начале первого раунда, счетчик помещается на первое деление шкалы счетчика раунда. В начале каждого нового раунда он сдвигается на одно деление вперед. Когда счетчик останавливается на делении с событием, событие зачитывается и немедленно выполняется.

Б Миссии

Перед началом игры, три карты Миссий вытягиваются и выкладываются лицевой стороной вверх на Карточку Приключения. Карты миссий предоставляют бандам возможность заработать дополнительные дукаты. Будучи использованной, карта Миссии сбрасывается и на освободившееся место кладется новая карта Миссии. Всегда доступно 3 миссии.

Карты Персонажей

Каждому игровому персонажу соответствует уникальная карта Персонажа. Карта изображает портрет персонажа, и список его (или ее) способностей и умений:



- A** Цвет банды
- B** Сила в БОЮ
- C** Скорость ДВИЖЕНИЯ
- D** УМСТВЕННЫЕ Способности
- E** Умение
- F** Имя

Персонаж имеет три способности, определяемые числовыми значениями:



Сила в Бою используется во время схватки с врагами.



Скорость движения определяет, на сколько областей может ходить персонаж в каждом раунде.



Умственные Способности используются при взломе замков на сундуках или для проверок при выполнении некоторых специфических заданий

Каждый персонаж имеет одно уникальное умение

Умение — это особое преимущество или способность, которые персонаж может использовать для содействия в достижении целей банды. Использование умения не считается действием, однако некоторые умения требуют расхода жетонов Очков Действий. Персонаж может за один ход в любом порядке выполнить действие, походить и использовать умение. Смотри раздел «Активация Персонажей».

Некоторые умения могут быть использованы только в том случае, если персонаж активирован. Другие действуют постоянно (такие как умение увеличивающее Силу в Бою). Каждая карта Персонажа описывает его умение и то, когда оно может быть использовано.

Игровой раунд

Игра длится несколько раундов. Во время каждого раунда каждая банда делает по одному ходу. В течение раунда банда первого игрока выполняет действия первой. После чего остальные банды ходят по очереди по часовой стрелке.

Ход банды поделен на четыре фазы, которые играют в следующем порядке:

1 Взять одну карту Тайных Знаний

Игрок из колоды добывает в руку одну карту Тайных Знаний.

2 Переместить ополченца

Игрок показывает, какого из ополченцев он хочет переместить и бросает кубик. Если на кубике выпало 6, то ополченец не двигается. Любой иной результат определяет максимальное число областей, на которое может переместиться ополченец.

3 Активировать персонажей

Игрок по одному активирует персонажей. Персонаж тратит Очки Действий для движения, открытия сундуков, нападения на других персонажей и использования умений. Игрок так же может решить сыграть карты Тайных Знаний и/или использовать карту Миссии.

4 Объявить о конце своего хода

Когда игрок активировал всех персонажей, которых хотел использовать, его ход завершается и сидящий слева участник вступает в игру. Игроки не обязаны как использовать всех своих персонажей, так и тратить все Очки Действий.

Как только все игроки закончили свой ход, первый игрок сдвигает маркер раунда на одно деление вперед и начинается новый раунд. Игроки восстанавливают все потраченные Очки Действий.

Правило №1 Гильдии Воров



*Вор ополченцу
не товарищ*

**Карты Тайных Знаний
не могут быть сыграны
для помощи ополченцу.**

Перемещение ополченцев

За районом, где разворачиваются события игры, были закреплены два ополченца с целью поддержания закона и порядка. Во время игры они будут перемещаться по игровому полю, пытаясь вмешиваться в действия игроков.

Два ополченца начинают игру в

Караулке  и Сокровищнице 

Перед тем, как активировать собственных персонажей, игрок обязан попытаться походить ополченцами. Сначала он объявляет, какого из ополченцев намерен передвинуть, затем кидает один кубик. Если на кубике выпало 6, ополченец в этот ход отвлекается и остается на месте. Любой другой результат определяет максимальное количество областей, которое он может пройти.

На перемещение и нападение ополченцем Очки Действий не тратятся. При движении ополченец подчиняется тем же правилам, что и все персонажи. Смотри раздел «Движение»

- Игрок не обязан перемещать ополченца на полное число областей, выпавшее на кубике.
- Ополченцы никогда не покидают район.

- Как только ополченец заходит в область с другим персонажем, завязывается бой. Двигавший ополченца игрок контролирует его во время боя. Если бой заканчивается ничейной ситуацией, то побеждает ополченец. Смотри раздел «Нападение».

Движение ополченца заканчивается вместе с завершением боя. Если ополченец еще мог двигаться, то он теряет эту возможность.

- Если ополченец побеждает в бою, то он забирает 2 дуката у хозяина поверженного персонажа (верните их в банк), и заставляет его отступить на 3 области (по выбору победителя).
- Если ополченец проигрывает, он отступает на 3 области (по выбору победителя).
- Игрок не может использовать ополченца для нападения на члена собственной банды. К тому же ополченцы никогда не будут нападать друг на друга.



Активация персонажей

Для того, что бы двигаться и выполнять действия, персонажи должны быть активированы. Каждый раз, когда персонаж движется или действует, игрок должен потратить Очки Действия. В обычной ситуации на один ход у игрока имеется 7 Очков Действия, которые он может потратить на своих персонажей.

Игрок активирует своих персонажей по одному, тратя любое желаемое количество Очков Действий на одного персонажа, перед тем как перейти к следующему. Игрок не обязан использовать все Очки Действий, но все неиспользованные очки сгорают. Игрок активирует своих персонажей в любом порядке, который может изменяться от хода к ходу.

Для движения или выполнения действия персонаж должен расходовать Очки Действий:

Когда персонаж движется или выполняет действие, игрок должен потратить один или более жетонов Очков Действий. В обычной ситуации в начале следующего раунда он заберет обратно все семь жетонов. Если у игрока заканчиваются жетоны, то он более не может активировать своих персонажей в этом раунде.

Каждый персонаж может **двигаться и выполнять действие лишь по одному разу за ход**. Но в любом порядке: персонаж может передвинуться и затем выполнить действие или выполнить действие и затем уже двигаться. Будучи активированным, персонажи не обязаны двигаться и выполнять действие. В зависимости от принятой стратегии, игрок может решить выполнить только одну или сразу обе манипуляции над персонажем.

Персонаж может выполнить:		Стоит
Движение	Передвинуться на число областей, равное его Скорости Движения	1 Очко Действия
	Напасть на другого персонажа	1 Очко Действия
Действие	Взломать замок на сундуке	1 Очко Действия
	Разбить замок на сундуке	2 Очка Действия

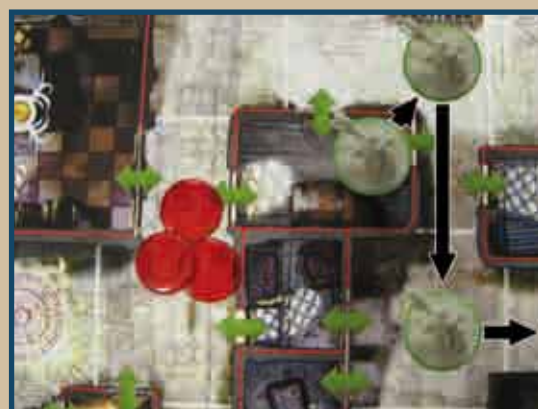
● Будучи активированным, помимо движения и выполнения действия, каждый персонаж может использовать свое Умение. Некоторые умения требуют затраты Очков Действий в соответствии с описанием на карте персонажа.

● Весь путь движения должен быть пройден персонажем за один раз. Персонаж не может прервать свое движение для выполнения действия, а затем снова продолжить двигаться (однако некоторые умения используются во время движения).

● Каждый персонаж может быть активирован лишь один раз за ход. Как только игрок завершает все действия с персонажем и активирует другого, он не может возвращаться к ранее активированным в этом ходу персонажам. Таким образом, порядок в котором активируются персонажи, очень важен.

Во время этой фазы хода игрок также может потратить 3 жетона Очков Действий для использования карты Миссии. См. раздел «Карты Миссий».

Потраченные Очки Действий возвращаются в начале следующего раунда.



Игрок, управляющий бандой Карающих, решает первым активировать Давитто. За 3 Очка Действий Давитто разбивает замок на сундуке (2 О.Д.), затем двигается на 3 области (1 О.Д.). Он выполнил одно действие и перемещение. Более на этом ходу он ничего не может делать. У игрока осталось еще 4 Очка Действий для активации других персонажей.

Правило №2 Гильдии Воров

*Жерпение – первая
благодетель вора.*

**Игрок не обязан
активировать всех
своих персонажей.**



Движение

Будучи активированными, персонажи могут перемещаться по игровому полю, двигаясь из области в область.

Для передвижения персонаж должен потратить 1 Очко Действия. Затем он может переместиться максимум на столько областей, сколько указано в его способности «Скорость движения». Персонаж не обязан перемещаться на всю дистанцию.

Для перемещения из одной области в другую, они должны быть **смежными** и не должны быть заняты другими персонажами. Две области считаются **смежными**, если они отделены белой линией или зеленой стрелкой.

Ограничения движения

- Красные линии обозначают непроходимые стены. Персонажи не могут пересекать красные линии.
- Белые линии позволяют двигаться через них.
- Любые персонажи блокируют движение.

- Зеленые стрелки обозначают двери и окна, позволяющие персонажам входить в помещения или покидать их.
- Только при нападении один персонаж может войти в область, где стоит другой персонаж. Смотри раздел «Нападение».
- Проигравший бой и отступающий персонаж может проходить через занятую другим персонажем область, но обязан завершить ход в пустой области.
- Персонаж не может проходить сквозь опускаемые решетки.
- Персонаж не может подниматься на крыши каких-либо зданий.

Выход из района

- Персонаж может покинуть район, только если прозвучал сигнал тревоги. Каждая Карточка Приключения объясняет, когда и как звучит сигнал тревоги.
- Персонаж может покинуть район из любой Области Входа в район, которая не заблокирована опускаемой решеткой.
- Для того чтобы покинуть район через Область Входа требуется 1 шаг Движения.



Леона тратит 1 Очко Действия и перемещается на 3 области.



Валдур тратит 1 Очко Действия для того чтобы пройти и покинуть район.

Открытие сундука

Лежащие на игровом поле сокровища бережно сокрыты внутри сундуков. Для того чтобы добраться до лежащих внутри них ценностей, считающий себя вором игрок должен взломать или разбить замок.

Взломать замок на сундуке

Попытка взлома замка на сундуке считается действием, которое стоит 1 Очко Действий.

Персонаж, находящийся в той же области что и сундук, может попробовать открыть его при помощи этого действия. Он бросает один кубик. Если выпавшее значение меньше или равно значению его Умственных Способностей, то сундук открывается. Если попытка оказывается неудачной, то сундук остается закрытым.



Давитто заканчивает движение в комнате с сундуком. Он решает потратить одно Очко Действия, чтобы открыть его. Бросок одного кубика дает 5. Но, так как это значения больше его Умственных Способностей, попытка считается неудачной и он не может забрать сокровище.

Разбить замок на сундуке

Открытие сундука ударом является действием, которое стоит 2 Очка Действий.

Персонаж, находящийся в той же области что и сундук, может разбить его замок при помощи этого действия. При этом не надо бросать кубик: сундук автоматически считается открытым.

Во время игры некоторые сокровища могут быть перевернуты таким образом, что видимой окажется сторона с изображением сундука.

Сокровища, лежащие таким образом, лучше защищены и их можно заполучить только разбив замок сундука.

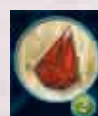
Сокровища

После того, как сундук открыт, жетон забирается и кладется лицевой стороной вверх на карту персонажа. Смотри «Ограничение на количество переносимых предметов» далее в этом разделе.

Игрок так же берет 1 дукат из банка.

В игре есть 9 самоцветов и 15 прочих предметов:

• 6 Красных Самоцветов



Каждый красный самоцвет стоит 2 дуката.

• 3 Зеленых Самоцвета



Общая стоимость зеленых самоцветов определяется их количеством, собранным бандой. Один такой камень стоит 2 дуката, два стоят 5, и 3 стоят 8 дукатов.

• 3 Связки Ключей



Общая стоимость ключей определяется их количеством, собранным бандой. Одна связка ключей стоит 2 дуката, 2 связки дают 5 дукатов, и 3 принесут 8 дукатов.

• 3 Свитка



Общая стоимость свитков определяется их количеством, собранным бандой. Один свиток стоит 2 дуката, 2 свитка дают 5 дукатов, и 3 принесут 8 дукатов.

• 3 Браслета



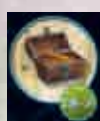
Общая стоимость браслетов определяется их количеством, собранным бандой. Один браслет стоит 2 дуката, 2 браслета дают 5 дукатов, и 3 принесут 8 дукатов.

• 3 Кошелек



Как только кошелек найден, игрок бросает один кубик. Результат броска определяет количество дукатов, которое он немедленно получает из банка. После чего кошелек удаляется из игры.

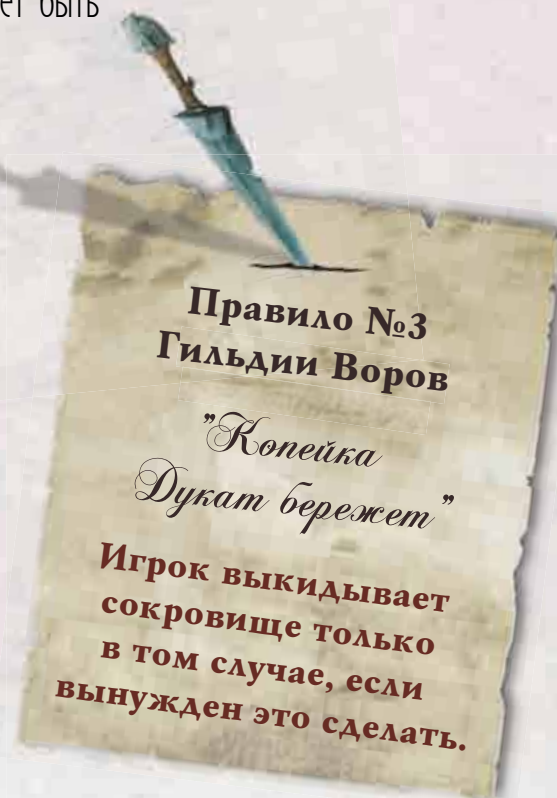
• 3 Набитых Дукатами Ларца



Ларец приносит дукаты персонажу только в том случае, если ему удастся вынести его из района. Как только он оказывается в безопасности, игрок бросает один кубик и добавляет +3 к выпавшему числу. Полученный результат определяет, сколько дукатов он берет из банка. После чего ларец может быть удален из игры.

Ограничение на количество переносимых предметов

С целью идентификации того, что персонаж несет полученное сокровище, на соответствующую ему карту помещается поднятый жетон. Одновременно персонаж может нести до 3-х сокровищ. Если по каким-либо причинам он превышает это ограничение, вы должны немедленно определить какое из сокровищ он должен выбросить. Сброшенное сокровище кладется в любое, не содержащее сундуков, помещение по выбору игрока. После чего этот сундук с сокровищами может быть вновь открыт обычным способом.



Нападение

Нападение считается действием и стоит 1 Очко Действия. Для того, что бы напасть на другого персонажа, нападающий должен выполнить движение по обычным правилам и перейти в область, где находится жертва. На этом движение всегда заканчивается. Каждый персонаж имеет свою Силу в Бою. Эта способность определяет количество кубиков, которые персонаж бросает, будучи вовлеченным в бой.

РАЗБОР БОЯ

1. Нападающий объявляет свою Силу в Бою. Он может сыграть 1 карту Тайных Знаний.
2. Защитник объявляет свою Силу в Бою. Он может сыграть 1 карту Тайных Знаний.
3. Нападающий и защитник бросают свои кубики. Максимальное значение, выпавшее на одном из кубиков, и будет боевым счетом.
4. Сравните полученные значения: игрок с большим счетом побеждает. При ничьей побеждает нападающий.

Игрок крадет одно из сокровищ оппонента (или 2 дуката, если проигравший не несет сокровищ). Если в результате этого у победителя оказывается более трех сокровищ, то он обязан скинуть одно из них. Смотри пункт «Ограничение на количество переносимых предметов» в разделе «Карты Миссии».

Проигравший отступает на 3 области.

Победитель перемещает его на 3 области. Если передвинуться на 3 области невозможно, то он должен передвинуться так далеко, как это возможно. Отступая, он может пересекать области занятые другими персонажами, но должен завершить движение на свободной области. Отступающий персонаж не может вновь заходить в область, где уже побывал при перемещении.

Правило №4 Гильдии Воров

*“Горьба с законом
гневит его поборников”*

**Вор не может
нападать
на ополченца.**



Торток бросает 2 кубика и получает 2 и 4. Его умение Ярость позволяет ему перебросить кубик со значением 2, и на этот раз получить 5. Фарас так же бросает 2 кубика и получает 1 и 5. Карта Мощный Удар добавляет +1 к максимальному выкинутому значению, что в результате дает 6.

Торток тратит 1 Очко Действия чтобы походить и еще одно чтобы напасть на Фараса.



Торток объявляет о том, что будет использовать свое умение Ярость. Фарас отвечает на это картой Мощный Удар.



Результат броска кубика Фараса выше (6 больше чем 5), следовательно, он побеждает. Он крадет у Тортока Красный Самоцвет и заставляет его отступить на 3 области.

Карты Тайных Знаний

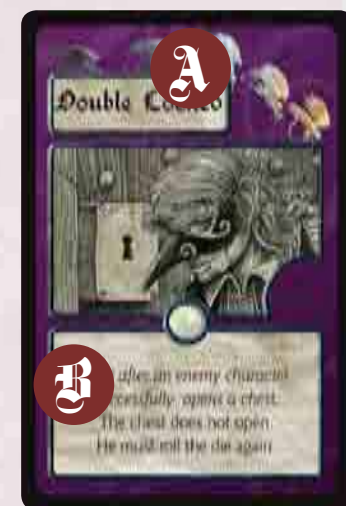
Карты Тайных Знаний это подлые трюки и специальные действия, которые может использовать банда для достижения своих целей.

Каждый участник начинает игру с рукой из 5-и карт Тайных Знаний.

Каждый раунд в начале своего хода игрок тянет и забирает на руку по 1-й карте Тайных Знаний.

Во время своего хода игрок может играть столько карт Тайных Знаний, сколько захочет.

Когда играется карта Тайных Знаний, текст ее громко зачитывается, и его инструкции выполняются. Каждая карта может быть сыграна только один раз и после использования сбрасывается. В игре нет ограничения на то, сколько карт Тайных Знаний можно одновременно держать в руке.



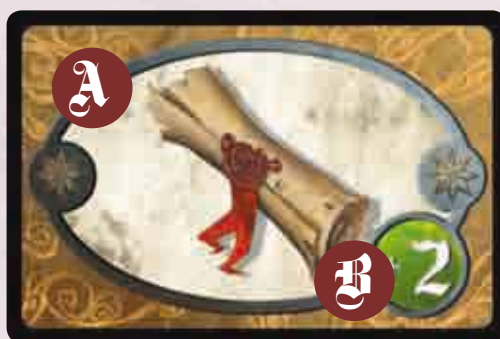
A Название

B Описание

Карты Миссий

В начале игры 3 карты Миссий тянутся из колоды и выкладываются на Карточке Приключения.

Карты Миссий посылаются Гильдией Воров и дают игрокам возможность заработать дополнительные дукаты. Каждая карта Миссии показывает определенный тип сокровища, которое желает заполучить гильдия.



A Сокровище
B Награда

Для того чтобы использовать карту Миссии, банда должна владеть как минимум 1-м жетоном соответствующим изображенному на карте Сокровищу и потратить 3 Очка Действий во время своего хода.

Когда игрок использует карту Миссии, он немедленно получает дукаты из банка.

Он не может держать или сохранять карту Миссии с целью последующего использования. Количество получаемых дукатов равно сумме полной стоимости изображенного сокровища и написанное количество призовых дукатов.

Награда «+0» означает, что игрок не получает дополнительных дукатов за каждое сокровище

Награда «+1» означает, что игрок получает 1 дополнительный дукат за каждое сокровище

Награда «+2» означает, что игрок получает 2 дополнительных дуката за каждое сокровище

Игрок добавляет к награде за выполнение Миссии стоимость жетонов всех подходящих сокровищ, которые несут с собой его персонажи. Затем получает всю сумму из банка. Игрок сохраняет свои сокровища после завершения миссии. И сможет вновь получить дукаты за эти сокровища, как посредством другой карты Миссии, так и вынеся их из района. Смотри раздел «Завершение игры».

Как только карта Миссии отыграна она тут же выбывает из игры и заменяется новой из колоды. Положите новую карту на Карточку Приключения. Если колода карт Миссий заканчивается, то миссии более не доступны. Не перетасовывайте карты Миссий.

Правило №6 Гильдии Воров

*«Держаться цели -
вот ключ к успеху»*

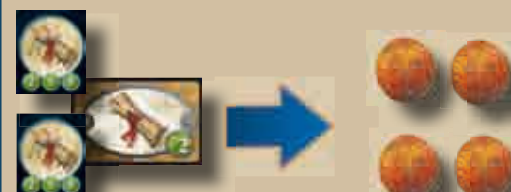
**Банда может
использовать за ход
только одну миссию.**



Антон тратит 3 Очка Действий и берет карту Миссии «Свитки +2».



В сумме его персонажи несут 2 свитка. 2 свитка стоят 5 дукатов.



Карта Миссии добавляет по 2 дуката награды за каждый свиток. Итого Антон берет из банка 9 дукатов.

Завершение игры

В конце концов, даже медлительные ополченцы отреагируют на участвовавшие в районе ограбления. Они установят оцепление в округе, загнав в ловушку всех оставшихся внутри воров.

Каждая Карточка Приключения описывает, когда завершается игра. Обычно, когда счетчик раундов доходит до последнего деления шкалы раундов (деление с надписью «Завершение игры»).

В этот момент все игроки должны конвертировать вынесенные ими из

района сокровища в дукаты. Любые сокровища, которые находятся у оставшихся в районе персонажей, ничего не стоят.

Каждый игрок теряет 3 дуката за каждого своего персонажа, которому не удалось покинуть района до завершения игры.

Игрок, набравший больше всех дукатов, становится новым главой районного отделения гильдии и одерживает победу в игре.

Правило №7
Гильдии Воров
«Богатая банда
всегда в центре
внимания конкурентов»
Держите ваши дукаты
в тайне и чаще
производите обмен,
чтобы сбить их с толку.

Добро пожаловать в Кадвалон!

Континент Аарклаш находится в самом центре насквозь пропитанного магией мира. Созданное ревностными богами, это место где бок обок сосуществуют фантастические создания и ужасные монстры.

Веками обитатели Аарклаша жили вполне мирно, развивали магию и технологии, и по мере сил поклонялись своим богам. Но Раг'Нарок, ужасная война объяла огнем весь континент, навсегда нарушив в нем шаткое равновесие. И лишь один город оказался принять участие в этой всепоглощающей войне: город основанный наемниками, старателями и первооткрывателями. Кадвалон - единственный город, который может гордиться своей свободой и независимостью от остальных королевств Аарклаша.

Сюда стекаются жертвы войны в поисках убежища. Среди них дезертиры, преступники разных мастей и просто пацифисты. Открытая и толерантная политика города делает Кадвалон домом для негодяев со всего Аарклаша. Именно этот факт дал городу его прозвище: Город Воров!

Несмотря на свою репутацию, в городе не царит беззаконие. Благодаря смельчакам из народного ополчения, Герцог Кадвалона может гарантировать безопасность своим подданным и процветание своему городу. Со времен основания города, Герцог делегировал часть своих полномочий дюжине знатных семей, каждая из которых получила право управлять одной из частей города, называемых вотчинами.

Расположенный в самом сердце и непреклонно занимающий нейтральную позицию Кадвалон,

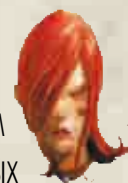
является богатым торговым центром, куда стараются добраться караваны со всего Аарклаша.

Сказочно богатые торговцы ведут здесь свои дела. Они создали гильдии для лучшей организации своих дел и защиты собственных интересов. В Кадвалоне представлено более дюжины гильдий, каждая из которых стремится получить еще больше власти и богатства, и располагает услугами своей маленькой армии. Одной из таких гильдий является Гильдия Воров, которая следит за тем, чтобы воры Кадвалона придерживались некоторых правил, чем удерживает город от полного погружения в хаос. В Кадвалоне вы всегда должны быть начеку и знать когда стоит рискнуть, если вы намерены соблюдать его основной девиз: «Пол королевства за дукат!»

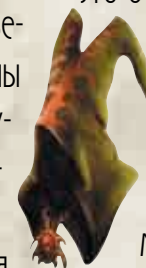
Карающие

Не все воры легко прижились в Гильдии. Одна из таких группировок называет себя Палачами. Их опыт и умения делают их хорошими ворами, но не отношение к делу: их гложет совесть, и они отказались от мысли красть деньги у бедных и людей со средним достатком. Впервые встретившись, они решили выбрать лучшее из худшего. Если они должны воровать, то они будут это делать, но только у богатых и тех, кто действительно несет ответственность за проявления несправедливости в Городе Воров!

Леона: начальник своей банды. Этот прирожденный лидер пришел из Аккиланнии, страны религиозных фанатиков. Когда то она была дуэлянтом, и владеет своими мечами со смертоносной точностью. В Аккиланианской армии она научилась управлять людьми и делает это без содроганий.



Харуг: Он Кадвё, житель Кадвалона, рожденный под защитой городских стен. Именно по этой причине он обучался традиционной магии города: магии таро. При помощи своих магических карт, он может призвать самого духа Кадвалона. Его умения довели его до неприятностей, от которых он ищет укрытие в Гильдии Воров.



Ирис: Этот храбрый воин не желает быть вором. Всего лишь несколькими месяцами ранее до вступления в Палачи, она была членом ордена святых воинов, Валькирий Алахана.

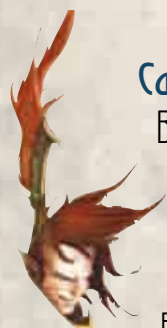
Но она стала жертвой заговора, вынуждена была бежать из страны и укрыться в Кадвалоне. теперь настало время для возмездия!

Давитто: может быть он и карлик, но прежде всего Кадвё. Давитто гениальный изобретатель, который охотно присоединился к Палачам для проверки своих изобретений. Его невероятные идеи часто спасали всю банду!



● Банда Ноктюрниса ●

Злые, жадные и жестокие, члены банды Ноктюрниса объединяет тот факт, что больше никто не хочет присоединяться к их банде! Они настолько brutальны и безрассудны, что прочие члены Гильдии не хотят признавать их своими коллегами. Но они всегда выполняют свое задание и возвращаются с сокровищами, даже если им приходится оставить за собой несколько трупов. Некоторые подозревают их в том, что они специально поднимают тревогу, надеясь развязать бой.



Санарис: некогда последователь Виле-Таса, бога Тьмы, он устал скитаться по лесам с прочими Волканами Ааклаша, двухметровыми полу людьми полу волками. Он возжелал удобств великих городов и выбрал себе нового бога: Кадвалонский Дукат!

Фарас: некромант и расхититель гробниц. Он встретил Санариса в одной из кадвалонских тюрем, несколькими мгновениями до того, как они вместе совершили побег. Он был одержим желанием разбогатеть, и забросил свои исследования в области тайных знаний. Но до этого он успел обучиться магии достаточно, чтобы защитить себя от ополченцев.



Дрокан: бывший прислужник Офидианов, расы разумных змей. Он вырвался на свободу из под их ужасной власти для того чтобы служить самому себе. Не желая больше становиться рабом, он знает, что для обретения истинной свободы ему нужно разбогатеть.



Валгур: его происхождение окутано завесой тайны, даже прочие члены банды не знают, откуда он пришел. Он вошел в их жизнь очень неожиданно, убив их оппонентов в уличной драке. С этого момента он следует за ними. Конечно все члены этой банды закоренелые преступники, но в Валдуре есть что-то, пугающее даже их...



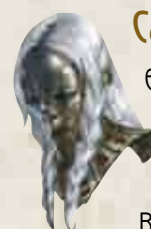
● Банда Калдерна ●

Банда калдерна состоит только из профессионалов. Эти мужчины и женщины являются ветеранами Гильдии Воров и смотрят на кражи, как на обычную работу (более или менее). Они ответственно относятся к совершенствованию своих умений. Это истинные мастера воровства!

Калдерн: Калдерн пришел в Кадвалон что бы убежать от войны и испытать удачу. Проходя обучение у старого вора из Гильдии, он показал



себя преданным и лояльным учеником. Он занял место своего наставника, когда тот мирно покинул этот мир в преклонном возрасте (что является очень большой редкостью среди воров!).



Сарис: она не разговорчива, но если говорит, то обычно обращаясь к мертвецам или демонам. Она прибыла из клана Друнов: варваров, поклоняющихся демонам. Прочие члены банды не знают об истинных причинах ее пребывания здесь, но Гильдия попросила Калдерна пригласить за ней и включила ее в состав банды. По этой причине прочие члены банды стараются относиться к ней уважительно, но более веской причиной для этого является ее мастерство высшего класса!



Элиза: Также как и Калдерн, Элиза является идеальным творением Гильдии Воров. В некотором смысле даже лучшим, так как она урожденная Кадвё. Элиза вор, владеющий тайными знаниями, специализирующаяся на незаметном проникновении и воровстве волшебных предметов.

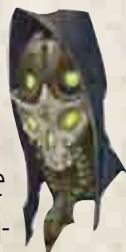


Торток: Орк, прибывший в Кадвалон совсем недавно после нападения на его народ. Будучи среди орков он уже был бандитом и с особым рвением был рад продолжить работать по своей «профессии» в Городе Воров.

● Проклятые ●

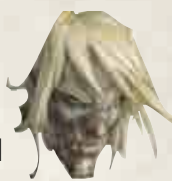
Тьма пускает когти повсюду, даже в Кадвалоне, и Проклятые прислуживают этим порочным силам. Они воруют по приказу своих темных мастеров, позволяя тем получать финансы для своих ужасных планов. И каждый золотой приближает их к заветной цели — полному уничтожению Кадвалона!

Джелан: происхождением из Сухархалны, он сражался за свою страну в родных пустынях и землях Орков. Здесь, после того как остатки его армии были вырезаны, он получил мистическое откровение и отправился в Кадвалон для завершения своих темных планов.



Анаис: знатная дама из Ахерона, наци некромантов. С целью доказать своим людям сребственную значимость, она должна была отправиться в Кадвалон и повысить свои темные способности. Она обучена тому, как вызывать силы мрачной троицы из Ахерона.

Дорак: дезертир и наемник, который, до того как осесть в Кадвалоне, сражался за все человеческие армии Ларклаша. Он был разбитым, разочарованным и циничным человеком. Надеясь найти забвение в смерти, по прибытии в Кадвалон он был готов броситься в любую драку. Дорак может быть безумным, но он никогда не позволит себе потерять умение обращаться с арбалетом.



Торхэм: Этот карлик преданный последователь Мид-Нор, Темного Дварфа. Это изменившее свой вид ужасное существо мечтает уничтожить всех людей на поверхности мира и пробудить ужаснейших созданий, спящих в недрах Кадвалона.



● Воплощения ●

За пределами Кадвалона, по всему континенту Ларклаш, все народности втянуты в ужасную войну: Раг'Нарок. Этот конфликт в тайне развязали эгоистичные боги, но вот сражаются в нем смертные. Для того, чтобы помочь своим последователям, каждый бог Ларклаша преобразуют своих избранных воинов в могущественных существ: Воплощений.

Каждое Воплощение обречено стать легендарным героем. Оно бессмертно, и, как правило, его невозможно победить. Когда два Воплощения сталкиваются на поле боя, сотрясаются сами небеса. Но зачастую судьба Воплощений складывается трагически: пройти воплощение является скорее проклятием, нежели благословением, так как при этом крадется часть души и Воплощение должно провести остаток своей долгой жизни в ее поисках на полях сражения Ларклаша.

Кадвалон может сохранять нейтралитет по отношению Раг'Нарока, но у богов свои планы. Они перевоплощают даже некоторых из Кадвё, возможно надеясь подтолкнуть Кадва-

лон к участию в войне. Изабью и Сиенна являются двумя самыми известными Воплощенными в Кадвалоне.



Таинственная Изабью

она происходит из благородной кадвалонской семьи, правящей вотчиной Сомы. Ее отец и дядя были убиты гильдией Ростовщиков, когда она была еще маленькой девочкой, и она поклялась отомстить им. Она много занималась чтобы стать грозным бойцом и примкнула к гильдии Клинков, которая вела дела кадвалонских наемников.



Сиенна, Вор, обладающий Тайными Знаниями

рожденная и возмужавшая в Гильдии Воров, но на самом деле она из семьи Сомы и приходится Изобтию кузиной. Это особое положение принесло ей множество неприятностей и испытаний, но она всегда оставалась на плаву. По этой причине боги обратили на нее внимание, и она была перевоплощена. Теперь Сиенна является одним из самых известных воров в Кадвалоне, и лучшим, обладающим тайными знаниями, воров в гильдии.

Дизайнеры игры

Pascal Bernard and Laurent Pouchain

Исполнительные продюсеры

David Preti and Paolo Parente

Иллюстраторы обложки

Edouard Guiton and Miguel Coimbra

Графический дизайн

Frédéric Condette

Иллюстраторы

Paul Bonner, Miguel Coimbra, Nicolas Fructus, Edouard Guiton, Florent Madoux, Paolo Parente, and Marc Simonetti

Игровое поле

Nicolas Fructus

Скульптор

Juan Navarro Perez

Логотип

Matthias Haddad

Переводчики

Collin Kelly and Fulvio Cattaneo

Редакторы

William Niebling and Erwan Hascoët

Издатель английской редакции

Christian T. Petersen

© Copyright Rackham Entertainment®, 2010 All rights reserved.

Confrontation® is registered by Rackham Entertainment®

© Cadwallon, City of Thieves Board Game Dust Game Ltd 2006 -2010

Dust Game Limited хотели бы выразить благодарность...

Gilles Garnier и Josè Rey, Erwan Hascoët и Laurent Pouchain.

Goulven Quentel за его неоценимую помощь Jean Bey (ты знаешь за что). И напоследок большое спасибо Raphael Guiton и

Nathalie Lamri из Rackham Entertainment.

Перевод и верстка

sNOwBODY.org.ua

Специально для

магазина настольных игр

DesktopGames.com.ua



DesktopGames.com.ua

