


CADWALLON

LA CITE DES VOLEURS



Les Règles

DUST
GAMES



Sommaire

Introduction	p.3
Matériel	p.4
Mise en place	p.6
Commencer une partie	p.6
Tableaux d'aventure	p.8
Cartes de personnage	p.9
Tour de jeu	p.10
Déplacer les miliciens	p.11
Activer les personnages	p.12
Se déplacer	p.14
Ouvrir un coffre	p.15
Attaquer	p.17
Cartes arcane	p.18
Cartes mission	p.19
Fin de la partie	p.20
La Cité des Voleurs	p.21



Le monde de Cadwallon

Dans l'obscurité d'une nuit sans lune, un milicien solitaire traîne les pieds le long d'une ruelle déserte. Le bruit d'une petite pierre cognant les pavés lui fait lever les yeux, juste à temps pour apercevoir un personnage vêtu de noir disparaître au coin du passage.

« Halte ! Au voleur ! » hurle Kornak.

Jurant entre ses dents, le milicien court après l'ombre fuyante. Juste une nuit ordinaire de plus à Cadwallon...

Bienvenue dans une ville de vagabonds, de déserteurs et de brigands en tous genres ! Bienvenue à Cadwallon, la Cité des Voleurs !

Aarklash, le continent qui abrite Cadwallon, est un monde imprégné de magie et brûlé par une guerre totale entre des dieux jaloux. Dans ce chaos, Cadwallon est la dernière ville libre, un refuge pour ceux qui ne veulent pas participer à ce conflit. En apparence, c'est le Duc et sa milice qui maintiennent l'ordre. Mais en réalité, ce sont l'argent, les riches marchands et les puissantes Guildes qui la gouvernent et préservent son indépendance.

Pour protéger la ville du chaos, la mystérieuse Guilde des Voleurs a aussi ses propres règles.

En tant que membre de cette Guilde, vous êtes invités à les suivre. Mais en tant que brigand et aventurier opportuniste, vous ne respectez qu'une devise :

Mon royaume pour un Ducat !



But du Jeu

Dans la Cité des Voleurs, chaque joueur dirige une bande d'aventuriers prêts à tout pour s'enrichir.

Les voleurs doivent dérober le plus de trésors et empocher les primes promises par la Guilde. Mais le temps presse car la mi-

lice encercle le quartier et celui-ci sera vite bouclé !

Pour se déplacer, fouiller les coffres et combattre, chaque bande a 7 Points d'Action et des cartes arcane qu'elle doit utiliser avec stratégie.

A la fin de la partie, le joueur qui a amassé le plus de ducats est déclaré vainqueur.

Matériel

I PLATEAU DE JEU



Le plateau de jeu représente un quartier de Cadwallon. Pour permettre les déplacements, le quartier est découpé en zones. Il y a des zones qui représentent des sections de rue et des zones qui représentent des salles. Les zones sont séparées par des traits blancs ou des flèches vertes qui permettent de se déplacer, et des traits rouges qui bloquent les mouvements.

20 CARTES DE PERSONNAGE

Chaque personnage est défini par une carte qui indique ses caractéristiques et son talent. Chaque joueur place les cartes de ses personnages devant lui.



20 FIGURINES

Chaque personnage est représenté par une figurine.

Les personnages sont répartis en 4 bandes, chacune associée à une couleur.

- Les Justiciers
- Le gang Nocturnis
- La bande de Kaldern
- Les Maudits



Il y a aussi 2 miliciens (Kornak et Valrut), et 2 héroïnes (Sienne et Isabeau) qui n'appartiennent à aucune bande.



Pour mieux les reconnaître sur le plateau de jeu, chaque personnage reçoit un socle de la couleur de sa bande.

Les 2 miliciens ont un socle noir. Sienne et Isabeau ont un socle gris.

24 PIONS COFFRE



Ce sont les trésors que les personnages doivent dérober. Au début de la partie, les pions coffre sont placés dans les salles. Dérober les trésors est la meilleure méthode pour gagner des ducats.

28 POINTS D'ACTION



Chaque joueur a 7 Points d'Action en plastique. Les points d'action sont utilisés pour déplacer un personnage, ouvrir un coffre, combattre et utiliser une carte mission.

60 CARTES ARCANES



Les cartes arcane forment une pioche près du plateau de jeu. Certaines offrent des bonus temporaires à vos personnages. D'autres permettent de contrarier les plans de vos adversaires.

15 CARTES MISSION



Les cartes mission représentent les trésors que recherche la Guilde des Voleurs. Au début de la partie, 3 cartes mission sont piochées et posées sur le tableau d'aventure. Les autres forment une pioche près du plateau de jeu.

8 TABLEAUX D'AVENTURE



Chaque tableau d'aventure propose une histoire originale, des événements et 3 emplacements pour accueillir les cartes mission. Avant de commencer à jouer, les joueurs doivent choisir une aventure et prendre le tableau correspondant.

DES DUCATS

Le but de chaque bande est d'amasser le plus de ducats. Ce sont des pièces en plastique de 3 couleurs :



40 pièces de bronze qui valent 1 ducat.



20 pièces d'argent qui valent 5 ducats.



20 pièces d'or qui valent 10 ducats.

Les ducats sont placés près du plateau de jeu et forment la banque. Les joueurs peuvent faire de la monnaie à tout moment.

1 MARQUEUR DE TOUR



Le marqueur de tour est placé sur le tableau d'aventure et est déplacé à chaque tour.

9 PIONS HERSE

Les pions herse sont utilisés lorsque l'alarme est donnée. Leur utilisation est indiquée sur le tableau d'aventure.



25 PIONS



Les pions sont utilisés avec certains tableaux d'aventure. Il y a 10 pions zombie et 15 pions civil.

6 DÉS



Commencer une Partie



- A** Zones de déploiement
- B** Salle des gardes
- C** Salle des coffres
- D** Bibliothèque
- E** Chambre du Magistère
- F** Hôtel
- G** Laboratoire

1. Le trésor du Duc

Les premiers éléments collectés par le Duc sont rangés dans des coffres en attendant d'être transférés vers la ville basse. C'est là-bas, après les délices culinaires du Duc, il n'y a plus grand-chose pour le Duc!

2	3	4	5	6	7	Fin de Partie
---	---	---	---	---	---	---------------

6

S

2

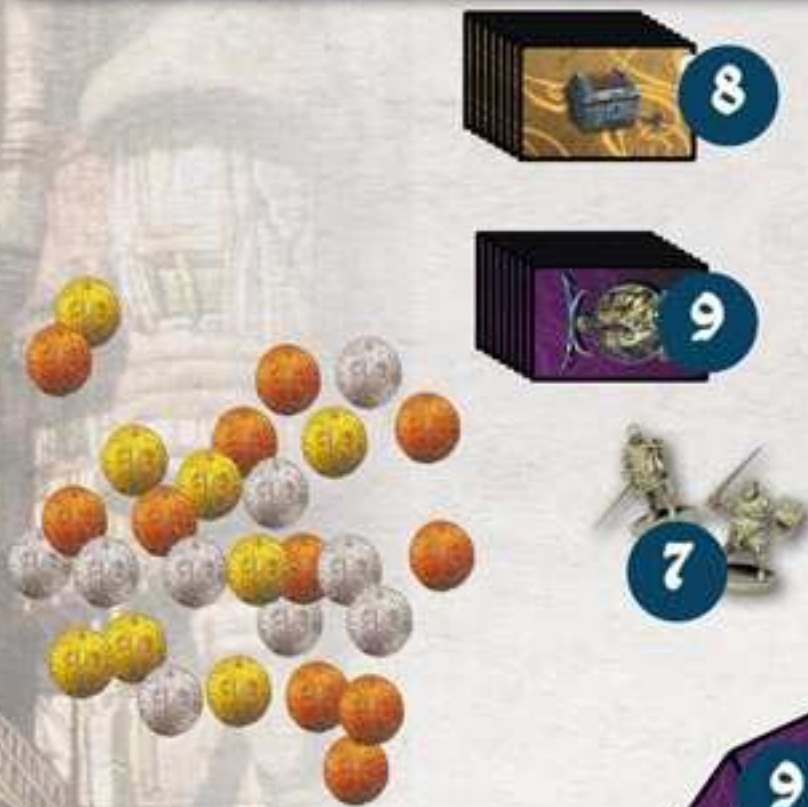
MISE EN PLACE : Placez le Duc dans la salle des coffres au début de la partie.

CARTES MISSION :

- 8**
- 8**
- 8**

RÈGLES SPÉCIALES :

Valoir le Trésor du Duc : Placez le trésor du Duc dans la salle des coffres, puis laissez le Duc prendre un trésor, un trésor de la ville basse ou un trésor de la ville haute. Le trésor du Duc est placé dans la salle des coffres. Le trésor du Duc est placé dans la salle des coffres.





- 1 Déployez le plateau de jeu 1 et choisissez un tableau d'aventure. 2
- 3 Chaque joueur choisit une bande, prend 7 Points d'Action 3, les 4 figurines 4 et les cartes personnage correspondantes 5.
- 4 Chaque joueur place les cartes de ses personnages devant lui.
- 6 Placez le marqueur de tour 6 sur la case 1 du tableau d'Aventure.
- 7 Placez les deux figurines de miliciens 7 dans la salle des gardes B et dans la salle des coffres C.
- 8 Placez au hasard un pion coffre dans chacune des salles, puis retournez les pions pour découvrir les trésors.
- 8 Mélangez les cartes mission 8. Placez 3 cartes mission sur le tableau d'aventure, face visible. Les autres cartes mission sont placées face cachée près du plateau de jeu.
- 9 Mélangez les cartes arcane 9. Chaque joueur pioche 5 cartes arcane. Les autres cartes arcane sont placées face cachée près du plateau de jeu.
- 9 Chaque joueur lance deux dés. Celui qui obtient le score le plus élevé est le premier joueur.
- 9 Le premier joueur place un de ses personnages dans une zone de déploiement A. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur va placer un de ses personnages sur une zone de déploiement jusqu'à ce que tous les personnages soient posés. Un personnage ne peut pas être déployé dans une zone qui contient déjà un personnage.
- 9 Le premier joueur commence le premier tour.



Tableaux d'Aventure

Au début de la partie, vous devez choisir l'aventure que vous voulez jouer et prendre le tableau correspondant. Le tableau d'aventure est placé face visible près du plateau de jeu.

Chaque tableau d'aventure propose une histoire, des événements, un compte-tour, des règles spéciales, ainsi que trois missions.

A LE COMPTE-TOUR

Au début du premier tour, le marqueur de tour est placé sur la case 1, puis est déplacé d'une case au début de chaque tour. Lorsque le marqueur arrive sur une case qui comporte un événement, celui-ci est lu et s'applique immédiatement.

B LES MISSIONS

Au début de la partie, 3 cartes mission sont piochées et placées face visible sur le tableau d'aventure.

Les cartes mission permettent de gagner des ducats.

Lorsqu'une carte mission a été utilisée, elle est défaussée et une nouvelle mission vient remplacer l'ancienne. Ainsi, il y a toujours 3 missions visibles.

1. Le trésor du Duc

Les précieux ducats collectés par la milice sont conservés dans des coffres en attendant leur transfert vers la salle haute. Cette fois-ci, quand les miliciens ouvriront les coffres, il n'y aura plus grand-chose pour le Duc !

1	2	3	4	5	6	7	
			A	Alarme!			Fin de Partie

5 Alarme!
Le premier joueur place une bourse devant son zone de déplacement. Puis, dans la zone des signaux d'une minute, chaque joueur va placer une bourse jusqu'à ce qu'il n'en reste aucune. Les voleurs peuvent maintenant quitter le quartier.

MISE EN PLACE :
Placez 4 ducats dans la salle des coffres au début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES :
Le Trésor du Duc :
Chaque fois qu'un milicien remporte un combat, les ducats qu'il gagne ne sont pas remis dans la banque, mais sont placés dans la salle des coffres.

Voler le Trésor du Duc :
Pour s'emparer des ducats de la salle des coffres, une bande doit posséder un trousseau de clés pour ouvrir les coffres et un parchemin pour déjouer le système de sécurité. Le personnage qui porte le trousseau de clés doit se trouver dans la salle des coffres, dépenser 2 Points d'Action et lancer un dé.

Réussite :
Si le résultat du dé est inférieur ou égal à sa valeur d'Esprit, le personnage gagne les ducats de la salle des coffres. Le trousseau de clés et le parchemin qui ont servi sont retirés du jeu. Le Trésor du Duc peut être pillé plusieurs fois. Après chaque vol, placez 4 ducats dans la salle des coffres.

Echec :
Si le résultat du dé est supérieur à sa valeur d'Esprit, le personnage est tué par un piège et est retiré du jeu ainsi que tous les trésors qu'il transportait.

Salle des coffres
Trousseau de clés
Parchemin

CARTES MISSION

Cartes de Personnage

Chaque personnage a une carte qui indique ses caractéristiques ainsi que son talent.

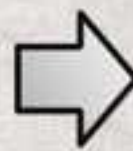


- A** Couleur de la bande
- B** Valeur de COMBAT
- C** Valeur de MOUVEMENT
- D** Valeur d'ESPRIT
- E** Talent du personnage
- F** Nom du personnage

Chaque personnage a 3 caractéristiques



La **valeur de Combat** est utilisée pour combattre.



La **valeur de Mouvement** représente le nombre de zones que peut parcourir le personnage en un tour.



La **valeur d'Esprit** est utilisée pour ouvrir un coffre et pour réussir certaines missions.

Chaque personnage a 1 talent


Les talents et leur mode d'utilisation sont détaillés sur les cartes de personnage.

La plupart des talents ne peuvent être utilisés que lorsque le personnage est activé. Mais d'autres (comme les talents qui donnent un bonus aux combats) peuvent être utilisés n'importe quand.

Utiliser un talent n'est pas une action, même si certains talents nécessitent 1 Point d'Action pour les utiliser.

Un personnage peut faire une action, se déplacer et utiliser son talent dans le même tour.





Tour de Jeu


La partie est jouée en une succession de tours. Le premier joueur commence puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est à lui de jouer, un joueur doit :

1 PIOCHER 1 CARTE ARCANE

Le joueur pioche 1 carte arcane qu'il ajoute à sa main.

2 DÉPLACER UN MILICIEN

Le joueur désigne le milicien qu'il désire déplacer puis lance un dé. S'il obtient , le milicien ne bouge pas. Tout autre résultat indique le nombre de zones que peut parcourir le milicien.


3 ACTIVER SES PERSONNAGES

Le joueur active ses personnages l'un après l'autre. Grâce aux Points d'Action, les personnages peuvent se déplacer, ouvrir des coffres, attaquer d'autres personnages et utiliser leur talent. Le joueur peut également jouer des cartes arcane et utiliser une carte mission.

4 ANNONCER LA FIN DE SON TOUR

Le joueur met fin à son tour quand il le désire. Il n'est ni obligé d'activer tous ses personnages, ni de dépenser tous ses Points d'Action. Quand il a fini, c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Lorsque tous les joueurs ont joué, le premier joueur avance le marqueur de tour d'une case et commence un nouveau tour. Les joueurs récupèrent les Points d'Action qu'ils ont dépensés.



Règle n° 1 de la Guilde
des Voleurs :


« N'aide jamais
la Misère. »

Aucune carte arcane ne
peut être utilisée pour
aider un milicien.

Déplacer un Milicien

Deux miliciens sont chargés de maintenir l'ordre dans le quartier. Pendant le jeu, les miliciens sont déplacés par les joueurs, participant malgré eux à la guerre sans merci que se livrent les bandes pour piller le quartier.


Les deux miliciens commencent la partie dans la salle des gardes  et dans la salle des coffres .

Chaque joueur, avant d'activer ses personnages, doit déplacer un milicien. Pour cela, il désigne un milicien et lance un dé. Si le résultat est , le milicien est distrait et ne bouge pas. Tout autre résultat indique le nombre de zones que peut parcourir le milicien. Le milicien se déplace et attaque sans utiliser de Point d'Action. Il suit les mêmes règles de déplacement que les autres personnages. *Voir Se déplacer.*

- Le joueur n'est pas obligé de déplacer le milicien de tout son mouvement.
- Les miliciens ne peuvent pas quitter le quartier.

- Si le milicien entre dans une zone occupée par un personnage, il y a combat et son mouvement est terminé. Le milicien est joué par le joueur qui l'a déplacé. En cas d'égalité, c'est le milicien qui gagne le combat.
- Si le milicien gagne le combat, il prend 2 ducats au perdant (qui retournent dans la banque) et le fait fuir de 3 zones. *Voir Attaquer.*
- Si le milicien perd le combat, il fuit de 3 zones. *Voir Attaquer.*
- Le joueur ne peut pas utiliser le milicien pour attaquer un personnage de sa bande ou un autre milicien.





Activer les Personnages


Les joueurs commencent chaque tour avec 7 Points Action.

Pendant son tour, le joueur active ses personnages l'un après l'autre.

Lorsqu'un personnage est activé, le joueur peut dépenser ses Points d'Action pour le déplacer et lui faire faire une action.

- Un personnage doit dépenser des Points d'Action pour se déplacer ou faire une action.
- Un personnage est limité à **1 mouvement et 1 action**. Un personnage peut donc se déplacer **puis** faire une action ou faire une action **puis** se déplacer. Il peut aussi choisir de seulement se déplacer ou seulement faire une action, selon sa stratégie.
- Un personnage qui se déplace n'est pas obligé de faire la totalité de son mouvement.
- Certains personnages ont un talent qui nécessite de dépenser 1 Point d'Action pour pouvoir l'utiliser. Utiliser un talent n'est pas une action

- Les personnages ne peuvent être activés qu'une seule fois par tour. Si vous avez fini de jouer un personnage et que vous en activez un autre, vous ne pourrez plus revenir au premier. L'ordre dans lequel vous activez vos personnages est donc très important.
- Si le joueur a dépensé tous ses Points d'Action, il ne peut plus activer d'autres personnages.



Règle n° 2 de la Guilde des Voleurs :


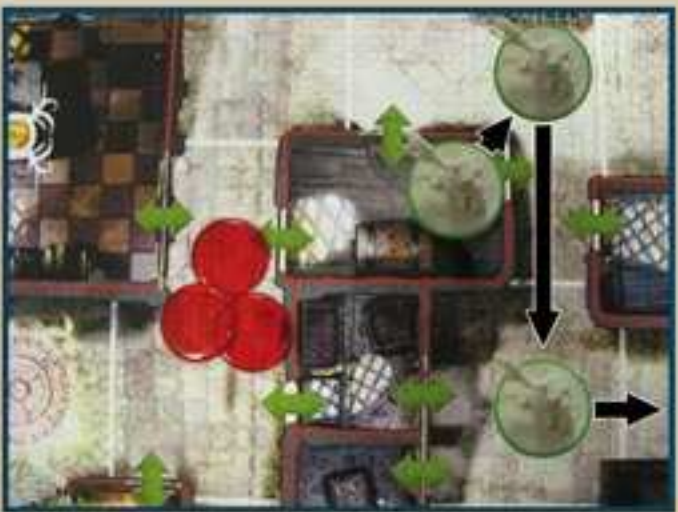
« *Attends le signal.* »

Un joueur n'est pas obligé d'activer tous ses personnages.

Un personnage peut		Coût
Mouvement	Se déplacer de sa valeur de Mouvement	1 Point d'Action
Action	Attaquer	1 Point d'Action
	Tenter d'ouvrir un coffre	1 Point d'Action
	Forcer un coffre	2 Points d'Action

Pendant son tour, le joueur peut dépenser 3 Points d'Action pour utiliser une carte mission. Voir Cartes mission.

Les Points d'Action dépensés sont récupérés au début de chaque tour.

Le joueur décide d'activer Davitto. Pour 3 Points d'Action, Davitto force un coffre (2 P.A.) puis se déplace (1 P.A). Il a effectué 1 action et 1 mouvement ; il ne peut plus rien faire d'autre. Il reste 4 Points d'Action au joueur pour activer les autres personnages de sa bande.



L'emblème de Cadwallon



Se Déplacer

Les personnages se déplacent sur le plateau de jeu de zone en zone.

Pour se déplacer, un personnage doit dépenser 1 Point d'Action. Il peut alors parcourir autant de zones que sa valeur de mouvement.

Pour passer d'une zone à l'autre, il faut que celle-ci soit **adjacente** et libre de tout personnage. On dit que deux zones, ou deux personnages, sont **adjacents** s'ils sont séparés par un trait blanc ou par une flèche verte.

RÈGLE DES MOUVEMENTS

- Les traits rouges représentent des murs. Les personnages ne peuvent pas traverser une ligne rouge.
- Les traits blancs permettent de passer d'une zone de rue à une autre.
- Les flèches vertes permettent d'entrer dans une zone de salle et d'en sortir.

- Les personnages bloquent les mouvements.
- Un personnage peut entrer dans une zone occupée par un ennemi s'il l'attaque. Voir *Attaquer*.
- Un personnage peut traverser une zone occupée par un autre personnage lorsqu'il fuit, mais il doit finir son mouvement dans une zone libre.
- Les personnages ne peuvent pas traverser les herses.
- Les personnages ne peuvent pas se déplacer sur les bâtiments qui ont un toit.

QUITTER LE QUARTIER

- Un personnage ne peut quitter le quartier que si l'alarme a été donnée. Le tableau d'aventure explique quand et comment l'alarme est donnée.
- Un personnage ne peut quitter le quartier que par une zone de déploiement qui n'est pas fermée par une herse.
- Pour quitter le quartier, un personnage doit se déplacer et avoir assez de points de mouvement pour sortir du plateau de jeu.



Leona dépense 1 Point d'Action pour se déplacer. Elle avance de 3 zones.



Valdur dépense 1 Point d'Action pour se déplacer et quitte le quartier.

Ouvrir un Coffre

Les trésors placés face visible sur le plateau de jeu sont en réalité enfermés dans des coffres. Pour s'emparer d'un trésor, un voleur doit tenter d'ouvrir le coffre, ou le forcer !

TENTER D'OUVRIR UN COFFRE

Tenter d'ouvrir un coffre est une action et coûte 1 Point d'Action.

Un personnage dans la même zone qu'un coffre peut tenter de l'ouvrir en utilisant cette action.

Il lance un dé. S'il obtient un résultat égal ou inférieur à sa valeur d'Esprit, le coffre est ouvert. S'il échoue, le coffre reste fermé.



Davitto décide de dépenser 1 Point d'Action pour tenter d'ouvrir le coffre. Il lance un dé et obtient . Comme c'est plus que sa valeur d'Esprit, sa tentative échoue et le trésor reste sur le plateau de jeu.

FORCER UN COFFRE

Forcer un coffre est une action et coûte 2 Points d'Action.

Un personnage dans la même zone qu'un coffre peut le forcer en utilisant cette action. Il n'a pas besoin de lancer le dé. Le coffre est ouvert automatiquement.

Au cours de la partie, certains trésors peuvent être retournés face coffre visible

Lorsque c'est le cas, le trésor est mieux protégé et il ne peut être dérobé qu'en forçant le coffre.

LES TRÉSORS

Lorsqu'un coffre est ouvert, ou forcé, le trésor est dérobé et placé face visible sur la carte du personnage.

Le joueur prend aussi 1 ducat dans la banque.

Il existe 24 trésors :

• 6 Gemmes rouges



Chaque gemme rouge possédée par une bande vaut 2 ducats.

• 3 Gemmes vertes



1 gemme verte possédée par une bande vaut 2 ducats. 2 gemmes vertes possédées par une bande valent 5 ducats. 3 gemmes vertes possédées par une bande valent 8 ducats.

• 3 Trousseaux de clés



1 trousseau de clés possédé par une bande vaut 2 ducats. 2 trousseaux de clés possédés par une bande valent 5 ducats. 3 trousseaux de clés possédés par une bande valent 8 ducats.

• 3 Parchemins



1 parchemin possédé par une bande vaut 2 ducats. 2 parchemins possédés par une bande valent 5 ducats. 3 parchemins possédés par une bande valent 8 ducats.

• 3 Bracelets



1 bracelet possédé par une bande vaut 2 ducats. 2 bracelets possédés par une bande valent 5 ducats. 3 bracelets possédés par une bande valent 8 ducats.



• 3 Bourses



Quand une bourse est dérobée, le joueur lance un dé. Le dé indique le nombre de ducats qu'il prend immédiatement dans la banque. La bourse est ensuite retirée du jeu.

• 3 Coffres remplis d'or

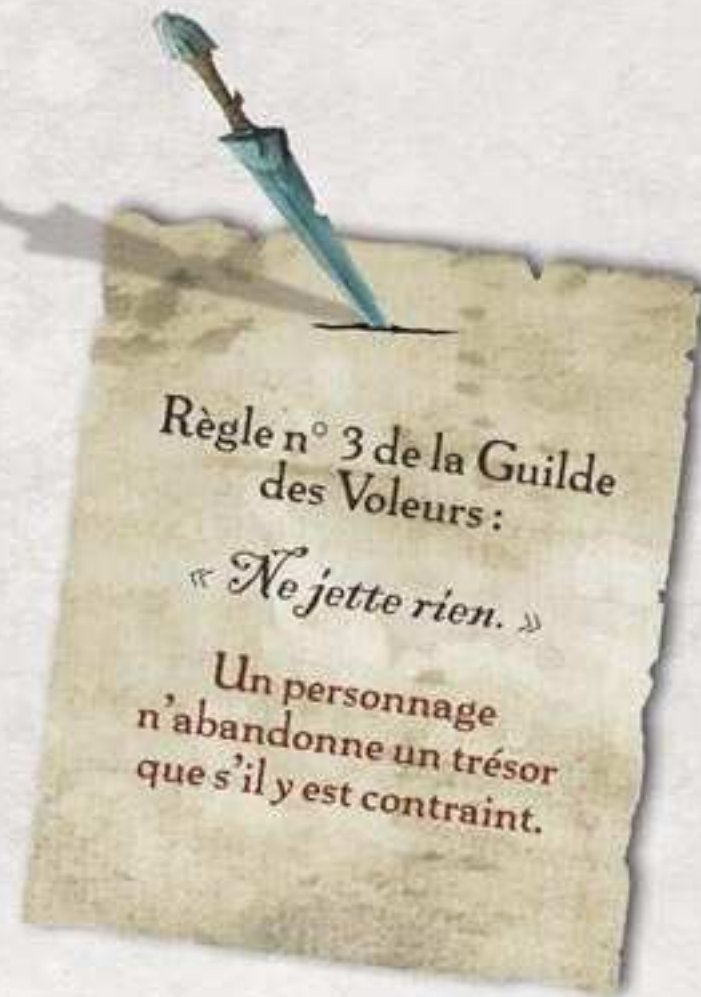


Un coffre ne rapporte des ducats que si le joueur parvient à le faire sortir du quartier.

Une fois le coffre à l'abri, le joueur lance un dé et ajoute +3. Le résultat indique le nombre de ducats qu'il prend immédiatement dans la banque.

LIMITATION DU NOMBRE DE TRÉSORS

Un personnage ne peut porter que 3 trésors à la fois. S'il dépasse cette limite, il doit choisir immédiatement celui qu'il abandonne. S'il abandonne un trésor, il le place dans une salle de son choix, sans pion coffre. Il pourra être ouvert de nouveau.



Attaquer

Attaquer est une action et coûte 1 Point d'Action.

Pour attaquer, un personnage doit entrer dans une zone occupée par un ennemi et dépenser 1 Point d'Action. Le mouvement est fini et l'attaque est résolue immédiatement.

Chaque personnage a une valeur de combat. Il s'agit du nombre de dés qu'il utilise pour combattre.

Le perdant fuit de 3 zones.

Il est déplacé de 3 zones par le gagnant. Dans sa fuite, il peut traverser une zone occupée par un personnage, mais doit toujours finir sa fuite dans une zone libre. Il ne peut pas non plus passer deux fois dans la même zone pendant sa fuite. Si le perdant ne peut pas finir sa fuite dans une zone libre, il est déplacé d'une zone supplémentaire.



RÉSOLUTION D'UN COMBAT

1. L'attaquant annonce sa valeur de combat. Il peut jouer 1 carte arcane.
2. Le défenseur annonce sa valeur de combat. Il peut jouer 1 carte arcane.
3. L'attaquant et le défenseur lancent chacun leurs dés de combat.
4. Celui qui obtient le dé le plus élevé gagne le combat. En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui gagne le combat.

Le gagnant vole un trésor à son adversaire (ou 2 ducats s'il n'a pas de trésor). Si le gagnant a plus de 3 trésors, il doit en abandonner un. Voir *Limitation du nombre de trésors*.



Tortok a dépensé 1 Point d'Action pour se déplacer et 1 Point d'Action pour attaquer Faras.



Tortok utilise son talent « Rage ». Faras utilise une carte arcane « Coup puissant ».

Tortok lance 2 dés et obtient : [1] et [2]. Grâce à son talent, il relance le [1] et obtient [3]. Faras lance 2 dés et obtient : [1] et [3]. Grâce à sa carte arcane, Faras ajoute +1 à son dé de combat le plus élevé, transformant le [3] en [4].



Faras a le dé le plus élevé. Il gagne le combat. Il vole une gemme rouge à son adversaire et le fait fuir de 3 zones.

Cartes Arcane

Certaines cartes arcane offrent des bonus temporaires à vos personnages. D'autres permettent de contrarier les plans de vos adversaires.

Les joueurs commencent la partie avec 5 cartes arcane en main.

Au début de son tour, le joueur pioche 1 carte arcane. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes arcane qu'un joueur peut avoir en main.

Pendant son tour, le joueur peut jouer autant de cartes arcane qu'il veut.

Quand une carte arcane est jouée, le texte est lu à haute voix, les effets de la carte sont appliqués, puis la carte est défaussée.



A Titre

B Description

Règle n° 5 de la Guilde des Voleurs :

« *C'est pas gravé dans le marbre.* »

Lorsque les cartes contredisent les règles, ce sont toujours les cartes qui sont prises en compte.

Cartes Mission

Les missions sont proposées par la Guilde des Voleurs et offrent l'opportunité aux bandes de gagner des ducats supplémentaires. Au début de la partie, 3 cartes mission sont piochées et placées face visible sur le tableau d'aventure. Chaque carte mission indique le type de trésor recherché par la Guilde, ainsi que la prime offerte.



A Trésor recherché

B Prime

Pour utiliser une carte mission, un joueur doit posséder au moins 1 trésor indiqué sur la carte et dépenser 3 Points d'Action.

Une carte mission ne peut pas être mise de côté, ou jouée plus tard.

Lorsqu'un joueur utilise une carte mission, il convertit immédiatement en ducats la valeur des trésors indiqués sur la carte que possèdent ses personnages.

Une prime de +0 signifie que le joueur ne gagne pas de ducats supplémentaires.

Une prime de +1 signifie que le joueur gagne 1 ducat supplémentaire par trésor qu'il possède.

Une prime de +2 signifie que le joueur gagne 2 ducats supplémentaires par trésor qu'il possède.

Le joueur conserve ses trésors après une mission. Il pourra encore gagner des ducats avec eux s'il utilise une nouvelle carte mission, ou en quittant le quartier. Voir *Fin de la partie*.

Lorsqu'une carte mission a été utilisée, elle est défaussée et une nouvelle carte remplace immédiatement l'ancienne sur le tableau d'aventure. Si le paquet est épuisé, il n'y a plus de nouvelles missions.

Règle n° 6 de la Guilde des Voleurs:

« *Concentre-toi sur ta mission.* »

Une bande ne peut utiliser qu'une carte mission par tour.




Paul dépense 3 Points d'Action et prend la carte mission « Parchemin +2 ».



Comme il possède 2 parchemins, Paul gagne 5 ducats (2 parchemins = 5 ducats).



Il ajoute la prime de +2 ducats par parchemin. Il prend donc 9 ducats à la banque.



Fin de Partie

Pendant que les voleurs s'activent, les soldats du Duc encerclent le quartier.


Lorsque le marqueur de tour arrive sur la case « Fin de partie », le quartier est entièrement bouclé, prenant au piège tous les voleurs qui n'ont pas eu le temps de s'enfuir.

A la fin de la partie, les joueurs convertissent en ducats les trésors qu'ils ont réussi à sortir du quartier.

Les trésors qui restent dans le quartier ne comptent pas et ne rapportent rien.

Les joueurs perdent 3 ducats pour chaque personnage de leur bande qui n'a pas réussi à quitter le quartier.

Le joueur qui a amassé le plus de ducats devient le nouveau Maître de la Guilde de ce quartier, et gagne la partie.



Règle n° 7 de la Guilde
des Voleurs :

« *Mieux vaut faire
pitié qu'envie.* »

Une bande riche est
toujours une cible pour ses
ennemis.
Cachez vos ducats.

LA CITÉ DES VOLEURS

Le continent d'Aarklash est un monde magique, forgé par les dieux, dans lequel vivent des créatures fantastiques et de terribles monstres.

Pendant des siècles, les peuples d'Aarklash coexistaient plus ou moins pacifiquement, développant la magie, la technologie et vénérant leurs dieux. Mais récemment une guerre qui embrase le continent tout entier s'est déclenchée : le Rag'Narok. Pourtant, une ville refuse de prendre part à cette guerre totale. Fondée par des mercenaires, construite par des prospecteurs et des pionniers, elle reste indépendante et libre de ses choix : Cadwallon. C'est ici que se réfugient les victimes de la guerre, les déserteurs et tous les hors-la-loi, faisant de Cadwallon le plus beau ramassis de vauriens du continent et lui valant ce surnom qu'elle porte avec fierté : la cité des voleurs ! Cependant, Cadwallon n'est pas une ville sans foi ni loi. Grâce à sa milice, le Duc veille à la sécurité des citoyens et à la prospérité de la cité. Depuis sa fondation le Duc délègue une partie de son pouvoir à une douzaine de familles nobles, chacune dirigeant un des fiefs de la ville. Cosmopolite et neutre, Cadwallon est une riche ville marchande vers laquelle affluent les caravanes. Des marchands prospères y ont fondé des guildes

pour organiser leurs professions et protéger leurs intérêts. Il en existe plus d'une dizaine à Cadwallon, chacune disposant d'une petite armée et organisant des complots pour acquérir plus de pouvoir ou de richesse. L'une d'entre elles n'est autre que la guilde des Voleurs, qui veille à ce que les voleurs respectent un minimum de règles, afin que la ville ne sombre pas dans le chaos. Car en ce lieu, il faut être prêt à tout et savoir prendre des risques pour honorer la devise de la ville : « Mon royaume pour un ducat ! »

● LES JUSTICIERS ●

Les Justiciers ont eu du mal à trouver leur place au sein de la guilde des Voleurs. Ce sont leurs compétences et leur passé qui font d'eux des bons voleurs, pas leurs convictions : ils sont tous animés de scrupules et répugnent à voler les miséreux. Lorsqu'ils se sont rencontrés, ils ont décidé de faire contre mauvaise fortune bon cœur. Puisqu'ils doivent voler pour survivre, ils voleront, mais uniquement les riches, responsables de tant d'injustices dans la cité des voleurs !

Leona : cette meneuse-née vient d'Akkylannie, un pays de fanatiques religieux fortement militarisé.



Ancienne duelliste, elle manie l'épée avec une dextérité mortelle.

Harid : Harid est un Cadwë, un citoyen de Cadwallon né dans les murs de la cité. Il étudie une forme de magie typique : la magie du tarot. Avec ses cartes enchantées, il peut invoquer la puissance de la ville.



Iris : cette vaillante guerrière ne veut pas être voleuse. Il y a encore quelques mois, elle faisait partie d'un ordre de guerrières sacrées, les Valkyries d'Alahan. Mais, victime d'un

complot, elle dut fuir son pays et se cacher à Cadwallon... le temps de se venger !

Davitto : nain, mais avant tout Cadwë, Davitto est un inventeur de génie, qui a volontairement rejoint les justiciers afin de pouvoir tester ses inventions sur le terrain.



● LE GANG ● NOCTURNIS

Cruels, cupides et violents, les membres du gang Nocturnis se sont rassemblés car personne d'autre ne voulait d'eux dans la guilde ! Ils sont si brutaux et manquent tant de discrétion que les autres membres de la guilde ont du mal à les considérer comme des voleurs. Pourtant, ils arrivent toujours à leurs fins et récupèrent de nombreux trésors quitte à laisser quelques cadavres derrière eux. On les suspecte même de déclencher sciemment des alertes pour pouvoir se battre...



Sanaris : ancien adorateur de Vile-Tis, un dieu des Ténèbres, Sanaris en a eu assez de courir dans la forêt avec les Wolfens d'Aarklash, peuple de loups humanoïdes de deux mètres de haut. Il aspirait au confort des grandes villes et à la richesse. Il a donc renié sa foi et s'est choisi un nouveau dieu : le Ducat de Cadwallon !

Faras : nécromancien et pilleur de tombes, Faras fit la connaissance de Sanaris dans une geôle de Cadwallon, juste avant leur évasion commune. Il fut séduit par la promesse du luxe et délaissa ses recherches arcaniques.



Drokan : Ancien serviteur des Ophidiens, sorte de serpents dotés d'intelligence, Drokan s'est libéré de cette em-



prise pour faire cavalier seul. Désormais, il ne veut plus être esclave, et pour être vraiment libre, il faut être riche !



Valdur : Le plus grand mystère entoure Valdur.

Même les autres membres du gang ne savent rien de ses origines. Un jour, il a surgi dans leur vie en pourfendant leurs adversaires, et depuis, il les suit en permanence.

● LA BANDE DE KALDERN ●

La bande de Kaldern est composée de professionnels du vol. Formés par des anciens de la guilde des Voleurs et respectueux des règlements de celle-ci, ils considèrent le cambriolage comme un métier à part entière. Quel que soit l'enjeu, ils s'attachent à exercer leur profession le plus sérieusement possible. De véritables artistes du vol !

Kaldern : Kaldern est venu à Cadwallon pour échapper à la guerre et faire fortune. Formé par un vieux voleur de la guilde, il se montra loyal et dévoué.



Sarys : Sarys parle peu et, lorsqu'elle le fait, c'est souvent à un mort ou à un démon. Elle est originaire d'une tribu de Druenes, de sombres barbares adoreurs de démons.



Les autres membres de la bande ne connaissent pas bien la raison de sa présence si ce n'est que la guilde a demandé à Kaldern de l'intégrer à sa bande pour la surveiller.

Elise : Tout comme Kaldern, Elise est un pur produit de la guilde des Voleurs. D'autant plus qu'elle est née Cadwëe. Elise est une voleuse arcanique, une spécialiste de l'infiltration et du vol d'objets magiques.



Tortok : Cet orque est arrivé il y a peu à Cadwallon, fuyant les attaques dirigées contre son peuple. Déjà brigand chez les orques, il est heureux de pouvoir continuer à exercer sa « profession » au sein de la cité des voleurs.



● LES MAUDITS ●

Les ténèbres rôdent partout, y compris dans Cadwallon. Les Maudits sont des serviteurs des forces du mal, volant pour permettre à leurs maîtres obscurs de financer leurs horribles plans.

Chaque ducat les rapproche de la victoire... et de la destruction de Cadwallon !

Jehlan : Originaire du Syharhalna, ehlan s'est battu pour son pays dans son désert natal. Esseulé après le massacre de son armée, il a eu une révélation mystique et a fait route vers Cadwallon pour y accomplir de sombres desseins.



Anays : Anays est une noble d'Achéron, la nation des nécromanciens. Pour faire ses preuves aux yeux de ses pairs, elle a dû partir pour Cadwallon et y parfaire ses talents maléfiques.



Dorak : Dorak est un mercenaire qui s'est battu pour toutes les armées humaines d'Aarklash avant d'échouer à Cadwallon. Il se jette sans retenue dans les combats pour y chercher la mort et l'oubli.



Torham : Muté, monstrueux, ce nain rêve de détruire la civilisation de la surface et de réveiller les créatures cauchemardesques qui dorment dans les entrailles de Cadwallon !



● LES INCARNÉS ●

A l'extérieur de Cadwallon tous les peuples s'affrontent dans le Rag'Narok, un conflit initié secrètement par les dieux, mais mené par les mortels. Pour aider les peuples qui les vénèrent, chaque dieu transforme des guerriers en surhommes : les Incarnés.

Chaque Incarné est un héros de légende. Il est immortel et bien souvent invincible.

Cadwallon reste neutre dans le Rag'Narok. Pourtant, les dieux incarnent tout de même des Cadwës, probablement pour pousser la cité à entrer dans la guerre.

Les plus célèbres Incarnés de Cadwallon sont Isabeau et Sienne.

Isabeau la secrète : Isabeau est membre de la famille noble de Cadwallon régnant sur le quartier Soma. Son père et son oncle furent assassinés par la guilde des Usuriers alors qu'elle était encore jeune, et elle jura de les venger.



Sienne, voleuse arcanique : Née et élevée au sein de la guilde des Voleurs, Sienne est en réalité membre de la famille Soma, et cousine d'Isabeau. Ce statut particulier lui valut bien des mésaventures mais elle en est toujours ressortie la tête haute. A tel point qu'elle attira l'attention des dieux et fut incarnée. Aujourd'hui, Sienne est l'une des voleuses les plus célèbres de Cadwallon, et la première voleuse arcanique de la Guilde.



AUTEURS

Pascal Bernard et Laurent Pouchain

CHARGÉS DE PRODUCTION

Erwan Hascoët et Paolo Parente

GRAPHIC DESIGNER

Frédéric Condette

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Edouard Guiton et Miguel Coimbra

ILLUSTRATIONS

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

PLATEAU

Nicolas Fructus

SCULPTEUR

Juan Navarro Perez

CONCEPTEUR DU LOGO

Matthias Haddad

MAQUETTISTES

Frédéric Condette et David Preti

© Copyright Rackham Entertainment®, 2010. All rights reserved.

Confrontation® is registered by Rackham Entertainment®.

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

Laurent Pouchain remercie : Corinne, Anaïs et Aurore, Sylvain Thomas, la flight safety team, les testeurs du Poitou, Het et les kamis.

Pascal Bernard remercie : Eric Piallat, Hervé Couvreur, Sylvain Garet, Nathalie Brié, Axel et Julie Bernard, ainsi que Pierre-Olivier Barome, Patrick Receveur et Julien Marty pour leurs conseils avisés.

Dust Game Limited remercie: Philippe Chartier, Arnaud Cuidet, Ketto Pelan, William Yau, Gilles Garnier, José Rey, Goulven Quentel, Jean Bey, Raphael et Edouard Guiton, Mathieu Harlaut et Nathalie Lamri.

Hazgaard Editions voudrait remercier : la Liberty League, David Preti, Nicolas Fructus, Marc Nunes, Murat Celebi, Frédéric Henry et Guillaume Blossier, Pendulum, les regrettés Svinkels, Alan, Rémy Carlier, Katia Zakinthinos, Laetitia Lili la succube timide, mon Papa et ma Maman, Phyla-Vell, Mathieu D'Epenoux, Lilly Allen, Sylvain Thomas, Philippe Muret, Scarlett "Romanoff" Johansson, Hub, The Void, Faye faye Kittyboo, la déesse de la Guerre : Andoniya Vencheslavova Vicheva et Romaric & Gwendal les canailles en devenir.

