

CADWALLON

Ciudad de Ladrones

edge

REGLAS

DUST
GAMES

El mundo de Cadwallon

En la oscuridad de una noche de luna nueva, un miliciano solitario arrastra los pies por un callejón desierto. El sonido de una pequeña piedra que choca contra los adoquines hace que vuelva en sí justo a tiempo para a ver una figura vestida de negro desvanecerse detrás de la esquina. “¡Detente! ¡Ladrón!”, exclama Kornak. Resollando y lanzando maldiciones, corre tras la escurridiza sombra. Una noche como otra cualquiera en Cadwallon...

¡Bienvenido a Cadwallon! Se trata de una ciudad de vagabundos, desertores y forajidos de todo tipo, ¡una verdadera ciudad de ladrones! El Duque y sus valientes milicias luchan por mantener el orden, pero son en realidad los poderosos Gremios y los ricos mercaderes quienes gobiernan la ciudad. ¡Y el más temido de ellos es el sombrío Gremio de Ladrones! Como miembro del Gremio, debes respetar sus normas básicas, si no quieres sumir la ciudad en el caos absoluto.

Aarklash es un mundo tosco y peligroso, sumido en la magia y devastado por guerras que lo abarcan todo, mientras los mezquinos y caprichosos dioses trazan sus planes sin consideración alguna por el coste en vidas humanas. Cadwallon es la última ciudad libre aquí, un refugio para aquellos que no quieren tener nada que ver con los dioses y su conflicto. Pero hay poderes que lo usarían como peón en sus batallas, poderes que esperan ansiosos un momento de debilidad.

A la hora de la verdad, es el dinero el que lo gobierna todo en la ciudad, e incluso la lealtad al Gremio tiene un límite. En Cadwallon, debes permanecer alerta ante cualquier oportunidad, y saber cuándo arriesgarse. Oh, y cumple siempre con el lema extraoficial de la ciudad:

“¡Mi reino por un Ducado!”

OBJETIVO DEL JUEGO

En *Ciudad de Ladrones*, cada jugador dirige una banda de ladrones dispuestos a hacerse ricos o morir en el intento.

Los ladrones necesitan rapiñar todo el Tesoro que puedan antes de venderlo al “Vividor”. Pero no tienen mucho tiempo, ya que la milicia tiene rodeado el barrio. Tarde o temprano, el distrito estará completamente acordonado, ¡y cualquier ladrón que siga dentro será atrapado! Cada banda dispone de 7 puntos de Acción por turno para gastar en movimiento, apertura de Cofres y combate. También reciben cartas de Arcano para usar como parte de su estrategia.

Al final de la partida, la banda que haya reunido más Ducados gana.

COMPONENTES

1 tablero



El tablero representa un distrito de Cadwallon. El distrito se divide en casillas para regular el movimiento. Hay casillas de Calle y de Habitación. Las casillas están separadas por líneas blancas o flechas verdes (que permiten el movimiento) y líneas rojas (que lo bloquean).

20 miniaturas

Cada Personaje está representado por una miniatura.



Los Personajes se dividen en cuatro bandas, cada una con un color distinto.

- Los Ejecutores
- La Banda Nocturnis
- La Banda de Kaldern
- Los Malditos

Hay también 2 Milicianos y 2 Héroes, Isabeau y Sienna, que no pertenecen a ninguna banda.



Para ayudar a reconocerlos sobre el tablero, cada Personaje tiene una peana del color de su banda.

Los Milicianos tienen peanas negras. Sienna e Isabeau tienen peanas grises.

20 cartas de Personaje



Cada Personaje está reflejado en una carta que indica sus capacidades y habilidades. Cada jugador coloca sus cartas de Personaje frente a él.

24 contadores de Cofre



Estos son los Tesoros que los ladrones desean robar. Comienzan la partida en las Habitaciones. Estos contadores representan distintos tipos de Tesoro. Reunir Tesoros es el principal método de las bandas para conseguir Ducados.

28 contadores de punto de Acción



Cada jugador recibe 7 contadores de punto de Acción. Estos contadores se gastan siempre que un Personaje se mueva o realice una Acción.

60 cartas de Arcano



Las cartas de Arcano se barajan y colocan boca abajo junto al tablero. Los jugadores pueden usar estas cartas para dar ventaja a sus propios Personajes, o para interferir en los planes de sus oponentes.

8 tableros de Aventura



Cada tablero de Aventura describe la historia de que va a tener lugar en esa partida y los detalles sobre cualquier evento especial que pueda ocurrir en ella. Antes de empezar la partida, los jugadores deben elegir una Aventura, y usar el tablero de Aventura correspondiente.

15 cartas de Misión



El Gremio de Ladrones dirige las Acciones de las bandas mediante las cartas de Misión. Al principio de la partida, se roban 3 cartas de Misión al azar y se muestran sobre el tablero de Aventura. El resto de apila boca abajo formando un mazo junto al tablero.

Ducados

El objetivo de todas las bandas es reunir tantos Ducados como puedan. Estos se representan con monedas de tres colores:

20 monedas de oro, con un valor de 10 Ducados



20 monedas de plata, con un valor de 5 Ducados



40 monedas de bronce, con un valor de 1 Ducado



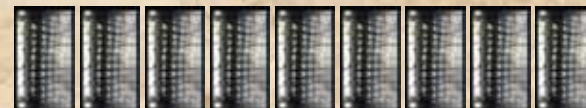
Los Ducados se colocan junto al tablero en un montón que representa al Banco de esta corrupta ciudad. Los jugadores pueden pedir cambio al Banco en cualquier momento.

1 contador de rondas



El contador de rondas se coloca sobre el tablero de Aventura para llevar la cuenta de las rondas de juego transcurridas.

9 contadores de Rastrillo



Estos contadores se usan cuando los guardias hayan dado la alarma. Los tableros de Aventura explicarán su uso en la partida.

25 contadores de Personaje



Estos contadores se usan en algunas aventuras. Hay 10 contadores de Zombi e 15 contadores de Rehén.

6 dados



PREPARACIÓN Y COMIENZO DE LA PARTIDA

A CASILLA DE DESPLIEGUE

B SALA DE GUARDIA

C TESORERÍA

D BIBLIOTECA

E APOSENTOS DEL MAGO

F DORMITORIOS

G LABORATORIO

1. EL TESORO DEL DUQUE

Los personajes Duques que la milicia quiere se guardan en Cofres de Hierro, esperando a ser restaurados por el jugador. En su caso, cuando los Milicianos abren los Cofres, por consecuencia, por una parte el Duque.

2

3

4

5

6

7

8

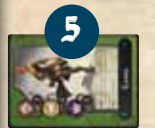
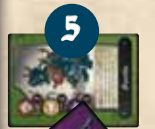
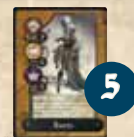
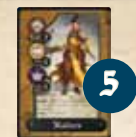
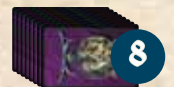
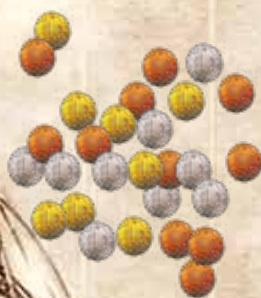
Preparación
Coloca 4 Duques en la Tesorería al principio de la partida.


Reglas especiales:
El Tesoro del Duque: Cada vez que un Miliciano gana una batalla coloca los Duques que gana en la Tesorería en lugar de derrotarlos al enemigo.

Robar el Tesoro del Duque: Para conseguir los duques de la Tesorería, una banda debe tener un mensaje de Anuncio para abrir los Cofres y un personaje para abrir el cofre. Además, el personaje que transporta el tesoro debe estar vivo. El tesoro se reparte 2 puntos de Acción por un día.

Estado: Si obtienes un resultado menor al que se indica de Acción, el personaje seguirá en la Tesorería de la Tesorería. El ejemplo de libro y el juego para cuando se restora el juego. El Tesoro del Duque puede ser robado varias veces. Después de cada robo, coloca el Duque en la Tesorería.

Proceso: Si el resultado es mayor que el valor de Acción de "Protección de tesoro" del personaje del juego para cuando se roba el Tesoro, se restora el personaje.



- Despliega el tablero **1** y elige una Aventura. **2** Coloca el tablero de Aventura junto al tablero.
- Cada jugador elige una banda, así como 7 contadores de punto de Acción **3** y las 4 miniaturas de su color **4**, con las cartas de Personaje correspondientes **5**.
- Los jugadores colocan sus cartas de Personaje boca arriba frente a ellos.
- Coloca el contador de rondas **6** sobre la casilla 1 del tablero de Aventura.
- Coloca las dos miniaturas de Miliciano sobre el tablero, una en la Sala de guardia **B** y otro en la Tesorería **C**.
- Mezcla los contadores de Cofre  (con el Tesoro hacia abajo) y coloca al azar uno en cada habitación del tablero. Después, ponlos boca arriba para revelar los Tesoros.

- Baraja las cartas de Misión **7**. Coloca 3 cartas de Misión boca arriba sobre el tablero de Aventura. El resto de cartas de Misión se apilan boca abajo junto al tablero.
- Baraja las cartas de Arcano **8**. Cada jugador roba 5 cartas de Arcano. El resto de cartas de Arcano se apilan boca abajo junto al tablero.
- Cada jugador tira 2 dados; el que obtenga el resultado más alto será el jugador inicial.
- Empezando por el jugador inicial, los jugadores se turnan para colocar sus Personajes sobre cualquier casilla de Despliegue **A**, uno a uno, hasta que todos los jugadores hayan colocado sus cuatro Personajes. Sólo puede haber un Personaje en cada casilla de Despliegue.

El jugador inicial empieza ahora su primera ronda de juego.

TABLEROS DE AVENTURA

Al principio de la partida los jugadores necesitan decidir qué Aventura van a jugar y buscar el tablero de Aventura correspondiente. De forma alternativa, la Aventura también puede escogerse al azar. Coloca el tablero de Aventura elegido boca arriba junto al tablero.

El tablero de Aventura contiene textos de trasfondo, eventos de juego, una escala para el contador de rondas y espacios para las 3 cartas de Misión:

A El contador de rondas

Al principio de la primera ronda, el contador se coloca sobre la casilla 1 de la escala. Al principio de cada nueva ronda avanza una

casilla. Cuando el contador entre en una casilla que contenga un evento, éste se lee y se aplica inmediatamente.

B Misiones

Antes de empezar la partida, se roban 3 cartas de Misión y se colocan boca arriba sobre el tablero de Aventura.

Las cartas de Misión ofrecen a las bandas una oportunidad de ganar Ducados adicionales.

Cuando se usa una carta de Misión, se descarta y se roba una nueva carta de Misión para reemplazar la usada. Siempre hay 3 cartas de Misión disponibles.

CARTAS DE PERSONAJE

Cada Personaje posee una carta de Personaje distinta. La carta muestra una imagen del Personaje, e indica todas sus capacidades y habilidades:



Los Personajes poseen tres valores de capacidad:

COMBATE (A) - El valor de Combate se usa al luchar.

MOVIMIENTO (B) - El valor de Movimiento es el número de casillas que un Personaje puede moverse en un turno.

MENTE (C) - El valor de Mente se usa cuando se intenta forzar la cerradura de un Cofre, o para tener éxito en determinadas tareas.

Cada Personaje posee una habilidad particular (D).

Una habilidad es una ventaja o capacidad especial que un Personaje puede usar para llevar a cabo los planes de la banda. Usar una habilidad no cuenta como una Acción, aunque algunas habilidades requieren que el jugador gaste un contador de punto de Acción para usarlas. Un Personaje puede realizar una Acción, moverse y usar su habilidad en un mismo turno (ver "Activación de Personajes").

Algunas habilidades pueden usarse sólo cuando un Personaje es activado. Otras tienen efecto todo el tiempo, como las habilidades que suman puntos en combate. Cada carta de Personaje explica la habilidad de éste, y cuándo puede usarse.

1. EL TESORO DEL DUQUE

Los preciosos Ducados que la milicia reúne se guardan en Cofres de hierro, esperando a ser transportados a la ciudad alta. Esta vez, cuando los Milicianos abren los Cofres, ¡no encontrarán gran cosa para el Duque!

| | | | | | | | |
|---|---|---|---------------|---------------|---|---|-------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 A | 5 ¡Alarma! | 6 | 7 | Fin de la Partida |
|---|---|---|---------------|---------------|---|---|-------------------|

5
¡Alarma!

Cada jugador, siguiendo el orden de los turnos, coloca un Rastrillo frente a una casilla de Despliegue hasta que todos hayan sido colocados. Los ladrones pueden abandonar el distrito.

Tesorería:

Manojo de llaves:

Pergamino:

Carta de Misión

B

B

B

Preparación:

Coloca 4 Ducados en la Tesorería al principio de la partida.

Reglas especiales:

El Tesoro del Duque:

Cada vez que un Miliciano gane una lucha, coloca los Ducados que gane en la Tesorería en lugar de devolverlos al Banco.

Robar el Tesoro del Duque:

Para conseguir Ducados de la Tesorería, una banda debe tener un **manejo de llaves** para abrir los Cofres y un **pergamino** para eludir la seguridad. Además, el Personaje que transporta el manojito de llaves debe estar en la Tesorería, gastar 2 puntos de Acción y tirar un dado.

Éxito: Si obtiene un resultado menor o igual a su valor de Mente, el Personaje coge todos los Ducados de la Tesorería. El manojito de llaves y el pergamino usados se eliminan del juego. El Tesoro del Duque puede ser saqueado varias veces. Después de cada robo, coloca 4 Ducados en la Tesorería.

Fracaso: Si el resultado es mayor que su valor de Mente, el Personaje es capturado y eliminado del juego junto con todos los Tesoros que estuviera transportando.



LA RONDA DE JUEGO

La partida se juega a lo largo de una serie de rondas. Cada banda juega un turno en cada ronda. El jugador inicial actúa en primer lugar durante la ronda. Las demás bandas juegan sus turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

El turno de una banda se divide en cuatro fases, que deben jugarse en orden:

1. Roba una carta de Arcano

El jugador roba 1 carta de Arcano y la añade a su mano.

2. Mueve a un Miliciano

El jugador indica qué Miliciano quiere mover y tira un dado: si obtiene un 6, el Miliciano no se mueve. Cualquier otro resultado indica el número máximo de casillas que se puede mover al Miliciano.

3. Activa los Personajes

Los jugadores activan sus Personajes uno a uno. Los Personajes gastan puntos de Acción para moverse, abrir Cofres, atacar a otros Personajes y usar habilidades.

El jugador puede optar también por jugar cartas de Arcano y/o usar una carta de Misión.

4. Anuncia el final del turno

Cuando el jugador haya activado todos los Personajes que quiera, su turno termina y el jugador sentado a su izquierda puede comenzar el suyo. Los jugadores **no** están obligados a activar todos sus Personajes, ni a gastar todos sus puntos de Acción.

Una vez que todos los jugadores hayan terminado sus turnos, el jugador inicial avanza el contador de rondas una casilla y comienza una nueva ronda. Todos los jugadores recuperan los puntos de Acción que hayan gastado.

MOVIMIENTO DE LOS MILICIANOS

Se han asignado dos Milicianos al distrito para mantener la ley y el orden. Durante la partida se moverán por el tablero, intentando interferir en las Acciones de los jugadores.

1ª regla del Gremio de Ladrones:

Los ladrones nunca ayudan a la milicia.

Las cartas de Arcano no pueden usarse para ayudar a un Miliciano.

Los Milicianos comienzan la partida en la Sala de guardia y en la Tesorería.

Los Milicianos son movidos por los jugadores, participando sin saberlo en la despiadada guerra entre bandas por el control del distrito.

Antes de activar sus Personajes, un jugador debe intentar mover un Miliciano. En primer lugar, determina qué Miliciano moverá y tira un dado. Si obtiene un 6, el Miliciano se distrae y no se mueve durante este turno. Cualquier otro resultado indica el número máximo de casillas que puede moverse al Miliciano.

El Miliciano se mueve y ataca sin gastar puntos de Acción. Los Milicianos siguen las mismas reglas para el movimiento que el resto de Personajes (ver "Movimiento").

- El jugador no está obligado a usar todo el Movimiento del Miliciano.
- Los Milicianos nunca abandonan el distrito.
- Cuando un Miliciano entra en una casilla ocupada por otro Personaje se produce una lucha. El jugador que movió al Miliciano lo controla durante ésta. Si la lucha termina en empate, el Miliciano gana (ver "Ataque"). Después de que acabe la lucha, el Miliciano no podrá moverse más ese turno. El Movimiento que no haya sido usado se pierde.

- Si el Miliciano gana un combate coge 2 Ducados del perdedor (devolviéndolos al Banco) y le obliga a huir 3 casillas (elegidas por el jugador que ganó la lucha).
- Si el Miliciano pierde un combate huye 3 casillas (elegidas por el jugador que ganó la lucha).
- ¡Un jugador no usar el Miliciano para atacar a un miembro de su propia banda! Además, los Milicianos nunca se atacan entre ellos.

ACTIVACIÓN DE PERSONAJES

Los Personajes deben ser activados para moverse y realizar Acciones. Cada vez que un Personaje se mueva o actúe, el jugador debe gastar puntos de Acción. Un jugador dispone normalmente de 7 puntos de Acción por turno para gastar en sus Personajes.

El jugador activa sus Personajes uno a uno, gastando los puntos de Acción que quiera en un Personaje antes de activar al siguiente. Un jugador no tiene por qué usar todos sus puntos de Acción, pero los que no son usados se pierden. Un jugador puede activar sus Personajes en el orden que elija, y ese orden puede cambiar de un turno a otro.

- Un Personaje debe gastar puntos de Acción para moverse o realizar Acciones, tal como se indica en la tabla (abajo).
- Cuando un Personaje se mueve o realiza una Acción, el jugador debe gastar 1 o más contadores de punto de Acción. Normalmente, recuperará los 7 contadores al principio de la siguiente ronda. Si el jugador se queda sin contadores, no podrá activar más Personajes ese turno.



El jugador que controla a los Ejecutores decide activar primero a Davitto. Por 3 puntos de Acción, Davitto abre un Cofre a golpes (2 PA) y luego se mueve 3 casillas (1 PA). Ha realizado una Acción y un Movimiento. No puede hacer nada más este turno. Al jugador le quedan 4 contadores de punto de Acción para activar al resto de sus Personajes.

- Un Personaje está limitado a **un Movimiento y una Acción** por turno. Estos pueden realizarse en cualquier orden: un Personaje puede moverse y realizar la Acción, o realizar la Acción y después moverse. No es obligatorio mover y **también** realizar una Acción cuando se activa un Personaje. Un jugador puede llevar a cabo sólo una de las dos, o ambas, dependiendo de su estrategia.
- Además de moverse y realizar Acciones, cada Personaje puede usar su habilidad cuando esté activado. Para usar algunas habilidades es necesario gastar puntos de Acción; esto se describe en las cartas de Personaje correspondientes.
- Todo el Movimiento de un Personaje debe ser llevado a cabo por completo de una sola vez. Un

Personaje no puede interrumpir su Movimiento para llevar a cabo una Acción y luego retomarlo, aunque algunas habilidades se usan durante el movimiento.

- Cada Personaje sólo puede ser activado una vez por turno. Cuando el jugador ha terminado con un Personaje y activa a otro, no puede volver después con el primer Personaje. Por tanto, el orden en el que los Personajes son activados es muy importante.

Durante esta fase de su turno, un jugador puede también gastar 3 contadores de punto de Acción para usar una carta de Misión (ver “Cartas de Misión”).

Los contadores de punto de Acción gastados son devueltos al principio de la siguiente ronda.

MOVIMIENTO

Cuando son activados, los Personajes pueden moverse por el tablero, de casilla en casilla.

Para pasar de una casilla a otra adyacente, un Personaje necesita gastar 1 punto de Acción. Por tanto, puede moverse tantas casillas como su valor de Movimiento. Para moverse de una casilla a otra, esa casilla debe estar **adyacente** y no puede estar ocupada por otro Personaje. **Dos casillas están adyacentes si están separadas por una línea blanca o una flecha verde.** Un Personaje no tiene que usar su valor completo de Movimiento.

| Un Personaje puede: | | Coste |
|---------------------|---|--------------------|
| Movimiento | Mover tantas casillas como indique su valor de Movimiento | 1 Punto de Acción |
| | Atacar a otro Personaje | 1 Punto de Acción |
| Acción | Forzar la cerradura de un Cofre | 1 Punto de Acción |
| | Abrir un Cofre a golpes | 2 Punto de Accions |

Limitaciones del Movimiento:

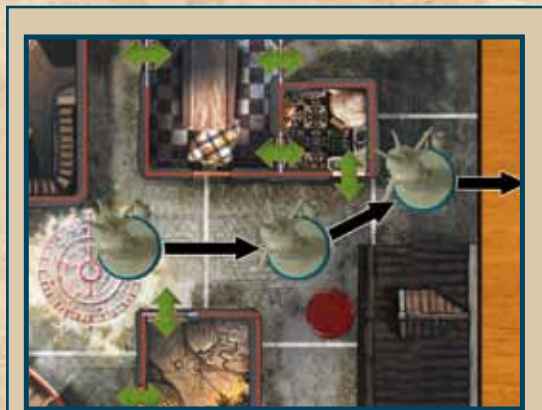
- Las líneas rojas representan paredes y bloquean el movimiento. Los Personajes no pueden atravesar líneas rojas.
- Las líneas blancas permiten el movimiento.
- Las flechas verdes indican las puertas o ventanas que permiten a los Personajes entrar y salir de una casilla de Habitación.
- Todos los Personajes bloquean el movimiento.
- Un Personaje sólo puede entrar en una casilla ocupada por otro Personaje cuando ataca (ver "Ataque").
- Un Personaje que huye después de perder un combate puede pasar por casillas ocupadas por otros Personajes, pero debe terminar su movimiento en una casilla libre.
- Los Personajes no pueden moverse a través de los Rastrillos.



Leona gasta 1 punto de Acción, y se desplaza 3 casillas.

Abandonar el distrito:

- Un Personaje sólo puede dejar el distrito si se ha dado la alarma. Cada tablero de Aventura explicará cuándo y cómo suena la alarma.
- Un Personaje puede abandonar el distrito por cualquier casilla de Despliegue que no esté bloqueada por un Rastrillo.
- Abandonar el distrito desde una casilla de Despliegue requiere 1 punto de Movimiento.



Valdur gasta 1 punto de Acción para abandonar el distrito desde la casilla de Despliegue.

APERTURA DE COFRES

Los Tesoros que hay sobre el tablero están cuidadosamente encerrados en Cofres. Para dar cuenta de los Tesoros que contienen, los ladrones necesitarán forzar la cerradura de los Cofres, o bien abrirlos a golpes.

Forzar la cerradura de un Cofre

Forzar la cerradura de un Cofre cuesta 1 punto de Acción (incluso si el intento fracasa). Para hacerlo, el Personaje debe encontrarse en la misma casilla que el Cofre. Entonces, tira un dado: Si obtienes un resultado igual o menor que su valor de Mente, el Cofre se abre; en caso contrario, el Cofre permanece cerrado.



Davitto termina su movimiento en una Habitación con un Cofre. Decide gastar 1 punto de Acción para intentar abrirlo. Tira un dado y obtiene un 5. Como es un resultado superior a su valor de Mente, el intento fracasa y no puede coger el Tesoro.

Abrir un Cofre a golpes

Abrir un Cofre a golpes cuesta 2 puntos de Acción. Para hacerlo, el Personaje debe encontrarse en la misma casilla que el Cofre. El Cofre se abre automáticamente, sin necesidad de tirar ningún dado.



Durante la partida, a veces se le da la vuelta a algún Tesoro, de forma que el lado del Cofre quede hacia arriba. Un Tesoro con el Cofre boca arriba está mejor protegido y sólo puede ser robado abriendo el Cofre a golpes.

Tesoros

Cuando se abre un Cofre, se coge el contador y se coloca boca arriba sobre la carta de Personaje (ver "Límite de carga").

El jugador también coge 1 Ducado del Banco.

Hay 9 gemas y otros 15 objetos:



6 gemas rojas

Cada gema roja vale 2 Ducados.



3 gemas verdes

El valor total de las gemas verdes depende del número de gemas de este tipo que haya sido reunido por la banda. Una gema verde vale 2 Ducados, 2 gemas valen 5 Ducados y 3 gemas valen 8 Ducados.



3 manojos de llaves

El valor total de los manojos de llaves depende del número de manojos que haya sido reunido por la banda. Un manajo de llaves vale 2 Ducados, 2 manojos valen 5 Ducados y 3 manojos valen 8 Ducados.



3 pergaminos

El valor total de los pergaminos depende del número de pergaminos que haya sido reunido por la banda. Un pergamino vale 2 Ducados, 2 pergaminos valen 5 Ducados y 3 pergaminos valen 8 Ducados.



3 brazaletes

El valor total de los brazaletes depende del número de brazaletes que haya sido reunido por la banda. Un brazaletes vale 2 Ducados, 2 brazaletes valen 5 Ducados y 3 brazaletes valen 8 Ducados.



3 monederos

Cuando encuentra un monedero, el jugador tira un dado. El resultado indica el número de Ducados que puede coger inmediatamente del Banco. Después, el monedero se elimina del juego.



3 Cofres llenos de Ducados

Un Cofre sólo otorga Ducados al Personaje si éste consigue sacarlo del distrito. Una vez está a salvo, el jugador que lo controla tira un dado y suma 3 al número obtenido. El resultado indica el número de Ducados que coge del Banco. Después, el Cofre se elimina del juego.

Límite de carga

Cuando un Personaje consigue un Tesoro, el contador se coloca sobre la carta de Personaje para indicar que lo está transportando. Un Personaje puede transportar 3 Tesoros como máximo al mismo tiempo. Si excede este límite, debe elegir inmediatamente qué Tesoro dejar. El Tesoro que deje se coloca en cualquier Habitación que el jugador elija y que no contenga un Tesoro en ese momento. Este Cofre puede abrirse de nuevo de forma normal.

ATAQUE

Atacar cuesta 1 punto de Acción. Para hacerlo, el atacante debe entrar a la casilla de su víctima durante el movimiento normal de su turno. Esto siempre da por concluido su Movimiento.

Cada Personaje tiene un valor de Combate. Éste es el número de dados que el jugador tira cuando el Personaje está involucrado en una lucha.

Hay que seguir 4 pasos para resolver una lucha:

1. El atacante anuncia su valor de Combate (X dados). Puede jugar 1 carta de Arcano.
2. El defensor anuncia su valor de Combate (X dados). Puede jugar 1 carta de Arcano.
3. El atacante y el defensor tiran sus dados. El dado con el resultado más alto es el resultado del Personaje para ese enfrentamiento.
4. Compara los resultados de ambos Personajes. El Personaje con el resultado más alto gana la lucha. Si se produce un empate, el atacante gana.

- **El ganador roba uno de los Tesoros de su oponente, o 2 Ducados si el perdedor no tiene Tesoros.** Si el Personaje vencedor termina con más de 4 Tesoros, debe dejar uno (ver "Límite de carga").
- **El perdedor huye 3 casillas.** Esto significa que el ganador de la lucha debe mover este Personaje 3 casillas. Si no es posible mover 3 casillas, debe moverlo lo más lejos posible. Mientras huye, puede atravesar casillas ocupadas por otro Personaje, pero debe terminar el movimiento en una casilla libre. Un Personaje que huye no puede pasar por la misma casilla más de una vez durante este movimiento.

2ª regla del Gremio de Ladrones:

La paciencia es la primera lección del ladrón.

No es obligatorio que actives todos tus Personajes cada turno.

3ª regla del Gremio de Ladrones

El dinero es para quien lo guarda.

Un Personaje sólo puede dejar Tesoros cuando está obligado a ello.



Tortok gasta 1 punto de Acción para moverse y otro punto de Acción para atacar a Faras.



Tortok anuncia que va a usar su habilidad Furia. Fara responde jugando la carta de Arcano Golpe poderoso.

Tortok tira 2 dados y obtiene un 2 y un 4. Su habilidad Furia le permite volver a tirar el 2, y esta vez obtiene un 5. Faras también tira 2 dados y obtiene un 1 y un 5. La habilidad Golpe poderoso suma +1 a su resultado más alto, dándole un total de 6.



Faras obtiene el resultado más alto (6 es mayor que 5), así que gana la lucha. Roba una gema roja de Tortok, y le obliga a huir 3 casillas.

4ª regla del Gremio de Ladrones:

Violar la ley sólo sirve para enfadar a sus representantes.

Un ladrón nunca puede atacar a un Miliciano.

5ª regla del Gremio de Ladrones:

Las reglas están para romperlas.

Cuando una carta de Arcano contradice las reglas, la carta de Arcano prevalece.

6ª regla del Gremio de Ladrones:

La concentración es la clave del éxito.

Una banda sólo puede usar una carta de Misión por turno.

7ª regla del Gremio de Ladrones:

Una banda rica será siempre objetivo de sus enemigos.

Esconde tus Ducados y pide cambio a menudo para confundir a los demás.



CARTAS DE ARCANO

Las cartas de Arcano representan los sucios trucos y Acciones especiales que puede usar una banda para conseguir sus objetivos.

Cada jugador empieza la partida con 5 cartas de Arcano en su mano.

En cada ronda, los jugadores roban 1 carta de Arcano y la añaden a su mano al principio de su turno.

Durante su turno, un jugador puede jugar tantas cartas de Arcano como quiera.

Cuando se juega una carta de Arcano, se debe leer el texto en voz alta y seguir sus instrucciones. Cada carta de Arcano puede jugarse sólo una vez, y se descarta después.

No hay límite al número de cartas de Arcano que un jugador puede tener en su mano.

CARTAS DE MISIÓN

Al principio de la partida, se roban 3 cartas de Misión y se colocan boca arriba sobre el tablero de Aventura. Las Misiones son encargos del Gremio de Ladrones y ofrecen a los jugadores una oportunidad de ganar Ducados adicionales. Cada carta de Misión muestra un tipo concreto de Tesoro que el Gremio de Ladrones quiere.

Para usar una carta de Misión, una banda necesita tener al menos 1 contador del Tesoro **A** indicado en la carta y gastar 3 puntos de Acción durante su turno.

Cuando un jugador usa una carta de Misión, recibe los Ducados del Banco inmediatamente. No puede conservar o guardar la carta de Misión para más tarde. Los Ducados recibidos son iguales al valor del Tesoro mostrado, más la bonificación de Misión que se indica:

- Una bonificación de +0 indica que el jugador no coge ningún Ducado adicional por Tesoro.
- Una bonificación de +1 indica que el jugador coge 1 Ducado adicional por Tesoro.
- Una bonificación de +2 indica que el jugador coge 2 Ducados adicionales por Tesoro.

El jugador suma el valor de todos los contadores de Tesoro correspondientes que sus Personajes transportan en ese momento a la bonificación de la Misión, y recibe el total de Ducados del Banco.

El jugador conserva sus Tesoros después de completar la Misión. Puede ganar Ducados en otra ocasión usando esos mismos Tesoros, ya sea usando

otra carta de Misión o eliminándolos del tablero (ver "Fin de la partida").

Una vez es usada, la carta de Misión se descarta inmediatamente y es reemplazada por una nueva carta del mazo. Añade la nueva Misión al tablero de Aventura. Si el mazo de cartas de Misión se termina, no hay más Misiones. No vuelvas a barajar las cartas de Misión.

FIN DE LA PARTIDA

En ocasiones, incluso la torpe milicia reaccionará ante la oleada de robos en el distrito. Montarán un cordón en torno al barrio, atrapando a todos los ladrones que haya dentro. Cada tablero de Aventura describe cuándo termina la partida (normalmente cuando el contador de rondas alcance el final de la escala).

Llegados a este punto, todos los jugadores deben cambiar por Ducados los Tesoros que consiguieron sacar del distrito. Los Tesoros transportados por Personajes que todavía estén en el distrito no tienen valor.

Cada jugador pierde 3 Ducados por cada uno de sus Personajes que no haya conseguido abandonar el distrito antes del final de la partida.

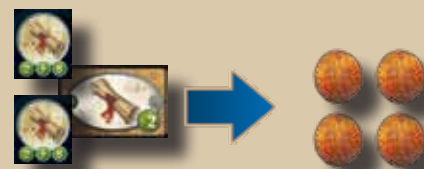
El jugador con más Ducados se convierte en el nuevo Maestro del Gremio para este distrito, ¡y gana la partida!



Paul gasta 3 puntos de Acción y coge la carta de Misión "Pergaminos +2".



Sus Personajes transportan un total de 2 pergaminos. Dos pergaminos valen 5 Ducados..



La carta de Misión añade una bonificación de +2 Ducados por pergamino, así que Paul coge 9 Ducados de la Banca.

¡BIENVENIDO A CADWALLON!

El continente de Aarklash es el corazón de un mundo rebosante de magia. Creado por dioses envidiosos, es un lugar donde criaturas fantásticas y monstruos terribles conviven.

Durante siglos, las poblaciones de Aarklash han coexistido en relativa paz, desarrollando magia y tecnología, y adorando tranquilamente a sus dioses elegidos. Pero una terrible guerra ha incendiado el continente entero y desequilibrado para siempre la balanza de Aarklash: ¡El *Rag'narok!*

Sólo una solitaria ciudad se niega a tomar parte en esta guerra que todo lo devora: Una ciudad fundada por mercenarios, buscadores de oro y pioneros. Una ciudad que está orgullosa de su libertad y su independencia de los reinos de Aarklash: Cadwallon.

Aquí, las víctimas de la guerra buscan refugio entre desertores, pacifistas y forajidos de todo tipo. Esta política abierta y permisiva hace de Cadwallon el más fascinante nido de granujas en todo Aarklash. También le ha granjeado su apodo: ¡"La Ciudad de los Ladrones"!

A pesar de su reputación, Cadwallon no es un lugar sin ley. Gracias a su valiente milicia, el Duque de Cadwallon es capaz de proporcionar seguridad a su gente, y riqueza a su ciudad. Desde la fundación de la ciudad, el Duque ha delegado una parte de su poder en una docena de familias nobles, cada una a cargo de uno de los feudos de la ciudad. Cosmopolita y neutral hasta el límite, Cadwallon es una rica ciudad comercial, y las caravanas atraviesan todo Aarklash para llegar hasta ella.

Mercaderes fabulosamente ricos hacen sus negocios aquí, y han creado Gremios para organizar mejor sus trabajos y proteger sus intereses. Hay más de una docena de Gremios en Cadwallon, cada uno con su pequeño ejército y sus conspiraciones para obtener más dinero y poder. Uno de ellos es el propio Gremio de Ladrones, que asegura que los ladrones de Cadwallon respeten algunas reglas básicas, y que evita que la ciudad se zambulla en el caos absoluto.

En Cadwallon debes estar siempre alerta y saber cuándo arriesgarte, si quieres cumplir con el lema de la ciudad: "¡Mi reino por un Ducado!".

LOS EJECUTORES

No todos los ladrones pueden encontrar su lugar fácilmente en el Gremio. Uno de los Gremios que acoge a esta gente se hace llamar "Los Ejecutores". Son sus capacidades y su experiencia lo que los hace buenos ladrones, no su actitud. Tienen escrúpulos y les repugna la idea de robar a la gente pobre y vulgar. Cuando se reunieron por primera vez, decidieron hacer el mayor bien posible dentro de un trabajo poco honesto. Si tienen que robar, robarán, ¡pero sólo a los ricos y a aquellos verdaderamente responsables de las grandes injusticias de la Ciudad de los Ladrones!



Leona: Jefa de la banda. Esta líder nata procede de Akkylannia, un país de fanáticos religiosos. Fue duelista en el pasado y blande su espada con precisión letal. En el ejército de Akkylania aprendió a liderar y lo hace sin titubeos.



Harid: Un Cadwë, un ciudadano de Cadwallon que nació dentro de las murallas de la ciudad. Por esta razón estudia la magia tradicional de la ciudad, el Tarot. Con sus cartas mágicas puede invocar al mismísimo espíritu de Cadwallon. Sus capacidades le han metido en muchos problemas y busca refugio en el Gremio de Ladrones.



Iris: Esta brava guerrera no desea robar. Sólo unos meses antes de unirse a Los Ejecutores era miembro de una orden de guerreras sagradas, las Valkirias de Alahan. Pero fue objeto de una conspiración, y obligada a huir de su país y ocultarse en Cadwallon. ¡Ahora llegará el momento de su venganza!



Davitto: Puede ser un enano, pero por encima de eso es un Cadwë. Davitto es un brillante inventor que se unió de buen grado a Los Ejecutores para probar sus invenciones. ¡Sus increíbles ideas han salvado a menudo a la banda al completo!

LA BANDA NOCTURNIS

Cruels, avariciosos, y violentos, los miembros de la Banda Nocturnis se han unido, ¡porque nadie más quería formar una banda con ellos! Son tan brutales y carentes de escrúpulos que los demás miembros del Gremio se muestran reticentes a admitir que ellos sean también ladrones. Pero siempre cumplen con su misión y vuelven con los Tesoros, aunque habitualmente dejen algunos cadáveres a su paso. Hay quien sospecha que hacen saltar las alarmas a propósito, esperando meterse en alguna pelea.



Sanaris: En el pasado fue adorador de Vile-Tis, un dios de la oscuridad. Se cansó de correr por los bosques con los demás Wolfen, hombres lobo humanoides de dos metros de alto. Anhela las comodidades de la gran ciudad y las grandes riquezas. Renunció a su fe y eligió seguir a un nuevo dios: ¡El Ducado de Cadwallon!



Faras: Un necromante y saqueador de tumbas. Conoció a Sanaris en una de las prisiones de Cadwallon momentos antes de fugarse. Fue seducido por la perspectiva de hacerse rico y abandonó sus estudios arcanos, pero no antes de haber aprendido la suficiente magia como para defenderse de la milicia.



Drokan: Un antiguo sirviente de los Ofidios, una raza de serpientes inteligentes. Se liberó de su ponzoñoso abrazo para seguir sus propios designios. Sin deseos de volver a convertirse en un esclavo, sabe que para ser verdaderamente libre, ¡debe hacerse rico!



Valdur: Está envuelto en el misterio, y ni siquiera los demás miembros de su banda saben de dónde proviene. Apareció en sus vidas de forma súbita, eliminando a sus adversarios en una pelea callejera. Desde aquel momento, les ha estado siguiendo. Todos los miembros de la banda son criminales sin corazón, pero hay algo en Valdur que hace que incluso ellos se estremezcan...

LA BANDA DE KALDERN

La Banda de Kaldern está compuesta exclusivamente por profesionales. Estos hombres y mujeres son veteranos del Gremio de Ladrones que respetan sus reglas y consideran que robar es, más o menos, un trabajo como otro cualquiera. Entrenan sus capacidades con gran seriedad, ¡y son verdaderos artistas del robo!



Kaldern: Kaldern vino a Cadwallon para huir de la guerra y hacer fortuna. Fue entrenado por un viejo ladrón del Gremio y tuvo la oportunidad de demostrar su devoción y lealtad. Ocupó el puesto de su antiguo maestro cuando el viejo ladrón murió pacíficamente de viejo, ¡algo muy raro entre los ladrones!



Sarys: Habla muy poco, y cuando lo hace normalmente es para dirigirse a los muertos o a un demonio. Proviene de un clan de los Drones, bárbaros que adoran a demonios. El resto de la banda no sabe por qué está ahí, pero el Gremio le pidió a Kaldern que la vigilara y la aceptara en su banda. Por esta razón los demás hacen todo lo posible para tratarla con respeto.



Elise: Al igual que Kaldern, Elise es una creación perfecta del Gremio de Ladrones. En algunos aspectos lo es incluso más, ya que nació siendo Cadwë. Elise es una ladrona arcana, especializada en la infiltración y el robo de objetos mágicos.



Tortok: Un orco que acaba de llegar a Cadwallon después de huir de los ataques contra su pueblo. Ya era un bandido entre los orcos, y se siente orgulloso de ser capaz de seguir practicando su "profesión" en la Ciudad de los Ladrones con especial salvajismo.

LOS MALDITOS

La oscuridad acecha en todas partes, incluso en Cadwallon. Los Malditos son sirvientes de estas fuerzas malvadas. Roban siguiendo las órdenes de sus oscuros amos, permitiéndoles financiar sus horrendos planes. Cada moneda de oro les hace estar más cerca de su victoria final y de la destrucción definitiva de Cadwallon.



Jehlan: Originario de Syharhalna, luchó por su país en su desierto natal y en las tierras de los orcos. Allí, después de que el resto del ejército fuera masacrado, tuvo una revelación mística y se dirigió a Cadwallon para cumplir con sus oscuros planes.

Anays: Una mujer de la nobleza de Acheron, la nación de los necromantes. Para probarse ante su gente, tuvo que viajar a Cadwallon para aumentar sus siniestras capacidades. Ha aprendido cómo invocar el poder de la trinidad nefasta de Acheron.



Dorak: Un desertor y mercenario que luchó en todos los ejércitos humanos de Aarklash antes de acabar en Cadwallon. Es un hombre roto,

decepcionado y cínico. Desde el momento en que llegó a Cadwallon, ha estado dispuesto a unirse en cualquier lucha, con la esperanza de encontrar la muerte y con ella el olvido. Jehlan sabe que Dorak está loco, pero no puede permitirse perder su capacidad con la ballesta.



Torham: Este enano es un fiel seguidor de Mid-Nor, el Enano de las Tinieblas. Este ser monstruoso sueña con destruir a los pueblos de la superficie, y despertar a las criaturas de pesadilla que duermen en las profundidades de Cadwallon.

LOS ENCARNADOS

Fuera de Cadwallon, a lo largo y ancho de Aarklash, todos los pueblos están librando una terrible guerra: El Rag'Narok. Este conflicto fue iniciado en secreto por los egoístas dioses, pero está siendo librada por mortales. Para hacer que la gente los adore, cada dios de Aarklash ha transformado a sus guerreros elegidos en poderosos seres: Los Encarnados.

Cada Encarnado se convierte en un héroe legendario. Es inmortal, y a menudo invencible. Cuando dos Encarnados se encuentran en combate, ¡el mismísimo cielo tiembla! Pero el destino de un Encarnado es a menudo trágico: La encarnación tiene tanto de maldición como de bendición, ya que parte del

alma del Encarnado es robada, y éste debe pasar el resto de su larga vida buscándola en los campos de batalla de Aarklash.

Cadwallon puede ser neutral en el Rag'Narok, pero los dioses tienen otros planes. Encarnan incluso más Cadwë, quizá esperando empujar a Cadwallon a que entre en la guerra. Los dos Encarnados más conocidos de Cadwallon son Isabeau y Sienne.



Isabeau la Secreta: Un miembro de una familia noble de Cadwallon que gobierna el feudo de Soma. Su padre y su tío fueron asesinados por el Gremio de Usureros cuando ella era joven, y juró vengarlos. Se entrenó para convertirse en un guerrero formidable y se unió al Gremio de las Armas, que organiza los negocios de los mercenarios en Cadwallon.



Sienne, ladrona arcana: Nació y se crió en el Gremio de Ladrones, aunque en realidad es un miembro de la familia Soma y prima de Isabeau. Esta peculiar condición le ha proporcionado muchos problemas y desafíos, pero siempre los ha superado. Por esta razón, los dioses oyeron de ella y fue encarnada. Ahora Sienne es una de las ladronas más famosas en Cadwallon, y la mejor ladrona arcana del Gremio.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Objetivo del juego | 2 |
| Componentes | 2 |
| Preparación y Comienzo de la Partida. | 4 |
| Tableros de Aventura | 5 |
| Cartas de Personaje | 5 |
| La Ronda de Juego | 6 |
| Movimiento de los Milicianos | 6 |
| Activación de Personajes | 7 |
| Movimiento | 7 |
| Apertura de Cofres | 8 |
| Ataque | 9 |
| Cartas de Arcano | 10 |
| Cartas de Misión | 10 |
| Fin de la Partida | 10 |
| ¡Bienvenido a Cadwallon! | 11 |

CRÉDITOS

DISEÑADORES

Pascal Bernard y Laurent Pouchain

PRODUCTORES EJECUTIVOS

David Preti y Paolo Parente

DIRECTOR ARTÍSTICO

Frédéric Condette

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Edouard Guiton y Miguel Coimbra

ILUSTRACIONES

Miguel Coimbra, Nicolas Fructus, Edouard Guiton, Florent Madoux, Paolo Parente y Marc Simonetti

TABLERO

Nicolas Fructus

ESCULTOR

Juan Navarro Pérez

TRADUCCIÓN AL INGLÉS

Collin Kelly y Fulvio Cattaneo

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL

Ramón Torrente

EDITORES

William Niebling y Erwan Hascoët

MAQUETACIÓN

Edge Studio

COORDINACIÓN Y EDICIÓN DE TEXTOS

Darío Aguilar Pereira

EDICIÓN

Jose M. Rey

A DUST GAME LIMITED LE GUSTARÍA DAR LAS GRACIAS A...

Gilles Garnier y Jose Rey por su amistad y apoyo. Erwan Hascoët por su paciencia. Goulven Quentel por su preciada ayuda. Jean Bey (ya sabes por qué). Y un último agradecimiento a Raphael Guiton y Nathalie Lamri de Rackham Entertainment.

edge

WWW.EDGEENT.COM

DUST
GAMES

