

Cry Havoc!

Cry Havoc! È una mini-espansione gratuita per **Cadwallon: La Città dei Ladri**. Fornisce regole avanzate e nuove carte equipaggiamento per rendere la sfida ancora più interessante. Per utilizzare il nuovo Equipaggiamento è necessario scaricare anche l'espansione **La Locanda** (The Inn), che spiega come utilizzare queste nuove carte.

Cry Havoc! introduce armi, trappole e incantesimi che *stordiscono* o *feriscono*. Quando accade, fare riferimento alle seguenti regole:

Stordito: quando un personaggio è *stordito*, girare la sua Carta Personaggio a faccia in giù. Nel suo prossimo turno il giocatore può attivare il personaggio spendendo 1 Punto Azione per riprendersi dallo stordimento, e girare la carta a faccia in su. Questo non conta come sua azione per il turno. Il personaggio rimane *stordito* fino a quando questo Punto Azione non viene pagato.

Un personaggio *stordito* non può fare nulla se non difendersi dagli attacchi.

Un personaggio *stordito* può essere ferito, ma non stordito un'altra volta prima che si sia ripreso.

Ferito: quando un personaggio è *ferito*, girare la sua Carta Personaggio a faccia in giù e mettervi sopra un segnalino per indicare questo stato. Nel prossimo turno quel personaggio ferito non può essere attivato. Alla fine del round, il personaggio guarisce automaticamente. Rimuovere il segnalino e rigirare la carta a faccia in su.

Un personaggio *ferito* non può fare nulla se non difendersi dagli attacchi.

Un personaggio *ferito* non può essere *stordito* o *ferito* un'altra volta prima che si sia ripreso.


Furibondo: se un personaggio vince un combattimento e il suo punteggio è di 2 o più punti superiore a quello del suo avversario, lo sconfitto si allontana ed è *stordito*.

Quando un combattimento termina con un pareggio: giocando questa espansione l'attaccante non vince automaticamente se il combattimento finisce in parità. Ogni giocatore somma invece i risultati complessivi di tutti i dadi lanciati per quel combattimento: il personaggio con il totale più alto vince. Se c'è un'ulteriore parità, l'attaccante vince.

La Camera Rituale

Nei sotterranei di Cadwallon una Camera Rituale segreta giace in attesa. Il più coraggioso dei ladri può scegliere di offrire le sue gemme agli spiriti che infestano la Camera. Ma attenzione... disturbare gli spiriti può essere rischioso o... mortale!

Posizionare la Camera Rituale vicino al tabellone di gioco in modo che tutti i giocatori possano vederla, insieme alle due Carte Missione della Camera Rituale rivolte a faccia in su.

I personaggi possono entrare nella Camera Rituale da qualunque punto  *pentacolo*. Durante il movimento un personaggio può spostarsi da un *pentacolo* alla Camera Rituale o viceversa, ma non può entrare e lasciare la Camera Rituale nello stesso turno. Il costo è di 1 punto movimento per spostarsi da o verso la Camera Rituale. I soldati non possono mai entrare nella Camera Rituale.

Se un giocatore ha un personaggio nella Camera Rituale che trasporta un tesoro che figura su una delle Carte Missione della Camera Rituale ancora in gioco, può spendere 3 Punti Azione per fare un'offerta. Il giocatore tira un dado:

1 - 3

Hai risvegliato uno Spirito Devourer! Non puoi usare le Carte Missione della Camera Rituale in questo turno, e il tuo personaggio viene *ferito*.

Se il tuo personaggio era già *ferito*, viene ucciso dagli spiriti. Toglilo dal gioco e distribuisce in maniera casuale i tesori che trasportava nelle camere vuote sul tabellone.

4 - 6

Gli spiriti di Cadwallon accettano la tua offerta! Puoi utilizzare una Carta Missione della Camera Rituale come faresti con una normale Carta Missione. Dopo l'utilizzo la Carta Missione della Camera Rituale viene eliminata dal gioco.



Le Carte Missione della Camera Rituale



Nuove Carte Equipaggiamento

