

Con la scoperta della diabolica Camera Rituale avete ora accesso ai dungeon oscuri e pericolosi sotto la città. Espandete la vostra esplorazione dei dungeon di Cadwallon con due nuove sale: la Bisca e lo Scriptorium!

Rischi nelle Tenebre è una mini-espansione per *Cadwallon: la Città dei Ladri*. Espande le segrete nascoste sotto Cadwallon, aggiungendo due nuovi luoghi da esplorare. Per poter utilizzare *Rischi nelle Tenebre* è necessario avere anche la mini-espansione *Cry Havoc!*

I Dungeon: Prima che la partita abbia inizio, posizionare la **Camera Rituale** vicino al tabellone. Utilizzare i corridoi per collegare la **Bisca** e lo **Scriptorium** alla **Camera Rituale**. I personaggi possono entrare e uscire dalla prigione solo attraverso la **Camera Rituale** (presente in *Cry Havoc!*).

Gas tossico: I gas tossici [☠] possono diffondersi attraverso i dungeon di Cadwallon. Quando un personaggio entra in una zona che è piena di gas tossici, tira due dadi:

Se il totale dei dadi è 7 o superiore: Non succede nulla! Il personaggio ignora i gas tossici e continua a muoversi normalmente.

Se il totale dei dadi è inferiore a 7: Il personaggio è confuso dai gas! I movimenti del personaggio per il turno terminano immediatamente.

Se il giocatore ha una carta Arcana "Correre" può scartarla e tirare nuovamente due dadi.

La Bisca

I crimini possono avvenire ovunque, in particolare in una Bisca. Giù nei sotterranei, un vecchio nano raggrinzito fa da croupier accogliendo tutti con un fiume di imprecazioni. Un personaggio che entra nella **Bisca** può spendere 1 Punto Azione e tentare la fortuna in una partita a "Duquette". Un personaggio può giocare una sola partita per ogni round. Dopo aver tirato i dadi, il giocatore può scegliere di tirare ancora per aumentare la vincita, o fermarsi e prendere tutti i ducati nel piatto.

Si continua a tirare fino a quando il giocatore perde o sceglie di fermarsi.

Quando la partita a Duquette è finita, il personaggio si sposta immediatamente nella **Locanda** (gratuitamente). Se c'è una guardia o un altro personaggio in questo spazio, il personaggio può attraversare quello spazio per raggiungerne uno vuoto. L'attivazione del personaggio finisce subito dopo.

Risultato del dado	Per giocare a Duquette, il giocatore tira un dado:
1	Hai perso! Restituisci tutti i ducati nel piatto alla banca. Il gioco finisce!
2 – 5	Piccole vincite! Aggiungi 2 ducati nel piatto dalla banca. Tira di nuovo o fermati per prendere la tua vincita.
6	Jackpot! Aggiungi 3 ducati nel piatto dalla banca. Tira di nuovo o fermati per prendere la tua vincita.

Lo Scriptorium

Nel profondo del dungeon vi è una camera segreta dove i maghi scrivono i loro libri proibiti. Un avventuriero intelligente può essere in grado di scoprire alcune mistiche formule segrete in grado di aiutarlo.

Un personaggio che entra nello **Scriptorium** può spendere 1 Punto Azione per leggere i vecchi libri polverosi. Un personaggio può

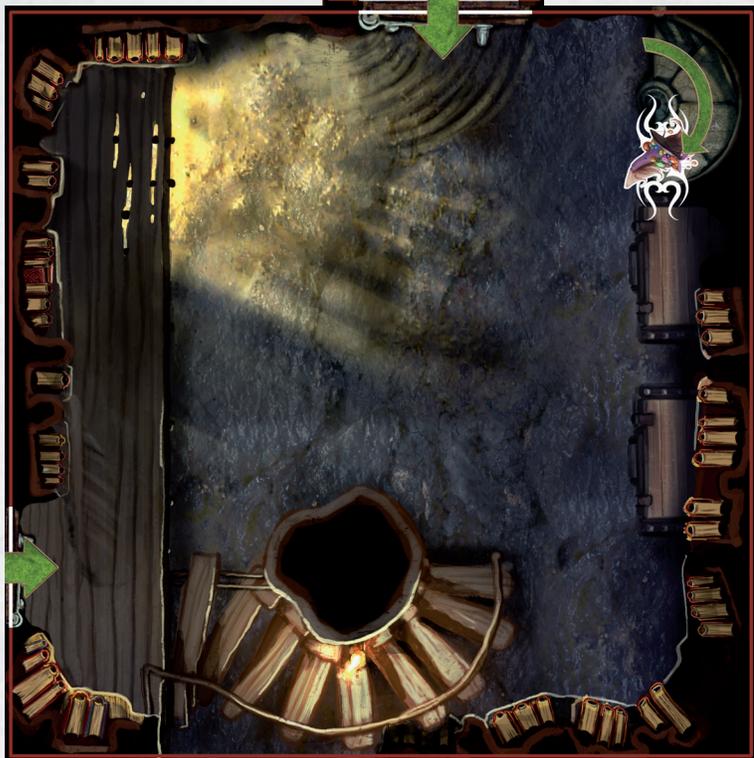
leggere un solo libro ogni round.

Quando il personaggio ha finito di leggere si sposta immediatamente nella **Camera del Mago** (gratuitamente). Se c'è una guardia o un altro personaggio in questo spazio, il personaggio può attraversare quello spazio per raggiungerne uno vuoto. L'attivazione del personaggio finisce subito dopo.

Risultato del dado	Per leggere un libro il giocatore tira un dado:
1 – 3	Piccoli segreti! Pesca 2 carte Arcane e aggiungile alla tua mano.
4 – 6	Potenti formule! Guarda il mazzo Arcano e scegli in segreto 3 carte Arcane da aggiungere alla tua mano, poi rimescola il mazzo.



La Bisca.



Lo Scriptorium.

