


A szentségtelen Rituálé Terme felfedezése megnyitotta az utat a város alatti sötét és veszélyes kazamatákba, így például a játékbarlangba és a scriptoriumba.

A **város alatt** ingyenes kis kiegészítője a *Cadwallon: A Tolvajok Városának*. A kiegészítő megnagyobbítja a város alatt húzódó kazamatákat, hozzáadva két új szobát, a játékbarlangot és a scriptoriumot. A kiegészítőhöz szükség van a **Havoc! (Cry Havoc)** kiegészítőre is.

A kazamaták: A játék megkezdése előtt a **Rituálé Termét** a játéktábla mellé kell rakni, majd a folyosókkal össze kell kötni a **játékbarlanggal** és a **scriptoriummal**. A karakterek csak a Rituálé Termén át juthatnak a kazamatákba (*l. Havoc!*)

Mérges gáz: Mérges gáz  tör be több helyütt Cadwallon kazamatáiba. Amikor egy karakter ilyen, mérges gázzal töltött területre **érkezik**, játékosának dobnia kell két kockával.

Ha az eredmény legalább 7, a gáz koncentrációja túl gyenge, a gáznak nincs semmi hatása, a karakter folytathatja mozgását.

Ha az eredmény 7-nél kevesebb, a karakter a gáztól megzavarodik, és mozgása itt, azonmód véget ér.

Ha a karakternél van egy **Futás** arkánumpártya, eldobhatja azt, hogy újradobja mindkét kockáját.

Játékbarlang

A bűn mindenütt jelen van, de a játékbarlangban különösen. A földalatti helyiségben egy vén törpe irányítja a játékot, szitkokkal köszöntve minden érkezőt.

A játékbarlangba lépő karakter elkölthet 1 akciójelzőt, hogy szerencsét próbáljon a hercegnőcskében, egy helyi kártyajátékban. Egy karakter fordulónként csak egyszer játszhat.

Dobása után a játékos dönt: vagy újra dob, nagyobb tét reményében, vagy megáll és elviszi a tétet. A dobások addig folytathatók, amíg a játékos nem veszít vagy meg nem áll.

A hercegnőcske végén a karakter azonnal (és ingyen) átkerül a **kocsmára**. Ha ott egy másik karakter vagy poroszló van, ez a karakter "áthalad" rajtuk egy üres mezőre. Ezzel ennek a karakternek az aktivációja befejeződött.

Eredmény	Ha hercegnőcskét játszol, dobj egy kockával.
1	Vesztettél! A teljes tétet rakd vissza a bankba.
2 – 5	Rakj a bankból 2 dukátot a téthez. Dobj újra, vagy inkább vedd el a teljes tétet.
6	Ez az! Rakj a bankból 3 dukátot a téthez. Dobj újra, vagy inkább vedd el a teljes tétet.

Scriptorium

A katakombákban van egy rejtett helyiség, ahol a mágusok írta tiltott könyveket őrzik. Az okos kalandorok fontos tudásra tehetnek szert itt.

A scriptoriumba lépő karakter elkölthet 1 akciójelzőt, hogy elolvasson egy könyvet. Egy karakter fordulónként csak egy könyvet olvashat el.

A könyv elolvasása után a karakter azonnal (és ingyen) átkerül a **mágus kamrájára**. Ha ott másik karakter vagy poroszló van, ez a karakter "áthalad" rajtuk egy üres mezőre. Ezzel ennek a karakternek az aktivációja befejeződött.

Eredmény	Ha elolvasol egy könyvet, dobj egy kockával.
1 – 3	Apró kis titokat tudsz meg. Húzz 2 arkánumpártyát.
4 – 6	Fontos tudásra tettél szert! Az arkánumpakliból válogass ki magadnak 3 lapot, majd keverd meg a paklit.

