




## © Foglio di riferimento del giocatore →

Caratteristiche del modello	Modificatori dello scigno 
Nome dell'eroe:	Velocità attuale (+ bonus):
Punti esperienza:	Valore di attacco attuale (+ bonus):
Livello:	Valore di difesa attuale (+ bonus):
ORO: 	Oggetti magici ritrovati:  Utilizzare dunque, nel proprio turno, le Abilità Speciali conferite dall'oggetto magico.

### Tabella riassuntiva (costo azioni)

- **MUOVERSI DI CASELLA IN CASELLA: 1 PUNTO MOVIMENTO**
- **MUOVERSI IN DIAGONALE: 1 PUNTO EXTRA PER CASELLA**
- **USCIRE DAL SOTTERRANEO: 1 PUNTO MOVIMENTO**
- **DISIMPEGNO RIUSCITO (4, 5 o 6 AI DADI): 2 PUNTI MOVIMENTO**
- **PASSARE ATTRAVERSO MODELLI O SCRIGNI DEL TESORO: 3 PUNTI MOVIMENTO + IL COSTO DELLA CASELLA DI DESTINAZIONE**
- **SFERRARE QUALSIASI ATTACCO: 4 PUNTI MOVIMENTO (AGGIUNGERE +1 AL RISULTATO DEL TIRO DEI DADI SE SI ATTACCA L'ARCO POSTERIORE DEL BERSAGLIO; AGGIUNGERE +1 AL VALORE DI DIFESA DEL BERSAGLIO SE DURANTE UN ATTACCO A DISTANZA LA LINEA DI TIRO PASSA ATTRAVERSO UNA CASELLA CON TERRENO DIFFICILE, O SE IL BERSAGLIO VI SI TROVA SOPRA; RICEVERE UN CLICK DI DANNO SE, DURANTE UN ATTACCO, IL RISULTATO DEI DADI È 2; INFLIGGERE UN CLICK ULTERIORE DI DANNO SE, DURANTE UN ATTACCO, IL RISULTATO DEI DADI È 12)**
- **SVELARE TRAPPOLE: 0 PUNTI MOVIMENTO**
- **DISINNESCARE TRAPPOLE: 3 PUNTI MOVIMENTO, OPPURE 6 PUNTI MOVIMENTO AGGIUNGENDO +2 AL RISULTATO DEL TIRO DEI DADI**
- **APRIRE LO SCRIGNO DEL TESORO: 2 PUNTI MOVIMENTO**
- **RUBARE IL TESORO AVVERSARIO: 4 PUNTI MOVIMENTO (AGGIUNGERE +2 AL VALORE DI DIFESA DEL BERSAGLIO)**
- **GUADAGNARE ESPERIENZA: CONSULTARE REGOLAMENTO ALLE PAGG. 16-17**

