

Sequenza Post-Partita

Banda:

Esito dello Scontro: Vittoria/sconfitta Scenario giocato:

Ferite

Determina la natura delle ferite per ogni guerriero *fuori combattimento* al termine della partita

Eroi			Truppa	
Eroe	D66	Ferita	Truppa	D6

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni necessario

Note

Massacratore

Indica, solo per gli eroi, quanti e quali modelli nemici hanno mandato fuori combattimento

Eroe	Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti
Vangulf "Red Hand"	1		1

Indica, brevemente, qualche annotazione, azione particolare e spericolata effettuata dai tuoi eroi

Note e descrivi, brevemente, un'azione temeraria o fortunata, effettuata da un tuo eroe

Esperienza

distribuisce l'esperienza guadagnata dagli Eroi e dai gruppi di truppa, se livellano tira per l'avanzamento

Esperienza		Avanzamento	
Eroe	exp.	2D6	Abilità/Caratteristica
Vangulf "Red Hand"	+4	8	+1 Disciplina
Dieterik Von Stalffen	+1	8	+1 Disciplina
Lars Zimmermann	+1		
Cliff	+1+1	6	(6) +1 Attacco
Henzel	+1	11	Nuova abilità: Colpo Letale
Gruppo di truppa	exp.	2D6	Caratteristica
Filingalf	+1	8	+1 Disciplina
Lenhard Scholl	+1	6	+1 Attacco
Lionel	+1		
Spade di Carroburg	+1	10	+1 Attacco
Lame di Middenheim	+1	7	+1 Abilità di Combattimento
Uomini d'Arme	+1	8	+1 Attacco
Uomini d'Arme	+1		

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

Spade Carroburg: uno spadaccino diventa un eroe e prende il nome di UTIVICK (liste Abilità: velocità e Forza) e guadagna +1 AB

Poi le spade rimanenti guadagnano +1 Attacco

Esplorazioni

n. di D6 tirati: 6	Valore 1° D6 1	Valore 2° D6 2	Valore 3° D6 2	Valore 4° D6 2	Valore 5° D6 3	Valore 6° D6 5	Totale 15
-----------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	--------------

Frammenti di Malapietra trovate:

3+1

Frammenti di Malapietra nel tesoretto:

0

Frammenti di Malapietra vendute:

3

Corone incassate:

60

Frammenti di malapietra risparmiate:

1

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

Triplo 2: trovata Arma a due mani

Mercato

Tira 2D6 per determinare quanta esperienza hai a disposizione per reclutare dei veterani:

8

Oggetti Rari

Eroe inviato alla ricerca	Oggetto	2D6	CO

Dramatis Personae

Eroe inviato alla ricerca	Personaggi Speciali cercato	Test I	CO

Nuove Reclute e Oggetti Comuni

quantità	Reclute/Oggetto	Costo unitario	Costo totale
	Pagamento ingaggio Elfo	20	20
	Pagamento ingaggio Mago	15	15
	Pagamento ingaggio Halfling	5	5
1	Arco	10	10

Corone d'Oro nel tesoretto:

1

Corone d'Oro incassate:

60

Corone d'Oro spese:

50

Corone d'Oro risparmiate:

11

Note ed eventuali spostamento di oggetti

Arma a due mani a Cliff

Arco nuovo a Utivick

I martelli in magazzino vanno: 1 a Utivik, e gli altri 3 agli spadaccini di truppa