

Sequenza Post-Partita

Banda:

Esito dello Scontro:

Scenario giocato:

Vittoria/sconfitta

Ferite

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

Eroi			Truppa	
Eroe	D66	Ferita	Truppa	D6
			Mastino	2

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
Thorgrim		Tristano	
Thulsa-Doom		Guglielmo	

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
Thorgrim	+2		
Thulsa-Doom	+3		
Dagoth	+2		
Toth-Amon	+1		
Rexor	+1		
Gruppo di truppa	exp.	2D6	Caratteristica
Feccia	+1		
Le Capre	+1		

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

Esplorazioni

n. di D6 tirati: 6	Valore 1° D6 2	Valore 2° D6 2	Valore 3° D6 3	Valore 4° D6 3	Valore 5° D6 4	Valore 6° D6 2	Totale 16
-----------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	--------------

Frammenti di Malapietra trovate:

3+1

Frammenti di Malapietra nel tesoretto:

Frammenti di Malapietra vendute:

3

Corone incassate:

65

Frammenti di malapietra risparmiate:

1

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note
 Triplo 2: Fucina (2D6 Co), trovate 6 Corone d'Oro

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
1	Uomo Bestia da aggiungere al gruppo: Le Capre	37	37
1	Mazza	3	3
1	Arco	10	10
1	Mastino del Caos	15	15

Corone d'Oro nel tesoretto:

Corone d'Oro incassate:

Corone d'Oro spese:

Corone d'Oro risparmiate:

71

65

7

Note ed eventuali spostamento di oggetti
Uomo Bestia, con mazza nel gruppo: Le Capre
Arco al mago Toth-Amon