

# 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
			1 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
Il Brutto		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
Attila (Capotribù)	+1		
Il Brutto (Sciamano)	+2	3	Nuova Magia: Pioggia di Sangue
Lo Spesso (Bestigor)	+1		
Lo Zoppo (Bestigor)	+1		
L'Ubriaco (Centigor)	+1	2	Nuova Abilità: Finta
Il Pivello	+1		
Gruppo di truppa	exp.	2D6	Caratteristica
Sventrabudella (Gor)	+1		
Spaccabudella (Gor)	+1		

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

<p>Note</p>
-------------

## Esplorazioni

n. di D6 tirati:	Valore 1° D6	Valore 2° D6	Valore 3° D6	Valore 4° D6	Valore 5° D6	Valore 6° D6	Totale
6	6	6	5	6	3	4	30

Frammenti di Malapietra trovate:

5

Frammenti di Malapietra nel tesoretto:

0

Frammenti di Malapietra vendute:

5

Corone incassate:

80

Frammenti di malapietra risparmiate:

0

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

<p>Note</p> <p>triplo 6: Avventuroiro, che non possono avere gli uomini bestia, diventa un triplo 5 cioè 2D6 Corone: 9 CO</p>
---

## Mercato

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

11

### Oggetti Rari

Eroe inviato alla ricerca	Oggetto	2D6	CO
Attila	Portafortuna	12	10
Il Pivello	Portafortuna	7	10
Lo Zoppo	Mappa	11	32

### 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	Gor con 3 punti Esperienza	35+6	41
1	Mazza	3	3

Corone d'Oro nel tesoretto:

34

Corone d'Oro incassate:

89

Corone d'Oro spese:

96

Corone d'Oro risparmiate:

27

Note ed eventuali spostamento di oggetti  
Il Gor diventa uno Sventrabudelle