

Sequenza Post-Partita

Banda:

I LEONI DI STHALMEIER

Esito dello Scontro: Sconfitta

Vittoria/sconfitta

Scenario giocato: Breccia (difensore)

Ferite

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

Eroi			Truppa	
Eroe	D66	Ferita	Truppa	D6
Altfried Kramer	13	Morto	Lance Temprate	4
			Lance Temprate	6
			Lance Temprate	3

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
Helmut Stiegler (Bravo)	1		1
Dieter Baumann	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

Helmut cecchina il comandante nemico

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
Maximilian Van Sthalmeier (Capitano)	+1	6	+1 Forza
Helmut Stiegler (Bravo)	+3+1	9/6	+1 Ferita / +1 Forza
Dieter Baumann (Gaglioffo)	+2	9	+1 Ferita
Gunther Shakmarr (Gaglioffo)	+1	8	+1 Disciplina
Gruppo di truppa	exp.	2D6	Caratteristica
Lance temprate (Uomini d'arme)	+1	4	+1 Iniziativa
I Precisi di Helmut (Tiratori)	1	10	(8 e 4) + 1 Attacco
Tillis Pentolaccia (Scout Halfling)	1	3	Nuova abilità: Occhio di Falco

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

Uno dei Precisi di Helmut (Otto Schmitz) diventa un Eroe e sceglie le abilità di Tiro e Velocità, inoltre guadagna l'abilità: Occhio di Falco

Esplorazioni

n. di D6 tirati: 4	Valore 1° D6 2	Valore 2° D6 2	Valore 3° D6 4	Valore 4° D6 4	Valore 5° D6	Valore 6° D6	Totale 12
-----------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	--------------	--------------	--------------

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

doppio Quattro: Sbandato

Mercato

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

7

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	Mantenimento Scout Halfling	5	5
1	Tiratore con due punti esperienza	29	29
1	Ingaggiare uno sventratore Nano (Grundil Testadicuoio Eftersson)	25	25
1	Arco	10	10

Corone d'Oro nel tesoretto:

82

Corone d'Oro incassate:

60

Corone d'Oro spese:

69

Corone d'Oro risparmiate:

73

Note ed eventuali spostamento di oggetti

Arco dato a Otto Schmitz