Sequenza Post-Partita

Banda:	Gaute d	a Su	ta (in alleanca con Sons of U	rlic)		
Valore banda	91					
Data			Scenario giocato	Fsito del	lo Scontro:	
03/07/20	18	Г	Il Nido delle Arpie		nfitta	
03/07/20	03/07/2018 II Nido delle Arpie			Vittoria/sconfitta		
Avversario						
	Diago Mag		/ Davida Da Lavara			
Giocatore:			/ Davide De Lorenzo			
Nome Banda:			ti Sanguinari	Valera Barda	126 / 124	
Tipo Banda:	Noniviorti	/ Carn	evale del Caos	Valore Banda:	126 / 124	
Fouito						
Ferite						
Determina la natura	a delle ferite p	oer ogr	ni guerriero <i>fuori combattiment</i>	o al termine della pa	rtita	
		Eroi		Trup	pa	
Eroe		D66	Ferita	Truppa	D6	
Tristano		26	-1 Resistenza	Arciere	3	
Gualtiero		14	Morto	Arciere	6	
Guglielmo		55	Guarigione completa	Alabardiere	1	
Note	e annotazione se l	lo ritieni i	necessario			
Note						
Massacratore	/Buttafu	ori				
	=		ori combattimento			
Indica, solo per gli e	roi, quanti e i	qualı n	nodelli nemici hanno mandato f	uori combattimento		
Eroe			Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti	
Eroe			Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti	
Eroe			Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti	
Eroe			Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti	
Eroe			Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti	
Eroe			Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti	
Eroe			Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti	
Indica, brevemente, qualch			icolare e spericolata effettuata dai tuoi eroi		Comandanti	
Indica, brevemente, qualch					Comandanti	
Indica, brevemente, qualch			icolare e spericolata effettuata dai tuoi eroi		Comandanti	
Indica, brevemente, qualch			icolare e spericolata effettuata dai tuoi eroi		Comandanti	

Esperienza

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

	Esperienza						Avanzam	ento	
Eroe			exp.	2	D6		Abilità/0	Caratteristic	a
Maurice di Carcass	sone		+1						
Tristano di Mousill	lone		+1						
Guglielmo			+1	8/	5		sciplina		
Adalberto			+2	5		Nuov	a Abilità: Colp	oo Letale	
Gruppo di truppa			ovn	2	D6		Cara	tteristica	
Arcieri			exp. +1	8	D0	+1 At		literistica	
Alabardieri			+1	5		+1 Fo			
Alabarateri			'-			1110	120		
ndica, brevemente, qualche	e annotazione se l	o ritieni opportur	าด	-					
Esplorazioni n. di D6 tirati:	Valore 1° D6	Valore 2° D6	Valore 3	° D6	Valor	e 4° D6	Valore 5° D6	Valore 6° D6	Totale
	Valore 1° D6	Valore 2° D6	Valore 3	° D6	Valor	e 4° D6	Valore 5° D6	Valore 6° D6	Totale 4
n. di D6 tirati:			Valore 3	° D6	Valor	e 4° D6	Valore 5° D6	Valore 6° D6	
n. di D6 tirati: 2	3	1	Valore 3	° D6		e 4° D6	Valore 5° D6	Valore 6° D6	
	3 ∕∕Ialapietra	trovate:		° D6			Valore 5° D6	Valore 6° D6	
n. di D6 tirati: 2 Frammenti di N	3 Malapietra Malapietra	trovate:	etto:	° D6	1-		Valore 5° D6		
n. di D6 tirati: 2 Frammenti di N Frammenti di N Frammenti di N	3 Malapietra Malapietra Malapietra	trovate: nel tesore vendute:	etto:	° D6	1-	+1			4
n. di D6 tirati: 2 Frammenti di N	3 Malapietra Malapietra Malapietra malapietra	trovate: nel tesore vendute: risparmia	etto: te:	° D6	1-	+1			4

ggetti Rari Eroe inviato alla ricerca	Oggetto	206	СО
ramatis Personae			
Eroe inviato alla ricerca	Personaggi Speciali cero	cato Test	I CO
uovo Poeluto o Oggatti Comuni		<u> </u>	
uove Reclute e Oggetti Comuni		Costo	Costo
quantità Reclute/Oggetto		unitario	totale
1 Cavaliere Errante		50	50
Corone d'Oro nel tesoretto:			
Corone d'Oro incassate:	50		
Corone d'Oro spese:	50		
Corone d'Oro risparmiate:			
corone a oro rispanniate.			
ote ed eventuali spostamento di oggett	ii		

Mercato