

Sequenza Post-Partita

Banda:

The Plague Pack

Valore banda

254

Data

03/07/2018

Scenario giocato

Folla Inferocita (irregolare)

Esito dello Scontro:

Vittoria

Vittoria/sconfitta

Avversario

Giocatore:

Davide De Lorenzo

Nome Banda:

Guitti sanguinari

Tipo Banda:

Carnevale del Caos

Valore Banda:

161

Ferite

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

Eroi			Truppa	
Eroe	D66	Ferita	Truppa	D6
Rerts Shadowstrike	35	Salta prossime 2 partite	Verminguard	5
Girch Foulbreath	24	Stupidità	Verminguard	6
			Raider	3
			Hunter	4
			Scourge	5

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni necessario

Note

Massacratore/Buttafuori

Numero modelli nemici mandati fuori combattimento

4

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

Eroe	Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti
Rerts	1 Attore		
		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
Girch e Rerts hanno caricato un Attore apparentemente invulnerabile e in effetti sono stati picchiati forte forte

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
Qaheek	+2	7	+1 Abilità balistica
Mangl	+1	3	Abilità – Tail Fighting
Rerts	+2		
Girch	+1		
Skriam	+1		
Meym	+1		
Gruppo di truppa	exp.	2D6	Caratteristica
The Verminguard	+1	9	+1 Disciplina
Mangl's Raiders	+1	6	+1 Abilità Balistica
The Shadow Hunters	+1	7	+1 Abilità in Combattimento
Gut Gnawers	+1	8	+1 Attacco
Robert Vroljik	+1		
Scourge of Dock 9	+1		

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

Esplorazioni

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

Frammenti di Malapietra trovate:

3

Frammenti di Malapietra nel tesoretto:

2

Frammenti di Malapietra vendute:

3

Corone incassate:

50

Frammenti di malapietra risparmiate:

2

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

Doppio 3: cadavere -> trovata 1 ascia

Mercato

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

9

Oggetti Rari

Eroe inviato alla ricerca	Oggetto	2D6	CO
I 4 superstiti	Reliquia profana	falliti	

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	pugnale	2	2
1	Scudo	5	5
1	Armatura leggera	20	20
1	Mantenimento mago mercenario	15	15

Corone d'Oro nel tesoretto:

1

Corone d'Oro incassate:

52

Corone d'Oro spese:

42

Corone d'Oro risparmiate:

11

Note ed eventuali spostamento di oggetti

Vendita Ascia (2 CO)

I pugnali di Rerts vanno a Skriam e Meym, le fionde di Rerts, Skriam e Meym vanno ai Raiders. I coltelli da lancio di Rerts vanno nel tesoro.

Lo scudo a Magl e l'armatura leggera a Qaheek