

Sequenza Post-Partita

Banda:

Esito dello Scontro: Vittoria/sconfitta Scenario giocato:

Ferite

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

Eroi			Truppa	
Eroe	D66	Ferita	Truppa	D6

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

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
Sistumir	+2	2	N. A.
Godrock	+2		
Hondrel	+2+1	7	+1 AC
Bhafumir	+2	6	+1 A
Gruppo di truppa	exp.	2D6	Caratteristica
Thunderer	+2	2	+1 I
Barbecorte	+2	+8	+1 A

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

Esplorazioni

n. di D6 tirati: 5	Valore 1° D6 6	Valore 2° D6 5	Valore 3° D6 5	Valore 4° D6 3	Valore 5° D6	Valore 6° D6	Totale 21
-----------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	--------------	--------------	--------------

Frammenti di Malapietra trovate:

4+1

Frammenti di Malapietra nel tesoretto:

0

Frammenti di Malapietra vendute:

5

Corone incassate:

90

Frammenti di malapietra risparmiate:

0

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note
Doppio 5: 4 co

Mercato

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

7

Oggetti Rari

Eroe inviato alla ricerca	Oggetto	2D6	CO
Sistumir	Pistola	9	15
Godrock	Portafortuna	3	
Hondrel	Portafortuna	10	10
Bhafumir	Portafortuna	4	

Dramatis Personae

Eroe inviato alla ricerca	Personaggi Speciali cercato	Test I	CO

Nuove Reclute e Oggetti Comuni

quantità	Reclute/Oggetto	Costo unitario	Costo totale
3	Barbecorte con martello e 2 exp	25+3+4	96

Corone d'Oro nel tesoretto:

41

Corone d'Oro incassate:

94

Corone d'Oro spese:

121

Corone d'Oro risparmiate:

14

Note ed eventuali spostamento di oggetti

Bhafumir prende portafortuna e pistola