

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
			1 Gor	1

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni necessario

Note

Magia Mago: magia del Caos n. 6

Massacratore

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

Eroe	Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti
Attila	Clanrat		
Lo Zoppo	Clanrat		
L'Ubrico	Clanrat		

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

Nemico troppo codardo

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)	3		
Il Brutto (Sciamano)	1		
Lo Spesso (Bestigor)	1		
Lo Zoppo (Bestigor)	2		
L'Ubbriaco (Centigor)	2+1		Nuova Abilità: Coriaceo
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	2	2	3	4	5	6	22

Frammenti di Malapietra trovate:

4+1

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>Doppio 2: 3 corone</p>

Mercato

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

5

Oggetti Rari

Eroe inviato alla ricerca	Oggetto	2D6	CO
Attila (capotribù)	Portafortuna	10	10

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 mazza + 1 exp	35+3+2	40
3	Scudo	5	15

Corone d'Oro nel tesoretto:

0

Corone d'Oro incassate:

83

Corone d'Oro spese:

65

Corone d'Oro risparmiate:

18

Note ed eventuali spostamento di oggetti

Portafortuna dato a "L'Ubrico" (Centigor)

Scudi dati ai due Bestigor e al Centigor