Sequenza Post-Partita

|  |  |
| --- | --- |
| Banda: | Gaute da Suta |
| Valore banda | 126 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data |  | Scenario giocato |  | Esito dello Scontro: |
| 09/07/2019 |  | Rissa da bar |  | Sconfitta |
|  |  |  |  | Vittoria/sconfitta |

Avversario

|  |  |
| --- | --- |
| Giocatore: | Valerio Elia, Paolo Perrone, Davide Colombo |
| Nome Banda: | I Culi di Pietra, Butcher Skulls, Aristocrazia della Notte |
| Tipo Banda: | Nani, Orchi, Nonmorti | Valore Banda: |  |

**Ferite**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Eroi** | **Truppa** |
| **Eroe** | **D66** | **Ferita** | **Truppa** | **D6** |
| Berardo | 34 | Ferita alla mano - -1 AC | Elfo Ranger | 4 |
| Adalberto | 23 | 3 – Salta la prossima partita | Arciere | 5 |
| Gualtiero di Lyonesse | 53 | Guarigione completa | Armigero | 4 |
|  |  |  | Armigero | 1 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni necessario

Note

**Massacratore/Buttafuori**

|  |  |
| --- | --- |
| Numero modelli nemici mandati fuori combattimento | 5 |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Eroe** | **Truppa nemica** | **Eroi nemici** | **Comandanti** |
| Berardo | Goblin |  | Ghark Mort |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Esperienza** | **Avanzamento** |
| **Eroe** | **exp.** | **2D6** | **Abilità/Caratteristica** |
| Tristano di Mousillon | 1 |  |  |
| Berardo | 2+1 |  |  |
| Adalberto | 1+1 | 8 | +1 D |
| Gualtiero di Lyonesse | 1 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **Gruppo di truppa** | **exp.** | **2D6** | **Caratteristica** |
| Ranger Elfo | 1 |  |  |
| Armigeri | 1 | 5 | +1 Fo |
| Arcieri | 1 | 9 | +1 D |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

**Esplorazioni**

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Frammenti di Malapietra trovate: | 2+1 |  |  |
| Frammenti di Malapietra nel tesoretto: | 0 |  |  |
| Frammenti di Malapietra vendute: | 3 | Corone incassate: | 60 |
| Frammenti di malapietra risparmiate: | 0 |  |  |

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

**Mercato**

|  |  |
| --- | --- |
| Tira 2D6 per determinare quanta esperienza hai a disposizione per reclutare dei veterani: | 5 |

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 | Elfo ranger – mantenimento | 20 | 20 |
| 1 | Armigero nuovo nel gruppo esistente con 5 px | 25+10 | 35 |
| 1 | Alabarda per nuovo armigero | 10 | 10 |
| 1 | Spada (Maurice) | 10 | 10 |
| 1 | Scudo (Maurice) | 5 | 5 |
| 1 | Pugnale (Maurice) | 2 | 2 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Corone d’Oro nel tesoretto: | 73 |
| Corone d’Oro incassate: | 60 |
| Corone d’Oro spese: | 82 |
| Corone d’Oro risparmiate: | 51 |

Note ed eventuali spostamento di oggetti