

# Sequenza Post-Partita

Banda:   
Valore banda

Data  Scenario giocato  Esito dello Scontro:   
Vittoria/sconfitta

## Avversario

Giocatore:   
Nome Banda:   
Tipo Banda:  Valore Banda:

## Ferite

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

| Eroi     |     |        | Truppa |    |
|----------|-----|--------|--------|----|
| Eroe     | D66 | Ferita | Truppa | D6 |
| Caine M. | 13  | Morto  | Zombi  | 2  |
| Bale C.  | 13  | Morto  | Lupo   | 2  |
|          |     |        |        |    |
|          |     |        |        |    |
|          |     |        |        |    |
|          |     |        |        |    |

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni necessario

Note  
  
Bale C. non partecipa alla partita per i frutti proibiti

## Massacratore/Buttafuori

Numero modelli nemici mandati fuori combattimento

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

| Eroe      | Truppa nemica | Eroi nemici | Comandanti |
|-----------|---------------|-------------|------------|
| Hardy T   |               |             | Nobile     |
| Connery S |               | Sventratore |            |
| Caine M.  | 2 nani        |             |            |
|           |               |             |            |
|           |               |             |            |

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             |
| Hardy T          | 2    | 7           | +1 AC                              |
| Connery S        | 2    | 10          | Nuova abilità: difficoltà magia -1 |
| Moore R          | 1+1  | 5           | Nuova abilità: Coriaceo            |
|                  |      |             |                                    |
| Nuovo ghoul      |      | 6           | +1 A                               |
|                  |      |             |                                    |
| Gruppo di truppa | exp. | 2D6         | Caratteristica                     |
| Ghoul            | 1    | 11          | Il ragazzo ha talento              |
|                  |      | 6           | +1 AC                              |
|                  |      |             |                                    |
|                  |      |             |                                    |
|                  |      |             |                                    |
|                  |      |             |                                    |
|                  |      |             |                                    |

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

## Esplorazioni

|                       |                   |                   |                   |              |              |              |              |
|-----------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| n. di D6 tirati:<br>3 | Valore 1° D6<br>4 | Valore 2° D6<br>2 | Valore 3° D6<br>2 | Valore 4° D6 | Valore 5° D6 | Valore 6° D6 | Totale<br>10 |
|-----------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|

Frammenti di Malapietra trovate:

2+1

Frammenti di Malapietra nel tesoretto:

0

Frammenti di Malapietra vendute:

3

Corone incassate:

65

Frammenti di malapietra risparmiate:

0

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note

Doppio 2: Negozio, D6 = 6 corone

## 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 |
|----------|-----------------|----------------|--------------|
|          |                 |                |              |
|          |                 |                |              |
|          |                 |                |              |
|          |                 |                |              |
|          |                 |                |              |
|          |                 |                |              |
|          |                 |                |              |
|          |                 |                |              |

Corone d'Oro nel tesoretto:

6

Corone d'Oro incassate:

71

Corone d'Oro spese:

0

Corone d'Oro risparmiate:

77

Note ed eventuali spostamento di oggetti