

## 2° Guerra dei Territori

data:

ciclo: 1

### Contendenti

Giocatore:			Giocatore:		
Gang 1:			Gang 2:		
Reputazione:		Rating	Reputazione:		Rating
Territori:		Cred. Iniziali	Territori:		Cred. Iniziali

### PRE-BATTAGLIA

#### 1. acquisto avanzamenti e reclutamento Hired Guns

<u>avanzamenti assegnati</u>			<u>avanzamenti assegnati</u>		
Combattente	p.ti exp.	avanz.	Combattente	p.ti exp.	avanz.
<u>mercenari reclutati</u>			<u>mercenari reclutati</u>		
mercenario	costo		mercenario	costo	

#### 2. Scenario

<u>Nome scenario:</u>	<u>Arbiter:</u>
Attaccante/Difensore/nn:	Attaccante/Difensore/nn:

### BATTAGLIA

nome combattente	Esp.	Ferita	nome combattente	Esp.	Ferita

**GANG VINCITRICE:**

### POST-BATTAGLIA

#### 1. Conclusione

nemico catturato	nemico catturato
------------------	------------------

#### 2. Raccolta delle entrate (solo per la prima battaglia del ciclo)

dimensioni territorio x 10:	dimensioni territorio x 10:
-----------------------------	-----------------------------

#### 3. Acquisizione delle Ricompense

reputazione:	crediti	reputazione:	crediti:
territorio:		Territorio:	
altro:		altro:	

#### 4. Azioni Post Battaglia

Combattente	Azione:	Combattente	Azione
sfruttamento del territorio	D6x10	sfruttamento del territorio	D6x10
sfruttamento del territorio	D6x10	sfruttamento del territorio	D6x10
sfruttamento del territorio	D6x10	sfruttamento del territorio	D6x10
COMMERCIO	Illegalità:	COMMERCIO	Illegalità:
Trading Post	Blak Market	Trading Post	Blak Market
nemico venduto agli schiavisti:	incasso	nemico venduto agli schiavisti:	incasso
combattente dal medico	costo	combattente dal medico	costo
	esito		esito

#### 6a. Cancellare combattenti morti o ritirati


#### 6b. Acquisti al mercato

equipaggiamento	quantità	tot. Costo	equipaggiamento	quantità	tot. Costo

#### 6c. Distribuzione equipaggiamento

equipaggiamento	combattente	equipaggiamento	combattente

#### Epilogo

Reputazione:	Rating:	Reputazione:	Rating
Territori	Crediti	Territori	Crediti

EVENTUALI NOTE:

EVENTUALI NOTE:

<b>Achievements</b>		
	<b>1. INARRESTABILE:</b> giocato almeno 10 partite	
	<b>2. Legendario:</b> ottenuto almeno 20 di reputazione	
	<b>3. PADRONE:</b> ottenuto almeno 3 territori	
	<b>4. CONQUISTATORE:</b> rubato un territorio ad un avversario	
	<b>5. DEVASTATORE:</b> distrutto un territorio ad un avversario	
	<b>6. COSTRUTTORE:</b> ottenuto un territorio speciale	
	<b>7. PROFANATORE:</b> profanato una reliquia nemica	
	<b>8. COLLEZIONISTA:</b> aperto almeno 20 casse	
	<b>9. CERCATORE DI TESORI:</b> ottenuti almeno 100 crediti in una sola partita	
	<b>10. REDIVIVO:</b> curato in Full Recovery un membro della gang dal Doc (non dall'Hanger-on)	
	<b>11. TUTORE:</b> trasformare uno Juves in un Champion durante un downtime	
	<b>12. TANTI NEMICI MOLTO SUDORE:</b> giocato una partita con almeno 8 avversari diversi	
	<b>13. TUTE CROMATE:</b> gang interamente dipinta (almeno 10 modelli)	
	<b>14. RECLUTATORE:</b> assoldato un Bruto	
	<b>15. MAGNATE:</b> assoldato un Bounty Hunters	
	<b>16. RICETTATORE:</b> assoldato un Hive Scum	
	<b>17. ARISTOCRATICO:</b> acquistato uno Status Item	
	<b>18. ANIMALISTA:</b> acquistata una Bestia Esotica	
	<b>19. CYBERPUNK:</b> acquistato un Bionic	
	<b>20. SPECIALISTA:</b> fatto diventare Specialist un Ganger	
	<b>21. POLIAMOROSO:</b> giocato uno scenario Multigiocatore	
	<b>22. ISTINTO FELINO:</b> caduto in piedi a terra da almeno 8" di altezza	
	<b>23. SPELEOLOGO:</b> giocato almeno 2 partite in Zone Mortalis	
	<b>24. DECAPITATORE:</b> mandato Out of Action un Leader avversario con colpo diretto	
	<b>25. ASSASSINO:</b> ucciso (risultato 66) con un colpo diretto un avversario	
	<b>26. GLADIATORE:</b> mandato Out of Action con colpo diretto almeno 10 avversari in CAC	
	<b>27. VENDITORE:</b> ottenuti almeno 50cr per la vendita al mercato di equipaggiamento in Stash	
	<b>28. BEN EQUIPAGGIATO:</b> creato un set di equipaggiamento alternativo per il proprio Leader	
	<b>29. CACCIATORE di TAGLIE:</b> catturato un membro di una gang avversaria	
	<b>30. FORTUNATO:</b> mandato Out of Action un avversario con un colpo di striscio (non essendo lui il bersaglio)	
	<b>31. ECCLETTICO:</b> avanzato un Champion o un Leader con almeno 3 skill prese da liste di abilità diverse	
	<b>32. VETERANO:</b> giocato tutti e 6 gli scenari base del Sector Mechanicus (da pad 124 a 134 del Rulebook)	
	<b>33. EVASORE:</b> liberare un proprio compagno catturato da una gang nemica (scenario Rescue mission)	
	<b>34. BUTTAFUORI:</b> aver mandato fuori combattimento 30 nemici con colpo diretto	
	<b>35. IMPLACABILE:</b> vincere uno scenario dopo esser stati i primi a fallire il Bottle test	
	<b>36. SIGNORE DELLA ZONA:</b> vincere una battaglia Resa dei Conti	