

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

Il Pugno di Ferro della Legge

La notte era caduta sulla gang della casata del ferro, la morte del Leader Don Frankino aveva lasciato tutti sconvolti, specialmente il suo amico fraterno, Artiglio, nelle cui braccia spirò il prode Orlock.

Con le lacrime agli occhi, vedendo i suoi uomini fasciati e malridotti decise che era ora di farla finita. Portò con sé Little John, l'unico rimasto in condizione di combattere, per gettarsi in uno scontro che sapeva benissimo non avrebbe potuto portare ad altro se non alla sua morte: un duello tra i maledetti Delaque della Confraternita e i poliziotti del Precinto 13. Fieramente si vestì con tutti gli ornamenti possibili, imbracciò il suo arpione e diede il fucile a canne mozze del compianto Leader al ragazzo, "solo per questa volta però, vedi di non trattarlo male".

Scese sul campo di battaglia dicendo al giovane di osservare da lontano cosa significhi essere un uomo di ferro e si avvicinò ai due leader avversari. Non avendo più fiducia nella legge, che gli aveva portato via l'amico, decise di sparare il suo unico colpo verso il poliziotto, chiuse gli occhi e quasi immediatamente una granata lo fece cadere dal ponte dove si trovava. Cadendo svenne al contatto del terreno ma durante la caduta quasi sorrise per quello che credeva fosse il suo epilogo.

La polvere della battaglia si diradò e dopo qualche ora il giovane Little John corse incontro ad Artiglio, svegliandolo con una bottiglia di liquore scadente: "Signore signore!! dovete assolutamente venire a vedere!"

Capendo a mala pena dove si trovasse venne sollevato quasi di peso dal ragazzo e si diresse verso il covo della gang dove, con incredibile stupore, vide la sedia del tavolo dove era solito sedere Don Frankino occupata da una figura, tutti gli altri uomini nel pieno delle forze seduti allo stesso tavolo, in attesa.

Un cigolio accompagnò la rotazione della sedia rivelando la faccia del suo amico, non più rosea e sporca d'olio ma quasi contorta, grigia, in un ghigno innaturale. "Frankino! sei proprio tu?? che è successo??" "Ciao Artiglio, bentornato, ti stavo aspettando, ci sono alcuni cambiamenti che dobbiamo fare nella nostra gang, è ora di dare una lezione al sistema" "ma cosa intendi?" "intendo che la legge, come la morte, sono un vincolo che da ora non potrà più legarci". Il leader fissò con i suoi occhi iniettati di sangue il suo amico la cui risposta uscì dalla bocca senza che quest'ultimo se ne rese conto: "Sì, Signore, ai tuoi ordini".