

# Requiem Taurini

Torino, 01/10/2019

Magazine Ufficiale Necromunda LIUT 2019

n.5 Anno I



## TakeOver Phase

Dopo un lungo ciclo passato in cui le gang si sono occupate unicamente di rimarginare le ferite, riposare le membra e un po' di addestramento, comincia un nuovo ciclo in cui le gang si sfidano cercando di rubarsi i territori così arduamente conquistati durante la Occupation Phase.

Le gang si affrontano nei meandri di Taurini con rinnovato vigore e brama di sangue.



## Ricchi e Poveri (scenario: Sabotage)

I ricchi Van Saar, rappresentati dalla gang dei Raynors Strider tende una imboscata nel territorio dei poveri Cawdor, rappresentati dai Dead Poets Society.

I Raynors Strider iniziano bene ed il loro sabotaggio sembra avere successo, soprattutto quando Yeats viene messo fuori combattimento.

Ma scatta l'allarme ed entrano in campo le sentinelle.

Tutta la Gang dei poeti morti è animata da un ardente collera che si riversa con violenza inaudita sui Van Saar. Il fanatismo dei Cawdor prevale sul razionale.

Klas-Jan, Arterios e Hamos vanno fuori combattimento e i Van Saar sono costretti a ritirarsi.



## Un Conto in Sospeso (scenario: Tunnel Skirmish)

Nei sotterranei di Taurini si deve regolare un conto in sospeso tra le Escher de The Coven of the Witches e i Genestealer de I Nettareini.

I Genestealer sembrano in vantaggio, i muri e le porte li proteggono e sono impensieriti solo dall'Ambot. Inoltre i poteri psionici di Doc Oc aiutano la gang facendo sì che le ragazze si sparino tra di loro.

Ma le streghe non mollano, buttano giù molti nemici ed il tetano fa il resto costringendoli ad un amaro ritiro.



## Racconto dei THE COVEN OF THE WITCHES

*"Ma come? È già rotta?" chiese Philippa sconsolata a Shani.*

*"E già!" rispose Shani indispettita.*

*L'ammasso di ferraglia era inerme sul tavolo operatorio di Shani.*



*"Vedi? lo schiaccio su 'on', ma non succede nulla" riprese Shani pigiando ossessivamente sul tasto verde che avrebbe dovuto animare l'Ambot.*

*"Quando me lo hanno venduto, mi avevano detto che avrebbe funzionato perfettamente e senza problemi, e che era facile da usare" continuava Philippa "mi è costato un botto e guarda qua! Che parole avevano usato? User-Friendly avevano detto "E invece...." Shani era spazientita*

*"Adesso, se puoi chiamare le ragazze e far*

*portare via questo gioiello della tecnologia, perchè devo prestare cure mediche a chi ne ha veramente bisogno!*

*Philippa aveva la netta impressione che Shani la prendesse in giro, ma sorvolò sulla questione e si avviò a chiamare le altre ragazze. Era adirata e depressa per questo inconveniente accaduto al suo Ambot. E quando era in questo stato c'era una sola cosa che poteva fare: SHOPPING*

## **Ancora Sabotaggio? Ma dai?!?** (scenario: Sabotage)

Raynor conosce un solo tipo di scenario da giocare: Sabotaggio.

Ma questa volta i sabotatori sono i "raffinati" Real Men from Anvil, che cercano di conquistare il territorio dei Van Saar, ma hanno la peggio e gli amanti dell'elettronica pop conquistano uno dei pochi territori ancora liberi: Mine Working.

### **Racconto dei THE REAL MEN FROM ANVIL**

*Era qualche settimana che i ragazzi non si sfogavano come si deve, la voglia di festeggiare si poteva sentire nell'aria. Una sera Dick Dillon decise di tentare il tutto per tutto, andò con Greg nel locale più in del sottoformicaio, deciso a trovare qualche "sponsor" per la propria gang.*

*Cocktail dopo cocktail la serata sembrava andare per il meglio, tanto che nel privé "parlando" con un magnate riuscì a farsi prestare la sua macchina succhiatrice svedese, soprannominata "La Spalmatrice", 300 kg di puro acciaio per ogni desiderio.*

*Forte di questa nuova aggiunta alla gang mandò Greg a chiamare gli altri, era ora di far casino. Trovarono un gruppo di Van Saar che pattugliavano quello che sembrava un membro gigante, evidentemente qualche congegno tecnologico. In preda ai fumi dell'alcool Dick decise che doveva essere distrutto e, facendo poco rumore se non qualche risatina e qualche rigurgito acido si avvicinarono tutti gli uomini e in una sventagliata di colpi distrussero l'oggetto.*

*Con un brindisi decise che era ora di celebrare la vittoria, senza accorgersi che i Van Saar di pattuglia erano un piccolo numero e i rinforzi erano dietro l'angolo, mostri tecnologici a più braccia e altri uomini decisamente troppo fragilini per i gusti della gang. Improvvisamente si fermò e gridando disse: "ma che amooooore quella tutina!!"*

*Seguì un fuggi fuggi generale dal combattimento per uno shopping ubriaco e sguaiato, che giornata orribile per le commesse.*

## **Non Aprite quella Porta** (scenario: Archaeo-Hunters)

Come novelli Indiana Jones, i Fantasma di Primo II e I Netturbini, si inoltrano nei meandri di Taurini alla ricerca di antichi reperti archeologici di inestimabile valore.

Chi sarà il bello e bravo archeologo americano? E chi il cattivo e brutto nazista che dovrà fuggire con la coda tra le gambe?

Sembra che i Netturbini abbiano un vago accento teutonico e la loro sconfitta è inevitabile (da Back Ground)

### **Racconto dei FANTASMI DI PRIMO II**

*"È mio! Mio! Mio! Tutto mio! Tutto mio! Mio! Sono ricco! Sono ricco! Sono un mercenario facoltoso!"*



Durante la dignità perduta di Primo era rimasta un'unica testimonianza: la foto scattata per gli investitori e la redazione del Taurini Requiem della cerimonia del taglio del nastro della Tecnocripta 101.

L'assalto portato al cuore del territorio nemico, tra i Fiumi di Veleno, dove un Valmora-bot incustodito aspettava solo un comando per sbranare la porta del caveau, fu un successo inaspettato. Fomentati dalle promesse di ricchezza, i Venators non sbagliarono un colpo. Artyom e Gunther dominavano il campo dall'alto. Mendoza, Wilson e "Otto-dita" Moonshine tempestarono il nemico, mentre l'aria si riempiva dell'urlo delle granate di Warmachine, il Figliol Prodigio, e del rombo della spada-catena di Don Camillo.

Ma Primo, che aveva un mutuo da estinguere, è stato il più selvaggio. Una locomotiva di morte la cui corsa è stata frenata solo dalla fuga del nemico. Anche Toni e Bepi del Giasso contribuirono, mettendo in moto il Valmora-bot.

Fu una grande vittoria. I Proventi vennero spesi in equipaggiamenti essenziali, protesi bioniche (tra cui un nuovo cervello bionico per Taskmaster), alcool, black jack e video poker.

Gunther, a imperitura memoria dell'evento, spese la sua parte di bottino per farsi tatuare sul suo enorme terzo ginocchio, a caratteri cubitali, la parola "H U B R I S": i Fantasma non dovevano dimenticare la leggerezza delle tattiche nemiche che gli consegnarono un così ricco bottino.

**FANTASMI DI PRIMO II VENATORS** 2695 Rating

Gang Details		Territories
Type	Venators	Settlement
Campaign	Taurini Imperium	Fighting Pit
Credits	0	Sludge Sea
Reputation	7	Smelting Works
Wealth	2635	



Effetto del Settlement: Tiri tre D6 e con un doppio 6 hai un ganger in regalo 🎁 per i bonus dei territori e per le carte tattica, per questa campagna, questa Gang conta come Goliath

**NETTURBINI GENESTEALER CULT** 2045 Rating

Gang Details		Territories
Type	Genestealer Cult	Settlement
Campaign	Taurini Imperium	
Credits	50	
Reputation	15	
Wealth	2095	



Vivere in un'alveare è uno schifo già quando sei ai livelli poco sotto i nobili, tutto lo schifo filtra giù di livello in livello e quando sei al fondo dell'alveare sei con tutto lo schifo di tutto l'alveare. Già questa è una situazione da schifo, quando ci


**RAYNOR'S STRIDERS VAN SAAR** 1775 Rating

Gang Details		Territories
Type	Van Saar	Settlement
Campaign	Taurini Imperium	Mine Workings
Credits	20	Tech Bazaar
Reputation	2	
Wealth	1965	



**THE COVEN OF THE WITCHES ESCHER** 2550 Rating

Gang Details		Territories
Type	Escher	Settlement
Campaign	Taurini Imperium	Toll Crossing
Credits	80	Collapsed Dome
Reputation	12	Refuse Drift
Wealth	2635	Gambling Den
		Bone Shrine



**THE REAL MEN FROM ANVIL ORLOCK** 1790 Rating

Gang Details		Territories
Type	Orlock	Settlement
Campaign	Taurini Imperium	
Credits	5	
Reputation	1	
Wealth	1795	



8 CARTE ORLOCK: 1- Per incontri ravvicinati 2- Legame fraterno 3- Tu verrai con me! 4- Che vuoi che sia? 5- Disciplina di tiro 6- Mente violenta 7- Furia d'acciaio 8- Cassa segreta 8 CARTE GENERICHE: 1- Click\_click 2- Trappola

**DEAD POETS SOCIETY CAWDOR** 1915 Rating

Gang Details		Territories
Type	Cawdor	Settlement
Campaign	Taurini Imperium	Synth Still
Credits	0	Rogue Doc Shop
Reputation	14	Needle Ways
Wealth	1925	Promethium Cache
		Drinking Hole
		Narco Den



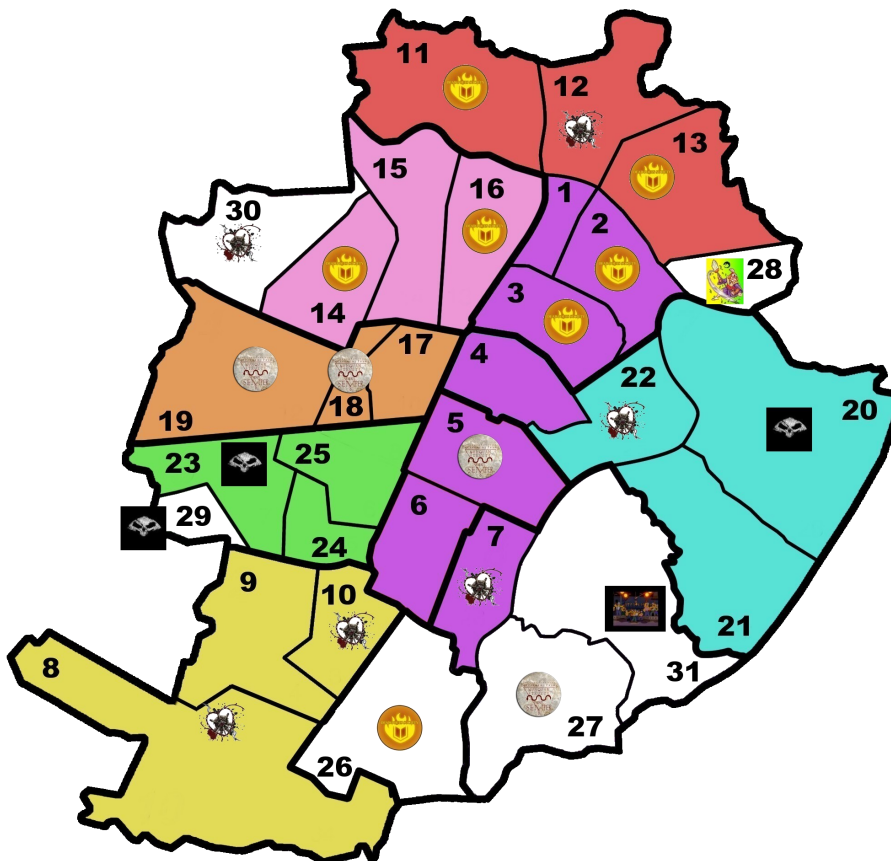
Quel vecchio palazzo gotico in rovina nel secondo livello dell'Underhive era il loro unico nascondiglio...tutta quella carta antica, con nomi e iscrizioni per lo più

## RIEPILOGO

Gang	casata	dom.	stim.	butt.	val.	Scontri				
						G	V	P	N	Rank
Dead Poets Society	Cawdor	7	14	13	1925	6	6	0	0	1000
The Coven of the Witches	Escher	6	12	14	2665	7	5	2	0	714,29
Netturbini	Genestealer	1	15	5	2105	6	3	3	0	500
Raynor's Striders	Van Saar	3	2	12	1895	6	3	3	0	500
Fantasmi di Primo	Venators	4	7	12	2695	8	2	6	0	250
The Real Men from Anvil	Orlock	1	1	4	1800	5	0	5	0	0

### Takeover Phase - Ciclo 1

Data	Gang	Gang	Scenario	Territori	Vincitore
03/09/2019	Dead Poets Society	vs  Raynor's Striders	<b>Sabotage</b>	Promethium Cache	Dead Poets Society
02/04/2019	Netturbini	vs  The Coven of the Witches	<b>Tunnel Skirmish</b>	Collapsed Dome	The Coven of the Witches
10/09/2019	Raynor's Striders	vs  The Real Men from Anvil	<b>Sabotage</b>	Mine Working	Raynor's Striders
18/09/2019	Netturbini	vs  Fantasmi di Primo	<b>Archeo Hunters</b>	Sludge Sea	Fantasmi di Primo



1. Old Ruins
2. Rogue Doc Shop
3. Promethium Cache
4. Wastes
5. Sludge Sea
6. Workshop
7. Collapsed Dome
8. Refuse Drift
9. Corpse Farm
10. Bone Shrine
11. Drinking Hole
12. Gambling Den
13. Needle Ways
14. Synth Still
15. Stinger Mould Sprawl
16. Narco Den
17. Slag Furnace
18. Fighting Pit
19. Smelting Works
20. Mine Workings
21. Tunnels
22. Toll Crossing
23. Tech Bazaar
24. Generatorium
25. Archaeotech Device
26. Settlement Dead Poets Society
27. Settlement Fantasmi di Primo
28. Settlement Netturbini
29. Settlement Raynor's Striders
30. Settlement Coven of the Witches
31. Settlement Real Men fom Anvil

# Taurini Open fire



## Ciclo 3

Nuove Gang si affacciano su Taurini.

Dopo l'entrata in campo delle prime sei Gang, altre due gang si affacciano nella città di Taurini.

Il numero di contendenti si ingrandisce per una città che a malapena riesce a contenerle tutte e non senza fatica.

## GANCIO TRAINO

VEICOLI CIVILI  
COMMERCIALI, DA DIPORTO  
TRASPORTI PESANTI



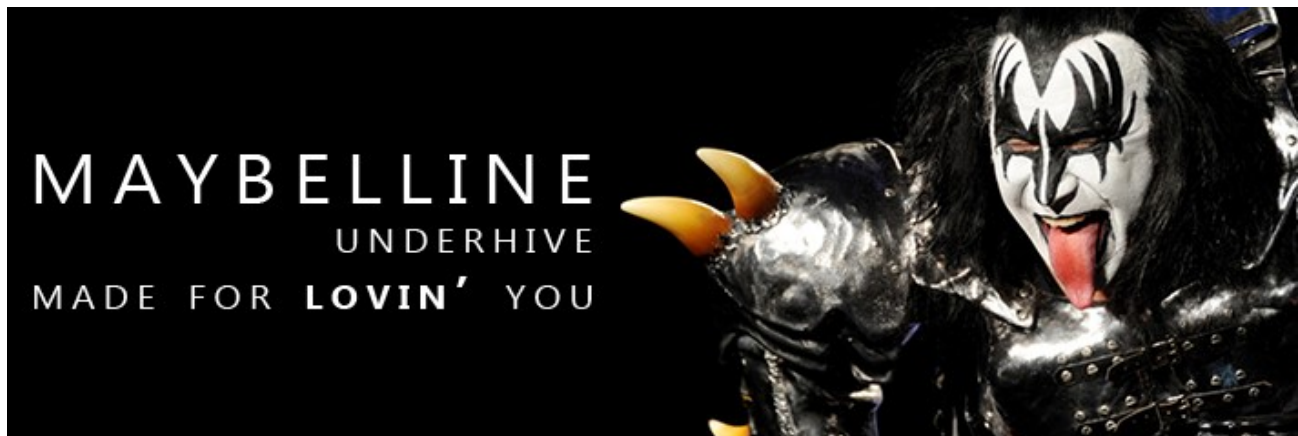
## Chiamate la Polizia (scenario: Stand Off)

Una delle leggi del FightClub, non la prima, recita: "Chi viene al FightClub la prima volta, Combatte"

Analogamente, chi arriva a Taurini la prima volta, Combatte

Ed è così per i Cawdor dell'Anonima Oscurantisti e per gli Enforcer del distretto Hardrockers.

Le due Gang se le danno nel più classico Stand Off, e se le danno di santa ragione, con i pulotti che hanno la meglio sulla gang dei fedeli.



## Tentativo di Evasione (scenario: Rescue Mission)

Nel distretto di polizia di Precinto 13, la Bandabardò tenta di far evadere di prigione la loro consorella Brianna.

L'evasione ha un esito eccezionale: le Escher riescono a liberare la loro compagna Brianna, che però muore sotto i colpi ben assestati dalle forze dell'ordine, che inoltre prendono sotto la loro custodia Barbara

### Racconto dei BANDABARDO'

*...texting sms...*

*"Brigitte, nn è andata molto bene...Brianna si è liberata, ma è morta. Belle ha visto una cassa nel corridoio del Precinto e pensava ci fossero armi, ma una guardia l'ha sgamata. ke kasino!"*

*"Poi qll feccia di tossiko ke ci ha accompagnate era stato pagato dagli sbirri per catturare Barbara, xké aveva fuso il loro collega la scorsa volta...ora Barbara è al gabbio..."*

*"Ma stiamo tornando...Belle ha brtt ferita alla schiena, ma il suo bel visino è intatto."*

*...Brigitte sta scrivendo...*

*"MAPORCAPUTTANA. DOPPIO TURNO DI LAVORO X TTE!"*

## Kramer contro Kramer (scenari: Stand Off)

In questa Open Fire si trovano un sacchissimo di Goliath e i Lords of the Ring incontra un'altra gang Goliath: The Space Gunslinger che fanno il culo a strisce ai cugini.

### Racconto dei LORDS OF THE RING

Hogan strabuzzò gli occhi nel sentire il prezzo che gli avevano proposto.  
"Ma stai scherzando?" chiese infine.  
Il venditore di armi rispose che era un prezzo normale per quel tipo di munizioni, era un po' imbarazzato di fronte a quel cliente, un omone gigante, pieno di muscoli e probabilmente irascibile.  
"Ma dai!? Sono un tuo cliente affezionato! Ci conosciamo da una vita"

"Veramente è la terza volta che entra nel mio negozio" replicò il negoziante.  
Hogan era imbarazzato. Aveva bisogno di quelle munizioni ma era a corto di contante.  
"E dai... Vienimi incontro..." supplicò il Goliath mostrando i pochi crediti a disposizione  
"Potremmo dare inizio ad una profiqua collaborazione"  
Il venditore era indeciso sul da farsi, si guardò intorno, poi si appoggiò al bancone e, con le dita, fece cenno al cliente di avvicinarsi. Quando Hogan fu abbastanza vicino gli disse:  
"Ascolta! Mi ha contattato un possibile nuovo fornitore. Mi ha mandato della merce che potrebbe fare al caso tuo. Non sono munizioni originali, ma sembrano buone... le producono a Chinahive. Posso farti un buon prezzo, ti interessa?"



Hogan annui

"Ok, seguimi. Sono sul retro, te le faccio vedere"

Hogan cercava disperatamente di togliere il bossolo della granata che si era incastrato nella canna del suo lancia granate, quando sentì la voce di Guerrero che lo chiamava: "Hulk! mi si è inceppato l'Heavy Stubber"

"Anche il mio Stub Cannon si è bloccato" urlò Benoit due livelli più sotto.

"Sono tutti con l'arma inceppata" urlò nuovamente Guerrero

"Cazzo che sfiga" disse Hogan dispiaciuto "Meglio andarsene... Ritirata!!!!".





# Ciclo 4—Apoteosi

## Ménage à Trois (scenario: Gang Moot)

Scontro fra i Delaque de La Confraternita e gli Orlock de Il Pugno di Ferro della Legge. Ma a mettere d'accordo tutti arrivano i Pulotti della Precinto 13.

### Racconto de 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".*

## Mani in Alto (scenario: Border Dispute)

Quarta gang Goliath della campagna, gli Evil Guys.

Si scontrano con i pulotti Hardrockers nel loro secondo scontro. I Pulotti hanno la meglio su quelli grossi e riescono anche a conquistare un territorio Speciale.

## **Collusione e Corruzione** (scenario: Rescue Mission)

Le ragazze della Banda bardò ci riprovano.

Si lanciano nel distretto 13 con l'intento di liberare la propria compagna, ma, purtroppo, le cose non vanno come si vuole e la giustizia non sempre è di questo mondo.

### **Racconto della BANDABARDO'**

*Ai confini di una discarica, alle tenui luci dei neon, Brigitte, la leader della gang escher Bandabardò, sta sul primo gradino del camperino Volkswagen, discutendo con le sue champion.*

*"Non capisco, questa volta era tutto stato studiato nei minimi dettagli. Abbiamo fatto un'irruzione silenziosa e letale, già tre di quei dannati pulotti erano stesi al suolo! Abbiamo abbandonato Barbara al suo destino senza motivo!" incalzava Beatrix.*

*Brigitte con tutto il suo charma la interruppe. "Devi credermi! Ci aveva tradito. Era lei in combutta con i pulotti del Precinto 13 ed è stata colpa sua il fallimento totale del precedente salvataggio! Quella tizia propogandista aveva le prove e le ho trafugate dalle sue vesti."*

*Le due champion non avevano motivo di dubitare.*

*"Ora rientro, che è arrivato un sostanzioso finanziamento dai signori della Droga, possiamo migliorare gli equipaggiamenti ed ho già trovato una sorella che può degnamente sostituire Barbara".*

*La Leader entrò nel camper, e le ritornò in mente la scena nel vicolo dietro il Precinto 13, con quell'uomo uscito dall'ombra, ma con il distintivo ben riconoscibile... "questo casino va avanti da troppo tempo. Prendi questa busta e dimentica la tua amica, per lei non c'è scampo. Ma direi che tutto questo ripaga il bordello che avete fatto e la sua perdita" sussurrò nelle ombre. La scelta di per sè non fu difficile. Il benessere della famiglia veniva certamente prima di una sola. Brigitte aveva accettato con un elegante sorriso "Molto bene, piccola tregua e nemici come prima" e aveva ordinato alla sua gang di ritirarsi dall'assalto.*

*Intanto nel Quartier Generale del Precinto 13.*

*Il Comandante Supremo Enforcers aveva fatto l'onore al 13imo di essere presente: "Mi complimento con tutto il Precinto. Ancora una volta un ottimo lavoro con la consegna di questa criminale drogata alla giusta condanna a morte per i suoi crimini. I risultati di questo Precinto sono oltre ogni aspettativa, ma per intensificare ancora di più l'azione della Legge, oltre a fornirvi le nuove reclute per supplire purtroppo al ritiro dal servizio di alcuni Patrolmen, ho personalmente deciso di spostare dal Precinto 99 il Detective Subjugator Thaddeus Harris!" nella piccola saletta salirono gli applausi, ma quelli del Comandante O'Hara non erano molto motivati. Il Detective Harris era ben noto...ex-affari interni, il suo passaggio nei vari Distretti portava sempre a scovare qualche agente marcio. Questa decisione era casuale?*

*Un piano più in basso nell'armeria, il giovane Patrolman Robert William Paul si faceva consegnare le armi in dotazione. Il vecchio armaiolo gli consgenò la Concussion Carabine con un sorriso, quasi diabolico: "ed infine eccoti la tua arma principale in dotazione, la Concussion Carabine num.Y-1717. Usala bene perchè ha avuto padroni illustri prima di te!". Il Patrolman sapeva bene a chi si riferisse...e la mano destra scese lentamente verso il basso per una scaramantica sfregatina...*

## Il Culo Violento della legge

(scenariò: Tunnel Skirmish)

Ai Goliath degli Evil Guys non è andata a genio di prendere una sonora batosta con i pulcetti Hardrockers e così ci provano nuovamente in un altro distretto... e tanto per cambiare se le prendono di nuovo, ma dai Precinto 13, che ottengono la reputazione sufficiente per andare alla resa dei conti con i Lords of the Ring (che vivono della rendita fornita dal culo iniziale), dati per dispersi e non si vedono in giro da un po' di tempo.



**Menzou's**  
**Sushi-kebab kiosk**  
**delicatessen**

**TOPO BURGER 2C - MONSTER-SUSHI ROLL 5C**  
**SORPRESA DELLO CHEF 8C - BIBITA OMAGGIO**

## Coraggio, fatti ammazzare

(scenariò: Tunnel Skirmish)

Si rivedono gli Space Gunslinger che affrontano nel loro secondo scontro i cawdor dell'Anonima Oscurantisti, anche loro al secondo scontro in questa campagna.

Entrambe le gang confermano i risultati ottenuti nel primo scontro con i Goliath che vincono anche nei tunnel e i cawdor che si prendono un'altra legnata... capita.



# Classifica

Gang	Casata	Achievements	Allineamento	Reputazione	Rating	Territori		
						Normali	Speciali	Rackets
Precinto 13	Enforcer	9	Law	18	1655	3	1	
Lords of the Ring	Goliath	6	Law	14	1395	4		
La Confraternita	Delaque	3	Outlaw	6	1190	1		
Bandabardò	Escher	3	Outlaw	2	1380	0		
Hardrockers	Enforcer	2	Law	3	1170	1	1	
The Space Gunslinger	Goliath	2	Law	6	915	1	1	
Pugno di Ferro della Legge	Orlock	1	Outlaw	1	1220	1		
Anonima Oscurantisti	Cawdor	0	Law	1	1255	1		
Evil Guys	Goliath	0	Law	2	1100	0		
Pain and Gain	Goliath	0	Outlaw	1	1055	0		

## Prima guerra del territorio - Ciclo 1

Data	Gang	Gang	Scenario	Vincitore
06/08/2019	Pain and Gain	vs  Lords of the Ring	<b>Border Dispute</b>	Lords of the Ring
13/08/2019	Pugno di Ferro della Legge	vs  Lords of the Ring	<b>Stand Off</b>	Lords of the Ring
16/08/2019	Bandabardò	vs  Precinto 13	<b>Border Dispute</b>	Precinto 13

## Prima guerra del territorio - Ciclo 2

Data	Gang	Gang	Scenario	Vincitore
20/08/2019	Bandabardò	vs  La Confraternita	<b>Ambush</b>	La Confraternita
28/08/2019	Bandabardò	vs  La Confraternita vs  Lords of the Ring	<b>Gang Moot</b>	Lords of the Ring

## Prima guerra del territorio - Ciclo 3

Data	Gang	Gang	Scenario	Vincitore
03/09/2019	Anonima Oscurantisti	vs  Hardrockers	<b>Stand Off</b>	Hardrockers
04/09/2019	Bandabardò	vs  Precinto 13	<b>Rescue Mission</b>	Pareggio
10/09/2019	The Space Gunslinger	vs  Lords of the Ring	<b>Stand Off</b>	The Space Gunslinger

## Prima guerra del territorio - Ciclo 4 - Apoteosi

Data	Gang	Gang	Scenario	Vincitore
17/09/2019	Precinto 13 vs  La Confraternita vs  Pugno di Ferro Legge		<b>Gang Moot</b>	Precinto 13
18/09/2019	Hardrockers	vs  Evil Guys	<b>Border Dispute</b>	Hardrockers
20/09/2019	Bandabardò	vs  Precinto 13	<b>Rescue Mission</b>	Precinto 13
24/09/2019	Precinto 13	vs  Evil Guys	<b>Tunnel Skirmish</b>	Precinto 13
25/09/2019	Oscurantisti	vs  The Space Gunslinger	<b>Tunnel Skirmish</b>	The Space Gunslinger

