

<b>data:</b>		<b>Take Over Phase</b>		<b>ciclo: 1</b>	
<b>Contendenti</b>					
Giocatore:			Giocatore:		
Gang 1:			Gang 2:		
Reputazione:		Rating	Reputazione:		Rating
Territori:		Cred. Iniziali	Territori:		Cred. Iniziali
Buttafuori:		Stash	Buttafuori:		Stash
<b>PRE-BATTAGLIA</b>					
<b>1 - territori contesi:</b>					
<b>2. acquisto avanzamenti e reclutamento Hired Guns</b>					
<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	
<b>3. Scenario</b>					
<u>Nome scenario:</u>			<u>Arbiter:</u>		
Attaccante/Difensore/nn:			Attaccante/Difensore/nn:		
<b>BATTAGLIA</b>					
nome combattente	Esp.	Ferita	nome combattente	Esp.	Ferita
<b>GANG VINCITRICE:</b>					
<b>POST-BATTAGLIA</b>					
<b>1. Wrap-Up</b>					
nemico catturato			nemico catturato		
<b>2. Assegnare / riassegnare territori</b>					
<b>3. Ricompense dello scenario</b>					
reputazione:		buttafuori		reputazione:	
crediti:		altro:		crediti:	
<b>4. Crediti dai territori della Gang</b>					
territorio:	tipo	crediti	Territorio:	tipo	crediti
Settlement	1D6x10		Settlement	1D6x10	

5. Azioni Post Battaglia					
tiro rarità:				tiro rarità	
nemico venduto agli schiavisti:			incasso	nemico venduto agli schiavisti:	
combattente dal medico	costo	esito	combattente dal medico	costo	esito
<b>6a. Cancellare combattenti morti o ritirati</b>					
<b>6b. Acquisti al mercato</b>					
equipaggiamento	quantità	tot. Costo	equipaggiamento	quantità	tot. Costo
<b>6c. Extra dai territori</b>					
territorio:	tipo	altro	Territorio:	tipo	altro
<b>6d. Distribuzione equipaggiamento</b>					
equipaggiamento	combattente		equipaggiamento	combattente	
<b>Epilogo</b>					
Reputazione:	Rating:		Reputazione:	Rating	
Territori	Crediti		Territori	Crediti	
Buttafuori:	Stash		Buttafuori:	Stash	
<b>EVENTUALI NOTE:</b>			<b>EVENTUALI NOTE:</b>		

