





# NECROMUNDA<sup>®</sup>

UNDERHIVE

## Taurini Open Fire

*una Campagna di Necromunda: Underhive  
Guerra per il territorio*

### LE REGOLE

Open Fire è una Campagna tra Gang di Necromunda: Underhive **aperta a tutti i soci Liut**, che si gioca **durante le serate associative** presso la sede Taurinorum o Franciscorum.

La Campagna è composta da 4 Guerre per il Territorio.

Ciascuna Guerra per il Territorio ha una durata di 3 mesi ed è composta di **4 cicli**, ciascuno di **2 settimane**. L'ultimo ciclo sarà un'Apoteosi (vedi pg 26. GW1). Le 4 settimane finali serviranno per giocare la battaglia Resa dei Conti e il downtime.

In ciascun ciclo ogni gang può giocare **quante partite desidera**, fermo restando che vengano giocate nelle **sedi Liut**. Una gang può iniziare la sua guerra in un momento qualsiasi della Campagna.

Un giocatore può anche decidere di cambiare una gang, abbandonando la precedente e cominciando con una nuova, in qualsiasi momento.

Si utilizzano **tutte le regole** relative alla campagna classica Guerra per il Territorio presenti nei manuali di Gang War I. Eventuali uscite postume al presente regolamento riceveranno una integrazione specifica.

I giocatori possono **liberamente** accordarsi sulle modalità della partita (con partite anche multigiocatore): scegliere se giocare in un sottoformicaio o in un Sector Mechanicus, scegliere il set di scenari dal quale giocare o scegliere uno scenario in particolare, scegliere se utilizzare o meno le Carte Tattica o regole aggiuntive opzionali sui terreni del sottoformicaio, e così via, con le limitazioni de "Sequenza Preliminare e Post-Battaglia" di questo Infopacco.

Per quanto concerne il *Guadagnare Esperienza*, gli *Avanzamenti*, gli *Infortuni Permanenti*, *Essere catturati* e *Abbandonare il campo di battaglia*, si fa riferimento alle regole del Rulebook (vedi pagine da 84 a 89)



In ogni passaggio, per dubbi o se desiderano consigli **possono fare riferimento ad un Arbitrator** (vedi in seguito).

E' invece molto importante **seguire attentamente le fasi pre e post-partita** descritti nel successivo capitolo: **SEQUENZA PRELIMINARE E POST-BATTAGLIA**. Il controllo delle schede di gang e di queste procedure è strettamente affidato ai giocatori con controllo vicendevole, in **piena fiducia della loro correttezza e sportività**.

## LE GANG

Le bande iniziali vengono create con **1000 crediti** dalle Gang presenti nel supplemento *Necromunda: Gangs of Underhive* (che è il riferimento finale per costi e regole della gang) o nei supplementi Gang War, Book of Perils, Book of Judgement o nei White Dwarf, secondo le consuete regole per formare la gang, con le seguenti precisazioni:

- Deve esserci un singolo Leader (se il Leader viene ucciso vedi il relativo paragrafo nella **SEQUENZA PRELIMINARE E POST-BATTAGLIA**);
- Non ci possono essere più di due Champions, più uno per ogni 10 punti di Reputazione completi della gang;
- Il numero totale di Gangers della gang deve essere uguale o superiore al numero totale degli altri combattenti;
- Un combattente può essere dotato di massimo tre armi. Le armi con il tratto Ingombrate (*Unwieldy*) occupano lo spazio di due armi



Il giocatore indica se la propria Gang è Outlaw o Law Abiding (con le relative limitazioni previste a pag. 38 e bonus alle pag. 60-61 del Book of Judgement)

La banda in fase iniziale **DEVE seguire strettamente il QCVEQCE**, con le seguenti specifiche:

- 1) un membro della gang **NON PUO'** possedere un'arma che non è rappresentata sul modello, ad eccezione di un'arma da cac occultabile o una pistola acquistata IN AGGIUNTA all'arma rappresentata;
- 2) un membro della gang può **NON possedere** un'arma che è rappresentata sul modello. In caso di dubbio fare riferimento agli Arbitres.

Per gli armamenti ed equipaggiamenti **conseguiti durante** il corso della Guerra tra Gang, **non verrà applicata in modo stretto** la regola, ma una consistente modifica di "dimensioni" dell'arma dovrà richiedere un modello nuovo adeguato (es. un modello precedente armato con pistola o fucile, che viene equipaggiato con un heavy stubber, richiede apposita miniatura).

Per tenere traccia della scheda gang e dei risultati di Campagna è richiesto l'utilizzo di questo apprezzabile sito: <https://yaktribe.games/underhive>.

## FINE DELLA GUERRA

**OPEN FIRE** è una Campagna ad **Achievements**.

Ogni Gang avrà una scheda con 36 Achievements da raggiungere durante tutto lo svolgimento della campagna (in allegato al presente regolamento).

Una gang che in qualsiasi momento della Campagna completa tutti gli achievements è dichiarata la **GANG VINCITRICE** della Campagna.

Se nessuna gang riesce a completare tutti gli Achievements alla fine della quarta Guerra per il Territorio la gang che ha completato più achievements è dichiarata la **GANG VINCI-TRICE** della Campagna.

Se anche in tal caso una o più gang risultano a pari merito, le due (o più) gang si sfideranno in uno scontro per la vittoria finale.



## Achievements

1. **INARRESTABILE**: giocato almeno 10 partite
2. **LEGGENDARIO**: ottenuto almeno 20 di reputazione
3. **PADRONE**: ottenuto almeno 3 territori
4. **CONQUISTATORE**: rubato un territorio ad un avversario
5. **DEVASTATORE**: distrutto un territorio ad un avversario
6. **COSTRUTTORE**: ottenuto un territorio speciale
7. **PROFANATORE**: profanato una reliquia nemica
8. **COLLEZIONISTA**: aperto almeno 20 casse
9. **CERCATORE DI TESORI**: ottenuti almeno 100 crediti in una sola partita
10. **REDIVIVO**: Full Recovery di un membro della gang dal Doc (non dall'Hanger-on)
11. **TUTORE**: trasformare uno Juves in un Champion durante un downtime
12. **TANTI NEMICI MOLTO SUDORE**: giocato una partita con almeno 8 avversari diversi
13. **TUTE CROMATE**: gang interamente dipinta (**almeno 10 modelli**)
14. **RECLUTATORE**: assoldato un Bruto
15. **MAGNATE**: assoldato un Bounty Hunters
16. **RICETTATORE**: assoldato un Hive Scum
17. **ARISTOCRATICO**: acquistato uno Status Item
18. **ANIMALISTA**: acquistata una Bestia Esotica
19. **CYBERPUNK**: acquistato un Bionic
20. **SPECIALISTA**: fatto diventare Specialist un Ganger
21. **POLIAMOROSO**: giocato uno scenario Multigiocatore
22. **ISTINTO FELINO**: caduto in piedi a terra da almeno 8" di altezza
23. **SPELEOLOGO**: giocato almeno 2 partite in Zone Mortalis
24. **DECAPITATORE**: mandato Out of Action un Leader avversario con colpo diretto
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
27. **VENDITORE**: ottenuti almeno 50cr per la vendita al mercato di equipaggiamento in Stash
28. **BENEQUIPAGGIATO**: creato un set di equipaggiamento alternativo per il proprio Leader
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 bersaglio del colpo)
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 Rulebook)
33. **EVASORE**: liberare un proprio compagno catturato da una gang nemica (scenario Rescue mission)
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
36. **SIGNORE DELLA ZONA**: vincere una battaglia Resa dei Conti

## LE FAQ LIUT

### 1) FUGGIRE DALLA BATTAGLIA

una gang può decidere di non tirare i dadi e fallire automaticamente il Bottle Test non appena ne effettua uno, ovvero quando un modello è *Serious Injured* o *Out of Action*, indipendentemente dalla reale possibilità di fallire o meno il test con il tiro di dado.

### 2) STASH

Un combattente può spostare in Stash del suo equipaggiamento ma non le armi e solo quando acquisisce del nuovo equipaggiamento. In sostanza il combattente deve effettuare una sostituzione dell'equipaggiamento che abbandona.

### 3) ALLEANZE

le regole delle Alleanze con le Gilde (pag. 22 e ss del Book of Peril) e le regole delle Alleanze Criminali (pag. 12 e ss del Book of Judgement) sono utilizzabili

### 4) DOME RUNNER

Oltre a quanto indicato dalle regole speciali del RuleBook a pag. ..., quando una gang con un Dome Runner guadagna o ruba un territorio, aggiunge 1 al tiro per determinare se si tratta di un Territorio Speciale o di un Racket.

### 5) SCENARI:

Per quanto concerne gli scenari, i giocatori possono utilizzare liberamente gli scenari indicati nei vari Gang-War, ovviamente, per quanto riguarda le ricompense, si terrà in considerazione la versione più aggiornata. Di seguito alcune implementazioni alle ricompense degli scenari:

- a) **SCENARIO 1: STAND-OFF** (pag. 124 *Rulebook*)  
TERRITORIO: se una gang ha ottenuto più punti, il giocatore che la controlla tira un D6 e aggiunge 1 al risultato se l'altra gang si è allontanata dal combattimento e la sua no. Con un risultato di 4 o più, il suo Territorio aumenta di 1
- b) **SCENARIO 1: TUNNEL SKIRMISH** (pag. 125 *Rulebook*)  
TERRITORIO: se una gang ha ottenuto più punti, il giocatore che la controlla tira un D6 e aggiunge 1 al risultato se l'altra gang si è allontanata dal combattimento e la sua no. Con un risultato di 4 o più, il suo Territorio aumenta di 1
- c) **SCENARIO 4: BORDER DISPUTE** (pag. 130 *Rulebook*)  
TERRITORIO: se una gang ha combattenti sul campo di battaglia alla fine della partita, ruba D3 Territori dell'altra gang (vedi Sequenza Post-Battaglia paragrafo 3)
- d) **SCENARIO 5: SABOTAGE** (pag. 132 *Rulebook*)  
THE TARGET: l'attaccante sceglie il suo bersaglio che può essere uno dei Territori speciali dell'altra gang o il suo Territorio in generale. Questa decisione dev'essere presa prima che si effettuino gli schieramenti sul campo di battaglia.  
TERRITORIO: se gli attaccanti avevano come bersaglio il Territorio del difensore (piuttosto che un luogo particolare) e il bersaglio è stato distrutto, la dimensione del Territorio del difensore viene ridotta di 1. Se gli attaccanti avevano come bersaglio un Territorio speciale e il bersaglio è stato distrutto, il difensore tira un D6. Con un 1 o un 2, il territorio viene cancellato dal registro della gang.
- e) **SCENARIO 4: THE MARAUDERS** (pag. 140 *Rulebook*)  
TERRITORIO: se la gang attaccante vince la battaglia, ruba uno dei Territori avversari (vedi Sequenza Post-Battaglia paragrafo 3)
- f) **SCENARIO 5: SNEAK ATTACK** (pag. 142 *Rulebook*)  
TERRITORIO: se gli attaccanti vincono, i difensori perdono un Territorio e la dimensione del Territorio del difensore viene ridotta di 1. Il difensore deve tirare un D6, se il risultato è 1, il difensore perde uno dei suoi Territori speciali determinato casualmente.
- g) **SCENARIO: DOWNTOWN DUST-UP** (pag. 164 *Rulebook*)  
TERRITORIO: la gang vincitrice aggiunge 1 alle dimensioni del suo Territorio e ottiene un Territorio Speciale Inseidiamento.
- h) **SCENARIO: ARCHAEO-HUNTERS** (pag. 172 *Rulebook*)  
TERRITORIO: la gang con il maggior numero di combattenti nella cripta può conquistarla dopo la battaglia, aggiungendo 1 alle dimensioni del suo Territorio.
- i) **MULTI-PLAYER SCENARIO: GANG MOOT** (pag. 182 *Rulebook*)  
TERRITORIO: L'ultima gang con modelli attivi sulla plancia aumenta di 1 la dimensione del suo Territorio.

Ricordiamo anche: Nel Buio, Evasione, Caccia al Mostro, Settlement Attack e Escape! (GangWar III e IV) Sono utilizzabili anche gli scenari di Book of Peril, in tal caso DEVONO essere generati gli Environment e gli Events come descritto nel Capitolo Badzones Battlefields (pag. 46 e ss del Book of Peril)

# Sequenza Preliminare e Post-Battaglia

## SEQUENZA PRELIMINARE

La sequenza preliminare consiste di 7 fasi

1. Acquistare Avanzamenti e reclutare Mercenari
2. Determinare lo scenario
3. Intrigues e Sub-plot
4. Allestire il campo di battaglia
5. Scegliere i combattenti
6. Dichiarare vantaggi di gioco derivanti dai territori speciali
7. Carte tattiche
8. Schieramento

### 1. ACQUISTARE AVANZAMENTI E RECLUTARE MERCENARI

Ciascun giocatore può spendere Esperienza per acquistare Avanzamenti per i propri combattenti (vedi pagina 85 del RuleBook). Se entrambi lo desiderano, il giocatore con il Rating della gang più alto effettua la fase per primo, acquistando gli Avanzamenti che desidera, quindi il secondo fa lo stesso. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso Rating della gang, si tira un dado e il giocatore vincitore sceglie se effettuare la fase per primo o per secondo.

Una volta acquistati gli Avanzamenti, i giocatori possono spendere i propri crediti per reclutare mercenari. Come in precedenza, il giocatore con il Rating della gang più alto effettua la fase per primo.

### 2. DETERMINARE LO SCENARIO

2D6	Risultato
2-3	Il giocatore con il Rating della gang più alto sceglie quale scenario utilizzare. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso Rating, il vincitore di un tiro di dado sceglie lo scenario. Nel caso lo scenario preveda un attaccante ed un difensore, il giocatore che sceglie lo scenario assume il ruolo di attaccante.
4-6	Si gioca lo scenario 1 – Stand off (pag. 124 del Rulebook) nel Sector Mechanicus, o lo scenario 1 – Tunnel Skirmish (pag. 125 del Rulebook) nella Zona Mortalis
7-12	Il giocatore con il Rating della gang più basso sceglie quale scenario utilizzare. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso Rating, il vincitore di un tiro di dado sceglie lo scenario. Nel caso lo scenario preveda un attaccante ed un difensore, il giocatore che sceglie lo scenario assume il ruolo di attaccante.

Per determinare lo scenario, tira 2D6

Per alcuni scenari, i giocatori dovranno decidere se disputare il combattimento nella Zona Mortalis o nel Sector Mechanicus. Se non riescono ad accordarsi, la scelta spetta al

giocatore che ha scelto lo scenario. Se nessuno ha scelto lo scenario (risultato tra 4 e 6), si tira nuovamente un dado e il vincitore sceglie.

### MISSIONI DI SALVATAGGIO

Se un combattente di un giocatore è stato catturato da un avversario, ha l'opportunità di liberarlo con una missione di salvataggio (vedi pag 134 del Rulebook – Scenario 6:Rescue Mission).

Il giocatore che sceglie lo scenario, oppure se entrambi i giocatori sono d'accordo, può decidere di giocare uno scenario casuale nella Badzones (da pag. 77 e ss. del Book of Peril). In tal caso i due giocatori DEVONO generare un Environment e gli Events come descritto nel Capitolo Badzones Battlefields (pag 46 e ss. del Book of Peril).

### 3. Intrigues e Sub-plot

I giocatori possono accordarsi se utilizzare gli Intrigues, sorteggiando ciascuno 3 carte (come previsto a pag. 53 del Book of Judgement).o i Sub-plots pescando ognuno una carta da un mazzo di carte (come descritto a pag 150 del Rulebook).

Nella stessa partita, i giocatori, non possono utilizzare sia le Sub-plots che gli Intrigues, ma devono scegliere o l'uno o l'altro per entrambi

### 4. ALLESTIRE IL CAMPO DI BATTAGLIA

I giocatori devono preparare il campo di battaglia come specificato a pagina 117 del Rulebook

### 5. SCEGLIERE I COMBATTENTI

Dopo che il campo di battaglia è stato predisposto, ma prima che vengano schierate le gang, i giocatori devono selezionare i combattenti che parteciperanno allo scontro. Lo scenario indica il metodo di selezione dei combattenti ed il loro numero. Il metodo di selezione è spigato a pagina 118 del Rulebook.

### 6. DICHIARARE VANTAGGI DI GIOCO

Se un giocatore possiede un territorio speciale che conferisce dei vantaggi in partita, o se ha dei vantaggi che gli derivano per qualsiasi altro motivo, li deve dichiarare in questo momento.

Se non vengono dichiarati non potranno essere utilizzati

### 7. CARTE TATTICHE

Se entrambi i giocatori lo desiderano, possono preparare il proprio mazzo di carte tattiche. Il mazzo deve essere composto da 16 Carte tattiche di cui almeno 8 appartenenti alla propria casata. Lo scenario indica quante carte possono essere utilizzate e come selezionarle

## 8. SCHIERAMENTO

Molti scenari indicano come devono essere schierati i combattenti. Qualora non lo facessero, si usano le regole standard di schieramento indicate a pag. 119 del Rulebook

## SEQUENZA POST-BATTAGLIA

La sequenza post-battaglia deve seguire i seguenti passi

1. Conclusione
2. Raccolta delle entrate (solo per la prima battaglia del ciclo)
3. **Fare un test di allineamento**
4. Acquisizione delle ricompense
5. Azioni Post-Battaglia
6. Aggiornamento della scheda
7. Segnalazione dei risultati

### 1. CONCLUSIONE

Ciascun giocatore verifica se i propri combattenti Gravemente Feriti soccombono agli infortuni subiti (vedi pag 88 del RuleBook) e se ha catturato combattenti nemici (vedi pag 89 del RuleBook). Qualsiasi altro evento da svolgere "al termine della battaglia" ha luogo in questa fase.

I combattenti che erano in Recupero, ora sono completamente recuperati e il segno di spunta sulla casella "In Recupero" deve essere cancellato. Questo significa che i Leaders e i Champions che erano in recupero, possono effettuare le azioni Post-Battaglia

### 2. RACCOLTA DELLE ENTRATE (solo per la prima battaglia del ciclo)

Se per la gang, quella appena conclusa, è la prima battaglia di questo Ciclo, la gang raccoglie le entrate del proprio Territorio. La dimensione del Territorio della gang viene moltiplicato per 10 e un numero equivalenti di crediti viene aggiunto alla Scorta della gang. Inoltre, in questa fase la maggior parte dei Territori Speciali genera ulteriori entrate.

I boons del racket si attivano esattamente come i boons di qualsiasi territorio speciale.

Questa fase non ha luogo durante il primo Ciclo di ogni Guerra per il Territorio (Compresa la prima battaglia della Campagna).

### 3. FARE UN TEST DI ALLINEAMENTO

Se, durante uno scontro, una gang ha reclamato degli intrighi che non corrispondono al proprio allineamento, (come descritto a pag. 63 The Book of Judgement), deve effettuare un test di allineamento per ogni intrigo reclamato.

- Tira un numero di D6 come dettagliato sull'intrigo reclamato
- Se la gang è Law Abiding , tira un D6 extra per ogni

combattente che ha partecipato allo scontro con un arma illegale

Con il risultato di 1, su un qualsiasi dado, la gang cambia immediatamente allineamento

Le Gang che non possono cambiare allineamento, come gli Enforcers o i Cultisti del Chaos, subiscono una perdita di 5 punti reputazione ogni volta che falliscono un test di allineamento

### 4. ACQUISIZIONE DELLE RICOMPENSE

Ogni scenario mostra un elenco di ricompense che le gang possono ricevere in base alle proprie prestazioni durante la battaglia. Gli Equipaggiamenti acquisiti vengono aggiunti alla Scorta della gang e possono essere distribuiti ai combattenti nella Fase 5

### GUADAGNO, PERDITA E FURTO DI TERRITORIO

Il Territorio di una gang è spesso difficile da definire e può variare in base alle vittorie e alle sconfitte della gang. Se la dimensione del Territorio di una gang aumenta, tira un D6 e aggiungi il numero di cui è aumentata. Se il risultato è 7 o più, la gang ottiene un nuovo Territorio speciale.

Allo stesso modo, se la dimensione del Territorio di una gang diminuisce, tira un D6 e sottrai il numero di cui è diminuita. Se il risultato è 0 o inferiore, la gang perde uno a caso dei propri Territori speciali.

Se una delle ricompense prevede che una gang rubi dei territori a un'altra, la dimensione del territorio di quest'ultima diminuisce come descritto in precedenza, mentre la dimensione del Territorio della gang che lo ruba aumenta dello stesso numero. Tira un D6 e sottrai di quanto è diminuita la dimensione del Territorio della gang che subisce il furto. Se il risultato è 0 o inferiore, la gang perde uno a caso dei propri Territori speciali, che viene aggiunto alla scheda della gang autrice del furto.

Se un giocatore ottiene un Territorio speciale, invece di ottenere un Territorio, può scegliere di vincere un Racket a caso tra quelli ancora a disposizione. Allo stesso modo può scegliere di rubare un Racket invece di rubare un Territorio Speciale all'avversario, qualora la Ricompensa dello scenario lo permettesse.

Nel generare un Territorio Speciale, questo viene estratto a caso tra i Territori della Dominion Campaign (pag. 80 e ss del Rulebook). Nel generare un Racket questo viene estratto a caso dal Mazzo dei Racket della Law and Misrule Campaign. Una volta ottenuto quel Territorio/Racket esso non è più disponibile alle altre gang, a meno di rubarlo a vicenda.

### GUADAGNO E PERDITA DI REPUTAZIONE

Ciascuno scenario indica diversi modi in cui una gang può guadagnare o perdere Reputazione. Se una gang è soggetta sia a guadagni che a perdite di Reputazione, i guadagni vengono applicati prima delle perdite.

## 5. AZIONI POST-BATTAGLIA

Ciascun Leader o Champion della gang può svolgere un'azione Post-battaglia. Ogni azione deve essere svolta singolarmente, nell'ordine scelto dal giocatore che controlla la gang. I combattenti appena andati In Recupero o Catturati non possono svolgere Azioni Post-Battaglia. A meno che non sia indicato diversamente, la stessa azione può essere svolta più di una volta.

Le azioni riportate di seguito sono sempre disponibili. Terriori speciali, abilità o altri mezzi potrebbero però rendere disponibili anche altre azioni.

### SFRUTTAMENTO DEL TERRITORIO

Il combattente genera D6x10 crediti, che vengono immediatamente aggiunti alla Scorta della gang.

### COMMERCIA

Ci sono due tipi di azioni Commercio: Regular Trade o Black Market Trade

- Un Leader o un Champion appartenente ad una gang Law Abiding può effettuare un'azione Regular Trade visitando il Trading Post e aumentando la possibilità di trovare oggetti rari come descritto nella fase 6.
- Un Leader o un Champion appartenente ad una gang Outlaw può effettuare un'azione Black Market Trade aumentando la possibilità di trovare oggetti rari o oggetti illegali come descritto nella fase 6.

Un Leader o un Champion appartenente ad una gang Law Abiding può tentare di effettuare un'azione Black Market Trade

- Effettua un test di intelligenza per il combattente che effettua questa azione. Se il test viene superato il combattente potrà effettuare degli acquisti al Black Market.
- Se il test è fallito, il combattente potrà comunque acquistare articoli al Trading Post.

Un Leader o un Champion appartenente ad una gang Outlaw può tentare di effettuare un'azione Regular Trade

- Effettua un test di Cool per il combattente che effettua questa azione. Se il test viene superato il combattente potrà effettuare degli acquisti al Trading Post.
- Se il test è fallito, il combattente potrà comunque acquistare articoli al Black Market.

### VENDITA AGLI SCHIAVISTI

Il combattente può vendere i combattenti catturati agli schiavisti, ma solamente se le gang dei combattenti catturati hanno già avuto una possibilità di salvarli (vedi pag. 89 del RuleBook). Ogni combattente catturato vale la metà del proprio valore, arrotondata al multiplo di 5 più vicino. Un numero di crediti pari a tale valore viene aggiunto alla Scorta della gang. Il giocatore che controlla il combattente venduto agli schiavisti, deve essere informato il prima possibile in modo che possa cancellare il combattente dalla propria scheda.

### SCORTA MEDICA

Il combattente scorta dal Dottore un altro membro della gang rimasto seriamente ferito. Scegli un altro combattente della gang che ha subito un Infortunio critico durante la battaglia e paga 2D6x10 crediti attingendoli dalla Scorta della gang. Se la gang non ha fondi a sufficienza o non desidera pagare tale somma, il combattente muore. Altrimenti, tira un D6:

D6	Risultato
1	<b>Complicazioni.</b> Il combattente muore.
2-5	<b>Stabilizzazione.</b> Tira un D6 e applica il risultato nella tabella Infortunio Permanente, supponendo che equivalga alle unità di un tiro D66 mentre le decine sono 5.
6	<b>Recupero totale.</b> Il combattente va In Recupero, ma non subisce effetti collaterali permanenti.

## 6. AGGIORNAMENTO DELLA SCHEDA

Queste sotto-fasi devono essere eseguite in ordine

- A. Combattenti morti o ritirati vengono cancellati
- B. Visita ai Mercati Generali
- C. Distribuire l'equipaggiamento
- D. Aggiornare il Rating della Gang

Nota che se un combattente non ha partecipato alla battaglia perché si trovava In Recupero, il segno di spunta nella casella In Recupero della scheda della gang viene cancellato nella Fase CONCLUSIONE

### A. COMBATTENTI MORTI O RITIRATI VENGONO CANCELLATI

I combattenti morti vengono cancellati dalla scheda. Se alla gang del combattente morto è rimasto almeno un combattente sul campo di battaglia al termine della battaglia, o nel caso in cui il combattente sia stato portato dal Dottore, ma sia morto comunque, il suo Equipaggiamento viene aggiunto alla Scorta della gang. L'armatura costituisce l'unica eccezione. Se non è così, l'Equipaggiamento del combattente morto è perduto.

Inoltre, in questa fase, il giocatore può scegliere di ritirare dei combattenti, solitamente perché gli Infortuni Permanenti li rendono incapaci di prendere parte alle battaglie. I combattenti ritirati vengono cancellati dalla scheda e tutto il loro Equipaggiamento (compresa l'armatura) viene aggiunto alla Scorta della gang.

I combattenti catturati da gang nemiche e venduti agli schiavisti, devono essere cancellati dalla scheda della gang ed tutto il loro Equipaggiamento è perso.

### PERDITA DI UN LEADER

Se il Leader di una gang viene ucciso o si ritira, tra i Champions della gang deve essere nominato un nuovo Leader

Se la gang non ha Champion, il nuovo Leader deve essere uno Specialist o un Juve. Se la gang non ha Specialists o Juves, il nuovo Leader sarà un Ganger.

In tutti i casi, ad essere scelto come nuovo Leader sarà il combattente idoneo con la miglior Disciplina. Se più di un combattente idoneo ha la stessa Disciplina, la scelta va fatta in base al numero di Avanzamenti; se la situazione è ancora in pareggio, la scelta spetta al giocatore che controlla la gang.

Quando un combattente viene promosso in questo modo, il suo Tipo sulla scheda della gang passa a Leader. Da ora in poi, viene considerato un Leader per tutto ciò che riguarda gli Equipaggiamenti e i set di abilità a cui può accedere. Le sue caratteristiche non cambiano.

## B. VISITA AI MERCATI GENERALI

La gang può effettuare le azioni dei Mercati Generali descritte di seguito. Queste azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine e ogni azione può essere eseguita ogni volta che il giocatore lo desidera. Gli eventuali crediti spesi vengono dedotti dalla Scorta della gang; eventuali crediti guadagnati vengono invece aggiunti alla Scorta

**Reclutamento di un combattente:** La gang può reclutare un nuovo combattente dall'elenco della propria casata, pagandolo come ha fatto al momento della fondazione della gang. Non è possibile acquistare alcun Equipaggiamento per questi combattenti. L'Equipaggiamento sarà ricevuto nella fase successiva

Quando si reclutano nuovi combattenti, è necessario rispettare la composizione della gang, come da regolamento della campagna.

**Reclutamento dei parassiti:** La gang può reclutare un Parassita alla propria scheda (vedi pag. 83 di *Gangs of Underrhive*). Per farlo devono avere Reputazione a sufficienza.

Sono reclutabili anche i nuovi Hanger-on a pag 88 e ss. del Book of Judgement

**Vendita dell'Equipaggiamento:** Tutto l'Equipaggiamento nella Scorta può essere venduto. L'oggetto viene cancellato dalla Scorta e la gang guadagna l'equivalente del suo valore in crediti al netto di D6x10 con minimo di 5 crediti.

**Acquisto di Equipaggiamento:** La gang può acquistare qualsiasi Equipaggiamento incluso nell'elenco di Equipaggiamento della propria casata al prezzo indicato e aggiungerlo alla propria Scorta. Può inoltre acquistare Equipaggiamento comune dai Mercati Generali al prezzo indicato. Non può invece usare questa azione per acquistare Equipaggiamenti rari dai Mercati Generali; questi possono essere ottenuti solamente con l'azione Ricerca Equipaggiamento raro, come segue.

Gli oggetti del Badzones Trading post si possono trovare, ovviamente, solo nelle Badzones! Quindi SOLO DOPO uno scontro nelle Badzones, i giocatori possono visitare il Badzone Trading Post, il quale ha disposizione tutti gli equipaggiamenti ed armi Common di un qualsiasi Trading Post

e in più i Rare descritti a pag. 42 e ss. del Book of Peril.

**Ricerca Equipaggiamento Raro:** Questa azione può essere svolta una volta e ha lo scopo di determinare la disponibilità degli oggetti rari. Tira 2D6 e aggiungi i seguenti bonus:

- +2 se il Leader della gang ha effettuato, come Azione Post-Battaglia, l'azione Commerciale,
- +1 per ogni Champions della gang ha effettuato, come Azione Post-Battaglia, l'azione Commerciale,
- +1 per ogni 10 punti Reputazione completi della gang

**-2 se una Outlaw gang sta cercando di procurarsi dell'equipaggiamento al Trading Post**

**-1 se una Law Abiding gang sta cercando di procurarsi dell'equipaggiamento al Black Market**

+/-X per eventuali regole speciali

Il risultato equivale al livello di Disponibilità, più è alto, più sarà raro l'Equipaggiamento offerto. La gang può acquistare Equipaggiamento dai Mercati Generali con un valore Rarità pari o inferiore al livello di Disponibilità. Qualsiasi oggetto acquistato viene aggiunto immediatamente alla Scorta della gang.

**Ricerca Equipaggiamento Illegale:** Questa azione può essere svolta una volta e ha lo scopo di determinare la disponibilità di oggetti illegali al mercato nero. Tira 2D6 e aggiungi i seguenti bonus:

- +2 se il Leader della gang ha effettuato, come Azione Post-Battaglia, l'azione Commerciale,
- +1 per ogni Champions della gang ha effettuato, come Azione Post-Battaglia, l'azione Commerciale,
- +1 per ogni 10 punti Reputazione completi della gang

**-2 se è una Law Abiding gang**

**+/-X per eventuali regole speciali**

Il risultato equivale al livello di Disponibilità, più è alto, più sarà illegale è l'Equipaggiamento offerto. La gang può acquistare Equipaggiamento Illegale al Black Market con un valore Illegalità pari o inferiore al livello di Disponibilità. Qualsiasi oggetto acquistato viene aggiunto immediatamente alla Scorta della gang.

## C. GUADAGNARE BOON DAI RACKETS O DAI TERRITORI SPECIALI

Alcuni Rackets o Territori Speciali garantiscono alla gang la possibilità di reclutare Hangers-on, o equipaggiamento. Vedi le sezioni apposta.

## D. DISTRIBUIRE L'EQUIPAGGIAMENTO

Qualsiasi Equipaggiamento nella Scorta della gang può ora essere distribuito tra i combattenti. La scelta delle armi deve essere conforme alle restrizioni indicate nell'elenco della Casata della gang. Inoltre è necessario attenersi al limite massimo di tre armi. Le armi ingombranti contano come due armi.

Una volta aggiunto l'Equipaggiamento alla carta Combattente, il valore in crediti della carta viene aggiornato di conseguenza. Se un combattente ha come Equipaggiamento un oggetto con costi diversi (uno nell'elenco Equipag-

giamento della Casata del combattente e l'altro ai Mercati Generali), è il valore riportato nell'elenco della casata ad avere la precedenza.

I giocatori non possono togliere un'arma della carta Combattente una volta che l'hanno assegnata, come descritto in *Gang of the Underhive*. Leaders e Champions, comunque, possono avere diversi set di Equipaggiamento.

### SET DI EQUIPAGGIAMENTO

Il rango di Leader e Champion comporta dei privilegi: questi combattenti possono avere una serie di armi che consentono loro di essere ben equipaggiati per qualsiasi battaglia. Di conseguenza, un Leader o un Champion può avere diverse carte Combattente. Ciascuna carta rappresenta un diverso set di Equipaggiamenti. Per ogni set deve essere disponibile una miniatura apposita. La scelta di avere diversi set di Equipaggiamenti non comporta ulteriori costi e il giocatore che controlla il combattente può realizzare una nuova carta Combattente per i suoi Leaders o Champions in qualsiasi momento.

Quale che sia il numero di set di Equipaggiamenti a disposizione di un combattente, questo sarà comunque citato una sola volta nella scheda della gang. Se il combattente subisce un Infortunio Permanente o guadagna un Avanzamento, è necessario annotarlo su tutte le carte Combattente. Il costo del combattente, indicato nella scheda, è pari al costo della sua carta Combattente più costosa.

In battaglia puoi utilizzare solamente una delle carte Combattente. Se una battaglia utilizza combattenti presi a caso dalla gang, tutte le carte del combattente vanno mischiate e solamente una verrà estratta a caso e aggiunta al resto delle carte Combattente della gang prima che queste vengano estratte. In altre parole, può essere estratta solo una delle carte Combattente di uno specifico combattente e il giocatore che controlla quel combattente non può scegliere quale set di Equipaggiamento utilizzare.

Al momento della distribuzione dell'Equipaggiamento dalla Scorta della gang, l'Equipaggiamento può essere aggiunto a qualsiasi carta di un Leader o un Champion, solo ad alcune carte o a tutte le carte.

### E. AGGIORNARE IL RATING DELLA GANG

Ricalcola il Rating della gang e aggiorna la scheda. Nota che l'aggiornamento viene effettuato solo in questo momento. Ogni volta che viene fatto riferimento al Rating della gang nella sequenza post-battaglia, ci si riferisce al valore che precede l'aggiornamento.

### 7. SEGNALAZIONE DEI RISULTATI

I giocatori devono riferire l'esito della battaglia agli arbitri, che aggiorneranno i dati della campagna di conseguenza. Il rapporto dovrà essere effettuato tempestivamente, in base alle schede fornite dagli arbitri, compilati con cura e dovizia.

## I PREMI DELL'INFAMIA E DEL DOVERE

Man mano che la reputazione della gang cresce ottiene aiuti e attira nuovi seguaci proprio. Una gang, la cui reputazione è quella di 'signori del crimine' può ottenere l'aiuto di tutti i tipi di furfanti ed emarginati, mentre i campioni della legge e dell'ordine possono ottenere aiuto dalle autorità dell'alveare, o l'aiuto di opportunisti cacciatori di taglie, nonché rivendicare premi più elevati per i trasgressori che abbattono.

I Boon concessi dalla Reputazione sono elencati nella tabella della reputazione seguente. All'aumentare della reputazione di una gang, aumenta anche il numero di Boon che può reclamare. Tuttavia, se la reputazione di una gang dovesse diminuire, la gang perderà qualsiasi vantaggio a cui non ha più diritto. Ad esempio, se una gang Outlaw ha una Reputazione di (Outlaw) 8, otterrà uno Scabber Hanger-on gratuito. Tuttavia, se la reputazione di questa gang dovesse scendere sotto 5, perderebbe Scabber Hanger-on.

### CHANGING ALIGNMENT

Una gang, che cambia il suo allineamento, perde immediatamente 3 punti Reputazione. Inoltre, perde tutti i benefici basati sulla reputazione che avevano e ottengono i benefici basati sulla reputazione del loro nuovo allineamento.



Reputation	Outlaw Boons	Law Abiding Boons
1-4	<b>Black Market Trade:</b> La gang ottiene un accesso illimitato al Black Market.	<b>Claiming Bounties:</b> La gang ottiene l'abilità 'Claim Bounties' per i membri delle gagng Outlaw .
5-9	<b>Recruit:</b> La gang può immediatamente assoldare gratuitamente uno Scabber Hanger-on (vedi pag 88 del The Book of the Judgement)	<b>Recruit:</b> La gang può immediatamente assoldare gratuitamente un Propagandist Hanger-on (vedi pag. 90 del The Book of Judgement)
10-14	<b>Black Market Trade Discount:</b> La gang ottiene uno sconto del 10% su tutti gli articoli del Black Market.	<b>Claiming Enhanced Bounties:</b> La gang ottiene il 50% in più per tutte le taglie sui membri delle gang Outlaw.
15-19	<b>Recruit:</b> La gang può assoldare gratuitamente fino a due Outlaw Hive Scum Hired Guns durante la sequenza pre-battle.	<b>Recruit:</b> La gang può assoldare gratuitamente un Bounty Hunter Hired Gun durante la sequenza pre-battle.
20-24	<b>Black Market Trade Discount:</b> La gang ottiene uno sconto del 25% su tutti gli articoli del Black Market.	<b>Claiming Enhanced Bounties:</b> La gang ottiene il 100% in più per tutte le taglie sui membri delle gang Outlaw.
25+	<b>Recruit:</b> La gang può immediatamente assoldare gratuitamente uno Proxy Hanger-on (vedi pag 89 del The Book of the Judgement)	<b>Recruit:</b> La gang può immediatamente assoldare gratuitamente un Fixer Hanger-on (vedi pag. 88 del The Book of Judgement)

### BLACK MARKET TRADE

Una gang con questo Boon può visitare e acquistare liberamente equipaggiamento dal Black Market, senza rischi. Una volta che una gang è diventata Outlaw, non ha ragioni di preoccuparsi dei rischi nell'usare equipaggiamento illegale.

### BLACK MARKET TRADE DISCOUNT

Una gang con questo Boon ottiene uno sconto sul costo dell'equipaggiamento acquistato al Black Market. Il costo dell'equipaggiamento è diminuito della percentuale indicata arrotondata ai 5 crediti più vicino. Questi sconti non sono cumulativi, ma si applica lo sconto migliore.

### CLAIMING BOUNTIES

Le gang Law Abiding gangs possono reclamare una taglia per ogni combattente appartenente ad una gang Outlaw che ottiene Memorable Death come risultato nella Lasting Injury table, o che venga Catturato (dopo che sia stata data la possibilità alla gang del combattente catturato, di liberarlo con una Rescue Mission) come descritto a pag. 134 del Necromunda Rulebook. Per ogni combattente appartenente ad una gang Outlaw che subisce una Memorable Death come risultato di una Lasting Injury durante una battaglia, la gang può reclamare una taglia di 2D6x10 credit.

Quando una gang Law Abiding reclama la taglia di un combattente catturato appartenente ad una gang Outlaw, ottiene l'intero valore in crediti.

### CLAIMING ENHANCED BOUNTIES

Una gang con questo Boon aumenta il valore delle taglie che devono incassare della percentuale indicata. Questi aumenti non sono cumulativi, ma utilizza il migliore.

### RECRUIT

Una gang con questo Boon ottiene, gratuitamente, un Hanger-on del tipo indicato. Se la Reputazione della gang, in futuro, dovesse scendere, questo Hanger-on è immediatamente perso.