TAURINI DOMINION

una Guerra tra Gang di Necromunda:Underhive

*"Nel Sottoformicaio di Taurini per diversi cicli le gang sembravano relativamente quiete, fatta eccezione per qualche*

*solita scaramuccia per tenersi in allenamento.*

*Ma ben presto si sparse una succosa notizia: i GiAiGiò, famosissima gang di bruti e cacciatori di taglie, dopo aver*

*messo a segno un colpo leggendario, rubando sotto il naso degli Arbitres del formicaio un carico di armi,*

*equipaggiamenti (e si vocifera anche diverse tecnologie aliene), erano scomparsi nel territorio. Di loro non si avevano*

*più notizie da mesi, del loro prezioso carico nemmeno.*

*Ora tutte le gang, anche le più sconosciute, stavano per accorrere nel Territorio, un’immensa distesa di rovine, silos,*

*vecchie fabbriche dove gas tossici riempivano l’aria e animali sconosciuti avevano il nido, con sotto il terreno*

*pericolosi tunnel e fogne putrescenti.*

*Tutte a caccia della refurtiva, senza pensare a chi (o cosa) avesse messo fuorigioco l’intera gang dei GiAiGiò…."*

**SVOLGIMENTO CAMPAGNA**

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

La Guerra tra Gang per il predominio territoriale segue le regole della Dominion Campaing pubblicata su Rule Book con Cover rigida e su Gang War IV.

Campagna è composta da **7 cicli** così suddivisi:

* I primi tre cicli mensili (aprile, maggio e giugno 2019) costituiscono **l’OCCUPATION PHASE**
* Il quarto ciclo, bimestrale (luglio agosto 2019) costituisce il **DOWNTIME**
* Gli ultimi tre cicli, mensili (settembre, ottobre e novembre 2019) costituiscono il **TAKEOVER PHASE**

In ciascuna fase ogni gang può giocare **quante partite desidera**, fermo restando che vengano giocate nelle

**sedi Liut** e contro **avversari diversi** per quanto possibile.

I giocatori possono **liberamente** accordarsi sulle modalità della partita (non si consigliano partite multigiocatore nella Occupation Phase e nella Takeover Phase), scegliere se giocare nella Zona Mortalis o in un Sector Mechanicus, scegliere il set di scenari dal quale giocare o scegliere uno scenario in particolare concordato con gli arbiter, scegliere se utilizzare o meno le Carte Tattica o regole aggiuntive opzionali sui terreni del sottoformicaio, e così via.

In ogni passaggio, per dubbi o se desiderano consigli **possono fare riferimento ad un Arbiter** (vedi in

seguito).

È invece molto importante **seguire attentamente le fasi pre e post-partita** descritti in Ruble Book con cover rigida (da pag. a pag..) e GW4 (da pag. 16 a pag 25.). 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**.

Compito dei giocatori compilare correttamente la scheda post partita e inviarla agli arbiter in modo che possano aggiornare le classifiche ed il sito, inoltre è importante aggiornare correttamente la propria Gang su yaktribe

**CREAZIONE DELLE GANG**

Le Gang iniziali vengono create con **1000 crediti** dalle Gang presenti dai supplementi Gangs of the underhive o nei White Dwarf, secondo le consuete regole per formare la gang.

In fase di creazione della Gang, ogni Leader e Champion devono avere un’abilità diversa.

Per il costo e le disponibilità degli equipaggiamenti si fa riferimento sempre all’ultimo aggiornamento

disponibile (al momento della redazione del seguente regolamento è Gang War 4, ndr).

Le miniature di una gang **DEVONO 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 quanto riguarda invece gli **equipaggiamenti** non armi, è fortemente consigliato, ma non obbligatorio il

QCVEQCE.

In fase di creazione della Gang, la regola di cui sopra, **non verrà applicata in modo stretto**, maper gli armamenti ed equipaggiamenti **conseguiti durante** il corso della Campagna, con una consistente modifica di “dimensioni” dell’arma dovrà richiedere un modello nuovo adeguato

**FINE DELLA GUERRA**

Al termine dei sette cicli verranno individuate le migliori Gang suddivise su quattro classifiche:

* **Dominatori**: la gang con il maggior numero di territori al termine della campagna
* **Buttafuori**: la gang che ha mandato Fuori Combattimento il maggior numero di nemici (per essere considerato fuori combattimento utile a questa classifica, equiparalo ai punti esperienza).
* **Valorosi**: la gang con il più alto valore sommando al rating della gang i crediti e l’equipaggiamento in magazzino
* **Stimati**: la gang con il più alto valore di reputazione.

Eventuali parimeriti verranno declinati in base al numero di partite giocate e, in caso di ulteriore parità, dal rating della gang

Le quattro gang al vertice delle classifiche si affronteranno in un epico scontro finale che decreterà il vincitore della campagna.

* In caso che una gang sia in testa su due classifiche, il numero dei finalisti sarà ridotto di conseguenza.
* Se una gang fosse in testa a tre classifiche, avrà automaticamente vinto la campagna.

**ARBITER**

La Guerra tra Gang ha **n arbitres** a cui fare riferimento: Ivan "lo Zio" Grasso, ………... (si accettano volontari)

Il **compito** degli Arbitres è:

* l’ultima parola collegiale su aspetti di regolamento o di QCVQCE;
* Gestire lo svolgimento delle varie Fasi della campagna istruendo le modalità di ingaggio
* su richiesta di, o concordando con, i giocatori che lo desiderano aggiungere nuove regole, stuzzicanti ambientazioni o sfiziosi scenari, per colorire di background ed epicità le partite della Guerra tra Gang;
* gestire ogni dubbio o discussione in merito a partite e/o aspetti controversi della Guerra tra Gang;
* porre in atto eventuali richiami e sanzioni.
* Aggiungere degli “eventi” durante i vari cicli, per rendere più eccitante ogni fase

La parola finale di un Arbiter è **Legge**.

*N.B. I reclami possono essere fatti, ma hanno scarso valore, in particolare quelli di Claudio Tiso.*

**HOUSE RULES**

- **SCHEDA GANG**: per tenere traccia della scheda gang e dei risultati di Campagna è fortemente consigliato

l'utilizzo di questo apprezzabile sito: https://yaktribe.games/underhive. Qui sarà possibile essere sempre

aggiornati sulle gang in gioco, sulla classifica, risultati e curiosità!

Segnalate ad un Arbiter (nick sul sito: Zio Ivan, Andrea21 e Hippie84) una volta a disposizione la scheda on

line.

E' possibile che nel corso della Guerra tra Gang vengano introdotte ulteriori House Rules o specifiche al

regolamento.

**LE FAQ LIUT**

*(in attesa di FAQ ufficiali)*

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.

Si invitano i giocatori a non abusare della possibilità, ma di giocare le partite per divertirsi insieme al proprio avversario. Eventuali abusi potrebbero comportare richiami e sanzioni da parte degli Arbitres.

2. MERCENARI e BOUNTY HUNTERS NELLE GANG

Mercenari e Bounty Hunters non rientrano tra le limitazioni della composizione delle gang per quanto riguarda il numero obbligatorio di gangers.

3. STASH

Un combattente può spostare in Stash del suo equipaggiamento o arma solo quando acquisisce del nuovo equipaggiamento o arma. (in questo modo si interpreta in modo più ampio il termine "equipaggiamenti" del capitoletto relativo a pag. 36 di Gang War3). In sostanza il combattente deve effettuare una sostituzione dell'arma o dell'equipaggiamento che abbandona.

NB: gli Arbitres vigileranno costantemente sull'utilizzo di questa opportunità, affinchè non si verifichino condotte estranee ai principi del gioco.

4. EQUIPAGGIAMENTI DEI COMBATTENTI

Nel proseguimento della Guerra tra Gang, un combattente DEVE rispettare sempre le restrizioni in termini di equipaggiamento in base al suo ruolo (Leader, Champion, Ganger, Juve), come descritto a pag 24 di GW1 paragrafo D.

Tuttavia per gli Juves il limite in crediti per le armi si applica solo in creazione o nuovo acquisto.

Successivamente possono essere armati anche con Pistole o Armi da mischia del valore maggiore di 20 crediti (pag.12 di GW3, ultimo paragrafo).

5. RICERCA MERCE RARA (aggiornamento Gang War 4)

L'azione di Ricerca Equipaggiamento Raro può essere effettuata da tutte le gang, anche se un Champion o Leader non ha effettuato azione Commercia. Tale azione infatti è finalizzata esclusivamente ad incrementare la disponibilità di merce Rara. Una volta definita la Disponibilità una gang può acquistare quanti oggetti desidera, ciscuno entro il limite della disponibilità fissata.

(come ben definito alle pag. 56 e 58 di GW4).

6. RATING DELLA GANG

il valore della gang si calcola corrisponde alla somma di tutti i combattenti compresi quelli in recupero e catturati.

7. BONUS DI SCENARIO E MULTIGIOCATORE

I bonus degli scenari sono esclusivamente quelli indicati nello scenario giocato