

# SIEGE WARFARE

| Terrain  | Infantry  | Mounted/LV  | Armoured Vehicle | War Engine  | Titan   |
|--|---|---|------------------|-------------|---|
| <b>Trench</b>  | 4+ CS   | <b>Walker</b><br>4+ CS<br><b>otherwise</b><br>Pericoloso      | No Effect        | No Effect   | No Effect   |
| <b>Gun Emplacement</b>   | 5+ CS   | 4+ CS   | 4+ CS            | Only Cover  | No Effect   |
| <b>Bunker</b><br><i>FORTIFICAZIONE</i><br><i>ARMOUR 4+ REINF</i><br><i>DC: 3</i><br><i>Fearless</i>    | 3+ CS   | Impassabile   | Impassabile      | Impassabile | <b>Titan With Legs:</b><br>può scavalcarlo<br><b>otherwise</b><br>Impassabile |
| <b>Razor wire</b>  | Pericoloso  | Pericoloso  | No Effect        | No Effect   | No Effect   |
| <b>Dragon's Teeth Tank Traps</b>   | 6+ CS   | <b>Walker</b><br>Dangerous<br><b>otherwise</b><br>Impassabile | Impassabile      | Pericoloso  | No Effect   |
| <b>Pillbox**</b><br><i>FORTIFICAZIONE</i><br><i>ARMOUR 4+ REINF</i><br><i>DC: 1</i><br><i>Fearless</i> | Scout ability   | Scout ability   | No Effect        | No Effect   | No Effect   |
| <b>Minefield*</b>  | <p>Le formazioni skimmer/jump pack non sono influenzate se sorvolano il campo minato. <b>Una formazione (alleata o nemica)</b> che entra in contatto con un campo minato ha i seguenti effetti:</p> <p>- <b>WAR ENGINE:</b> Subiscono 1D3 di blast markers e 1 attacco 4+ armorbane per ogni 3 punti struttura (per difetto) della WE in transito, risolvere gli attacchi dopodichè può procedere con la sua azione.</p> <p>- <b>NON WAR ENGINE o formazioni miste:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il movimento viene immediatamente interrotto e la formazione deve posizionare (se il movimento residuo lo permette) le unità verso il centro del campo minato</li> <li>2. La formazione subisce 1D3 di blast markers</li> <li>3. La formazione subisce 1 attacco 4+ flashbane per ogni 4 unità (per difetto) di fanteria appiedata effettivamente a terra</li> <li>4. La formazione subisce 1 attacco 4+ armorbane per ogni 4 unità (per difetto) di mounted/LV/AV in transito</li> <li>5. La formazione subisce 1 attacco 4+ armorbane per ogni 3 punti struttura (per difetto) della WE in transito</li> <li>6. Rimuovere le vittime e aggiungere i fuochi subiti</li> <li>7. Se la formazione è in rotta può: <ul style="list-style-type: none"> <li>- rimanere dov'è</li> <li>- procedere al movimento di rotta subendo gli attacchi dal punto 3 al punto 5 (effetto rotta su un campo minato)</li> </ul> </li> <li>8. Se la formazione non è in rotta può aprire il fuoco</li> <li>9. La formazione si considera agita per il resto del turno</li> <li>10. Il campo minato viene rilevato sul campo di battaglia</li> <li>11. Nel turno successivo la formazione può uscire dal campo minato senza pericolo</li> </ol> |   |                  |             | No Effect   |

\***Minefield:** Un'area di dimensioni di 20 cm x 20 cm

## Deploy campo minato (fase del deploy)

Dopo il deploy degli obiettivi, prima della schedulazione di eventuali operazioni orbitali, chi possiede un campo minato può dispiegare sul campo di battaglia. Effettuare una foto ben chiara che mostri l'area minata, come per la procedura del bombardamento orbitale, quindi rimuoverlo dal campo (effetto segretezza). Se durante il turno una formazione, amica o nemica, con la manovra di movimento, incorre nel campo minato, si applicano gli effetti descritti.

## \*\*Pillbox: Scout Ability

Una formazione che si avvicina a una pillbox deve rispettare la zona di controllo di 10 cm dalla pillbox e attraversare la zona di controllo solo con l'azione ingaggio. L'ingaggio si considera automaticamente vinto dalla formazione in transito, e la pillbox distrutta e non più attiva per la battaglia. La pillbox può essere distrutta con il fuoco avversario con le regole degli edifici.

## SIEGE WARFARE COMPONENT COST

| <b>Terrain</b>  | <b>Infantry</b> |
|---|-----------------|
| <b>Trench</b><br><i>50 cm</i>                             | 100pt           |
| <b>Gun Emplacement</b>                                    | 10 pt           |
| <b>Bunker</b>   | 25 pt           |
| <b>Razor wire</b><br><i>10 cm</i>                         | 10pt            |
| <b>Dragon's Teeth Tank Traps</b><br><i>aprox 10-15 cm</i> | 20 pt           |
| <b>Pillbox</b>  | 25 pt           |
| <b>Minefield</b><br><i>square of 20 cm x 20 cm</i>        | 250pt           |