



# Governor Palace LAST STAND.

## Sopraelevate

Le sopraelevate, ovvero le sezioni sceniche rialzate dal terreno, interagiscono diversamente dal normale campo di battaglia "piatto".

### Movimento

Si può accedere alle sopraelevate SOLO tramite le pedane di accesso.

Skimmer, Jump pack, assalti orbitali e aviotrasportati sono esenti da questa regola.

### Linee di vista

Dalle sopraelevate verso il terreno, o da una sopraelevata superiore verso quella inferiore e viceversa è possibile tracciare una linea di vista come segue:

- 5 cm profondità veicoli/fanterie/war engine 3DC
- 10 cm war engine da DC 4 e superiori.
- Titani, Gargant, Phantom, Capitol Imperialis, lord of battle, nurgle tower o più genericamente war engine da 4DC IN SU a linea di vista reale. (DIPENDE DAL MODELLO)

### Ingaggi

Non è possibile effettuare alcun ingaggio, C/C o F/F, da una piano all'altro (terreno -> sopraelevata, sopraelevata inferiore -> sopraelevata superiore, e viceversa), salvo che dalle pedane di accesso. Questo rappresenta il fatto che l'ingaggio è un'azione di assalto che prevede l'occupazione fisica del territorio, non potendoci essere occupazione di movimento, l'ingaggio non sussiste. Sono esclusi da questa regola, come per il movimento, Skimmer, Jump pack, assalti orbitali e formazioni aeree.

# House rule battaglia:

**Durata turni complessiva:** 20

**Obiettivo:** conquista del palazzo del governatore, con ammissione di resa dell'avversario.

**Entry point:**

L'intero esercito va suddiviso in slot (punti) di ingresso. E' **OBBLIGATORIO RESTARE ENTRO I PUNTI STABILITI**, in caso, per difetto. Le formazioni di rinforzo vanno dispiegate con un deploy e segnato da dove entreranno, la depoly area è il lato giocatore.

## **NAVI SPAZIALI E BOMBARDAMENTI ORBITALI.**

Una volta definito lo slot in cui si trova la nave spaziale (e quindi il turno di ingresso), il bombardamento orbitale **DEVE ESSERE SCHEDULATO** all'ingresso precedente dei rinforzi.

*Es, se la nave entra al 7° turno, il bombardamento orbitale e le operazioni spaziali devono essere programmati al 4°.*

## Entry point:

TURNO	PUNTI	NOTE
1°	3.000pt (no emperor titan, no mega gargant)	deploy classico 15cm bordo campo. Le forze imperiale possono dispiegare anche dentro il palazzo del governatore che parte in loro possesso. Le forze imperiali dispiegano automaticamente il sistema difensivo delle torrette del palazzo, non conta come atto di deploy. Se dispiegano all'interno del palazzo le fix defence, le di fix defence (torrette itragliatrici, piattaforme hydra, piattaforma cannone pesante) non conta come atto di deploy. Se vengono dispiegate nella deploy zone, contano come atto di dispiegamento
3°	1.000pt (no emperor titan, no mega gargant)	
4°	3000pt	<b>entra in funzione la regola FORCED RETREAT.</b> <b>FORCED RETREAT:</b> le formazioni che alla fine del 4° turno fino al 20° e volendo oltre, sono in rotta e falliscono il rally, rimanendo in rotta, sono rimosse dal campo. Sono esclusi da questa regola: fearless, war engine, flyer (che non vanno mai in rotta). Se una formazione è mista, resteranno in campo solo le war engine. Questa regola rappresenta, lato imperiale, l'ordine di abbandonare il campo in caso di rotta confermata, che in uno scenario di escalation militare equivale a morte certa. Dal lato orchesco, una formazione di orchi in rotta in questa escalation fuggerà a gambe levate!
7°	4000pt	
10°	1000pt	
12°	3000pt	
14°	1000pt	
16	Tutte le rimanenti formazioni	finisce l'effetto della regola FORCED RETREAT.

## Trinceramenti quartier generale:

Ogni fazione può dispiegare sul suo lato del tavolo le seguenti fortificazioni:

- 2 bunker
- 5 blocchi di filo spinato
- 2 blocchi di trincee
- 1 campo minato
- 2 blocchi di tank trap.

Non possono essere dispiegate su:

- pedane delle sopraelevate
- sopraelevate
- all'interno dell'area controllo di un obiettivo qualsiasi

## Battlefield interattivo



## SPAZIO PORTO.

### Area controllo Obiettivo

Detiene questo obiettivo chi occupa esclusivamente con una qualsiasi sua formazione la sopraelevata dello spazio porto, se una formazione nemica qualsiasi si trova all'interno, l'obiettivo è conteso e non può essere usato.

**Chi detiene a fine turno** lo spazio porto godrà **nel turno immediatamente successivo** le seguenti:

- A) -1 tiro per colpire qualsiasi AA nemica, di terra o intercettori
- B) Una formazione aerea

### Orki:

- 9 caccia bomba attacco al suolo (spariscono a fine turno) **oppure**
- 1 ork landa assalto a terra (ingaggio o sbarco e sparo, il landa sparisce a fine turno)

Mounted in: **(a scelta, valore in punti equivalente di 300)**

- \* 2 nobz, 6 boyz, 2 gretchin, + supreme commander (1 sola volta per partita)
- \* 4 nobz, 6 boyz, 2 gretchin, 1 lattina
- \* 12 razzaltatori
- \* 12 commando
- \* 12 bike
- \* 10 cannoni degli orchi + 1 cannone Soopa Zapp Gun 60cm 3+ TKD3
- \* 10 cannoni degli orchi + 1 cannone Soopa Gun 60cm 2BP MW

**Impero:**

- \* 3 marauder bomber attacco al suolo (spariscono a fine turno) **oppure**
- \* 1 Thunderhawk assalto a terra (ingaggio o sbarco e sparo, il thunderhawk sparisce a fine turno) **oppure**

Mounted in:

- \* 1 formazione *speciale* composta da 8 *assaltatori space marine*

- \* 1 vascello da sbarco assalto a terra (ingaggio o sbarco e sparo, il vascello sparisce a fine turno)

Mounted in: **(a scelta, valore in punti equivalente di 300)**

- \* 1 formazione di devastatori + trasporti + supreme commander (1 sola volta per partita)
- \* 1 formazione di tattici + trasporti
- \* 1 formazione di devastatori + trasporti + character
- \* 1 formazione di predator
- \* 1 formazione di vindicator
- \* 1 formazione di bike + character
- \* 1 formazione di wirhlwind
- \* 1 formazione di land speeder + character

Le formazioni da sbarco possono effettuare:

- un **atterraggio in qualsiasi punto del campo**, entrando dal lato tavolo giocatore, sottostando agli attacchi AA/PAC/intercettazioni, godendo del malus per essere colpiti.
- oppure **atterrare nello spazio porto**, in questo caso non possono essere attaccati nè da AA/PAC/intercettazione
  - Thunderhawk e ork landa possono atterrare in qualsiasi piattaforma.
  - il vascello da sbarco deve atterrare SOLO sulla piattaforma grande



## MISSILI INTERCONTINENTALI

### Area controllo Obiettivo

Detiene questo obiettivo chi occupa esclusivamente con una qualsiasi sua formazione l'area interna fortificata o la fortificazione stessa adiacente i silos, se una formazione nemica qualsiasi si trova all'interno dell'area dei silos o sulle mura fortificate, l'obiettivo è conteso e non può essere usato.

I **gate** dell'area fortificata iniziano il gioco aperti, se l'area viene controllata a fine turno da un giocatore, può chiuderli ed aprirli come da regolamento. (vedi sez. fortezza) In questo scenario i gate non hanno scudi.

**Una batteria di 3 silo per missili, formano una formazione di 3 di war engine.**

Type: War engine C/c e F/F - zero.

DC: 3, armour: 4+ reinforced, tick rear armour

Critico: 1-4: un punto struttura in meno, 5: detonazione nella santa barbara, tirare il critico sulla tabella degli altri silo rimanenti, un punto struttura in meno, 6: la santa barbara detona. rimuovere i silo e tutta la fortificazione rimanente. Tutte le formazioni comprese nell'area dei silo e sulle fortificazioni adiacenti sono spazzate via da un'esplosione paragonabile a un'arma nucleare tattica, ovvero sono tutte colpite da un'arma TK. La fortezza viene vaporizzata da un palla incandescente di plasma fuso. Le war engine presenti se hanno scudi li perdono immediatamente tutti e subiscono un attacco TKD6+1. Rimuovere i silos e le fortificazioni e mettere al loro posto il modello del cratere gigante.

**Chi detiene PER 2 fine turno Consecutivi l'edificio di controllo dei missili intercontinentali può effettuare un lancio con una testata nei seguenti modi:**

Ovvero, il sistema d'arma è attivabile ogni 2 turni come sopra, Es: se un giocatore lo detiene 4 turni avrà effettuato 2 lanci

- **Plasma warhead**. *Lancio a breve distanza*: Effettuare un attacco di 18 BP, MW, usare template da 12 cm, su qualsiasi punto del campo.

- **earthshake warhead**, *Lancio a breve distanza*: 1D3 di edifici a scelta del giocatore sono colpiti da una testata a vibrazione "scuotiterra" e collassano al suolo. Selezionare un primo edificio, Risolvere l'esito delle eventuali truppe all'interno come da regolamento dopo il crollo; se gli edifici crollati sono 2, selezionare l'edificio successivo che si deve trovare a 20 cm dal primo. Se sono 3, selezionare anche il terzo edificio che si deve trovare anch'esso a 20 cm dal primo. Sono immuni a questo tipo d'arma, per prevenzione di fabbricazione, il ponte gigante, il palazzo del governatore, la torre d'attacco psichico e le pedane dello spazioporto che sono indistruttibili.

- **Biological warhead**, *lancio a lunga distanza*: Una formazione che non sia interamente trasportata in una war engine (in tal caso si salverà solo la/le war engine), non sia caricata sui flyer, non sia un flyer, in orbita, nè una war engine o una formazione di war engine, a scelta tra le formazioni nemiche che interverranno come rinforzi nei prossimi turni è annientata. Verrà quindi depennata ~~in questo modo~~.

- **warp twin vortex warhead**, *lancio a lunga distanza*: Una warengine nemica viene attaccata da 2 missili warp che contiene una testata vortex. Ignora gli scudi, la singola war engine subisce 2D3+2 TK, oppure 2 war engine di una stessa formazione 1D3+1 TK ciascuna. Non tirare per il critico. Si suppone che abbia tempo e modo di riorganizzare. Se la war engine viene distrutta e trasporta truppe queste sopravvivono alla distruzione.



## Il palazzo del governatore.

### Area controllo Obiettivo

Detiene questo obiettivo chi occupa esclusivamente con una qualsiasi sua formazione l'edificio del governatore, se una formazione nemica qualsiasi si trova all'interno dell'edificio, l'obiettivo è conteso e non può essere usato. NB. Il sistema battlecannon resterà sempre nelle mani del giocatore imperiale.

### **BATTLECANNON SYSTEM.(l'intera area del palazzo, sarebbero le torrette)**

TYPE: war engine, fearless, C/c0 F/F 4+

DC: 8, armour: 4+ reinforced, tick rear armour Critico: +1 danno

8x battlecannon all around: 75 cm AF4+/AT4+ (misurare da un qualsiasi lato dell'edificio per sparare con tutti) E' e resta una formazione dalla parte imperiale.

Le torri non hanno area di controllo, ma possono essere ingaggiate in C/C e F/F e ovviamente dare supporto come tutte le altre unità.

**Small Gate:** Questo gate può essere aperto e chiuso a piacere di chi controlla il palazzo.

Non conta come azione, quando si vuole si può aprire e chiudere. Per il nemico all'esterno è terreno impassabile

TYPE: war engine, fearless

DC: 4, armour: 4+ reinforced, Critico: +1 danno

Attraverso il gate NON può passare nessuna war engine superiore ai 3DC.

**Il palazzo del governatore conta come le regole della fortezza, è un unico blocco.**

DC: 18



Critico: (come per la fortezza)

Se il damage capacity della fortezza va a Zero, la fortezza diventa un normale edificio ai fini della linea di vista, e per tutto il resto, ma fintanto che è fortezza:

- le mura bloccano la linea di vista dall'esterno, vedere caso per caso la line of sight.
- Le uniche war engine che possono entrare nel cortile sono quelle di classe banekblade, ovvero per gli orchi tutte quelle war engine a 3DC (fortezze e ork landa). Tutte le altre war engine non possono entrare, nè quando è fortezza nè quando è edificio
- Tutte le formazioni, nel cortile e sugli spalti, hanno un -1 per essere colpite

### **BUNKER SOTTERRANEI**

Al centro del palazzo c'è un bunker sotterraneo che può contenere 1 formazione composta **come per il gate eldar**. La formazione può entrare o uscire una volta per turno. Il bunker non è attaccabile. La formazione può uscire solo con l'ordine avanzata, se fallisce l'attivazione, se desidera, con il solo movimento.

Una sola formazione nemica può penetrare dentro solo con l'ordine ingaggio e ingaggiare la formazione nascosta. La formazione ingaggiata propone l'ordine delle truppe ingaggiate, portare a contatto di base 1 basetta contro 1 basetta. Non c'è fuoco di supporto. Al risultato, le truppe ingaggiate nel bunker hanno un malus di -1. Se perdono l'ingaggio, anche se fearless, la formazione è annientata.

**Chi detiene il palazzo del governatore alla fine del turno gode dei seguenti benefit ulteriori:**

- **1 volta nel turno SUCCESSIVO** può attivare una formazione senza tirare, a prescindere dai malus
- **1 formazione in rotta a fine DEL TURNO CORRENTE** esce automaticamente dalla rotta

## **OBIETTIVI MINORI**



## **TORRE ATTACCO PSICHICO**

### **Area controllo Obiettivo**

Detiene questo obiettivo chi occupa esclusivamente con una qualsiasi sua formazione la torre o l'area di trincee/bunker a difesa della torre, se una formazione nemica qualsiasi si trova all'interno delle trincee/bunker, o dentro di esse, o addirittura sulla torre, l'obiettivo è conteso e non può essere usato.

**Type: Edificio C/c e F/F - zero.**

DC: 8, armour: 4+ reinforced

Critico: 1-5: 1 punto struttura in meno, 6 la torre ha un esplosione interna e il sistema d'arma si scatena,

tutte le formazioni a 15 dalla torre devono effettuare subito un tiro morale a -3 (non cumulabile con altri malus) per non andare in rotta. (reroll ammesso)

**A fine turno**, chi detiene la torre di attacco psichico ogni fine turno può attaccare una formazione presente sul campo di battaglia che si trovi a 45cm dalla torre, costringendola a un tiro morale modificato di -3 (non cumulabile con altri malus), se fallisce la formazione va in rotta. Potrà tentare di riprendersi a fine turno, come da regolamento e house rule scenario. (reroll ammesso). **Gargant, formazioni interamente fearless e Titani (big krauler e capitol imperialis inclusi) sono immuni.**



## Heavy artillery Ground Cannon

Detiene questo obiettivo chi occupa esclusivamente con una qualsiasi sua formazione l'edificio del cannone, se una formazione nemica qualsiasi si trova all'interno dell'edificio l'obiettivo è conteso e non può essere usato.

**A fine turno**, chi detiene il cannone ogni fine turno può attivarlo e attaccare una formazione presente sul campo di battaglia con il suo sistema d'arma. Il cannone può sparare a 360°, linee di vista come da regolamento. Il cannone ha valore di strategia 2. Non può andare in rotta, ma è influenzato dal malus di -1 dei fuochi.



<b>Heavy Artillery Ground Cannon.</b> - La formazione consiste in 1 heavy artillery Ground Cannon.	Type	Speed	Armour
<b>Firefight</b>	War Engine	n/a	4+
-	<b>Weapon</b>	<b>Range</b>	<b>Firepower</b>
Ground Defence Laser 120 cm	MW 3+	TK D3+1.	
Notes: fearless, reinforced armour, tick rear armour. – <b>Non è installabile.</b> DC: 4. Void Shield: 2 Critico: il cannone esplose senza ulteriori effetti. Dispiegabile per l'assedato, as usual, fino a 5 cm fuori dalle mura della base o all'interno.			

### TABELLA WAR ENGINE DISTRUTTE

1-4 rimossa dal gioco, posizionare un cratere

5-6 rimangono in posizione come rottami fumanti

Speciale:

Emperor distrutto: usare la rovina con l'emperor

Mega Gargant: resta in posizione come rottame fumante

### TABELLA EDIFICI

Type: edificio

Adeptus Titanicus: DC8

Adeptus Titanicus danneggiata: DC6

small: DC4

HUGE: DC12

Edificio che crolla: vedi regole delle mura.

### TABELLA TEMPESTA

A inizio turno tirare un dado:

1-4: niente

5-6: Una tempesta elettrica spazza il campo di battaglia, fortissimi venti e nebbie tossiche calano nel settore:

- tutte le azioni di fuoco subiscono un ulteriore -1 (cumulabile), questo include sia il fuoco a lunga distanza che i valori di firefight.
- a prescindere dall'azione intrapresa, è consentito solo 1 movimento.



### MEGA PONTE

Type: edificio

DC20

CRITICO: 1 punto struttura in meno.

CROLLO: tutte le formazioni sul ponte sono distrutte. **TUTTE.**


## Special Character

Entrambi I personaggi **DEVONO** essere agganciati a una formazione. Non possono essere agganciati a formazioni composte interamente da Titani o Gargant.

**A inizio turno, prima del tiro di iniziativa**, il character può decidere di agganciarsi a un'altra formazione che sia al massimo a 15 cm da quella corrente: muovere la miniatura fino a un massimo di 15cm verso la nuova formazione di modo che sia in coerenza. Ignora gli effetti della rotta, possono sganciarsi da una formazione in rotta e agganciarsi a un'altra formazione (volendo anch'essa in rotta).

### Ghazghkull Mag Uruk Thraka (valore stimato in punti: 1.000)

Ghazghkull Mag Uruk Thraka entra in campo e ha a disposizione un battlewagon per il trasporto

	Type	Armour	C/C	F/F	note
	infantry	3+	2+	4+	
	Weapon				
	Mega Zpacca potenziato	Extra Attack C/C +3 MW			
Cannoni binati potenziati	45cm   3x AF5+/AT5+ and Extra Attack F/F +1 MW				

#### Abilità


**Invulnerable Save, Tick Rear Armour, armatura rinforzata, supreme commander, leader, fearless, inspiring, Power of Waagh. L'INTERO ESERCITO GUADAGNA 1 PUNTO DI VALORE DI STRATEGIA FINCHE' E' IN CAMPO.**

#### Power of Waagh:

Se la formazione in cui fa parte è coinvolta in un ingaggio, tutte le unità degli orchi coinvolte in quell'ingaggio (anche le eventuali formazioni trascinate con l'abilità commander) ottengono un +1 al valore di C/C e un +1 al loro valore di armatura fino a un massimo di 3+. **Le war engine non godono del bonus armatura.** La formazione a cui è agganciato, fintanto che è agganciato, è **FEARLESS**.

### Commissar Yarrick (valore stimato in punti: 1.000)

Il commissario Yarrick entra in campo e ha a disposizione un rhino per il trasporto

	Type	Armour	C/C	F/F	note
	infantry	3+	3+	3+	
	Weapon				
	Tech Power Fist	Extra Attack C/C +1 MW			
One-eye Skill bolt pistol	30cm   2x AF3+ and Extra Attack F/F +3 MW				

#### Abilità

**Invulnerable Save, Tick Rear Armour, armatura rinforzata, supreme commander, leader, fearless, inspiring\*, Old Man Legend. L'INTERO ESERCITO GUADAGNA 1 PUNTO DI VALORE DI STRATEGIA FINCHE' E' IN CAMPO.**

#### Old Man Legend:

Tutte le formazioni a 15 cm con la formazione a cui è agganciato; e la formazione stessa a cui è agganciato il commissario Yarrick:

- godono di un +1 al loro valore di attivazione durante il turno
- godono di un +2 nella fase finale della chiamata a raccolta.
- Godono di 1 inspiring ulteriore (cumulabile con altri inspiring)  
\*Nb: solo la formazione a cui è agganciato gode di 2 inspiring per la sua presenza, invece che 1.
- La formazione a cui è agganciato, fintanto che è agganciato, è **FEARLESS**.

TABELLONE SCENARIO



TURNO	PUNTI	INIZIATIVA VINTA	Silos Missili EndTurn	Palazzo del Governatore EndTurn	Torre attacco psichico EndTurn	Spazio porto EndTurn	NOTE
1°	3.000pt	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	No Emperor No Mega G.
2°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
3°	1.000pt	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	No Emperor No Mega G.
4°	3000pt	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	<b>GO Forced Retreat</b>
5°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
6°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
7°	4000pt	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
8°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	TEMPESTA
9°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	TEMPESTA
10°	1000pt	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
11°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	TEMPESTA
12°	3000pt	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
13°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
14°	1000pt	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
15°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
16	All formation	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	<b>END Forced RETREAT.</b>
17°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
18°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
19°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
20°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	

TABELLONE SCENARIO

21°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
22°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
23°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
24°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
25°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
26°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
27°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	
28°		Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	Orchi: Impero:	

Ulteriori Note:

# FORTRESS RULE



La fortezza può essere occupata solo da fanteria, o da veicoli leggeri/corazzati che abbiano fattore di movimento Zero (0). Postazioni fisse.

# Benefici della fortezza Verso l'esterno.

## FUOCO NEMICO.

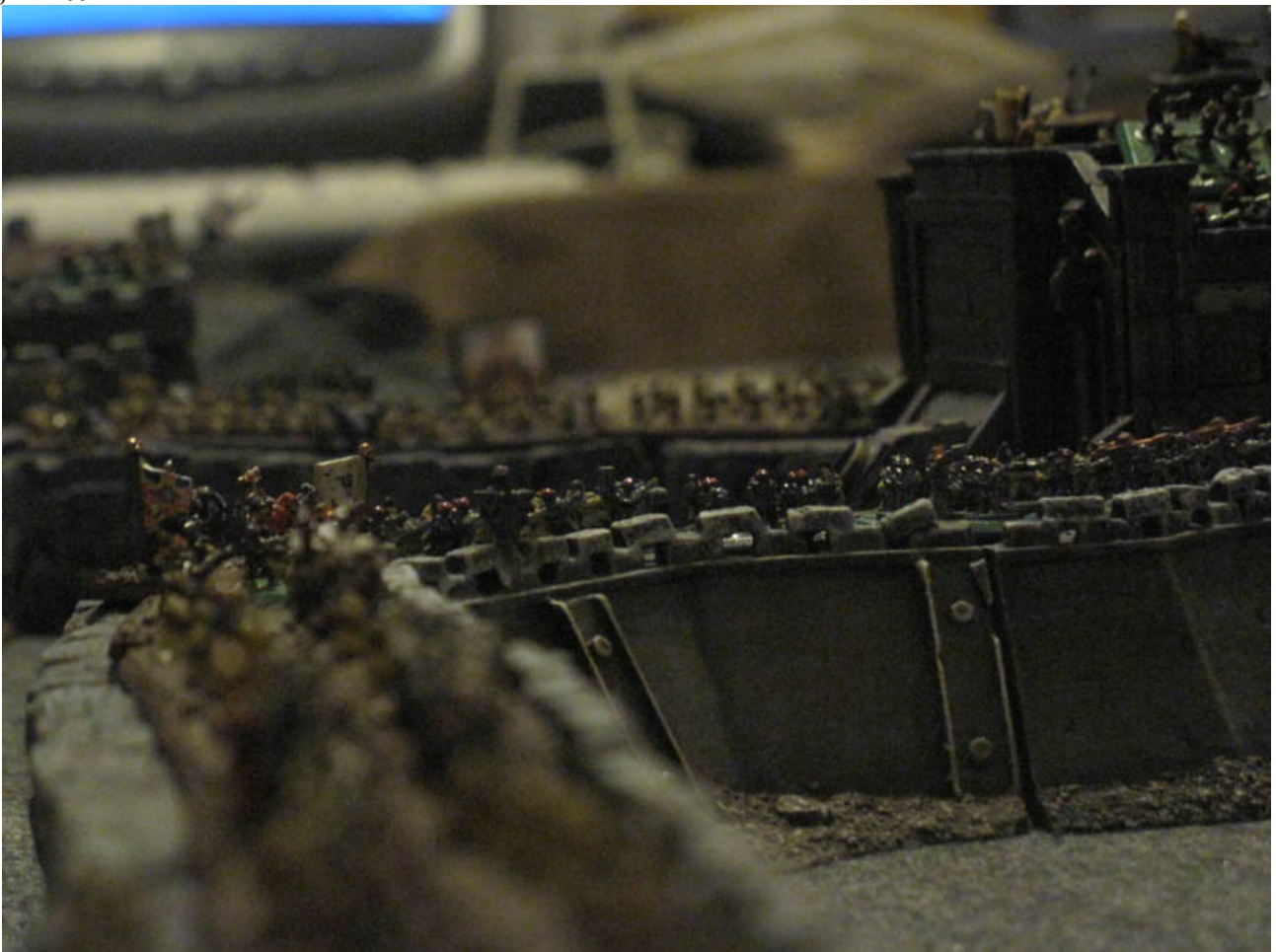
### *Tiro Copertura Migliorato maggiore.*

- La fortezza concede un tiro di copertura minimo di 4+, come negli edifici, ma concede un tiro di copertura di +1 a chi parte con un tiro salvezza base di 4+, portandolo a 3+. Chi ha tiro salvezza base 3+, resta immutato.
- Se un modello presente nella fortezza dotato di armatura rinforzata fallisce il primo tiro, il secondo tiro (armatura rinforzata) sarà effettuato con il suo valore base.
- L'effetto Macroarma cambia sulle formazioni sulla fortezza in questo modo, dando un modificatore di -2 al tiro salvezza. Se il valore modificato supera il 6, l'unità è distrutta (non esiste 6 e 4, etc...). Es: Space marine colpito da macroarma:  $4+ - 2 = 6+$ ; un fante scelto:  $5+ - 2 = 7+$  (morto automaticamente).
- Le armi Titan Killer Funzionano come da regolamento.

### *Resistente al fuoco.*

- Le formazioni fatte oggetti di fuoco nemico che si trovano nella fortezza, ignorano il 1° blast marker dovuto dall'essere sotto il fuoco nemico. Ogni altro blast marker sarà applicato.
- Le stesse formazioni, dividono /2 i blast markers dovuti dalle armi disrupt, arrotondando per eccesso.

*Questo rappresenta la capacità delle truppe di beneficiare del massiccio trinceramento della fortezza.*





## **ASSALTO.**

### ***Mai più un passo indietro!***

- Ai fini del risultato dell'ingaggio, i difensori hanno il beneficio di 1 inspiring, a prescindere da quante e quali formazioni siano coinvolte nell'ingaggio.

### ***Caricaa! Movimento dell'attaccante.***

- Le formazioni nemiche che ingaggiano una formazione sulla fortezza, devono scalare le mura e raggiungere i difensori. Possono compiere questa scalata, o comunque attaccare i difensori sulle mura:

*\* le fanterie appiedate*

*\*le fanterie dotate di jump pack*

*\*le fanterie skimmer*

*\*veicoli leggeri/corazzati/war engine dotati di jump pack*

*\*veicoli leggeri/corazzati/war engine skimmer*

- Possono effettuare l'ingaggio, ma poi saranno obbligati a lasciare col movimento di consolido le mura.

- L'abilità travolgere delle war engine è applicata.

*Questo rappresenta l'abilità di questo tipo di truppe di effettuare 'in volo' un assalto contro i difensori sulle mura.*

- Le unità degli aggressori verranno piazzate sopra, se adiacenti non ci stanno, le unità dei difensori. (rappresenta la mischia, as usual).

***Tutte le altre War Engine possono aggredire in corpo a corpo i difensori, ma solo la prima linea in contatto di base, e non possono categoricamente occupare la fortezza, neanche col movimento di consolido.***

### ***Impenetrabile.***

- La fortezza è impenetrabile. L'abilità infiltratore non può essere applicata dalle mura in poi durante il movimento di ingaggio. Non è possibile sorpassare la fortezza, non è possibile ignorare la zona di controllo delle formazioni sulla fortezza. I tunnellers possono apparire al terzo turno di fronte alle mura, o al 4° dietro le mura, in questo caso subendo 1D3 di hit.

### ***F/F – firefight.***

- Le formazioni colpite in firefight godono delle regole sopra descritte ***Tiro Copertura Migliorato maggiore.***

### ***C/C – closecombat.***

Le regole del corpo a corpo variano a seconda della qualità degli aggressori, in questi termini:

*\* le fanterie appiedate dovranno scalare le mura, e infine arrivare in corpo a corpo.*

*In termini di gioco questo si traduce:*

- permette al difensore di usare, se lo vuole, il suo valore F/F invece che il suo valore C/C rappresenta il fatto che i difensori possono sparare sugli aggressori mentre salgono le mura

*\*le fanterie dotate di jump pack; le fanterie skimmer; veicoli leggeri/corazzati/war engine dotati di jump pack; veicoli leggeri/corazzati/war engine skimmer costringeranno tutte le unità 'pinnate' a usare il loro valore di C/C.*

*\* Tutte le altre War Engine, date le dimensioni, costringeranno le unità 'pinnate' a usare il loro valore di C/C.*

**NB: Per tutti questi casi, il tiro salvezza base per i difensori, crolla al loro valore iniziale.**

## **Benefici della fortezza Verso l'interno.**

La capacità difensiva delle mura è notevolmente ridotta, rispetto all'esterno.

### **FUOCO NEMICO.**

#### ***Tiro Copertura Migliorato minore.***

- La fortezza concede un tiro di copertura minimo di 4+, come negli edifici, ma concede un tiro di copertura di +1 a chi parte con un tiro salvezza base di 4+, portandolo a 3+. Chi ha tiro salvezza base 3+, resta immutato.
- Se un modello presente nella fortezza dotato di armatura rinforzata fallisce il primo tiro, il secondo tiro (armatura rinforzata) sarà effettuato con il suo valore base.
- *L'effetto Macroarma resta invariato, come da regolamento base*
- *Le armi Titan Killer Funzionano come da regolamento.*

#### ***Resistente al fuoco.***

**Non si applica.**

### **ASSALTO.**

#### ***Mai più un passo indietro!***

**Non si applica.**

#### ***Caricaa! Movimento dell'attaccante.***

**Non si applica.**

*\*veicoli leggeri/corazzati/war engine dotati di jump pack*

*\*veicoli leggeri/corazzati/war engine skimmer*

- Possono effettuare l'ingaggio, ma poi saranno obbligati a lasciare col movimento di consolido le mura.

- L'abilità travolgere delle war engine è applicata.

*Questo rappresenta l'abilità di questo tipo di truppe di effettuare 'in volo' un assalto contro i difensori sulle mura.*

- Le unità degli aggressori verranno piazzate sopra, se adiacenti non ci stanno, le unità dei difensori. (rappresenta la mischia, as usual).

***Tutte le altre War Engine possono aggredire in corpo a corpo i difensori, ma solo la prima linea in contatto di base, e non possono categoricamente occupare la fortezza, neanche col movimento di consolido.***

#### ***Impenetrabile.***

**Non si applica.**

#### ***F/F – firefight.***

**Non si applica.**

#### ***C/C – closecombat.***

**Non si applica, trattare l'ingaggio in C/c come su un normale edificio.**

**NB: Per tutti questi casi, il tiro salvezza base per i difensori, crolla al loro valore iniziale.**

## DISTRUGGERE LA FORTEZZA

*In memoria della nostalgia delle casette di epic, alias space marine vecchia edizione, tutti amavamo vedere quei possenti edifici crollare inerti al suolo! E dato che i modelli ce lo permettono, ecco le regole di aggressione della fortezza.*

**La fortezza è composta da questi 3 tipi di strutture:**

- **Segmento di Mura (rette o curve)**
- **Torrioni**
- **Gate (cancelli)**
- **Mura crollate.**

### GATE



Type	Speed	Armour	CC	Firefight
Gate	n/a	4+	6+	-
Weapon	Range	Firepower		
-	-	-		

Notes: Reinforced Armour. DC: 8. Fearless.

Void Shield: 8. Ne recupera 1 a fine turno fino a un Massimo di 8.

Le formazioni dentro il gate sono schermate dai void shield.

CRITICO: 1 extra damage, 1D3 -1 di truppe sulla sezione vengono colpite. Devono effettuare il loro save al valore base.

### MURA



Type	Speed	Armour	CC	Firefight
Mura	n/a	4+	6+	-
Weapon	Range	Firepower		
-	-	-		

Notes: Reinforced Armour. DC: 12. Fearless.

CRITICO: 1 extra damage, 1D3 -1 di truppe sulla sezione vengono colpite. Devono effettuare il loro save al valore base.

### TORRIONE



Type	Speed	Armour	CC	Firefight
torrione	n/a	4+	6+	-
Weapon	Range	Firepower		
-	-	-		

Notes: Reinforced Armour. DC: 16. Fearless.

CRITICO: 1 extra damage, 1D3 -1 di truppe sulla sezione vengono colpite. Devono effettuare il loro save al valore base.

**Le fortificazioni crollate contano come rovine su tutta la loro superficie.**

## **DANNEGGIARE LE MURA**

Le mura sono immuni al fuoco normale, questo non significa che per esempio una compagnia di leman russ con i loro cannoni non potranno mai abbattere le fortificazioni, ma il tempo stimato di un tale cannoneggiamento supera il concept dei turni in cui si svolge la battaglia. Diciamo, per ipotesi, che per abbattere una sezione di mura, debbano impiegare 40 turni, o qualcosa di simile. A tal proposito, escludo la possibilità di influenzare le mura a tutte le armi normali.

**Le fortificazioni non ricevono mai blast markers.**

### **Crollo delle fortificazioni.**

Quando un blocco di fortificazioni crolla, lascerà sulla sua superficie solo rovine. Tutte le formazioni che occupano la fortificazione sono colpite da un attacco macroarma nel crollo delle fortificazioni. Ogni perdita, assegnerà un blast marker alla formazione d'appartenenza. Se una formazione va in rotta durante il crollo, dovrà effettuare un movimento di rotta.



## Le fortificazioni

(Le Mura, il torrione e il gate) possono essere danneggiati in questo modo:

### Fuoco di Sbarramento

Il bombardamento tirerà contro le mura un numero di attacchi **pari ai punti** di sbarramento impiegati nel bombardamento. Quando una formazione sulle mura viene colpita da fuoco di sbarramento, allora anche la sezione (o le sezioni, se sono toccate più d'una) subiranno gli attacchi. *Questo rappresenta realisticamente l'effetto del bombardamento sulle città e in questo caso sulla fortezza.*

### Armi Titan Killer e Macroarmi.

Le armi Titan Killer che colpiscono una formazione sulle mura, possono colpire le mura stesse.

**NB: prendere nota del valore del dado tirato! Il colpo potrebbe non colpire l'unità ma impattare sulle mura.**

*ES: uno shadowsword avanza e spara a una formazione di fanti, il volcano cannone passa da 2+ a 3+ per colpire il fante. Se tira 3o +, allora ha colpito sia fante che fortezza. Se tira 2, manca il fante ma impatta sulla fortezza. Se tira 1 fallisce. Le macroarmi funzionano solo quando si spara, non in FF o CC, questo rappresenta che l'arma è efficace solo se usata sparando.*



## **Ingaggio da parte di macchine da guerra.**

Solo le war engine possono tentare di sfondare le fortificazioni, grazie alla loro enorme mole e al potere d'impatto che questi arieti possono avere sulle difese della fortezza.

- Le fortificazioni sono una formazione a se stante, senza zona di controllo.
- Se ci sono degli occupanti, con le relative zone di controllo, allora bisogna ingaggiare sia la zona di fortificazione che gli occupanti.
- E' possibile ingaggiare solo un segmento, mai più d'uno (anche se adiacenti).
- War Engine alleate all'aggressore possono dare fuoco di supporto.
- Le fortificazioni si difendono solo in C/C, se aggredite in F/F non risponderanno al fuoco. *(questo rappresenta i danni involontari che l'attaccante subisce tentando di sfondare fisicamente la zona fortificata)*
- Formazioni alleate in range possono dare fuoco di supporto.
- Andare alla risoluzione dell'ingaggio normalmente, se le fortificazioni sono crollate, la war engine ha vinto. Se le fortificazioni non sono crollate, tirare per vedere il risultato. Dopo questo tiro, i risultati possibili sono 2:
  - \* Se vincono le fortificazioni, l'attaccante non va in rotta, ma deve ripiegare di 5 cm dalle fortificazioni; se lo scarto tra i due tiri è maggiore di 1, la war engine subisce 1pt struttura simbolico e forteffario.
  - \* Se vince la war engine, può restare in posizione; le fortificazioni ignorano qualsiasi effetto derivante dall'aver perso l'ingaggio.

## **Assalto misto mura+difensori VS warengine+attaccanti**

Nel particolare caso in cui la war engine aggredisca le fortificazioni seguita da altri tipi di unità alleate, si possono verificare due casi:

### **- Aggredisce solo le fortificazioni.**

\* L'eventuale fuoco di supporto amico delle fortificazioni colpirà solo la War Engine  
*Questo rappresenta la disperazione degli assediati nel tentare di fermare a tutti i costi l'ariete.*

// *Se al termine dell'ingaggio vincono le fortificazioni, allora i danni aggiuntivi ricadranno su tutte le unità as usual, e la war engine perderà 1pt struttura simbolico. (sempre incluso nella differenza tra i risultati, non è gratis ma sarà il primo assegnato).*

### **- Aggredisce le fortificazioni e le formazioni adiacenti (ovvero sulla fortificazione).**

\* Il fuoco di supporto amico, e delle formazioni difensive coinvolte può essere giostrato a piacere del difensore, e l'ingaggio rientra nel regolamento degli **ASSALTO** sopra descritto.

// *Se al termine dell'ingaggio vince le fortificazioni, allora i danni aggiuntivi ricadranno su tutte le unità as usual, e la war engine perderà 1pt struttura simbolico. sempre incluso nella differenza tra i risultati, non è gratis ma sarà il primo assegnato)*

// *Se al termine dell'ingaggio vince l'aggressore, allora i danni aggiuntivi ricadranno su tutte le unità colpibili sulla fortificazione, ovvero tutte le formazioni coinvolte nell'ingaggio.*

## **Linee di vista.**

Le mura bloccano la linea di vista a formazioni di fanteria, light-armoured vehicles, e war engine di classe scout - reaver - warhound. War engine di classe Mega/Emperor possono vedere, ed essere visti da dietro le mura, a prescindere, con un malus di -1.

War engine che possono effettivamente avere una linea di vista oltre mura (es: gargant, reaver titan, warlord titan, Great Gargant, capitol imperialis, e simili) se stazionano attaccati alle mura, possono vedere all'esterno senza penalità; e sono visti con un malus per essere colpiti di -1.

## **GATE.**

- I gate, a differenza delle mura, e del torrione, sono una formazione a se stante.
- Il gate conta come una azione e non ha bisogno di tiro per essere attivato.
- Il giocatore che detiene il gate, durante il turno, può decidere di attivarlo.
- Per detenere il gate, bisogna avere solo miniature proprie sul cancello.
- Se il gate non è occupato, allora il controllo è al difensore.
- **NON E' POSSIBILE SOSTARE SUL GATE:** formazioni che non possono occupare il gate e lo attraversano, devono poter arrivare oltre il gate o fermarmi prima.

### **Azioni del Gate:**

#### **Apertura Cannello.**

Durante il turno il Gate Può essere Aperto, e per tutta la durata del turno la linea di vista sarà completa, come se il gate non fosse fisicamente sul tavolo. Questa regola rispetto alla miniatura ha un margine di approssimazione, ma si applica questa regola come assoluta.

#### **Restore Void Shield.**

Con questa Azione, il gate riorganizza i Void shield come le warengine che hanno VS.

#### **A fine turno**

Nella fase finale, il gate si richiude automaticamente.





# POSTAZIONI DIFENSIVE FISSE

(scenari d'assedio) 1 ogni 5.000 punti difensore

Le fortezze sono spesso dotate di postazioni difensive stabili, montate sui bastioni, sul gate o anche su edifici all'occorrenza. Queste installazioni difensive, rappresentano un valido deterrente ed un sistema difensivo permanente contro incursioni terrestri o aeree.

Le seguenti formazioni, possono essere prese in qualsiasi lista d'esercito imperiale, ed avranno il valore di strategia dell'esercito prescelto.

Le postazioni difensive hanno valore di iniziativa di 2+.

## Installabile

Le postazioni possono essere installate su un edificio, in questo caso, beneficeranno del tiro copertura specifico dell'edificio. L'armatura rinforzata viene sempre eseguita al valore originario.

## Abilità difensive.

Le postazioni difensive possono stare in coerenza di 40cm.

Le postazioni difensive sono fearless.

Le postazioni difensive sono di 5 tipi, e non è possibile scegliere 2 volte lo stesso tipo prima d'aver preso le restanti. *Questo rappresenta il fatto che una fortezza quando viene costruita viene dotata di una varietà di sistemi difensivi, la più variegata possibile per far fronte a qualsiasi tipo di aggressione.*

## Torretta Mitragliatrice Esterna.

- La formazione consiste in 3 torrette mitragliatrici esterne



Type	Speed	Armour	CC	Firefight
Veicolo leggero	n/a	n/a	-	3+
Weapon	Range	Firepower		
Mitragliatore binato	45cm	2x AF4+ / AT6+ / AA6+		
Notes: installabile, abilità defensiva, fearless.				

Costo: 125pt.

## ~~Piattaforma fuoco di sbarramento.~~

~~- La formazione consiste in 3 piattaforme fuoco di sbarramento.~~

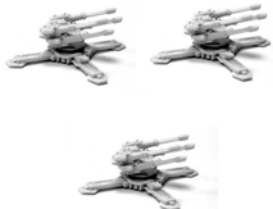


Type	Speed	Armour	CC	Firefight
<del>Veicolo corazzato</del>	<del>n/a</del>	<del>6+</del>	<del>-</del>	<del>6+</del>
Weapon	Range	Firepower		
<del>Manticore-set</del>	<del>150 cm</del>	<del>2-BP disrupt</del>	<del>indirect fire, lenta cadenza.</del>	
<del>OPPURE</del>				
<del>Antiaircraft system missile</del>	<del>75 cm</del>	<del>1 X AA4+</del>		
<del>Notes: installabile, abilità defensiva, fearless.</del>				

~~Costo: 175pt.~~

## Piattaforma Hydra.

- La formazione consiste in 3 piattaforme Hydra.



Type	Speed	Armour	CC	Firefight
Veicolo corazzato	n/a	6+	-	5+
Weapon	Range	Firepower		
2x Cannoni automatici binati Hydra	45 cm	AF4+ / AT5+ / AA5+		
Notes: installabile, abilità defensive, fearless.				

Costo: 125pt.

## Piattaforma cannone pesante.

- La formazione consiste in 3 piattaforme cannone orbitale.



Type	Speed	Armour	CC	Firefight
Veicolo corazzato	n/a	5+	-	-
Weapon	Range	Firepower		
Orbital Cannon: - Hearthshake.	90 cm	MW 3+ (TK1)		
OPPURE - shipdestroyer	90 cm	AA 4+ (TK1)		
Notes: installabile, abilità defensive, fearless. Ordini: tutta la formazione deve eseguire lo stesso ordine, e gli effetti non sono cumulativi. Si può scegliere 1 dei 2 ordini a piacere. Non è un armamento, ma una lista di possibilità di utilizzo.				

Costo: 225pt.

## ~~Piattaforma silo orbitale.~~

~~- La formazione consiste in 1 piattaforma silo orbitale.~~

~~Può essere installata sui torrioni, o su edifici che la possono contenere per intero.~~




Type	Speed	Armour	CC	Firefight
War Engine	n/a	5+	-	-
Weapon	Range	Firepower		
Orbital Strike	unlimited	4x AF3+ / AT3+ *	<del>Orbital Strike.</del>	<del>One Shot.</del>
Notes: <del>installabile, abilità defensive, fearless. DC:3 Reinforced Armour. Tick Rear Armour. Critico: Il missile, all'interno del silo detona all'improvviso, distruggendo il silo e causando un attacco TK(1) a tutte le unità a 1d6+2 cm all round. Applicare i fuochi per ogni unità persa. Ordine Una volta attivato, conta come allerta, può essere spezzata contro navi spaziali nemiche attivate durante il turno. Orbitale Strike: Una volta attivato, contrassegnare l'unità con il marcatore di allerta. La nave spaziale che proverà ad attivarsi durante il turno dovrà farlo con una penalità di -1. *Inoltre, in caso di Planet Fall, le truppe atterrate subiranno gli attacchi descritti, appena terminato il loro movimento di sbarco al suolo al loro valore base, ignorando qualsiasi cover. Questo rappresenta le perdite subite durante la manovra di assalto planetario dal momento del lancio dalla nave, colpita dal missile orbitale, all'arrivo sconclusionato sul pianeta. La randomizzazione delle truppe in planetfall, passa da 2d6 a 4d6 di cm.</del>				

~~Costo: 125pt.~~

## ~~Bunker accesso cunicoli sotterranei.~~

~~La formazione consiste in 1 punto d'accesso bunker per cunicoli sotterranei.~~

	Type	Speed	Armour	CC	Firefight
	<del>Building</del>	<del>n/a</del>	<del>n/a</del>	<del>-</del>	<del>-</del>
	Weapon	Range	Firepower		
	<del>None</del>				
	Notes				
	<p><del>Il bunker d'accesso cunicoli sotterranei può essere piazzato nella propria deploy zone. Il bunker è un edificio, e non può essere distrutto. Rappresenta più un punto d'accesso segreto, che una struttura ben visibile. Il bunker permette di tenere in riserva, ovvero fuori dal tavolo, fino a un massimo di 30 stand di <b>fanteria o fanteria mounted (bike/cavalieri...)</b>. Una formazione, per essere in riserva, deve essere completamente all'interno con tutti i suoi effettivi modelli. Il bunker non è segreto, e deve essere piazzato e dichiarato all'avversario. Le formazioni possono entrare in campo con la regola della riserva, ovvero, una volta che si attiva e si dichiara che vuole uscire, deve eseguire almeno un movimento per uscire. Le formazioni non possono uscire in ingaggio. Le formazioni all'interno, non possono essere oggetto di fuoco, non possono supportare ingaggi e non possono essere ingaggiate. Possono però essere richiamate da un commander per un ingaggio se si trova a 15 cm dal bunker d'accesso. Le formazioni che si vogliono avvalere del bunker d'accesso devono dichiararlo nella fase del deploy, e potranno quando vorranno solo uscire. Non è permesso alcuna manovra di rientro, ne amica ne avversaria.</del></p>				

~~Costo: 300pt.~~

# Vascello da Sbarco Imperiale

(scenari d'assedio) - COSTO: 400pt (1 ogni 5.000 punti)



Il Vascello da sbarco imperiale, è un massiccio, lento ed enorme vascello spaziale, usato dall'imperium per il dispiegamento delle forze da un punto all'altro del pianeta, ma più spesso dalle navi spaziali imperiali verso il pianeta. Nato dalla stessa filosofia che partorì il Capitol Imperial, il vascello da sbarco imperiale soddisfa appieno il ruolo per il quale è stato creato. Dispiegamenti lenti ma massicci di truppe sul campo di battaglia. Solitamente, è usato per dispiegare le truppe fuori dal campo di battaglia, ma spesso s'è visto atterrare anche in teatri di guerra.

- Il vascello da sbarco può essere usato solo come avio trasportatore, non come planetfall.
- Il vascello da sbarco può compiere solo l'azione di sbarco al suolo, ma non può effettuare l'ingaggio.
- Il vascello da sbarco, una volta attivato, può far sbarcare 2 slot formazione per turno; il primo slot sbarcherà nel momento dell'atterraggio ed attaccherà con il vascello da sbarco stesso, e come da regolamento, avrà già compiuto la sua azione per quel turno, la zona di deploy per la/e formazione/i non è di 5cm, ma di 15cm sul facing del portellone del vascello.
- Se ci sono altre compagnie all'interno del vascello da sbarco, possono sbarcare (1 slot per turno) anche come movimento di contro carica se il vascello è ingaggiato.
- Le compagnie successive alla prima, sbarcheranno con il loro normale tiro di iniziativa, e potranno fare qualsiasi ordine purchè includa un movimento.
- Il vascello da sbarco è troppo lento per rialzarsi in volo lo stesso turno, e potrà farlo solo alla fase finale del turno successivo rispetto al turno nel quale è arrivato.
- Una volta a terra, Il vascello da sbarco si considera come una waregine di terra.

Il vascello da sbarco ha iniziativa di 1+.

Type	Speed	Armour	CC	Firefight
War Engine	Bombardiere	4+	6+	4+
Weapon	Range	Firepower		
6x Torrette defensive requiem	30cm	AF5+ / AT6+/ AA6+	All around. Line of sight.	
Notes: DC: 6. Void Shield: 4; Reinforced armour, tick rear armour, fearless. Una volta atterrato, sui bastioni possono alloggiare le fanterie (quelle che ci stanno), e contano come se fossero in un edificio. Trasporto: ha 4 slot di trasporto. * Una compagnia principale completa dei suoi upgrade occupa 2 slot. * Una compagnia di supporto occupa 1 slot. Critico: il generatore al plasma va in overload, causando 1D3 di danni extra. 2d6 di truppe all'interno sono colpite da un attacco macroarma, a scelta del giocatore che usa il vascello. Un blast markers per ogni unità persa. Se distrutto in volo, cade a 3d6cm a random, posizionare al centro la sagoma barrage. Tutti colpiti al 4+ MW.				