

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.				

