

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.

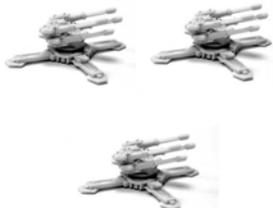


Type	Speed	Armour	CC	Firefight
Veicolo corazzato	n/a	6+	-	6+
Weapon	Range	Firepower		
Manticore set	150 cm	2 BP disrupt	indirect fire, lenta cadenza.	
OPPURE Antiaircraft system missile	75 cm	1 X AA4+		
Notes: installabile, abilità defensiva, fearless.				

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+ *	Orbital Strike. – One Shot.	
Notes: 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. Orbital 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.				

Costo: 125pt.

Bunker accesso cunicoli sotterranei.

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

	Type	Speed	Armour	CC	Firefight
	Building	n/a	n/a	-	-
	Weapon	Range	Firepower		
	None				
	Notes	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 fanteria o fanteria mounted (bike/cavalieri...) . 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.			

Costo: 300pt.