

# HEAVY FIX DEFENSE

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.

Quelle che seguono sono le HEAVY FIX DEFENSE, ovvero sistemi d'arma altamente costosi, e molto dispendiosi da mantenere.

Ogni volta che il difensore di una fortezza se ne vuole avvalere, in EATOTALWAR, per ogni battaglia dovrà pagare il loro valore in punti.

*[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+] – extra campagna EATOTALWAR.*

## EATOTALWAR

Attivazione, come per tutte le fix defence: 1+. Possono essere prese solo 1x, a pagamento per singola battaglia.

### Generatore di Scudi per la base.

- La formazione consiste in 1 struttura Generatore di Scudi.



Type	Speed	Armour	CC	Firefight
MURA/BASTIONI	n/a	4+	-	-
Weapon	Range	Firepower		
-	-	-		
Notes: Mura/bastioni - edificio, fearless. Reinforced Armour. Tick Rear Armour. Occupabile: 4 stand DC: 6 - <b>Non è installabile.</b> Il generatore garantisce fino a un massimo di <b>10 void shields</b> all'intera base, contro attacchi che provengono SOLO dall'esterno verso le mura o l'interno della base., incluso il firefight verso le mura. A fine turno, recupera automaticamente 1 void shield. Può essere attivato con ordine riorganizzare come le normali formazioni. Se va in rotta, l'abilità void shields è sospesa e non recupera il void shields a fine turno. <b>L'abilità disrupt del fuoco nemico non viene assorbita, si applica as usual.</b> Critico: la struttura crolla e diventa rovine. L'edificio, per essere efficace, <b>va sempre installato</b> a lato del gate principale ed è visibile senza alcun malus da dentro e fuori le mura.				

**Costo: 400 pt.**

### Heavy Artillery Ground Cannon.

- La formazione consiste in 1 heavy artillery Ground Cannon.



Type	Speed	Armour	CC	Firefight
War Engine	n/a	4+	-	-
Weapon	Range	Firepower		
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'assediate, as usual, fino a 5 cm fuori dalle mura della base o all'interno. Se dispiegato fuori dalle mura non gode della protezione del <i>Generatore di scudi per la base</i> . Per le misurazioni, si considera la base, non il cannone.				

**Costo: 300 pt.**

## Nuclear Weapon. (upgrade)

- La formazione dota la piattaforma silo orbitale di armamento nucleare, o similare.



Type	Speed	Armour	CC	Firefight
Upgrade	n/a	-	-	-
Weapon	Range	Firepower		
Nuclear Weapon su silo orbitale.	-	-	-	
Effetti. Aggiunge un ulteriore -1 al tiro di attivazione della nave nemica, portandolo a un complessivo di -2 (-1 + -1). Se la nave avversaria fallisce il tiro di attivazione (non è permesso in questo caso alcun re-roll), è distrutta, con tutte le formazioni all'interno che avrebbero effettuato l'assalto orbitale. Questo upgrade vale per la durata di tutta la battaglia, ovvero i missili sono così armati per tutti i 6 turni di gioco.				

**Costo: 400 pt.**

## PLASMA ANNIHILATOR GROUND CANNON.

- La formazione consiste in 1 heavy artillery Ground Cannon.



Type	Speed	Armour	CC	Firefight
War Engine	n/a	4+	-	-
Weapon	Range	Firepower		
Ground Plasma Annihilator	90 cm	4x MW 2+	TK D3 - slow fire	
Notes: fearless, reinforced armour, tick rear armour. - <b>Non è installabile.</b> DC: 6. Void Shield: 4 Critico: as per warlord titan. Dispiegabile per l'assediate, as usual, fino a 5 cm fuori dalle mura della base o all'interno. Se dispiegato fuori dalle mura non gode della protezione del <i>Generatore di scudi per la base</i> . Per le misurazioni, si considera la base, non il cannone.				

**Costo: 650 pt.**