

INFERNUS HIVE WAR

The serpent head

REINFORCEMENT ENTRY POINT. FACTION COMPARISON

WAAGH ORKS

1° TURNO 3000 pt

Great Gargant + SUPREME COMMANDER [850PT]

PF: 3+D3

DC: 12, leader, commander

Attacchi extra: 1 C/C MW, 1C/C normale

Weapon System

Soopa Gun binate: 60 cm, 5BP, MW

Soopa Zapp Gun: 60 cm MW 3+ TK D3

Gaze of mork: 30cm MW4+ TK1

torrette: 2X 45cm AF5+/AT5+

Banda di cannoni [475PT]

- 12 cannoni
- 3 cannoni Soopa Zapp Gun: 60 cm, 3+ TKD3
- 1 nobz + SUPREME COMMANDER

Kult of speed [350PT]

- 4 bike
- 3 buggies
- 9 scorcha

Blasta Gargant + big mak [425PT]

PF: 2D3

DC: 6, leader

Attacchi extra: 1 C/C MW

Weapon System da scheda ufficiale

Warhorde [325PT]

- 2 nobz
- 6 boyz
- 2 gretchin
- 1 roccaforti da Guerra trasporto
- 1° DC: 3

Warhorde [300PT]

- 2 nobz
- 10 boyz
- 6 gretchin

Soopa Stompa + big mak [300PT]

PF: 2D3

DC: 4, leader

Attacchi extra: 1 C/C MW

Weapon System (6BP MW)

Gaze of mork: 30cm MW4+ TK1

ARMY OF THE IMPERIUM

1° TURNO 3000 pt – 1.125pt prestabiliti

Governor palace & battle system [650PT]

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.

Gate: Questo gate può essere aperto e richiuso 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)

Fix defence torrette mitragliatrici [125PT]

Fix defence piattaforma hydra [125PT]

Fix defence piattaforma cannone pesante [225PT]

Reggimento di Fanteria [250PT] + COMMISSARIO

3 bombard [250PT]

WARLORD CLASS TITAN IMPERIALE CLASSICO [850PT]

Reggimento di Fanteria [500PT] + COMMISSARIO + COMMISSAR YARRICK

- + leman russ conqueror
- Ogryn
- Antiaerea