

<b>Nome Armata:</b>	Governor force	<b>Vittorie:</b> (valore numero:)	0
<b>Tipo Armata:</b> (Es: - Steel legion	mista	<b>Sconfitte:</b> (valore numero:)	0
<b>Starting Quota (pts):</b>	20.000 circa	<b>P.ti rinforzo base</b> (max 20% starting quota):	
<b>Codice armata sulla mappa:</b>		<b>P.ti rinforzo spesi:</b> (complessivi)	0
<b>Avio/tunnellers:</b> (valori possibili:) - SI - NO		<b>Punti attuali:</b>	



## DESCRIZIONE ARMATA

In questa sezione vanno descritte nei minimi dettagli tutte le formazioni, con gli effettivi componenti di ognuna, e il loro valore in punti. L'unità più costosa, deve essere contrassegnata con tra parentesi (break the spirits). Vanno segnati i punti struttura dei titani residui, e dove risiede il supreme commander.

**14 commissari da assegnare  
(la media di 4D6)**

# 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

# 3° TURNO 1000 pt

Fanteria meccanizzata [700PT] + COMMISSARIO

- + griffon
- hellhound

CACCIA BOMBARDIERI MARAUDER [300PT]

# 4° TURNO 3000 pt

## Leman russ armoured company [700PT] + COMMISSARIO

- + antiaerea

### Warlord Titan 850pt + 50+50 = [750PT]

Veteran princeps 50pt (commander, leader):

Sacred Icon 50pt (inspiring)

ARM1: **Turbolaser Destructor** 60cm 4x AP5+ / AT3+

ARM2: **Turbolaser Destructor** 60cm 4x AP5+ / AT3+

CARAPACE1: **Volcano Cannon** 90cm MW2+ Titan Killer (D3)

CARAPACE1: **Volcano Cannon** 90cm MW2+ Titan Killer (D3)

## LANCERI [150PT] + COMMISSARIO

### Compagnia di artiglieria 6 basilisk, 3 manticore [700PT]

+ antiaerea

### Compagnia antiaerea [150PT]

### sentinel [100PT]

### Missili deathstrike [200PT]

# 7° TURNO 4000 pt

## EMPEROR CLASS TITAN 1250+100= 1350 [1350PT]

Legate 100pt (supreme commander): Defence Turret 15 cm Small Arms MW, Extra Attacks (+1)

## Reggimento di Fanteria [500PT] + COMMISSARIO

- + 6 fanti
- +4 supporti di fuoco
- + 2 sniper

## LANCERI [150PT] + COMMISSARIO

## CACCIA THUNDERBOLT [150PT]

## Warlord Titan 850pt + 50+50 = [950PT]

Veteran princeps 50pt (commander, leader):

Sacred Icon 50pt (inspiring)

ARM1: **Plasma Cannon** 60cm 4 x MW4+ Slow Fire

ARM2: **Chain Fist**, CC extra att. +6 MW

CARAPACE1: **Volcano Cannon** 90cm MW2+ Titan Killer (D3)

CARAPACE1: **Turbolaser Destructor** 60cm 4x AP5+ / AT3+

## Reaver Titan 650pt + 50 +50= 750pt

Veteran princeps 50pt (commander, leader):

Sacred Icon 50pt (inspiring)

ARM1: CARAPACE1: **Melta Cannon**: 30cm 2 x MW3+ Titan Killer (D3) |

*And* (15cm) Small Arms Extra Attacks (+1), Titan Killer (1),

ARM2: **Plasma Cannon** 60cm 4 x MW4+ Slow Fire

CARAPACE1: **Vortex Missile** Unlimited MW2+ Single Shot, Titan Killer(D6), No LOF required

## sentinel [100PT]

# 10° TURNO 1000 pt

SCHEDULARE TURNO DI INGRESSO DAL 12° IN POI E DOVE ARRIVERA' IL BOMBARDAMENTO EMPEROR NAVE SPAZIALE

QG reggimentale supreme commander [700PT] + COMMISSARIO

- + antiaerea
- 2 ogryn + 1 chimera
- hellhound

Warhound Titan 250 pt [250PT]

ARM1: Light Vulcan Mega Bolter 45cm 4x AP3+ / AT5+

ARM2: Light Vulcan Mega Bolter 45cm 4x AP3+ / AT5+

# 12° TURNO 3000 pt

Vascello da sbarco imperiale [400PT]

Mounted in

Leman russ armoured company [700PT] + COMMISSARIO

- + antiaerea

Fanti scelti su valkyrie [350PT] + COMMISSARIO

-

Fanti scelti su valkyrie [350PT] + COMMISSARIO

SUPPORTO ORBITALE CLASSE EMPEROR NAVE SPAZIALE [300PT]

Ordinatus Armageddon [500PT]

1 shadowsword [200PT]

1 stormhammer [200PT]

# 14° TURNO 1000 pt

3 shadowsword supercorazzati [500PT]

**Warhound Titan 250 pt [250PT]**

ARM1: Light Turbolaser Destructor 45cm 4x AP5+ / AT3+

ARM2: Light Turbolaser Destructor 45cm 4x AP5+ / AT3+

3 manticore [250PT]



# 16° TURNO tutte le rimanenti formazioni

Fanti scelti su valkyrie [350PT] + COMMISSARIO

Squadrone di Vulture [300PT]

3 baneblade supercorazzati [500PT]

3 stormblade supercorazzati [500PT]

CACCIA THUNDERBOLT [150PT]

Capitol Imperialis Supreme commander [500PT] + COMMISSARIO

Mounted in

**Karskin company [500PT] + COMMISSARIO**

- + karskin assault
- + karskin combat

- + recon (scout ability for all karskin)

support

Paladin Household 200 + 200 + 200 = [600PT]

- 6 Paladin
- 1 Baron

Knight Crusader 500pt [500PT]

- 3 Knight Crusader

Knight Castellan 500pt [500PT]

- 3 Knight Castellan

**20.225 pt**