

SPECIAL RULES
IMPERIAL AND SQUAT TUNNELLERS

Tunnellers (Tunnel Boring Machines variant)

Durante il pre-partita, è obbligatorio informare il vostro avversario se si utilizza formazioni tunneller, quante formazioni si sta utilizzando e le formazioni di fanteria trasportate in essi.

Le formazioni Tunneller vanno disposte sul campo di battaglia durante l'esecuzione del deploy. Tutte le unità trasportate in esso DEVONO essere all'interno del veicolo. Scrivere le coordinate X e Y, o più semplicemente fare una foto del punto in cui la formazione tunneller uscirà. Prendere la sagoma di 12cm, posizionarla e fotografarla. Quella sagoma sarà la deploy area della formazione quando emergerà. L'avversario non è a conoscenza né della posizione dove emergeranno, né del turno di arrivo.

Ogni formazione tunneller deve superare un test di attivazione, in caso di successo i modelli TBM "vengono lasciati come elementi scenici senza valore" ed è in questo momento che va effettuata la foto o prese le coordinate.

Partite da Torneo

Nelle partite da torneo la formazione tunneller necessita di 1 turno per uscire nella propria metà campo, e 2 turni per uscire nella metà campo avversaria. Il turno di immersione è contato.

Es. Se una formazione tunneller al turno 1 si immerge, può uscire nella propria metà campo al turno 2

Scenari e campagne

Negli scenari particolari, come regola generale, un tunneller percorre 45 cm a turno sottoterra.

Es scenario speciale:

se la zona di emersione è a 91 cm dalla formazione di tunnellers, ci vorranno 3 turni per raggiungerla (45cm+45cm+1cm), se è a 90cm o meno 2 turni (45cm+45cm).

Turno di emersione

Nel turno di emersione rivelare le coordinate o la foto al proprio avversario ed effettuare il deploy all'interno della sagoma di 12 cm tutta la formazione trasportata con i relativi veicoli (boring machine). La formazione potrà agire normalmente durante il turno. Se la zona di emersione è occupata da nemici, il giocatore che usa i tunneller dovrà muovere la sagoma di 12cm di deploy alla più vicina zona libera al punto fotografato (coordinato), similmente alla regola del planetfall.

OVERWATCH.

L'azione di deploy SCATENA l'eventuale fuoco d'allerta, già in fase di deploy (prima del tiro iniziativa)

Tunnel Boring Machine ASSAULT rule (TBM)

SOLO NEL TURNO DI EMERSIONE, i veicoli TBM possono contribuire all'ingaggio con la formazione trasportata **solo se questa effettua** un ingaggio, non se viene ingaggiata, né in fuoco di supporto per un altro ingaggio, solo in firefight. Il movimento di consolidamento è pari a zero.

Nota: dopo il turno di emersione le TBM sono considerate come rovine, dando copertura.

Fuoco contro le unità da trasporto o ai TBM.

Prima dell'immersione, la TBM e il suo veicolo di trasporto sono considerati un'unica unità, applicare le normali regole. Qualsiasi Blast Marker accumulato prima del lancio andrà rimosso dopo il loro lancio.

SQUAT TERMITE TUNNEL BORING MACHINE

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight (only on the surfacing turn)
Armoured Vehicle	0cm	0	-	6+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
Crew	(15cm)	Small Arms	-	
Crew	base contact	Assault Weapons	-	

Notes: Tunneller, Transport (2) May carry infantry units (ogryn/terminator class count 2 space) After Surfacing; a TBM remains on the table and count as Ruins as per 1.8.4 after the transported infantry disembark.

Special: TBM Assault (see Tunneller rules)

SQUAT TERMITE TBM LAUNCHER

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight
Armoured Vehicle	15 cm	4+	6+	6+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
Heavy Bolter	30cm	AP 5+	-	

Notes: Remove this model from the table at the end of the turn the TBM is launched

SQUAT MOLE TUNNEL BORING MACHINE

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight <i>(only on the surfacing turn)</i>
Armoured Vehicle	0cm	-	-	3+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
Crew	(15cm)	Small Arms	(extra attack +2)	
Crew	base contact	Assault Weapons	-	

Notes: Tunneller, Transport (14) May carry infantry units (ogryn/terminator class count 2 space). After Surfacing; a TBM remains on the table and count as Ruins as per 1.8.4 after the transported infantry disembark.

Special: TBM Assault (see Tunneller rules)

SQUAT MOLE TBM LAUNCHER

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight
Armoured Vehicle	15cm	4+	6+	5+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
2 x Heavy Bolter	30cm	AP 5+	-	

Notes: Reinforced Armour, Remove this model from the table at the end of the turn the TBM is launched

SQUAT HELLBORE TUNNEL BORING MACHINE

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight <i>(only on the surfacing turn)</i>
War Engine	0cm	-	-	3+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
Crew	(15cm)	Small Arms (extra attack +3)	For a total of 4 attack	
Crew	base contact	Assault Weapons	-	

Notes: Tunneller, Transport (40) May carry infantry units (ogryn/terminator class count 2 space) After Surfacing; a TBM remains on the table and count as Ruins as per 1.8.4 after the transported infantry disembark.

Special: TBM Assault (see Tunneller rules)

SQUAT HELLBORE TBM LAUNCHER

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight
War Engine	15cm	4+	6+	5+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
4x Heavy Bolters	30cm	AP 5+	Turret, All Round	

Notes: Damage Capacity (5), Reinforced Armour, Thick Rear Armour. **The model stay in place as a stand alone warengine and become a new unit after the TBM is launched, activable in the next turn.**

Critical Hit: The hellbore launcher is destroyed.

TRANSPORT		UNITS	TRANSPORTS	CAPACITY	COST
Termites	Enough Termite units to transport the entire formation		Transport		+10 pts each
Mole Tunneller	Enough Mole/(or termites) units to transport the entire formation.		Transport		+75 pts each
Hellbore Tunneller	One Hellbore Tunneller. <i>May add one Flak Autocannon for +25 points at the launcher</i>		Transport		+200 points
UNIT			TRANSPORT CAPACITY	SPACE USED	
Imperial guard infantries, space marine infantries					
Squat infantries, Mole Mortars.				1	
Ogryns, terminators class units,					
Bikes, Trikes, Guildmasters, Robots, Tarantulas, Rapiers, Thudd Guns, Thunderfires				2	