

CODEx

SQUATS



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE

SQUATS

Codex Epic Armageddon

Sommaire

Présentation FERC.....	3
Les Squats.....	4
Règles Spéciales des Squats.....	6
Liste d'Armée des Squats.....	7
Unités Squats	8



Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.

Mentions légales :

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société.

Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 2007. Tous droits réservés.

LES SQUATS

LA PHYSIOLOGIE DES SQUATS

Les Squats sont très semblables aux humains. Plus petits -environ 2/3 de la taille d'un homme-, et plus robustement bâtis, ils possèdent des cheveux et des poils très épais qui poussent assez vite. Beaucoup de Squats entretiennent avec soin une barbe, à moins que cela soit des moustaches ou des favoris. Malgré leur taille et leurs gros doigts, ils sont exceptionnellement agiles de leurs mains et sont capables d'utiliser des machineries complexes avec facilité.

Les Squats vivent 3 à 4 fois plus longtemps que les hommes, c'est-à-dire 3 à 4 siècles. Si certains Squats, appelés Ancêtres Vivants, peuvent vivre un millénaire ou plus, ils grandissent cependant moins vite que les hommes. L'âge de la majorité est de 70 années terrestres standard.

Certains traits de caractères reviennent fréquemment chez eux. Ce sont des gens d'honneur, mais ils sont toujours particulièrement irascibles et emportés. A la bataille, leur ténacité et leur résolution font d'eux de redoutables guerriers. De plus, ils sont tous de remarquables mineurs et travailleurs de métaux. Tout cela fait d'eux un atout important pour l'Imperium.



LES MONDES SQUATS

Il existe plusieurs milliers de Mondes Squats et il est très probable que d'autres attendent encore d'être redécouverts. Chaque monde est constitué d'une ou plusieurs forteresses et chacune d'elle correspond à peu près à une colonie régie par ses propres lois, ses propres traditions et possédant sa propre armée. Si une planète possède plusieurs forteresses, ce qui est le cas la plupart du temps, il est fréquent qu'une d'entre elles domine les autres, qui sont ses vassales. Chacune de ces communautés est bâtie sur un dédale de galeries de mines abandonnées, plongeant jusqu'au cœur de la planète. Ces forteresses sont assez vastes pour contenir tout ce qui est nécessaire pour assurer la sécurité de la communauté, y compris des ateliers, des unités de production hydroponiques, des générateurs de puissance et des pompes atmosphériques.

La taille et l'environnement inhospitalier des Mondes Squats les rendent pour la plupart inhabitables en surface. Les forteresses sont des havres au milieu des plaines de roc nu ou des mers de poussière. Les atmosphères de ces mondes sont composées de gaz inertes et il n'est donc possible de vivre qu'à l'intérieur des forteresses ou des avant-postes disséminés sur toute la planète.

Les avant-postes ont plusieurs fonctions : mines, postes de guet, immenses batteries laser de défense planétaire.

LES FORTERESSES SQUATS

Traditionnellement, chaque forteresse est construite sur et dans une mine plus ou moins abandonnée. Cependant pendant l'Age de l'Isolément et celui des Echanges les Squats ont bâti quelques forteresses pas forcément liées à l'activité minière sur des mondes très différents des mondes squats habituels.

Chaque forteresse est commandée par un seigneur héréditaire, qui est soutenu par une puissante confrérie de serviteurs : les Gardes du Foyer. Au combat, ils forment un corps d'élite celui des gardes du corps du seigneur. En temps de paix, ils sont des serviteurs et des conseillers. Généralement, les Gardes du Foyer sont devenus au fil des siècles une aristocratie composée d'un nombre limité de familles ou clans.

Les Confréries (ou "Fratries de Guerre") sont les forces armées principales des forteresses. Chaque Squat doit effectuer son service militaire dans une des confréries de sa forteresse. Celui-ci peut durer de 30 à 70 ans. La tradition veut qu'un Squat ne soit appelé à servir que lorsqu'il a 2 fils à majorité (âgés de 70 ans). La survie de la race n'est donc pas pénalisée par les activités militaires.

Depuis l'Âge de la Redécouverte, les forteresses squats fournissent aussi des troupes pour la Garde Impériale. Des Confréries servent alors directement sous la bannière impériale et se soumettent de mauvais gré aux ordres des officiers impériaux notamment des commissaires qui rejoignent leurs régiments. Le plus dur pour les Squats est de devoir rapidement abandonner leur équipement pour se conformer aux standards de la Garde, faute de munitions et de pièces de rechange pour leurs propres équipements. On leur affecte les mêmes missions que les autres régiments : ils peuvent être envoyés dans un conflit qui a déjà fait des milliards de morts (les survivants seront rares au bout de 10 ans, durée au bout de laquelle les régiments sont retirés du service actif) ou être envoyés partout ailleurs comme troupe d'occupation, d'invasion, etc. On peut noter la certaine animosité des Space Marines à leur égard qui les considèrent comme des sous-hommes, génétiquement impurs.

Bien que les forteresses soient indépendantes, elles ont développé de complexes relations entre elles. Certaines sont alliées depuis des milliers d'années et les échanges de culture et de population en ont fait quasiment une seule et même nation. D'autres ont tant bien que mal réussi à former des fédérations qui partagent les devoirs de patrouille et de défense des planètes frontalières contre les orks ou le Chaos. Ces alliances sont généralement conclues sur des bases défensives ou commerciales mais dépendent aussi des rapports de force au sein des Mondes Squats, les factions rivales s'organisant en ligues.

Chaque ligue est conduite et dominée par une puissante forteresse et regroupe des forteresses ayant des intérêts stratégiques communs, une culture semblable ou les deux. Actuellement, il existe approximativement 700 ligues squats, la plus puissante étant la très influente Ligue de Thor qui regroupe trois cent forteresses.



LA GUILDE DES INGENIEURS

La Guilde a développé des technologies qui n'ont jamais été comprises par les Technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus. Ces découvertes comprennent la technologie des réacteurs à néo-plasma régulés par champ de confinement à énergie négative. Aucune autre race n'a développé cette technologie et l'Adeptus Mechanicus a abandonné ses expériences sur le sujet après la trop célèbre épidémie de Ganymède. Les Squats maîtrisent de nombreuses technologies et en ont même développé certaines qu'ils jugent trop dangereuses pour être utilisées. Bien que la Guilde tienne ses découvertes à la disposition des Squats, elle garde le secret vis-à-vis des autres races. Les Squats regardent les Technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus avec méfiance car ils les prennent pour des apprentis sorciers oscillant entre la superstition et l'ignorance. En effet, les Squats ont une approche de la technologie radicalement différente de celle de l'Imperium. Cependant, certains ingénieurs squats de talent sont embauchés par l'Adeptus Mechanicus et quelques-uns ont atteint dans ses rangs des postes importants.

La Guilde est subdivisée en loges, chacune ayant son propre chef, ses propres symboles, habitudes et rituels. Les vêtements, l'équipement et les véhicules des ingénieurs sont marqués avec le symbole de leur loge. De plus, ils portent tous autour du cou le symbole de la Guilde : un marteau. Le langage technique varie un peu de loges en loges mais 2 ingénieurs de loges différentes peuvent arriver à se comprendre facilement s'ils y mettent tout deux de la bonne volonté.

Les ingénieurs squats ont une apparence très caractéristique, ils se distinguent nettement des autres Squats aux yeux des humains. Déjà, ils sont plus ouverts d'esprit et à la conversation que la moyenne de leur race. Ils ne portent aucun casque et leurs cheveux longs attachés dans le dos. Ils affectionnent les vêtements en cuir et autres tenues de travail renforcé qu'ils portent en permanence. Ils y ajoutent des chaînes et des décorations qui leur donnent un look un peu "destroy". De plus, ils affectionnent les motos et les engins légers (trikes) pour se déplacer rapidement et éventuellement combattre.

LES SQUATS ET L'IMPERIUM

Les mondes squats ont un statut bien particulier dans l'Imperium. Ils ne sont pas directement contrôlés par l'Administratum. En fait, ils disposent d'une certaine autonomie pour gérer leurs forteresses et Ligues comme avant l'Âge de la Redécouverte. Ils sont aussi libres de se faire la guerre entre eux. Les Squats ont une certaine unité culturelle et sont farouchement indépendants et, de plus, leur caractère - travailleur, tenace et ennemi des Xenos - n'a rien pour déplaire à l'Imperium. Il n'a, de toutes les façons, rien à gagner d'une guerre contre eux. L'Inquisition et l'Adeptus Ministorium n'aiment pas particulièrement les Squats. La première étend sa détestation à tous les abhumains et l'autre leur reproche de ne pas vénérer l'Empereur. En effet, un des aspects les plus surprenants de la relation entre les Squats et l'Imperium est que les Squats ne soient pas obligés de suivre le Culte impérial. En lieu et place, ils vénèrent leurs ancêtres, les morts de leur clan et de leur famille. Chaque Squat qui meurt rajoute, par son nom et ses hauts faits, sa gloire à sa famille et ses descendants. Les Ancêtres Vivants sont en quelque sorte des prêtres : ils sont le lien entre les vivants et les morts. Chaque Squat a la responsabilité de garder intact par sa conduite l'honneur de ses ancêtres. S'il n'en est pas la hauteur, la disgrâce rejallira sur son clan et seule sa mort héroïque saurait le racheter.

A la grande honte des Squats, certains d'entre eux prirent le parti du Chaos pendant l'Hérésie d'Horus. Pendant cette période, les Squats se battirent les uns contre les autres. Les traîtres ont été depuis longtemps repoussés vers l'Œil de la Terreur mais il y a toujours des rumeurs parlant de pirates squats dans certaines zones de l'Imperium. D'autres parlent de forteresses isolées par des tempêtes Warp depuis l'âge de l'isolement qui ont survécu et dont les habitants horriblement déformés lancent parfois des raids vers l'Imperium.



REGLES SPECIALES SQUAT

DISRUPTEUR

Les Squats utilisent des canons de vaisseau spatial appelés « Canon Furie », montés sur forteresse mobile. Ce canon projette un rayon continu très puissant faisant rapidement surchauffer les systèmes de protection. Chaque Touche avec ces armes détruit deux Boucliers (ou autre appareil de protection ayant les mêmes effets) au lieu d'un.

BOUCLIERS

Certains engins de guerre comme les Léviathans sont protégés par des boucliers énergétiques. Le nombre de boucliers de chaque engin de guerre est noté sur sa fiche d'unité.

Chaque bouclier stoppe automatiquement un point de dommage avant de se désactiver. Ne faites pas de sauvegarde contre les attaques stoppées par des boucliers, n'ajoutez pas non plus de pion d'impact pour chaque bouclier désactivé.

Une fois que tous les boucliers sont désactivés, l'engin de guerre peut être endommagé normalement. Faites les jets de sauvegarde habituels contre les touches subies. Les touches de corps à corps lors d'un assaut ignorent les boucliers, mais pas les touches des unités utilisant leur valeur de fusillade.

Les boucliers désactivés peuvent être réparés. Un engin de guerre peut réparer un bouclier désactivé à la fin de chaque tour. De plus, si un engin de guerre se regroupe il peut utiliser le résultat de son dé pour retirer des pions d'impact et/ou pour réparer des boucliers (par exemple, si le résultat est 2, vous pouvez retirer 2 pions d'impact ou réparer 2 boucliers, ou retirer 1 pion d'impact et réparer 1 bouclier).

OBSTINÉ

Les Squats sont un Peuple Obstiné et difficile à vaincre en assaut. Leur nature bornée les pousse également à se rallier plus vite que les autres races pour retourner au combat !

- Une formation Squat est démoralisée dès qu'elle a accumulée un nombre de pions Impact égal à (1 + nombre d'unités).
- Lorsqu'une formation Squat perd un assaut, elle subit une perte de moins lors de la résolution des touches supplémentaires. Ceci peut réduire à zéro les pertes encourues en résolution.

TUNNELIER

Les Squats utilisent des Tunneliers pour mener sans danger par voie souterraine les Squats à des lieux clés du champ de bataille :

- Il est possible de mixer toute sorte de Tunneliers mais vous devez occuper toutes les places disponibles.
- Les Tunneliers sont déployés sur leur bord de table avant la bataille, au même moment que les vaisseaux spatiaux ; ils n'interviennent pas directement dans le jeu tant qu'ils n'émergent pas.
- Notez secrètement au début de quel tour ils feront surface ainsi que les coordonnées (à partir de la pointe d'une des foreuses) où vous voulez qu'ils émergent, de la même façon que vous notez celles de vos zones de largage.
- Si les Tunneliers apparaissent dans votre moitié de table, ils ne peuvent le faire qu'à partir du second tour et s'ils comptent émerger dans la moitié de table ennemie, ils ne peuvent le faire qu'à partir du troisième tour.
- Les Tunneliers émergents sont placés en début de tour, avant le jet de stratégie. Une fois les tunneliers placés vous pouvez faire débarquer vos troupes de suite.
- Il n'y a pas de déviation mais si toutefois, ils émergent sous les pieds de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.
- S'il y a plus d'une unité de Tunneliers qui émerge, après le placement de la première, les autres sont toutes placées à 15cm maximum de celle-ci tout en restant en formation.

ESPRIT DES ANCÊTRES

Les Ancêtres vivants sont vénérés en tant qu'incarnations de l'esprit des ancêtres qui veillent sur la forteresse. Ceux-ci développent de puissants pouvoirs psychiques, souvent de nature prémonitoire et protectrice.

Temps qu'il se trouve dans la formation, un ancêtre vivant confère à l'ensemble des unités qui la compose la règle *Sauvegarde Invulnérable*.

LISTE D'ARMEE DES SQUATS

Les armées Squats ont une Valeur Stratégique de 3. Les Gardes du Foyer, Le Colossus, le Cyclope et le Train Blindé ont une Initiative de 1+. Les autres formations Squats ont une Initiative de 2+.

Confréries

Formations	Composition	Améliorations / Notes	Coût
Confrérie de Guerriers	Une unité de Seigneur et Sept unités de Guerriers	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Exo-armure, Guerriers, Léviathan.	200pts
Confrérie de Berserkers	Une unité de Seigneur et Sept unités de Berserkers	Seigneur de Guerre, Exo-armure, Berserkers, Léviathan, Tunneliers, Rhinos.	175pts
Confrérie de Motards de la Guilde	Huit unités de motards	Seigneur de Guerre, Maître de Guilde, Motards, Trikes, Exotrikes	200pts

Formations de soutien

Jusqu'à deux formations de soutien par Confrérie de l'armée.

Formations	Composition	Améliorations / Notes	Coût
Confrérie de Gardes du Foyer	Six unités de Gardes du foyer	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Gardes du foyer, Léviathan, Fouisseuse, Land Raiders.	275pts
Confrérie de Guerriers Tonnerre	Six unités de Guerriers Tonnerre	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Guerriers Tonnerre, Léviathan, Rhinos, Tunneliers, Land Raiders.	225pts
Formation de Robots de la Guilde	Cinq unités de Robots		200pts
Dirigeable Overlord	Un dirigeable Overlord	Overlord	200pts
Formation de Gyrocoptères	Cinq unités de Gyrocoptères		275pts
Batterie Foudre	Trois unités de Canons Foudre	Canon Foudre	150pts
Batterie d'Artillerie	Six unités de Thudd Guns OU Six unités de Mortiers-Taupe OU Six unités de Tarentules	Canon Foudre	225pts 200pts 175pts
Batterie d'artillerie lourde	Un Méga-Canon Goliath	Goliath, Canon Foudre	250pts

Engins de guerre

Jusqu'à un tiers de la valeur totale de l'armée.

Formations	Composition	Améliorations / Notes	Coût
Léviathan	Un Léviathan		350pts
Colossus	Un Colossus		500pts
Cyclope	Un Cyclope		500pts
Train Blindé	Une Locomotive et de 4 à 7 Wagons	1-7 Wagon Canon (+100pts) 0-7 Wagon Berserker (+75pts) 0-7 Wagon Mortier (+125pts) 0-7 Wagon Marteau Céleste (+125pts) 0-7 Wagon Dragon (+100pts) 0-1 Wagon Bombardier (+150pts)	200pts


AMELIORATIONS

Chaque amélioration ne peut être prise qu'une fois par formation.

Amélioration	Notes	Coût
Seigneur de Guerre	0-1 par armée, ajoute un personnage de Seigneur de Guerre à une unité.	50pts
Ancêtre Vivant	0-1 par armée, ajoute un personnage d'Ancêtre Vivant à une unité.	50pts
Maître de Guilde	Ajoute un personnage de Maître de la Guilde à une unité de Motard de la Guilde.	50pts
Gardes du Foyer	Ajoute deux unités de Gardes du Foyer.	100pts
Exo-armure	Le seigneur gagne la compétence Blindage Renforcé	25pts
Tonnerres	Ajoute deux unités de Guerriers Tonnerre.	75pts
Berserkers	Ajoute quatre unités de Berserkers.	75pts
Guerriers	Ajoute quatre unités de Guerriers.	100pts
Motards	Ajoute deux unités de Motard de la Guilde.	50pts
Exotrikes	Ajoutez 0-2 Exotrikes à une formation de Motard de la Guilde	50pts/fig.
Canon Foudre	Ajoute une ou deux unités de Canons Foudre	50pts/fig.
Overlord	Ajoute un Dirigeable Overlord	200pts
Léviathan	Ajoute un Léviathan	350pts
Goliath	Ajoute un Mega-Canon Goliath	150pts
Trikes	Remplacez des Motards de la Guilde par autant de Trikes	5 pts chacun
Tunneliers	<i>Vous pouvez mélanger les différentes sortes de Tunneliers mais vous devez occuper toutes les places disponibles.</i> Fouisseuse Taupe Termite	120pts /fig. 60pts/fig. 20pts /fig.
Rhinos	Ajoute suffisamment de Rhinos pour transporter la formation	15pts/fig.
Land Raiders	Ajoute suffisamment de Land Raiders pour transporter la formation	75pts/fig 125 pts la paire


UNITES SQUAT

SEIGNEUR DE GUERRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Personnage	-	-	-	-	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Artefact Squat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme		


Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant Suprême.

ANCETRE VIVANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Personnage	-	-	-	-	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
-	-	-	-		

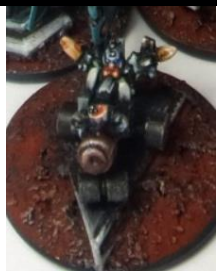
Notes : Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable, Esprit des ancêtres

MAITRE DE GUILDE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Personnage	-	-	-	-	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Doom-Lance	(contact)	Arme d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme		

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant, Meneur


SEIGNEUR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Infanterie	15cm	4+	4+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Hache énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme		
Ou Lance-missiles	45cm	AP5+/AC6+			

Notes : Meneur.

Le seigneur est équipé d'une hache énergétique s'il accompagne des Berserkers et d'un lance-missiles s'il accompagne des Guerriers.


GUERRIER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade		
Infanterie	15cm	5+	5+	5+		
Arme	Portée	Puissance de Feu				
Fusil laser	(15cm)	Armes légères				
Lance-missiles	45cm	AP5+/AC6+				

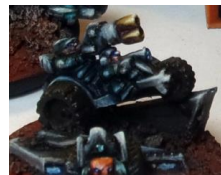
BERSERKER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Infanterie	15cm	5+	4+	6+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Hache tronçonneuse	(contact)	Armes d'assaut	-		
Pistolet bolter	(15cm)	Armes légères	-		

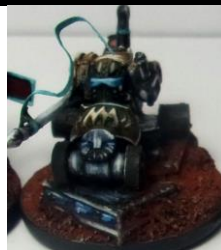
MOTARD DE LA GUILDE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Infanterie	35cm	5+	4+	5+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Pistolet Bolter	(15cm)	Armes légères	-		
Notes : Monté.					


TRIKE DE LA GUILDE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule léger	35cm	5+	5+	5+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Multi-fuseur	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères	-Macro arme		
Notes : Monté					


EXOTRIKE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule léger	30cm	4+	3+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Bolter Doom Lance	(15cm) (contact)	Armes d'assaut Armes d'assaut	-Macro arme, attaque en premier		
Notes : Monté, blindage renforcé, blindage arrière renforcé					

GUERRIER TONNERRE

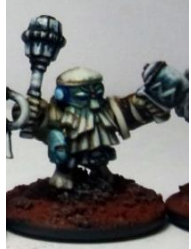
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Infanterie	15cm	5+	5+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
2 x Armes lourdes	45cm	AP5+/AC5+	-		
Notes :					

GARDE DU FOYER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Infanterie	15cm	4+	4+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Artefact Squat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme		
Arme énergétique	30cm	AP5+/AC5+	-		
Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé					

ROBOT DE LA GUILDE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	15cm	4+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme cybernétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supp. (+1)	
Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-	




Notes : Marcheur, Eclaireur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.


CANON Foudre

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule blindé	0cm	5+	6+	5+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Fût à accélérateur gravitique	60cm	2x AP6+/AC5+/AA5+	-		
Notes : -					

MORTIER TAUPE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Infanterie	10cm	6+	6+	5+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Torpille souterraine	30cm	AP5+/AC5+	Ignore les Couverts, Tir Indirect		
Notes : -					

THUDD GUN

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Infanterie	10cm	6+	6+	5+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Obus	45cm	AP4+/AC6+	Tir Indirect		
Notes : -					

TARENTULE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Infanterie	15cm	6+	6+	5+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Laser Tarentule	45cm	2x AP6+/AC5+	-		
Notes :					

MÉGA-CANON GOLIATH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Engin de guerre	10cm	5+	6+	6+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Canon Goliath	90cm	3PB	Macro arme, Tir indirect		

Capacité de dommages : 2.

Coup critique : le stock de munitions est détruit et fait exploser le Méga-Canon.

Notes : Blindage Renforcé.

GYROCOPTERE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Autocanon jumelé	45cm	AP4+/AC5+	-		
2x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-		
Notes : Antigrav, Eclaireur					

OVERLORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Engin de guerre	20cm	4+	6+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
3x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	Arc de Tir Gauche		
3x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	Arc de Tir Droit		
Bombe	15cm	3PB	-		
Canon Céleste	30 cm	AP6+/AC5+/AA5+			
Capacité de dommages : 3					
Coup critique : La nacelle est détruite, l'Overlord s'écrase au sol et est retiré du jeu.					
Notes : Antigrav, Blindage Renforcé					

TERMITE					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule blindé	15cm	5+	6+	-	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	-		
Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (2)					

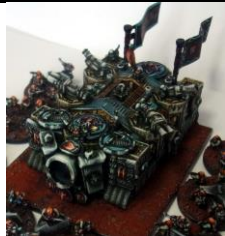
TAUPE					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Engin de guerre	15cm	4+	5+	-	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	-		
Capacité de dommages : 2.					
Coup critique : la Taupe est détruite, suite à l'explosion du moteur.					
Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (8)					

FOUISSEUSE					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Engin de guerre	15cm	4+	5+	-	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	-		
Capacité de dommages : 4.					
Coup critique : la Fouisseuse est détruite, suite à l'explosion du moteur.					
Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier : Transport (16) Les gardes du Foyer occupent 2 emplacements.					

RHINO					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Bolters	(15cm)	Armes légères	-		
Notes : Transport (2)					

LAND RAIDER					
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
2x Canons lasers jumelés	45cm	AC 4+	-		
Bolters lourds jumelés	30cm	AP 4+	-		
Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport (2) <i>Les Gardes du Foyer occupent 2 emplacements.</i>					

LEVIATHAN

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Engin de guerre	15cm	4+	6+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Canon Apocalypse	90cm	3PB	Arc de tir frontal fixe, Macro arme		
Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-		
3x Canon Laser Jumelé	45cm	AC4+	Arc de Tir Gauche		
3x Canon Laser Jumelé	45cm	AC4+	Arc de Tir Droit		

Capacité de dommages : 4, 2 Boucliers.

Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu :

1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 5+ à toutes les unités dans un rayon de 5cm.

2-3 : Le système de propulsion est endommagé. Le Léviathan est immobilisé. Si le Léviathan est déjà immobilisé, le Léviathan perd un point de structure supplémentaire.

4-6 : La fissure est réparée.

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Transport (16) *Les gardes du Foyer occupent 2 emplacements.*

COLOSSUS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Engin de guerre	15cm	4+	5+	3+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Canon Apocalypse	90cm	3PB	Arc de tir frontal fixe, Macro-Arme, Tir Indirect		
Canon Tonnerre	30cm	2x AP3+/AC4+	Ignore les Couverts		-
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	Arc de Tir Gauche		-
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	Arc de Tir Droit		-
4x Missile à Plasma	45cm	1PB	Tir unique, Tir Indirect, Macro-Arme		-

Capacité de dommages : 4, 3 Boucliers.

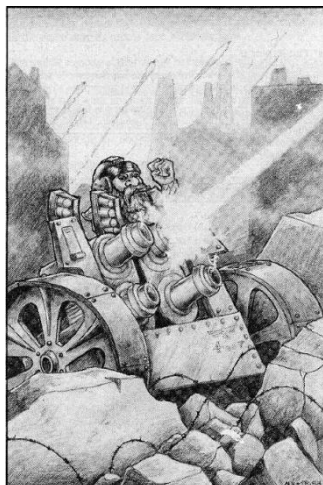
Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu :

1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 5+ à toutes les unités dans un rayon de 5cm.


2-3 : Le Gyrocoptère qui accompagne le Colossus est détruit. Les armes du Colossus perdent la capacité tir indirect. Si cette capacité a déjà été perdue, le Colossus perd un point de structure supplémentaire.

4-6 : La fissure est réparée.

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur.



CYCLOPE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Engin de guerre	15cm	4+	5+	3+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Canon Furie	90cm	MA2+	Arc de tir frontal fixe, Disrupteur, Tueur de Titans (2d3)		
Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-		
6x Missiles vortex	60cm	MA4+	Tir Unique		-
Canon Fuseur ET	(15cm) 30cm	Armes légères MA4+	Attaque Supp. (+1), Macro-Arme Arc de Tir Gauche, Macro-Arme		-
Canon Fuseur ET	(15cm) 30cm	Armes légères MA4+	Attaque Supp. (+1), Macro-Arme Arc de Tir Droit, Macro-Arme		-

Capacité de dommages : 4, 3 Boucliers.

Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu :


1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 5+ à toutes les unités dans un rayon de 5cm.

2-3 : Le système de visée est endommagé. Le Cyclope perd la capacité Disrupteur. Si cette capacité a déjà été perdue, le Cyclope perd un point de structure supplémentaire.

4-6 : La fissure est réparée.

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur.

TRAIN BLINDÉ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Engin de guerre	20cm	4+	4+	3+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Locomotive					
Canon Apocalypse	90cm	3PB	Arc de tir frontal fixe, Macro-Arme		
2 x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-		
Wagon Canon			-		
Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-		
Wagon Berserker			-		
Armes Secondaires	45cm	2x AP3+/AC5+	Transport (8)		
Wagon Dragon Armes Secondaires	30cm (15cm)	2x AP3+/AC5+ Armes légères	Ignore couvert Attaques supp. (+1), Ignore couvert		
Wagon Marteau céleste					
Canon Céleste	45cm	2x AP6+/AC5+/AA5+	-		
Wagon Mortier					
Mortier de Siège	90cm	1 PB	Macro-Arme		

0-1 Wagon Bombe H

Bombe atomique Illimité AP3+/AC4+ Gabarit Orbital, Ignore les couverts, Rupture, Tir Indirect, Tir Unique

Capacité de dommages : 1

Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu :

1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 4+ à toutes les unités dans un rayon de 5cm.

2-3 : Le système de protection est endommagé. Il n'est plus possible de réparer les boucliers. Si les boucliers sont déjà détruits, le Train blindé perd un point de structure supplémentaire.

4-6 : La fissure est réparée.

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur.

Le Train Blindé est composé d'une locomotive et de 4 à 7 wagons.

Chaque wagon ajouter 1CD et 1 Bouclier.

Chaque Wagon Berserker peut transporter 8 unités (Guerriers, Berserkers, Motards, Trike, Guerriers Tonnerre, Robots). Les Gardes du Foyer et les Exotrikes comptent doublement.

Feuilles de références : Squat

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur de Guerre	Pers.	-	-	-	-	Artefact Squat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant Suprême
Ancêtre Vivant	Pers.	-	-	-	-	-	-	-	Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable, Esprit des ancêtres
Maitre de Guilde	Pers.	-	-	-	-	Doom-Lance	(contact)	Armes d'assaut	- Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant, Meneur
Seigneur	INF	15cm	4+	4+	4+	Hache énergétique Ou Lance-missiles	(contact) 45cm	Armes d'assaut AP5+/AC6+	Attaques supp. (+1), Macro-arme - Meneur <i>Le seigneur est équipé d'une hache énergétique s'il accompagne des Berserkers et d'un lance-missiles s'il accompagne des Guerriers.</i>
Guerrier	INF	15cm	6+	5+	5+	Lance-missile	45cm	AP5+/AC6+	-
Berserker	INF	15cm	6+	4+	6+	Hache tronçonneuse Pistolet Bolter	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	- -
Motard de la Guilde	INF	35cm	5+	4+	5+	Pistolet Bolter	(15cm)	Armes légères	-
Trike de la Guilde	VL	35cm	5+	5+	5+	Multi-fuseur	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères	- Macro-Arme
Guerrier Tonnerre	INF	15cm	6+	5+	4+	2xArme lourde	45cm	AP5+/AC5+	-
Garde du Foyer	INF	15cm	4+	4+	4+	Artefact Squat Arme énergétique	(contact) 30cm	Armes d'assaut AP5+/AC5+	Attaques supp. (+1), Macro arme - Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé
Robot de la Guilde	VL	15cm	4+	5+	5+	Arme cybernétique Autocanon	(contact) 45cm	Armes d'assaut AP5+/AC6+	Attaques supp. (+1) - Marcheur, Eclaireur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable
Canon Foudre	VB	0cm	5+	6+	5+	Fût acc. gravitique	60cm	2x AP6+/AC5+/AA5+	-
Mortier Taupe	INF	10cm	6+	-	5+	Torpille souterraine	30cm	AP5+/AC5+	Ignore les Couverts, Tir Indirect
Thudd Gun	INF	10cm	6+	-	5+	Obus	45cm	AP4+/AC6+	Tir Indirect
Tarentule	INF	15cm	6+	-	5+	Laser Tarentule	45cm	2x AP6+/AC5+	-
Mega Canon Goliath	EG	10cm	5+	6+	6+	Canon Goliath	90cm	4PB	Macro-Arme, Rechargement, Tir Indirect Capacité de dommages : 2. Blindage Renforcé Coup critique : le stock de munitions est détruit et fait par là-même exploser le Méga-Canon.
ExoTrike	VL	30cm	4+	3+	4+	Doom lance bolter	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Macro arme, attaque en premier Note : monté, blindage renforcé, blindage arrière renforcé

Feuilles de références : Squat

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Gyrocoptère	VB	35cm	5+	6+	5+	Autocanon jumelé 2x Autocanon	45cm 45cm	AP4+/AC5+ AP5+/AC6+	- -
Overlord	EG	20cm	4+	6+	4+	3x Autocanon 3x Autocanon Bombes Canon Céleste	45cm 45cm 15cm 30 cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC6+ 3PB AP6+/AC5+/AA5+	Arc de Tir Gauche Arc de Tir Droit - Capacité de dommages : 3. Antigra, Blindage Renforcé Coup critique : La nacelle est détruite, l'Overlord s'écrase au sol et est retiré du jeu.
Termite	VB	15cm	5+	6+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : <i>peux transporter 2 Berserkers.</i>
Taupe	VB	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	Capacité de dommages : 2. Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : <i>peux transporter 8 Berserkers.</i> Coup critique : la Taupe est détruite suite à l'explosion du moteur.
Fouisseuse	VB	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(Contact)	Armes d'assaut	Capacité de dommages : 4. Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport : <i>peux transporter 16 Berserkers ou 8 gardes du foyer.</i> Coup critique : la Fouisseuse est détruite suite à l'explosion du moteur.
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Bolters	(15cm)	Armes légères	Transport : <i>peux transporter 2 Guerriers Tonnerre.</i>
Land Raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons lasers jumelés Bolters lourds jumelés	45cm 30cm	AC 4+ AP 4+	- -
Léviathan	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon Apocalypse Obusier 3x Canon Laser Jumelé 3x Canon Laser Jumelé	90cm 75cm 45cm 45cm	3PB AP4+/AC4+ AC4+ AC4+	Arc de tir frontal fixe, Macro-Arme - Arc de Tir Gauche Arc de Tir Droit Capacité de dommages : 4, Bouclier : 2 Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Transport (16) <i>Les gardes du Foyer occupent 2 emplacements.</i> Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu : 1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 5+ à toutes les unités dans un rayon de 5cm. 2-3 : Le système de propulsion est endommagé. Le Leviathan est immobilisé. Si le Leviathan est déjà immobilisé, le Léviathan perd un point de structure supplémentaire. 4-6 : La fissure est réparée.

Feuilles de références : Squat

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Colossus	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Apocalypse Canon Tonnerre 2x Obusier 2x Obusier 4x Missile à Plasma	90cm 30cm 75cm 75cm 45cm	3PB 2x AP3+/AC4+ AP4+/AC4+ AP4+/AC4+ 1PB	Arc de tir frontal fixe, Macro-Arme, tir indirect Ignore les Couverts Arc de Tir Gauche Arc de Tir Droit Tir unique, Tir Indirect, Macro-Arme Capacité de dommages : 4, Bouclier : 3 Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu : 1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 5+ à toutes les unités dans un rayon de 5cm. 2-3 : Le Gyrocoptère qui accompagne le Colossus est détruit. Les armes du Colossus perdent la capacité tir indirect. Si cette capacité a déjà été perdue, le Colossus perd un point de structure supplémentaire. 4-6 : La fissure est réparée.
Cyclope	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Furie Obusier 6x Missiles vortex Canon Fuseur Canon Fuseur	90cm 75cm 60cm (15cm) 30cm (15cm) 30cm	MA2+ AP4+/AC4+ MA4+ Armes légères MA4+ Armes légères MA4+	Arc de tir frontal fixe, Disrupteur, Tueur de Titans (2d3) - Tir Unique Attaque Supp. (+1), Macro-Arme Arc de Tir Gauche, Macro-Arme Attaque Supp. (+1), Macro-Arme Arc de Tir Droit, Macro-Arme Capacité de dommages : 4, Bouclier : 3 Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu : 1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 5+ à toutes les unités dans un rayon de 5cm. 2-3 : Le système de visée est endommagé. Le Cyclope perd la capacité Disrupteur. Si cette capacité a déjà été perdue, le Cyclope perd un point de structure supplémentaire. 4-6 : La fissure est réparée.



Feuilles de références : Squat

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Train Blindé	EG	20cm	4+	4+	3+	Locomotive			
						Canon Apocalypse	90cm	3PB	Arc de tir frontal fixe, Macro-Arme
						2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-
						Wagon Canon			
						Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-
							45cm	2x AP3+/AC5+	Transport (8)
						Wagon Berserker			
						Armes Secondaires	30cm (15cm)	2x AP3+/AC5+ Armes légères	
						Wagon Dragon			- Ignore couvert
						Armes Secondaires	30cm	2x AP5+/AC6+/AA5+	- Attaque Supp. (+1), Ignore couvert
						Wagon Marteau céleste			
						Canon Céleste	90cm	1 PB	Macro-Arme
							Illimité	AP3+/AC4+	
						Wagon Mortier			Gabarit Orbital, Ignore les couverts, Rupture, Tir Indirect, Tir Unique
						Mortier de Siège			
						Wagon Bombe H			
						Bombe atomique			
									Capacité de dommages : 1
									Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu :
									1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 4+ à toutes les unités dans un rayon de 5cm.
									2-3 : Le système de protection est endommagé. Il n'est plus possible de réparer les boucliers. Si les boucliers sont déjà détruits, le Train blindé perd un point de structure supplémentaire.
									4-6 : La fissure est réparée.
									Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur.
									Le Train Blindé est composé d'une locomotive et de 4 à 7 wagons.
									Chaque wagon ajouter 1CD et 1 Bouclier au train.
									<i>Chaque Wagon Berserker peut transporter 8 unités (Guerriers, Berserkers, Motards, Trikes, Guerriers Tonnerre, Robots). Les Gardes du foyer et les Exotriles comptent doublent.</i>

