

EPIC ARMAGEDDON

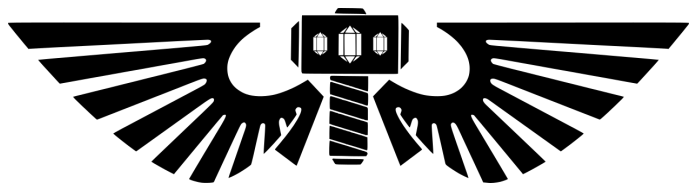


CODEX

SQUATS

EA-FR

LES SQUATS



"Ne sous-estimez pas les Squats. Ils ont survécu des millénaires coupés de l'Impérium et assaillis de tous les côtés. Leur détermination et leur résistance est un exemple pour tout le monde."

Leman Russ, Méditations sur le commandement Impérial, Livre XVI

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de Squats.

Les armées Squats sont organisées en formations séparées en trois catégories: **Confréries, Formations de soutien, et Engins de Guerre.**

Chaque formation de Confréries et formation de soutien peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque formation quelle amélioration est autorisée. Chaque amélioration autorisée ne peut être prise qu'une fois par formation pour un maximum de quatre par formation. Les améliorations font partie intégrante des formations et doivent respecter les règles de cohésion. Notez que certaines améliorations remplacent des unités d'une formation tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Règle spéciale : *Disrupteur (Drpt)*

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 du vide** (ou autre appareil de protection ayant les mêmes effets) **au lieu d'un**.

Règle spéciale : *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 accumulé un nombre de pions Impact égal **au nombre d'unités + 1**.

- 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.**

Règle spéciale : *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.

Tant qu'il se trouve dans la formation, un Ancêtre Vivant **confère** à l'ensemble des unités qui la compose la règle **Sauvegarde Invulnérable**.

Règle spéciale : *Boucliers du Vide*

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 annule 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).

Règle spéciale : *Tunneliers*

Les formations où toutes les unités sont tunneliers (ou sont transportées dans des unités qui sont tunneliers) peuvent être gardées hors de la table et peuvent apparaître au début du deuxième tour ou après. Mettez en place les unités au contact du bord de la table de leur propre camp avant le début de la bataille en même temps que les vaisseaux spatiaux sont installés (voir 4.3.1). Toutes les unités transportées dans le tunnelier doivent également être placées de côté à ce moment.

Notez secrètement l'emplacement où le tunnelier fera surface en même temps et de la même manière que vous enregistrez les coordonnées d'une zone de largage (voir 4.3.1). Vous devez également enregistrer secrètement quand le tunnelier fera surface. S'il doit faire surface dans votre moitié de table, il peut arriver à partir du deuxième tour. S'il doit faire surface dans la moitié opposée de la table, il peut arriver à partir du troisième tour.

Placez le tunnelier au début du tour indiqué, avant de placer les unités avec téléportation, à l'endroit que vous avez noté. Toutes les unités transportées sont autorisées à débarquer immédiatement après leur remontée à la surface. La remontée ne compte pas comme un mouvement pour ce qui est du déclenchement des tirs d'état d'alerte. **Le débarquement déclenche normalement les tirs d'état d'alerte.**

Si le tunnelier fait surface sur un terrain qui lui est infranchissable, sous une unité amie ou dans une zone de contrôle ennemie, on suppose que l'équipement de détection embarqué le détournera vers un autre point d'entrée. L'unité doit être déplacée par le joueur adverse vers la zone la plus proche où elle peut faire surface. Les formations de plusieurs tunneliers n'ont besoin d'enregistrer qu'un seul emplacement où elles feront surface.

Placez une unité à cet emplacement, ou à moins de 5 cm d'une autre unité qui a déjà été placée, à condition que toutes les unités soient placées à moins de 15 cm de l'emplacement et sur la moitié appropriée de la table.

Le tunnelier, et toutes les unités qui y sont transportées, peuvent effectuer une action le tour où ils apparaissent.

LISTE D'ARMÉE 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 **valeur d'initiative de 1+**. Les autres formations Squat ont une **valeur d'initiative de 2+**.

CONFRÉRIES

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Confrérie de Guerriers	1 unité de Seigneur + 7 ou 11 unités de Guerriers	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Exo-armure, Léviathan	200 pts / 300 pts
Confrérie de Berserkers	1 unité de Seigneur + 7 ou 11 unités de Berserkers	Seigneur de Guerre, Exo-armure, Léviathan, Tunneliers, Rhinos	175 pts / 250 pts
Confrérie de Motards de la Guilde	8 ou 10 unités de Motards de la Guilde	Seigneur de Guerre, Maître de la Guilde, Trikes, Exotrikes	200 pts / 250 pts

FORMATIONS DE SOUTIEN

(Deux formations de soutien par Confrérie)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Confrérie de Gardes du Foyer	6 ou 8 unités de Gardes du Foyer	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Léviathan, Tunneliers, Land Raiders	275 pts / 375 pts
Confrérie de Guerriers Tonnerre	6 ou 8 unités de Guerriers Tonnerre	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Léviathan, Rhinos, Tunneliers, Land Raiders	225 pts / 300 pts
Formation de Robots de la Guilde	5 unités de Robots		200 pts
Dirigeable Overlord	1 ou 2 Dirigeable Overlord		200 pts chacun
Formation de Gyrocoptères	5 unités de Gyrocoptères		275 pts
Batterie Foudre	3 à 5 unités de Canons Foudre		50 pts chacun
Batterie d'artillerie	6 unités de Thudd Guns ou 6 unités de Mortiers-Taupes ou 6 unités de Tarentules	Canon Foudre	225 pts 200 pts 175 pts
Batterie d'artillerie lourde	1 ou 2 Méga-Canon Goliath	Canon Foudre	250 pts / 400 pts

ENGINS DE GUERRE

(jusqu'à 1/3 de la valeur totale de l'armée)

Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
Léviathan	1 Léviathan	350 pts	Train Blindé	1 Locomotive et de 4 à 7 Wagons	200 pts
Colossus	1 Colossus	500 pts		0-7 Wagon Canon	+100 pts/Wagon
Cyclope	1 Cyclope	500 pts		0-7 Wagon Berserker	+75 pts/Wagon
				0-7 Wagon Mortier	+125 pts/Wagon
				0-7 Wagon Marteau Céleste	+125 pts/Wagon
			0-7 Wagon Dragon	+100 pts/Wagon	
			0-1 Wagon Bombe H	+150 pts/Wagon	

AMÉLIORATIONS

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

Améliorations	Notes	Coût
0-1 Seigneur de Guerre	Ajouter un personnage de Seigneur de Guerre à une unité de la formation	50 pts
0-1 Ancêtre Vivant	Ajouter un personnage d'Ancêtre Vivant à une unité de la formation	50 pts
Maître de la Guilde	Ajouter un personnage de Maître de la Guilde à une unité de Motard de la Guilde	50 pts
Exo-armure	Le seigneur gagne la compétence <i>Blindage Renforcé</i>	25 pts
Exotrikes	Ajouter 1 ou 2 unités d'Exotrikes à la formation	50 pts chacun
Canon Foudre	Ajouter 1 ou 2 unités de Canons Foudre à la formation	50 pts chacun
Léviathan	Ajouter un Léviathan à la formation	350 pts
Trikes	Remplacer des unités de Motards de la Guilde par autant de Trikes	5 pts chacun
Tunneliers	Vous pouvez choisir l'une des options suivante : Ajouter une Fouisseuse à la formation ou Ajouter suffisamment de Taupes et/ou Termite pour transporter toute la formation sans qu'il ne reste de place disponible.	75 pts 50 pts par Taupe 25 pts par Termite
Rhinos	Ajouter suffisamment de Rhinos pour transporter la formation	15 pts chacun
Land Raiders	Ajouter suffisamment de Land Raiders pour transporter la formation	75 pts chacun 125 pts les 2

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DES SQUATS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur de Guerre	Perso	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant Suprême</i>
Ancêtre Vivant	Perso	-	-	-	-	-	-	-	<i>Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable, Esprit des Ancêtres</i>
Maître de la Guilde	Perso	-	-	-	-	Doom Lance	(contact)	Armes d'assaut, MA, FeP	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant, Meneur</i>
Seigneur	Inf	15cm	4+	4+	4+	Hache énergétique Lance-missiles	(contact) 45cm	Armes d'assaut, +1A, MA AP5+/AC6+	<i>Meneur Le seigneur est équipé d'une hache énergétique s'il accompagne des Berserkers et d'un lance-missiles s'il accompagne des Guerriers</i>
Guerriers	Inf	15cm	5+	5+	5+	Lance-missiles	45cm	AP5+/AC6+	
Berserkers	Inf	15cm	5+	4+	6+	Hache tronçonneuse Pistolet bolter	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	
Motards de la Guilde	Inf	35cm	5+	4+	5+	Pistolet bolter	(15cm)	Armes légères	<i>Monté</i>
Trikes de la Guilde	VL	35cm	5+	5+	5+	Multi-Fuseur	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	
ExoTrikes	VL	30cm	4+	3+	4+	Doom Lance Pistolet bolter	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, MA, FeP Armes légères	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé</i>
Guerriers Tonnerres	Inf	15cm	5+	5+	4+	2x Armes lourdes	45cm	AP5+/AC5+	
Gardes du Foyer	Inf	15cm	4+	4+	4+	Artefact Squat Arme énergétique	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé</i>
Robots de la Guilde	VL	15cm	4+	5+	5+	Arme cybernétique Autocanon	(contact) 45cm	Armes d'assaut, +1A AP5+/AC6+	<i>Marcheur, Éclaireur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Mortier Taupe	Inf	10cm	6+	6+	5+	Torpille souterraine	30cm	AP5+/AC5+, IC, Ind	
Thudd Gun	Inf	10cm	6+	6+	5+	Obus	45cm	AP4+/AC6+, Ind	
Tarentule	Inf	15cm	6+	6+	5+	Laser Tarentule	45cm	2xAP6+/AC5+	
Canon Foudre	VB	0cm	5+	6+	5+	Fût à accélérateur gravitique	60cm	2xAP6+/AC5+/AA5+	
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Armes légères	<i>Transport (2) : Berserkers, Guerriers Tonnerres</i>
Land Raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons lasers jumelés Bolters lourds jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (2) : Guerriers Tonnerres, Gardes du Foyer (prennent deux places).</i>
Gyrocoptère	VB	35cm	5+	6+	4+	Autocanon jumelé 2x Autocanon	45cm 45cm	AP4+/AC5+ AP5+/AC6+	<i>Antigrav, Eclaireur</i>
Termite	VB	15cm	5+	6+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Armes d'assaut	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (2) : Berserkers, Guerrier Tonnerres</i>
Taupe	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Armes d'assaut	<i>Capacité de dommages : 2. Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (8) : Berserkers, Guerriers Tonnerres. Coup critique : la Taupe est détruite suite à l'explosion du moteur.</i>
Fouisseuse	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Armes d'assaut	<i>Capacité de dommages : 4. Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (16) : Berserkers, Guerriers Tonnerres, Gardes du Foyer (prennent deux places). Coup critique : la Fouisseuse est détruite suite à l'explosion du moteur.</i>
Mega-Canon Goliath	EG	10cm	5+	6+	6+	Canon Goliath	90cm	3PB, MA, Ind	<i>Capacité de dommages : 2 Blindage Renforcé Coup critique : le Méga-Canon est détruit.</i>

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DES ENGIN DE GUERRE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Dirigeable Overlord	EG	20cm	4+	6+	4+	3x Autocanon (g)	45cm	AP5+/AC6+, Gch	<i>Capacité de dommages : 3.</i> <i>Antigrav, Blindage Renforcé</i> <i>Coup critique : La nacelle est détruite, l'Overlord s'écrase au sol et est retiré du jeu.</i>
						3x Autocanon (d)	45cm	AP5+/AC6+, Drt	
						Bombe	15cm	3PB	
						Canon Céleste	30 cm	AP6+/AC5+/AA5+	
Léviathan	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon Apocalypse	90cm	3PB MA, FrtF	<i>Capacité de dommages : 4, Bouclier : 2</i> <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Transport (16) : Guerriers, Berserkers, Guerriers Tonnerres, Gardes du Foyer (prennent deux places).</i> <i>Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu :</i> <i>1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 5+ à toutes les unités dans un rayon de 5 cm.</i> <i>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.</i> <i>4-6 : La fissure est réparée.</i>
						Obusier	75cm	AP4+/AC4+	
						3x Canons lasers jumelés (d)	45cm	AC4+, Drt	
						3x Canons lasers jumelés (g)	45cm	AC4+, Gch	
Colossus	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Apocalypse	90cm	3PB MA, FrtF	<i>Capacité de dommages : 4, Bouclier : 3</i> <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur</i> <i>Un gyrocoptère (non représenté en jeu) accompagne le Colossus : il confère à son Canon Apocalypse et à ses Missile à Plasma la note Tir Indirect.</i> <i>Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu :</i> <i>1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 5+ à toutes les unités dans un rayon de 5 cm.</i> <i>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.</i> <i>4-6 : La fissure est réparée.</i>
						Canon Tonnerre	30cm	2xAP3+/AC4+, IC	
						2x Obusier (d)	75cm	AP4+/AC4+, Drt	
						2x Obusier (g)	75cm	AP4+/AC4+, Gch	
						4x Missile à Plasma	45cm	1PB, MA, Uniq	
Cyclope	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Furie	90cm	MA2+, FrtF, Drpt, TT (2D3)	<i>Capacité de dommages : 4, Bouclier : 3</i> <i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur</i> <i>Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu :</i> <i>1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 5+ à toutes les unités dans un rayon de 5 cm.</i> <i>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.</i> <i>4-6 : La fissure est réparée.</i>
						Obusier	75cm	AP4+/AC4+	
						6x Missiles vortex	60cm	MA4+, Uniq	
						Canon Fuseur (d)	30cm	MA4+, Drt	
						Canon Fuseur (g)	30cm	MA4+, Gch	

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Train Blindé (Locomotive)	EG	20cm	4+	4+	3+	Canon Apocalypse 2x Obusier	90cm 75cm	3PB MA, FrtF AP4+/AC4+	<p>Capacité de dommages : (1+1 par wagon) Bouclier : (1 par wagon) Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur.</p> <p>Coup critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu :</p> <p>1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et infligeant une touche sur 4+ à toutes les unités dans un rayon de 5 cm. 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.</p>
Wagon Canon	EG	20cm				Obusier	75cm	AP4+/AC4+	
Wagon Berserker	EG	20cm				Armes Secondaires (berserker)	45cm	2xAP3+/AC5+	Transport (8) : Guerriers, Berserkers, Guerriers Tonnerres, Gardes du Foyer (prennent deux places).
Wagon Dragon	EG	20cm				Armes Secondaires (Dragon)	30cm (15cm)	2xAP3+/AC5+, IC Armes légères, +1A, IC	
Wagon Marteau Céleste	EG	20cm				Canon Marteau Céleste	45cm	2xAP6+/AC5+/AA5+	
Wagon Mortier	EG	20cm				Mortier de Siège	90cm	1PB, MA	
Wagon Bombe H	EG	20cm				Bombe atomique	Illimité	AP3+/AC4+, IC, Rpt, Ind, Uniq, Gabarit Orbital	

FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

Type :

perso : Personnage
Inf : Infanterie
VL : Véhicule Léger
VB : Véhicule Blindé
EG : Engin de Guerre
A : Aéronef
VS : Vaisseau Spatial

CC : valeur de Corps à Corps
FF : valeur de Fusillade

Puissance de Feu :

AP : Anti-Personnel
AC : Anti-Char
MA : Macro-Arme
PB : Point de Barrage
AA : Armes Antiaériennes
+1A : Attaque Supplémentaire
FeP : Frappe en Premier
IC : Ignore les Couvert
Rpt : Rupture
Rchg : Rechargement
Ind : Tir Indirect
Uniq : Tir Unique
TT : Tueur de Titan
FrF : Arc de Tir frontal
FrF : Arc de Tir frontal Fixe
Arr : Arc de Tir Arrière
Drt : Arc de Tir Droit
Gch : Arc de Tir Gauche
Drpt : Disrupteur

CD : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Cyclope	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Furie	90cm	MA2+, FrtF, Drpt, TT (2D3)	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 5 cm. 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.
						Obusier	75cm	AP4+/AC4+	
						6x Missiles vortex	60cm	MA4+, Uniq	
						Canon Fuseur (d)	30cm	MA4+, Drt	
						Canon Fuseur (g)	30cm	Armes légères, +1A, MA	
							(15cm)	Armes légères, +1A, MA	
							30cm	MA4+, Gch	
							(15cm)	Armes légères, +1A, MA	

Vitesse :

C : Aéronef de type Chasseur
CB : Aéronef de type Chasseur-Bombardier
B : Aéronef de type Bombardier

Canon Fuseur

Cette arme possède deux profils. L'un utilisable en Tir, l'autre utilisable en assaut en fusillade