

# EPIC ARMAGEDDON

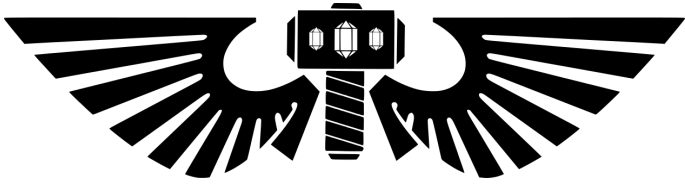


**CODEX**

# 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."*

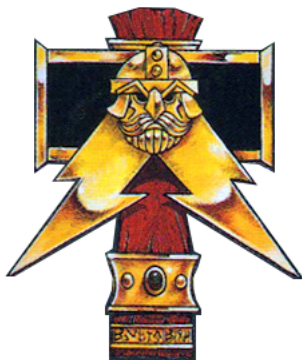
**Leman Russ, Méditations sur le commandement Impérial, Livre XVI**

## 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.



Emblème de guerre Squat

## 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
<b>Confrérie de Guerriers</b>	1 unité de Seigneur + 7 <b>ou</b> 11 unités de Guerriers	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Exo-armure, Léviathan	200 pts / 300 pts
<b>Confrérie de Berserkers</b>	1 unité de Seigneur + 7 <b>ou</b> 11 unités de Berserkers	Seigneur de Guerre, Exo-armure, Léviathan, Tunneliers, Rhinos	175 pts / 250 pts
<b>Confrérie de Motards de la Guilde</b>	8 <b>ou</b> 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
<b>Confrérie de Gardes du Foyer</b>	6 <b>ou</b> 8 unités de Gardes du Foyer	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Léviathan, Tunneliers, Land Raiders	275 pts / 375 pts
<b>Confrérie de Guerriers Tonnerre</b>	6 <b>ou</b> 8 unités de Guerriers Tonnerre	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Léviathan, Rhinos, Tunneliers, Land Raiders	225 pts / 300 pts
<b>Formation de Robots de la Guilde</b>	5 unités de Robots		200 pts
<b>Dirigeable Overlord</b>	1 <b>ou</b> 2 Dirigeable Overlord		200 pts chacun
<b>Formation de Gyrocoptères</b>	5 unités de Gyrocoptères		275 pts
<b>Batterie Foudre</b>	3 à 5 unités de Canons Foudre		50 pts chacun
<b>Batterie d'artillerie</b>	6 unités de Thudd Guns <b>ou</b> 6 unités de Mortiers-Taupé <b>ou</b> 6 unités de Tarentules	Canon Foudre	225 pts 200 pts 175 pts
<b>Batterie d'artillerie lourde</b>	1 <b>ou</b> 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
<b>Léviathan</b>	1 Léviathan	350 pts	<b>Train Blindé</b>	1 Locomotive et de 4 à 7 Wagons	200 pts
<b>Colossus</b>	1 Colossus	500 pts		0-7 Wagon Canon	+100 pts/Wagon
<b>Cyclope</b>	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
<b>0-1 Seigneur de Guerre</b>	Ajouter un personnage de Seigneur de Guerre à une unité de la formation	50 pts
<b>0-1 Ancêtre Vivant</b>	Ajouter un personnage d'Ancêtre Vivant à une unité de la formation	50 pts
<b>Maître de la Guilde</b>	Ajouter un personnage de Maître de la Guilde à une unité de Motard de la Guilde	50 pts
<b>Exo-armure</b>	Le seigneur gagne la compétence <i>Blindage Renforcé</i>	25 pts
<b>Exotrikes</b>	Ajouter 1 <b>ou</b> 2 unités d'Exotrikes à la formation	50 pts chacun
<b>Canon Foudre</b>	Ajouter 1 <b>ou</b> 2 unités de Canons Foudre à la formation	50 pts chacun
<b>Léviathan</b>	Ajouter un Léviathan à la formation	350 pts
<b>Trikes</b>	Remplacer des unités de Motards de la Guilde par autant de Trikes	5 pts chacun
<b>Tunneliers</b>	Ajouter une Fouisseuse à la formation <b>ou</b> Ajouter suffisamment de Taupé <b>et/ou</b> Termite pour transporter toute la formation sans qu'il ne reste de place disponible	75 pts 50 pts par Taupé 25 pts par Termite
<b>Rhinos</b>	Ajouter suffisamment de Rhinos pour transporter la formation	15 pts chacun
<b>Land Raiders</b>	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
<b>Seigneur de Guerre</b>	Perso	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant Suprême</i>
<b>Ancêtre Vivant</b>	Perso	-	-	-	-	-	-	-	<i>Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable, Esprit des Ancêtres</i>
<b>Maître de la Guilde</b>	Perso	-	-	-	-	Doom Lance	(contact)	Armes d'assaut, MA, FeP	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant, Meneur</i>
<b>Seigneur</b>	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>
<b>Guerriers</b>	Inf	15cm	5+	5+	5+	Lance-missiles	45cm	AP5+/AC6+	
<b>Berserkers</b>	Inf	15cm	5+	4+	6+	Hache tronçonneuse Pistolet bolter	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	
<b>Motards de la Guilde</b>	Inf	35cm	5+	4+	5+	Pistolet bolter	(15cm)	Armes légères	<i>Monté</i>
<b>Trikes de la Guilde</b>	VL	35cm	5+	5+	5+	Multi-Fuseur	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	
<b>ExoTrikes</b>	VL	30cm	4+	3+	4+	Doom Lance Pistolet bolter	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, MA, FeP Armes légères	<i>Monté, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé</i>
<b>Guerriers Tonnerre</b>	Inf	15cm	5+	5+	4+	<b>2x Armes lourdes</b>	45cm	AP5+/AC5+	
<b>Gardes du Foyer</b>	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>
<b>Robots de la Guilde</b>	VL	15cm	4+	5+	5+	Arme cybernétique Autocanon	(contact) 45cm	Armes d'assaut, +1A AP5+/AC6+	<i>Marcheur, Éclaireur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Mortier Taupe</b>	Inf	10cm	6+	6+	5+	Torpille souterraine	30cm	AP5+/AC5+, IC, Ind	
<b>Thudd Gun</b>	Inf	10cm	6+	6+	5+	Obus	45cm	AP4+/AC6+, Ind	
<b>Tarentule</b>	Inf	15cm	6+	6+	5+	Laser Tarentule	45cm	2xAP6+/AC5+	
<b>Canon Foudre</b>	VB	0cm	5+	6+	5+	Fût à accélérateur gravitique	60cm	2xAP6+/AC5+/AA5+	
<b>Rhino</b>	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Armes légères	<i>Transport (2) : Berserkers, Guerriers Tonnerre</i>
<b>Land Raider</b>	VB	25cm	4+	6+	4+	<b>2x</b> Canons lasers jumelés Bolters lourds jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (2) : Guerriers Tonnerre, Gardes du Foyer (prennent deux places).</i>
<b>Gyrocoptère</b>	VB	35cm	5+	6+	4+	Autocanon jumelé <b>2x</b> Autocanon	45cm 45cm	AP4+/AC5+ AP5+/AC6+	<i>Antigrav, Eclaireur</i>
<b>Termite</b>	VB	15cm	5+	6+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Armes d'assaut	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (2) : Berserkers, Guerrier Tonnerre</i>
<b>Taupe</b>	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Armes d'assaut	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (8) : Berserkers, Guerriers Tonnerre. CD 2 - Critique : la Taupe est détruite suite à l'explosion du moteur.</i>
<b>Fouisseuse</b>	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Armes d'assaut	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Tunnelier, Transport (16) : Berserkers, Guerriers Tonnerre, Gardes du Foyer (prennent deux places). CD 4 - Critique : la Fouisseuse est détruite suite à l'explosion du moteur.</i>
<b>Mega-Canon Goliath</b>	EG	10cm	5+	6+	6+	Canon Goliath	90cm	3PB, MA, Ind	<i>Blindage Renforcé CD 2 - 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
<b>Dirigeable Overlord</b>	EG	20cm	4+	6+	4+	3x Autocanon (g)	45cm	AP5+/AC6+, Gch	<i>Antigrav, Blindage Renforcé</i> <i>CD 3 - 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+	
<b>Léviathan</b>	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon Apocalypse	90cm	3PB MA, FrtF	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Transport (16) : Guerriers, Berserkers, Guerriers Tonnerre, Gardes du Foyer (prennent deux places).</i> <i>CD 4 / BV 2 - 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	
<b>Colossus</b>	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Apocalypse	90cm	3PB MA, FrtF	<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>CD 4 / BV 3 - 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	
<b>Cyclope</b>	EG	15cm	4+	5+	3+	Canon Furie	90cm	MA2+, FrtF, Drpt, TT (2D3)	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur</i> <i>CD 4 / BV 3 - 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	
							(15cm)	Armes légères, +1A, MA	
						Canon Fuseur (g)	30cm	MA4+, Gch	
	(15cm)	Armes légères, +1A, MA							

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Train Blindé (Locomotive)</b>	EG	20cm	4+	4+	3+	Canon Apocalypse 2x Obusier	90cm 75cm	3PB MA, FrtF AP4+/AC4+	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. CD 1 (+1 par Wagon) / BV 1 (+1 par Wagon) - 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 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.</i>
<b>Wagon Canon</b>	EG	20cm				Obusier	75cm	AP4+/AC4+	
<b>Wagon Berserker</b>	EG	20cm				Armes Secondaires (berserker)	45cm	2xAP3+/AC5+	<i>Transport (8) : Guerriers, Berserkers, Guerriers Tonnerre, Gardes du Foyer (prennent deux places).</i>
<b>Wagon Dragon</b>	EG	20cm				Armes Secondaires (Dragon)	30cm (15cm)	2xAP3+/AC5+, IC Armes légères, +1A, IC	
<b>Wagon Marteau Céleste</b>	EG	20cm				Canon Marteau Céleste	45cm	2xAP6+/AC5+/AA5+	
<b>Wagon Mortier</b>	EG	20cm				Mortier de Siège	90cm	1PB, MA	
<b>Wagon Bombe H</b>	EG	20cm				Bombe atomique	∞	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