

# **Codex F-ERC**

# **SQUAT 1.03**

**Date de la 1<sup>ère</sup> mise en ligne: 1 juillet 2009 ( Version 1.0 )**

**Date de la Dernière mise à jour: 01 Septembre 2009 ( Version 1.03 )**

Les Gyrocoptères d'assaut et ceux de reconnaissance du Colossus ont en fait 6+ de CC et non NA.

# Squat

**Valeur Stratégique:** 3

**Valeur d' Initiative:** 2+ ET 1+ pour le Colossus, le Cyclope, le Léviathan et le Train Blindé.

## **Règles Spéciales:**

### **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.

### **Observateur et Système de guidage:**

Certains véhicules peuvent agir en tant qu' Observateur et guider le tir des armes dotées du Système de Guidage adéquat.

- Toute arme dotée de la capacité Système de Guidage peut tirer en utilisant la ligne de vue d'une unité possédant la capacité Observateur et faisant partie de sa formation.
- La formation ne reçoit pas de Pions Impact lorsque l' Observateur est détruit ou ciblé par des tirs.

### **Tunnelier:**

Les Squats utilisent des Tunneliers qui se divisent en 3 catégories Les Termites (20 pts), les grandes Taupes (60 pts) et les colossales Fouisseuses (120 pts). Elles ont pour fonction de mener sans danger par voie souterraine les Squats à des lieux clef du champs de bataille, puis de débarquer leur troupe.

- 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.
- Noter secrètement au début de quel tour ils feront surface ainsi que les coordonnées (à partir de la pointe de la ou 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 émergeant 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 Tunnelier qui émerge, après le placement de la première, les autres sont toutes placées à 15cm maximum de celle-ci tout en restant en formation.

### **Disrupteur:**

Les Squats utilisent des canons de vaisseaux spatial appelé Canon Furie, monté sur des Cyclopes, énorme Tank de combat.

C'est canon projette un rayon continue très puissant qui fait rapidement surchauffer les systèmes de protection.

- Chaque Touche avec ces armes détruit 2 Boucliers (ou autre appareil de protection ayant les mêmes effets) au lieu d' 1.

### **Unités Squat pouvant être Transportées:**

- Guerrier, Berserker, Tonnerre, Seigneur et Garde du foyer, ce dernier prend 2 places au lieu d' 1.



## Liste d'Armée **SQUAT**



Formations Principales			
Nom de la Formation	Unités	Améliorations ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	Coût
Confrérie de Guerrier	1 Seigneur 7 Guerriers	- 1 Seigneur de Guerre (+100 pts) - 1 Ancêtre Vivant, (+75 pts) - 2 Gardes du Foyer (+100 pts) - 2 Tonnerres (+75 pts) - 4 Guerriers (+100 pts) - Mécanisation de <b>toute</b> la formation soit en: - Léviathan (+300 pts) - Tunneliers (voir règle spéciale) - Rhinos (+10 pts chaque)	225
Unité Berserker	1 Seigneur 7 Berserkers	- 4 Berserkers (+75 pts) - Mécanisation de <b>toute</b> la formation soit en: - Tunneliers (voir règle spéciale <b>mais coût /2</b> ) - Rhinos (+10 pts chaque)	200

Formations de Soutiens ( 0-2 par Formation Principale )			
Nom de la Formation	Unités	Améliorations ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	Coût
<b>Soutien d'Elite</b>			
Unité Tonnerre	6 Tonnerres	- 2 Tonnerres (+75 pts) - Mécanisation de <b>toute</b> la formation soit en: - Tunneliers (voir règle spéciale) - Rhinos (+10 pts chaque)	225
Aile de Gyrocoptères d' Assaut	5 Aigles de Fer		250
<b>Soutien de la Guilde</b>			
Escadron de la Guilde	6 Motos	- 1 Maître de Guilde (+50 pts) - 2 Motos (+50 pts) - Amélioration de Motos par des Trikes (+10 pts chaque)	175
Unité de Robots de la Guilde	5 Robots		200
<b>Batterie de Soutien</b>			
Grande Batterie	Soit: - 6 Mortier-Taupes - 6 Thudd-Guns - 6 Tarentules	- 1 ou 2 Canons Foudre (+50 pts chaque)	150
Batterie Foudre	3 Canons Foudre		150
<b>Engin Convoyeur</b>			
Léviathan	1 Léviathan		350

## Engins de Guerre

( Maximum 1/3 des points de l'armée )

Nom de la Formation	Unités	Améliorations ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	Coût
<b>Engin d'Assaut</b>			
Train Blindé	1 Locomotive 3 Wagons Berserker 1 Wagon parmi: - Wagon Berserker - Wagon Bombardier - Wagon Dragon - Wagon Mortier		850
Colossus	1 Colossus 1 Faucon de Fer		500
Cyclope	1 Cyclope		500
<b>Batterie Super-Lourde</b>			
Batterie d' Artillerie Super-Lourde Goliath	2 Goliaths	- 1 ou 2 Canons Foudre pour (+50 pts chaque)	400
<b>Engin de Couverture Aérien</b>			
Corps d' Attaque Aérien	2 Suzerains		350
Dirigeable Blindé Suzerain	1 Suzerain		200

## Personnage

Ancêtre Vivant / Prince-Esprit				
<b>Type</b> Personnage	<b>Vitesse</b> NA	<b>Blindage</b> NA	<b>CC</b> NA	<b>FF</b> NA
<b>Armement</b> Marteau de Fureur	<b>Portée</b> (15cm)	<b>Puissance de Feu</b> Arme Légère	<b>Notes</b> (+1) MA	
<p><b>Note:</b> Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Charismatique, Sauvegarde Invulnérable.</p> <p><b>Note Diverse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L' Ancêtre Vivant est exclusivement une amélioration de Guerrier.</li> </ul>				

Seigneur de Guerre				
<b>Type</b> Personnage	<b>Vitesse</b> NA	<b>Blindage</b> NA	<b>CC</b> NA	<b>FF</b> NA
<b>Armement</b> Hache Énergétique	<b>Portée</b> (contact)	<b>Puissance de Feu</b> Arme d' Assaut	<b>Notes</b> (+1) MA	
<p><b>Note:</b> Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Commandant Suprême.</p> <p><b>Note Diverse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il ne peut y avoir qu'un seul Seigneur de Guerre par armée.</li> <li>- Le Seigneur de Guerre est exclusivement une amélioration de Seigneur.</li> </ul>				

Maître de Gilde				
<b>Type</b> Personnage	<b>Vitesse</b> NA	<b>Blindage</b> NA	<b>CC</b> NA	<b>FF</b> NA
<b>Armement</b> Fuseur	<b>Portée</b> (15cm)	<b>Puissance de Feu</b> Arme Légère	<b>Notes</b> (+1) MA	
<p><b>Note:</b> Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Commandement, Meneur, Sauvegarde Invulnérable.</p> <p><b>Note Diverse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le Maître de Gilde est exclusivement une amélioration de Moto ou Trike.</li> </ul>				

## Unité des Formations Principales

Seigneur				
<b>Type</b> Infanterie	<b>Vitesse</b> 15cm	<b>Blindage</b> 4+	<b>CC</b> 4+	<b>FF</b> 4+
<b>Armement</b> Lance-missile	<b>Portée</b> 45 cm	<b>Puissance de Feu</b> AP5+/AT6+	<b>Notes</b> --	
<b>Note:</b> Obstiné, Meneur.				

Garde du Foyer				
<b>Type</b> Infanterie	<b>Vitesse</b> 15cm	<b>Blindage</b> 4+	<b>CC</b> 4+	<b>FF</b> 4+
<b>Armement</b> Artefact Squat Arme Énergétique	<b>Portée</b> 30 cm (contact)	<b>Puissance de Feu</b> AP5+/AT5+ Arme d' Assaut	<b>Notes</b> -- MA, (+1)	
<b>Note:</b> Obstiné, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Meneur				

Guerrier				
<b>Type</b> Infanterie	<b>Vitesse</b> 15 cm	<b>Blindage</b> 6+	<b>CC</b> 5+	<b>FF</b> 5+
<b>Armement</b> Lance-missile	<b>Portée</b> 45 cm	<b>Puissance de Feu</b> AP5+/AT6+	<b>Notes</b> --	
<b>Note:</b> Obstiné				

Berserker				
<b>Type</b> Infanterie	<b>Vitesse</b> 15 cm	<b>Blindage</b> 6+	<b>CC</b> 4+	<b>FF</b> 5+
<b>Armement</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
<b>Note:</b> Obstiné				

## Unité de Soutien

Tonnerre				
<b>Type</b> Infanterie	<b>Vitesse</b> 15 cm	<b>Blindage</b> 6+	<b>CC</b> 5+	<b>FF</b> 4+
<b>Armement</b> Armes Lourdes	<b>Portée</b> 45 cm	<b>Puissance de Feu</b> 2 x AP5+/AT5+	<b>Notes</b> --	
<b>Note:</b> Obstiné				

Mortier-Taupe				
<b>Type</b> Infanterie	<b>Vitesse</b> 10cm	<b>Blindage</b> --	<b>CC</b> --	<b>FF</b> 5+
<b>Armement</b> Mortier-taupe	<b>Portée</b> 30 cm	<b>Puissance de Feu</b> AP5+/AT5+	<b>Notes</b> Tir Indirect, Ignore les Couverts.	
<b>Note:</b> Obstiné				

Thudd-Gun				
<b>Type</b> Infanterie	<b>Vitesse</b> 10 cm	<b>Blindage</b> --	<b>CC</b> --	<b>FF</b> 5+
<b>Armement</b> Thudd-Gun	<b>Portée</b> 45 cm	<b>Puissance de Feu</b> AP4+/AT6+	<b>Notes</b> Tir Indirect	
<b>Note:</b> Obstiné				

Tarentule				
<b>Type</b> Infanterie	<b>Vitesse</b> 10 cm	<b>Blindage</b> --	<b>CC</b> --	<b>FF</b> 5+
<b>Armement</b> Laser Tarentule	<b>Portée</b> 45 cm	<b>Puissance de Feu</b> 2 x AP6/AT5+	<b>Notes</b> --	
<b>Note:</b> Obstiné, Monté.				

Robot				
<b>Type</b> Infanterie	<b>Vitesse</b> 15 cm	<b>Blindage</b> 4+	<b>CC</b> 5+	<b>FF</b> 5+
<b>Armement</b> Auto-canon Arme Cybernétique	<b>Portée</b> 45 cm (contact)	<b>Puissance de Feu</b> AP5+/AT6+ Arme d' Assaut	<b>Notes</b> -- (+1)	
<b>Note:</b> Obstiné, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				

Canon Foudre				
<b>Type</b> Véhicule Blindé	<b>Vitesse</b> 00 cm	<b>Blindage</b> 5+	<b>CC</b> 6+	<b>FF</b> 5+
<b>Armement</b> Canon Foudre	<b>Portée</b> 60 cm	<b>Puissance de Feu</b> 2 x AP6+/AT5+/AA6+	<b>Notes</b> --	
<b>Note:</b> Obstiné				

## Unité de Soutien Rapide

### Moto de la Guilde

<b>Type</b> Infanterie	<b>Vitesse</b> 35 cm	<b>Blindage</b> 5+	<b>CC</b> 4+	<b>FF</b> 5+
<b>Armement</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
<b>Note:</b> Obstiné, Monté				

### Trike de la Guilde

<b>Type</b> Véhicule Léger	<b>Vitesse</b> 35 cm	<b>Blindage</b> 5+	<b>CC</b> 5+	<b>FF</b> 5+
<b>Armement</b> Multi-Fuseur	<b>Portée</b> 15 cm ou (15cm)	<b>Puissance de Feu</b> MA5+ Arme Légère	<b>Notes</b> -- MA	
<b>Note:</b> Obstiné				

### Gyrocoptère d' Assaut

<b>Type</b> Véhicule blindée	<b>Vitesse</b> 35 cm	<b>Blindage</b> 5+	<b>CC</b> 6+	<b>FF</b> 5+
<b>Armement</b> Auto-canon Jumelé 2 x Auto-canon	<b>Portée</b> 45 cm 45 cm	<b>Puissance de Feu</b> AP4+/AT5+ AP5+/AT6+	<b>Notes</b> -- --	
<b>Note:</b> Obstiné, Antigrav, Éclaireur.				

## Unité de Transporteur

Rhino				
<b>Type</b> Véhicule Blindé	<b>Vitesse</b> 30 cm	<b>Blindage</b> 5+	<b>CC</b> 6+	<b>FF</b> 6+
<b>Armement</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
<b>Note:</b> Obstiné, Transport (2).				

Termite				
<b>Type</b> Véhicule Blindé	<b>Vitesse</b> 15cm	<b>Blindage</b> 5+	<b>CC</b> 6+	<b>FF</b> --
<b>Armement</b> Foreuse	<b>Portée</b> (contact)	<b>Puissance de Feu</b> Arme d'assaut	<b>Notes</b> MA	
<b>Note:</b> Obstiné, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Transport (2), Tunnelier,.				

Taupe				
<b>Type</b> Engin de Guerre	<b>Vitesse</b> 15 cm	<b>Blindage</b> 4+	<b>CC</b> 5+	<b>FF</b> --
<b>Armement</b> Foreuse	<b>Portée</b> (contact)	<b>Puissance de Feu</b> Arme d'assaut	<b>Notes</b> MA	
<b>Capacité de Dommages: 2</b>				
<b>Dommages Critiques:</b> La Taupe est détruite.				
<b>Note:</b> Obstiné, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Transport (8), Tunnelier,.				

Fouisseuse				
<b>Type</b> Engin de Guerre	<b>Vitesse</b> 15 cm	<b>Blindage</b> 4+	<b>CC</b> 5+	<b>FF</b> --
<b>Armement</b> Foreuse	<b>Portée</b> (contact)	<b>Puissance de Feu</b> Arme d'assaut	<b>Notes</b> MA	
<b>Capacité de Dommages: 4</b>				
<b>Dommages Critiques:</b> La Fouisseuse est détruite.				
<b>Note:</b> Obstiné, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Transport (16), Tunnelier,.				

Léviathan				
<b>Type</b> Engin de Guerre	<b>Vitesse</b> 15 cm	<b>Blindage</b> 4+	<b>CC</b> 4+	<b>FF</b> 4+
<b>Armement</b> Canon Apocalypse	<b>Portée</b> 120 cm	<b>Puissance de Feu</b> 3 PB	<b>Notes</b> MA, Arc de tir Frontal Fixe	
Obusier	75 cm	AP4+/AT4+	--	
3 x Canon Laser Jumelé	45 cm	AT4+	Arc de Tir Droit	
3 x Canon Laser Jumelé	45 cm	AT4+	Arc de Tir Gauche	
2 x Arme Secondaire	(15cm)	Arme Légère	( +1)	
<b>Capacité de Dommages: 4 Bouclier: 2</b>				
<b>Dommages Critiques:</b> chenilles détruites, le Léviathan ne peut plus se déplacer. Les Critiques suivants infligent la perte d' 1 point de CD supplémentaire.				
<b>Note:</b> Obstiné, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sans Peur, Transport (16).				

## Unité d' Engin de Guerre

Train Blindé				
Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	15 cm	4+	4+	4+
<b>Armement Locomotive</b> Canon Apocalypse 2 x Obusier	<b>Portée</b> 120 cm 75 cm	<b>Puissance de Feu</b> 3 PB AP4+/AT4+	<b>Notes</b> MA, Arc de Tir Frontal Fixe --	
<b>Armement Wagon Berserker</b> 2 x Obusier	75 cm	AP4+/AT4+	--	
<b>Armement Wagon Bombardier</b> Bombe A	Illimité	3 PB (Gabarit Orbital)	Tir Unique, Ignore les Couverts, Rupture	
<b>Armement Wagon Dragon</b> Crache-Feu	30 cm ou (15cm)	4 x AP3+ Arme Légère	Ignore les Couverts (+2), Ignore les Couverts	
<b>Armement Wagon Mortier</b> Mortier de Siège	60 cm	2 PB	MA, Tir Indirect	
<b>Capacité de Dommages: 8 Boucliers: 6</b>				
<b>Dommages Critique:</b> perte d'un CD supplémentaire.				
<b>Note:</b> Obstiné, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sans Peur.				

Colossus				
Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	15 cm	4+	4+	4+
<b>Armement</b> Canon Apocalypse	<b>Portée</b> 120 cm	<b>Puissance de Feu</b> 3 PB	<b>Notes</b> MA, Arc de Tir Frontal Fixe, Système de Guidage	
Canon Tonnerre	30 cm	AP3+/AT4+	Ignore les couverts	
2 x Obusier	75 cm	AP4+/AT4+	Arc de Tir Droit	
2 x Obusier	75 cm	AP4+/AT4+	Arc de Tir Gauche	
4 x Missile Plasma	75 cm	AP4+/AT4+	Ignore les Couverts, Système de Guidage	
2 x Arme secondaire	(15cm)	Arme Légère	( +1)	
<b>Capacité de Dommages: 4 Boucliers: 3</b>				
<b>Dommages Critique:</b> chenilles détruites, le Colossus ne peut plus se déplacer. Les Critiques suivants infligent la perte d' 1 point de CD supplémentaire.				
<b>Note:</b> Obstiné, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sans Peur.				

Faucon de Fer				
Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Véhicule blindée	35 cm	4+	6+	5+
<b>Armement</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
<b>Note:</b> Obstiné, Antigrav, Éclaireur, Observateur				

## Cyclope

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	15 cm	4+	4+	4+
<b>Armement</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
Canon Furie	90 cm	MA 2+	Disrupteur , Tueur de Titans (2d3), Arc de Tir Frontal Fixe	
Obusier	75 cm	AP4+/AT4+	--	
6 x Missile de la Mort	60 cm	MA 4+	Tir Unique	
Canon Fuseur	30 cm ou (15cm)	2 x MA 4+ Arme Légère	Arc de Tir Droit (+1) MA	
Canon Fuseur	30 cm ou (15cm)	2 x MA 4+ Arme Légère	Arc de Tir Gauche (+1) MA	
<b>Capacité de Dommages: 4 Boucliers: 3</b>				
<b>Dommages Critique:</b> chenilles détruites, le Cyclope ne peut plus se déplacer. Les Critiques suivants infligent la perte d' 1 point de CD supplémentaire.				
<b>Note:</b> Obstiné, Sans Peur, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière.				

## Dirigeable Suzerain

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	20 cm	4+	NA	4+
<b>Armement</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
2 x Auto-canon Jumelé	45 cm	AP4+/AT5+	--	
3 x Canon AA	45 cm	AP5+/AT6+/AA6+	Arc de Tir Droit	
3 x Canon AA	45 cm	AP5+/AT6+/AA6+	Arc de Tir Gauche	
Bombe H	15 cm	3 PB	--	
<b>Capacité de Dommages: 3</b>				
<b>Dommages Critique:</b> la nacelle est détruite, le dysfonctionnement du régulateur d'altitude fait disparaître le Suzerain dans les airs.				
<b>Note:</b> Obstiné, AntigraV, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sans Peur.				

## Méga-Canon Goliath

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	10 cm	5+	6+	6+
<b>Armement</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
Méga-Canon Goliath	90 cm	4 PB	MA, Rechargement, Tir Indirect	
<b>Capacité de dommages: 2</b>				
<b>Dommages Critiques:</b> stock de munitions touché, Méga-canon Détruit.				
<b>Note:</b> Obstiné, Blindage Renforcé.				