



# Squats

Codex Epic Armageddon

# Les forces Squats

Codex Epic: Armageddon

## Sommaire

LIVING RULES BOOK des Squats F-ERC v2.0 du 01 Juillet 2010.....	3
Les Squats.....	4
FERC Touch.....	6
Règles Spéciales.....	8
Liste d'armée des Squats.....	9
Les unités Squats.....	11
Feuille de référence: Squat.....	19



Crédits

### Liste d'armée

French-ERC

### Textes et traductions

Games Workshop

Taran

Nainternet

Wathiere

### Mise en page

Wathiere

Jay (retouches)

Clem

### Photos et Illustrations

Games Workshop

Scream

Gurdil35

Xav

Hojyn



Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, édité 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.

## LIVING RULES BOOK des Squats F-ERC v2.0 du 01 Juillet 2010

Le French Epic Rules Committee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation :

Rendre le jeu plus agréable pour chacun. Depuis l'abandon quasi-total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW. Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- le travail progresse lentement et nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;
- les discussions s'y passent en anglais, langue que ne maîtrisent pas forcément nombre de joueurs;
- le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre. Et devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir faire savoir son opinion ;
- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;
- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.
- pouvoir disposer lors de rencontres entre joueurs de différentes régions de codex travaillés.

Les discussions se font sur le forum d'Epic\_fr dans une section " F-ERC ", en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
- « Équité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;
- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser sur le placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable. Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative, mais il ne faut pas non plus réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

### **La F-ERC**

Adresse du forum: <http://epic-fr.niceboard.com/forum.htm>

Adresse du Site F-ERC : <http://f-erc-codex-epic-armageddon.e-monsite.com/>

### **Note sur la version du document:**

La liste présentée dans ce document est la version 2 du 01 Juillet 2010 :

**Version 2.0 du 01 Juillet 2010 :** mise en ligne de la deuxième version approuvée par la communauté F-ERC.

**Version 1.05 du 22 janvier 2010:** correction des profils de tunneliers, du canon Goliath et du cout de l'amélioration Guerriers.

**Version 1.04 du 01 Novembre 2009:** nouvelle mise en page du document original avec ajout de photos et de textes de background.

**Version 1.03 du 01 Septembre 2009:** correction du profil des Gyrocoptères d'assaut et ceux de reconnaissance du Colossus qui ont en fait 6+ de CC et non NA.

**Version 1.0 du 01 juillet 2009:** mise en ligne de la première version approuvée par la communauté F-ERC.

### 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



Lorsque les humains débutèrent l'exploration spatiale, certaines de leurs premières colonies furent établies à proximité du cœur de la galaxie. A cette époque, les ressources minières du centre de la galaxie étaient très recherchées et des milliers de vaisseaux spécialement adaptés furent affectés à la récolte des richesses des planètes intérieures.

Le cœur de la galaxie se caractérise par ses soleils extrêmement anciens qui paraissent ternes en comparaison des étoiles des bras de la spirale galactique. Autour de ces anciennes étoiles, orbitent d'énormes mondes rocheux, riches en minerais mais désolés et inhospitaliers. Avec leur faible luminosité et leur forte gravité, ces mondes sont gris, tristes et peu propices au développement de la vie.

Les premiers colons étaient des mineurs, qui construisirent leur demeures dans le roc, créant de petites communautés d'habitation sur le site des mines désaffectées. Pour se nourrir, ils construisirent des réservoirs de cultures hydroponiques d'algues comestibles. Ces cultures permirent aux communautés minières de devenir rapidement autonomes.

La forte gravité et l'hostilité de l'environnement firent lentement muter les humains de ces mondes. Ils devinrent plus forts, plus résistants mais aussi plus petit et trapus. Cette mutation prit des siècles, durant lesquels la nouvelle race développa sa propre identité culturelle. Lorsque le centre de la galaxie fut séparé du reste de l'Imperium par les tempêtes du Warp, les habitants se regroupèrent pour former une confédération indépendante qu'ils appelèrent les mondes Squats.

C'est à cette époque que cette race petite et râblée fut baptisée squat, bien qu'ils soient aussi appelés nains. Durant cette période d'isolement, les mondes des squats durent faire face à toutes sortes de périls, depuis les raids du Chaos, les invasions et les pillages des orks jusqu'aux catastrophes naturelles et aux guerres civiles. Leurs premières colonies d'habitation furent agrandies et fortifiées pour se transformer en forteresses imprenables.

La technologie terrienne leur étant interdite de par leur isolement, les squats développèrent une technologie propre, à l'aide de matières premières et de sources d'énergie locales. A mesure qu'ils inventèrent des machines pour assurer leur survie, les squats acquirent une maîtrise technique considérable. Cet afflux de connaissances généra la création de la Guilde des Ingénieurs, un corps de guerriers individualistes dont la maîtrise technique assure à leur armées un arsenal considérable.

Les mondes squats sont depuis lors restés indépendants et ont livré leurs propres guerres aux orks et aux serviteurs de Chaos. A l'occasion, les squats ont aussi combattu les impériaux et les Eldars, même si en règle générale ils préfèrent faire alliance avec les humains et n'ont pas de source de discorde particulière avec les Eldars.

Les squats sont tributaires du commerce pour se procurer les produits qui ne sont pas disponibles sur leurs mondes, c'est pourquoi ils préfèrent rester aussi neutres que possible. Parfois des forteresses squats peuvent s'affronter à propos d'un point d'honneur ou d'un gisement particulièrement riche, mais de tels conflits sont rares et durent très peu de temps à cause d'antiques

lois ou de l'intervention d'autres forteresses. Les mondes squats traitent souvent avec l'Imperium, mais il leur arrive de commercer avec les Eldars et, dans un lointain passé, ils ont même fait affaire avec les orks.

Les squats vouent une haine farouche et tenace aux orks, depuis les ravages provoqués par le seigneur de guerre ork Grunhag l'Écorcheur dont l'invasion surprise coûta des millions de vie et la perte de plusieurs anciennes colonies. Aujourd'hui encore, les squats continuent à envoyer des expéditions à la recherche de certaines colonies supposées détruites par Grunhag. Une ballade épique, appelée la Chute d'Imbach rappelle aux jeunes générations de squats l'héroïsme de leur ancêtres dans ces temps troublés par l'infamie et la trahison des orks.

Les squats sont des travailleurs acharnés, endurants et têtus comme des mules. C'est un peuple fier, qui n'a qu'une parole et paye toujours ses dettes. Ce sont donc des alliés loyaux mais aussi des ennemis implacables. Lorsqu'un squat donne sa parole, il est prêt à mourir pour la respecter. Les squats ont deux traits de caractère principaux qui sont très difficile à comprendre pour des humains.

Premièrement, ils sont matérialistes. Un squat trime dur acquérir de l'argent et des biens et plus sa position est élevée plus son trésor est important. Lorsqu'il meurt, ses biens sont répartis entre les membres de sa famille et se transmettent ainsi de génération en génération. Le trésor familial est gardé jalousement car il témoigne de la position sociale d'une famille et permet d'en honorer les ancêtres.





La seconde caractéristique que les humains ont du mal à comprendre est leur obsession de l'honneur et de la vengeance. Si un squat est tué, sa famille est liée par l'honneur et doit le venger, ainsi tout mal fait à un membre d'une famille sera vengé par la famille dans sa totalité. Les squats sont très proches et n'oublient jamais une offense, même minime ou involontaire. Leur histoire et leurs légendes abondent d'exemples de guerriers solitaires combattant des ennemis innombrables dans une lutte à mort pour l'honneur de la famille ou de héros que l'on croyait morts revenant pour accomplir leur vengeance.

La forteresse est l'élément de base de leur civilisation. Une planète peut posséder plusieurs forteresses mais rarement plus d'une douzaine. Les guerriers d'une même forteresse appartiennent à une confrérie, ainsi appelée à cause de la parenté plus ou moins lointaine de ses membres. Elles se regroupent parfois en associations appelées ligues.

Le chef d'une forteresse est appelé seigneur. Les chefs des confréries sont appelés seigneurs de guerre et sont souvent en liaison avec les seigneurs. Au combat, chaque seigneur de guerre est accompagné d'une confrérie ainsi que d'une garde personnelle, ses Gardes du foyer.

Quand plusieurs forteresses se constituent en ligue, un grand seigneur de guerre est élu pour en commander les troupes pour toute la durée de la campagne. L'accession à ce statut est l'une des distinctions suprêmes pour un guerrier squat et le grand seigneur est normalement choisi parmi les seigneurs de guerre les plus respectés et les plus honorés. Il commande une armée disciplinée et équipée de l'arsenal redoutable mis au point par la Guilde des Ingénieurs.

## La Guilde des Ingénieurs

La Guilde des Ingénieurs est un élément important de la société squat. Ses connaissances et son expérience sont légendaires et ses chefs détiennent de nombreux secrets. Certains technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus croient que les squats ont déjà percé le secret de la fission du Warp, ce qui permet de le transformer en une source d'énergie inépuisable. Si cela est vrai, les maîtres de la Guilde gardent jalousement leur secret, estimant qu'il est trop dangereux pour être révélé.

La Guilde a aussi développé la forme de propulsion la plus évoluée pour les vaisseaux spatiaux, un réacteur à néo-plasma alimenté par un générateur et régulé par un champ de confinement d'énergie négative. Aucune race n'est parvenue à ce jour à reproduire ce mode de propulsion, l'Adeptus Mechanicus ayant abandonné ses expériences depuis la terrible irradiation de Ganymède.

Bien entendu, les squats produisent également des machines plus conventionnelles : des aéronefs, des gyrocoptères, des transports blindés. Toutes ces machines reflètent la caractère inhospitalier des mondes squats où les forteresses isolées sont séparées les unes des autres par des milliers de kilomètres de terre hostile. Des déserts de schiste, des gisements de chrome, des pics rocheux acérés et des crevasses aux versants abrupts sont le décor classique des mondes squats. Pour traverser ce pays tourmenté, les squats utilisent de long trains blindés, immenses véhicules tractant des wagons remplis de minerais, de fournitures ou de passagers. Ces véhicules ont d'énormes roues leur permettant de se mouvoir dans ce paysage accidenté.

Tous ces trains sont blindés afin d'être protégés des pluies de météorites ou des orages magnétiques. Beaucoup sont armés et utilisés comme plateformes d'artillerie, versions mobiles des forteresses squats, capables de survivre dans un milieu hostile. La plus grande machine construite par les squats est le Colossus, lequel existe aussi pour les troupes impériales dans une version appelée Léviathan. Ce sont des machines réellement énormes avec un blindage exceptionnellement résistant et hérissées d'une multitude d'armes dévastatrices.

Le train Blindé et le Colossus sont très lents, les squats utilisent des gyrocoptères et des aéronefs comme éclaireurs pour ces engins de guerre. Les machines volantes sont les yeux et les oreilles de ces long convois, fournissant les informations nécessaires aux troupes terrestres sur les mouvements ou les embuscades de l'ennemi.



## FERC Touch

Voici quelques figurines peintes par les membres du forum F-ERC. Visitez la galerie du forum pour d'autres photos.

### Forteresse Mjolnia de Scream



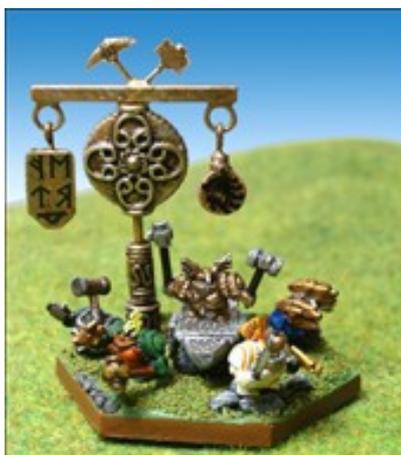
*Une partie de l'armée de la forteresse Mjolnia.*



*Escadron de Gyrocoptère Aigle de Fer.*



*Deux terribles Cyclopes.*



*Grand seigneur de guerre Thorgar.*



*Un Léviathan.*



*Un Colossus et son Gyrocoptère..*



*Un détachement de Gyrocoptère*



*Un détachement de motards de la Guilde*



*Une Confrérie de Guerrier*



*Une batterie de Canon Foudre*



*Deux Méga-Canon Goliath*

## Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à toutes la liste d'armée Squat.

### Technologie Squat

Au fil des siècles, la Guilde développa la recherche de nouvelles technologies et inventa un grand nombre de machines qui restent inégalées. Ces avantages technologiques sont représentés à Epic par les règles suivantes.



#### 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.

Une unité possédant la capacité Observateur permet aux armes de son unité ayant un Système de guidage d'effectuer des Tirs Indirects.

La formation reçoit des Pions Impact lorsque l'Observateur est détruit ou ciblé par des tirs. Si l'Observateur est détruit l'unité perd cette capacité.



#### Disrupteur:

Les Squats utilisent des canons de vaisseau spatial appelé Canon Furie, monté sur forteresse mobile. Ce canon projette un rayon continue 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 dommages 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 unités utilisant leur valeur de fusillade.

Les boucliers désactivés peuvent être réparés. Un engin de guerre peu 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 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.

### Transport

Les unités suivantes peuvent embarquer dans un véhicule doté de la capacité Transport: Guerrier, Berserker, Tonnerre et Seigneur. Les Gardes du Foyer peuvent embarquer également mais ils occupent deux places au lieu d'une. Du fait de son statut, l'Ost du Seigneur de la Forteresse ne peut utiliser comme moyen de transport **que** le Leviathan et la Fousseuse.

### Tunnelier:

Les Squats utilisent des Tunneliers qui se divisent en 3 catégories: les Termites, les grandes Taupes et les colossales Fousseuses. 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.



## Liste d'armée des Squats

Les armées Squats ont une Valeur Stratégique de 3. 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	Notes	Coût
Confrérie de Guerriers	Un Seigneur Sept unités de Guerriers	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Guerriers, Transport	200pts
Confrérie de Berserkers	Huit unités de Berserkers	Berserkers, Transport	175pts
Ost du Seigneur de la forteresse	Six Gardes du foyer	Seigneur de Guerre, Ancêtre Vivant, Garde du Foyer, Transport	250pts

### Formations de soutien

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

Formations	Composition	Notes	Coût
Confrérie de guerriers Tonnerre	Six unités de Guerriers Tonnerre	Tonnerre, Transport	225pts
Escadron de la Guilde	Huit unités de Motard de la Guilde	Maître de la Guilde, Motard, Trike.	175pts
Escouade de Gyrocoptère d'assaut	Cinq unités de Gyrocoptère		250pts
Escadron de Robots de la Guilde	Cinq unités de Robots		200pts
Batterie d'artillerie	Six unités de Thudd Gun <b>OU</b> Six unités de Mortiers-Taupe <b>OU</b> Six unités de Tarentules	Canon Foudre	200pts 175pts 150pts
Batterie d'artillerie lourde	Deux Méga Canons Goliath	Canon Foudre	400pts
Batterie Foudre	Trois unités de Canon Foudre	Canon Foudre	150pts
Dirigeable Overlord	Un Dirigeable Overlord	Overlord	200pts

### Engins de guerre

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

Formations	Composition	Notes	Coût
Leviathan	Un Leviathan		350pts
Colossus	Un Colossus Un Faucon de Fer		500pts
Cyclope	Un Cyclope		500pts
Train Blindé	Une Locomotive Trois Wagons Berserkers Un Wagon au choix		850pts



## Améliorations

(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 de Seigneur ou de garde du foyer.	100pts
Ancêtre Vivant	Ajoute un personnage d'Ancêtre Vivant à une unité de Seigneur ou de garde du foyer.	50pts
Maître de Guilde	Ajoute un personnage de Maître de la Guilde à une unité de Motard de la Guilde.	50pts
Garde du Foyer	Ajoute deux unités de Gardes du Foyer.	100pts
Tonnerre	Ajoute deux unités de Guerriers Tonnerre.	75pts
Berserker	Ajoute quatre unités de Berserkers.	75pts
Guerrier	Ajoute quatre unités de Guerriers.	100pts
Motard	Ajoute deux unités de Motard de la Guilde.	50pts
Trike	Remplace une unité de Motard de la Guilde par un Trike.	10pts chaque
Canon Foudre	Ajoute une ou deux unités de Canons Foudre.	50pts chaque
Overlord	Ajoute un Dirigeable Overlord	200pts
Transport	Un Léviathan Rhinos Termite* Taupé* Fouisseuse*	350pts 15pts chaque 20pts chaque 60pts chaque 120pts chaque

*\* vous pouvez mélanger les différentes sortes de Tunneliers mais vous devez occuper toutes les places disponibles.*

*Rappel : Du fait de son statut, l'Ost du Seigneur de la Forteresse ne peut utiliser comme moyen de transport que le Leviathan et la Fouisseuse;*



## Les personnages Squats

### Seigneur de guerre

Pour éviter l'usage déshonorant des troupes de la confrérie par des seigneurs peu scrupuleux, une confrérie est toujours commandée par un personnage de confiance appelé Seigneur de Guerre. Il est entraîné dès l'enfance pour commander et accomplir des actes héroïques, sources d'inspiration pour ses guerriers, leur rappelant constamment leur devoir envers leurs ancêtres. Le seigneur de guerre est escorté au combat par une garde personnelle, issue de l'aristocratie guerrière de la forteresse. Ces puissants guerriers sont équipés d'exo-armures ornementées et d'armes combinées ciselées de motifs traditionnelles en or et incrustées de pierres précieuses.

Seigneur de Guerre				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Artefact Squat	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
<b>Notes:</b> Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant Suprême.				



### Ancêtre Vivant

Les squats vivent habituellement autour de trois cent ans, mais rares sont ceux qui dépassent cette limite. Si un squat passe le cap des quatre cent ans, sa longévité est augmentée et il peut survivre jusqu'à plus de huit cents ans. La faible proportion de squats d'un tel âge est traitée avec un immense respect et appelés les Ancêtres Vivants. Au fil des ans, un Ancêtre Vivant développe de puissants pouvoirs psychiques, souvent de nature prémonitoire ou protectrice. Les pouvoirs psychiques sont peu répandus chez les squats, c'est donc un facteur qui accroît encore la vénération des Ancêtres Vivants. Ces pouvoirs leur viennent des rapports spirituels qu'ils entretiennent avec les ancêtres défunts de la forteresse. Les ancêtres Vivants sont vénérés en tant qu'incarnations de l'esprit des ancêtres qui veillent sur la forteresse.

Ancêtre Vivant				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Marteau de Fureur	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
<b>Notes:</b> Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable.				



### Seigneur

Les Confréries de Guerriers sont toujours menées au combat par un membre de l'aristocratie. Cet honneur n'est accordé qu'aux nobles ayant accompli un acte de bravoure.

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	-	
Lance-missile	45cm	AP5+/AC6+	-	
<b>Notes:</b> Meneur.				



### Garde du Foyer

Des escouades de guerriers d'élite connus sous le noms de Gardes du Foyer prennent le commandement des guerriers squats au combat. Ces loyaux serviteurs du Seigneur de guerre sont superbement équipés d'armures de style, ils vont au combat en donnant un exemple de courage.

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 supplémentaires (+1), Macro arme	
Armes énergétiques	45cm	AP5+/AC5+	-	
<b>Notes:</b> Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé.				



### Les Confréries

Résistants et inflexibles en défense, implacables en attaque, les squats forment une excellente infanterie. Individuellement les escouades d'infanterie squats sont très disciplinées et déterminées à cause de leur fierté et de leur sens de l'honneur envers leurs ancêtres et leurs frères d'armes.

### Les fantassins Squats

Les squats sont organisés en unités différentes pour remplir les tâches spécifiques qui leur sont assignées selon leur armement et le statut qu'ils occupent au sein de la forteresse. Il existe trois types d'unité squat : les Guerriers, les Berserkers et les Unités Tonnerre.

#### Guerrier

Les unités de Guerriers forment le gros des troupes des confréries, constituées des « frères d'armes », cadets de la forteresse. Elles se composent d'escouades tactiques standard armées de fusils laser et d'armes de poing, avec un squat sur cinq équipé d'une arme lourde comme un lance-missile ou un bolter lourd. Une unité de guerriers est normalement commandée par le seigneur de Guerre de la forteresse si la totalité de la confrérie est présente ou par un seigneur si l'unité de guerrier combat séparément du reste de la confrérie.

Guerrier				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusil laser	(15cm)	Armes légères	-	
Lance-missile	45cm	AP5+/AC6+	-	
Notes: Aucune.				



#### Berserker

Les unités de Berserkers sont formés d'escouades d'assaut composées des meilleurs combattants au corps à corps de la forteresse. Les escouades d'assaut sont armées de pistolets bolters, de haches énergétiques ou d'épées tronçonneuse ainsi que de grenades variées. Ce sont des experts du combat souterrain et d'excellents saboteurs de bâtiments et de fortifications. Tous les squats sont de vaillants guerriers au corps à corps, mais les unités de Berserkers sont renommées pour leur ténacité et leur courage face à l'adversité, luttant sans relâche contre l'adversaire le plus puissant, en dépit de leur propres pertes.

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



#### Tonnerre

Les unités Tonnerre sont les unités les plus lourdement armées de la confrère squat, composées d'escouades lourdes de vétérans aguerris équipés d'armes lourdes. Ces escouades lourdes sont exceptionnelles car chaque squat la composant porte une arme lourde, un lance missiles, un bolter lourd ou un canon laser. Les unités Tonnerre fournissent un tir d'appui pour les confréries de guerriers, détruisant les concentrations de troupes ou de tanks ennemis et constituant des points forts au sein des lignes de front.

Tonnerre				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusil laser	(15cm)	Armes légères	-	
2 x Lance-missile	45cm	AP5+/AC5+	-	
Notes: Aucune.				



### Transports Squats

Les tunneliers squats sont des machines capables de creuser un chemin souterrain pour émerger derrière les lignes ennemies. Les Squats les utilisent en grand nombre comme véhicules d'assaut et plus d'une bataille décisive a été remportée grâce à l'intervention des tunneliers.

#### Termite

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		
<b>Notes:</b> Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (2), Tunnelier.				



#### Taupe

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		
<b>Notes:</b> Capacité de dommages 2, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (8), Tunnelier.				
<b>Coup critique:</b> la Taupe est détruite suite à l'explosion du moteur.				



#### Fouisseuse

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		
<b>Notes:</b> Capacité de dommages 4, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (16), Tunnelier.				
<b>Coup critique:</b> la Fouisseuse est détruite suite à l'explosion du moteur.				



#### Rhino

Le rhino est le véhicule de transport le plus utilisé de l'Imperium. De nombreux Rhinos sont fournis aux squats dans le cadre des échanges de matériel entre l'Imperium et les mondes squats.

Rhino				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bolter	(15cm)	Armes légères		
<b>Notes:</b> Transport (2).				



## La Guilde des Ingénieurs

### Maître de Guilde

La Guilde des ingénieurs se divise en différentes loges. Chacune de ces loges est dirigée par un Maître de Guilde, détenteur de nombreux secrets relatifs à la défense de la Forteresse et à la technologie squat.

Maître de Guilde				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fuseur	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1), Macro arme	
<b>Notes:</b> Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable.				



### Robot

Les robots sont sans aucun doute l'une des plus grandes fiertés de la Guilde des ingénieurs. En dépit de leurs inconvénients (nombre limité, lent, etc.), ils sont résistants, insensible à la peur et fortement armés. Ils constituent un atout de premier ordre pour les armées squats.

Robot				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Armes cybernétiques	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	
Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-	
<b>Notes:</b> Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable.				



### Motard de la Guilde

Les ingénieurs de la guilde préfèrent partir au combat sur de puissantes motos qu'ils pilotent d'une main de maître.

Motard de la Guilde				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Hache tronçonneuse	(contact)	Armes d'assaut	-	
Pistolet bolter	(15cm)	Armes légères	-	
<b>Notes:</b> Monté.				



### Trike de la Guilde

Les meilleurs ingénieurs pilotent des trikes, des engins rapides équipés d'armes dévastatrices.

Trike de la Guilde				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Hache tronçonneuse	(contact)	Armes d'assaut	-	
Multi-fuseur	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères	- Macro-Arme	
<b>Notes:</b> Aucune.				



## Artillerie Squat

### Canon Foudre

Le Canon Foudre est équipé d'une batterie de trois obusiers à très grande vélocité. Cette très grande vitesse est obtenue par l'utilisation d'accélérateurs gravitiques placés dans le fût des armes.

Canon Foudre				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	0cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusil accélérateur gravitique	60cm	2x AP6+/AC5+/AA6+	-	
<b>Notes:</b> Aucune.				



### Mortier Taupe

Le Mortier Taupe a deux servants pouvant le démonter et le déplacer si nécessaire. Il tire un obus fousseur appelé torpille souterraine. Celle-ci se déplace rapidement sous terre avant de forer son chemin vers la surface afin d'exploser sous sa cible, un cratère se forme sous la cible et piège l'infanterie, les tanks et parfois même des chars super lourds ou des titans.

Mortier Taupe				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	6+	-	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Torpille souterraine	30cm	AP5+/AC5+	Ignore les Couverts, Tir Indirect	
<b>Notes:</b> Aucune.				



### Thudd Gun

Le Thudd Gun est une pièce d'artillerie légère à haute fréquence de tir. Ses multiples canons lancent alternativement leurs obus avec un bruit distinctif de "thudd-thudd-thudd-thudd", d'où son surnom particulier de Thudd Gun.

Thudd Gun				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	6+	-	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Obus	45cm	AP4+/AC6+	Tir Indirect	
<b>Notes:</b> Aucune.				



### Tarentule

Le système Tarentule est une installation robotisée de défense capable de reconnaître les ennemis et d'éliminer les cibles appropriées grâce à ses deux canons laser.

Tarentule				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	-	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Laser Tarentule	45cm	2x AP6+/AC5+	-	
<b>Notes:</b> Aucune.				



### Méga-Canon Goliath

Les méga-canon Goliath sont d'immenses pièces mobiles d'artillerie qui tirent de monstrueux obus pesant plusieurs tonnes. L'obus peut faire exploser les fortifications les plus résistantes et détruire un tank super lourd avec une étonnante facilité. Les squats utilisent des batteries de Goliath pour pilonner les positions ennemies et réduire en cendre les cités hostiles. Ils fournissent aux guerriers des confréries et aux gigantesques machines de guerre un tir de soutien d'une valeur inégalable pendant que ceux-ci se mettent en position pour lancer leur assaut.

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	4PB	Macro-Arme, Rechargement, Tir Indirect	
<b>Notes:</b> Capacité de dommages 2, Blindage Renforcé.				
<b>Coup critique:</b> le stock de munitions est détruit et fait par la même exploser le Méga-Canon.				



## Engins Aériens Squats

Les gyrocoptères sont des engins aériens blindés utilisés pour effectuer des attaques à haute altitude. En exploitant les reliefs du terrain pour couvrir leur approche, les aéronautes de la Guilde attaquent l'artillerie ennemie et les unités de commandement par des raids éclairs. Grâce à sa rapidité et à sa maniabilité, un gyrocoptère peut frapper quasiment où il veut.

Le gyrocoptère doit son extrême maniabilité à sa propulsion gravitique traditionnelle alliée à la grande-puissance de ses turboréacteurs. Deux aéronautes forment l'équipage, l'un pilotant le gyrocoptère et tirant avec l'obusier principal alors que le navigateur est aussi l'opérateur des autocanons arrières.

Les Seigneurs de Guerre des confréries squats sont toujours contents de bénéficier du précieux appui des gyrocoptères pour compenser la lenteur de leurs troupes terrestres et tenir l'ennemi à distance. Bien qu'utilisant une technologie totalement différente, les gyrocoptères sont considérés comme étant des anti-grav et peuvent donc voler au-dessus des obstacles et des terrains difficiles sans la moindre pénalité. Ils peuvent également effectuer des attaques surprises.

### Gyrocoptère d'assaut « Aigle de Fer »

Le Gyrocoptère Aigle de Fer est un véhicule rapide de reconnaissance capable de se jouer des obstacles et du relief afin de lancer des raids dévastateurs dans les rangs ennemis.

Gyrocoptère d'assaut «Aigle de Fer»				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Autocanon jumelé	45cm	AP4+/AC5+	-	
2x Autocanon	45cm	AP5+/AC6+	-	
<b>Notes:</b> Antigrav, Éclaireur				



### Gyrocoptère de Reconnaissance «Faucon de Fer»

Le Gyrocoptère Faucon de Fer est bardé d'ordinateurs et de systèmes de visée afin de fournir au redoutable Colossus les coordonnées exactes de la cible à détruire. Toujours proche des lignes ennemies, il est en conséquence plus lourdement blindé que l'Aigle de Fer.

Gyrocoptère de Reconnaissance «Faucon de Fer»				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon de défense	(15cm)	Armes légères	-	
<b>Notes:</b> Antigrav, Éclaireur, Observateur.				



### Dirigeable Overlord

Les ingénieurs de la Guilde développèrent les dirigeables avant tout pour exploiter les denses métaux liquides des planètes gazeuses. Ces immenses dirigeables croisaient dans l'atmosphère, récupérant des cristaux de glace qu'ils utilisaient comme lest pour descendre à une plus basse altitude. Ils possédaient déjà une coque blindée pour résister à la chaleur et à la pression des basses altitudes où ils ne pouvaient rester que le temps de remplir leurs containers du précieux métal avant de délester et de remonter. Réalisant le potentiel militaire de tels engins, les ingénieurs de la Guilde en construisirent pour voler dans des atmosphères normales. Les six prototypes de dirigeables blindés de classe "Overlord" rencontrèrent un franc succès et aujourd'hui la plupart des forteresses squats possèdent plusieurs de ces appareils.

Dirigeable Overlord				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	20cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2x Autocanon jumelé	45cm	AP4+/AC5+	-	
3x Canon AA	45cm	AP5+/AC6+/AA6+	Arc de Tir Gauche	
3x Canon AA	45cm	AP5+/AC6+/AA6+	Arc de Tir Droit	
Bombe H	15cm	3PB	-	
<b>Notes:</b> Capacité de dommages 3, Antigrav, Blindage Renforcé.				
<b>Coup critique:</b> La nacelle est détruite, le dysfonctionnement du régulateur d'altitude fait, soit disparaître le Suzerain dans les airs, soit le fait s'écraser par terre. Le Dirigeable est retiré du jeu.				



## Engins de guerre Squats

### Léviathan

Le Léviathan est un transport de troupes super-lourd. Ce véhicule est lourdement blindé et fortement armé afin d'assurer la protection des unités transportées. Rares sont les adversaires qui osent s'en approcher et plus rares encore ceux qui sont capables de survivre à un assaut frontal.

Léviathan				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon Apocalypse	120cm	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	
<b>Notes:</b> Capacité de dommages 4, 2 Boucliers, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Transport (16). <b>Coup critique:</b> les chenilles sont détruites, le Léviathan ne peut plus se déplacer. Les critiques suivants infligent 1 dommage.				



### Colossus

Conçu sur le même châssis que le Léviathan, le Colossus est une véritable forteresse de combat hérissée de terrifiantes armes de destruction. Un Gyrocoptère Aigle de Fer opère en tandem avec le Colossus afin de permettre à ses terrifiantes salves d'atteindre les cibles qui lui sont cachées par des obstacles.

Colossus				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon Apocalypse	120cm	3PB	Arc de tir frontal fixe, Macro-Arme, Système de Guidage	
Canon Tonnerre	30cm	2xAP3+/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	75cm	1PB	Système de Guidage, Tir Unique	
Armes Secondaires	(15cm)	Armes légères	Attaque Supplémentaire (+1)	
<b>Notes:</b> Capacité de dommages 4, 3 Boucliers, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. <b>Coup critique:</b> les chenilles sont détruites, le Colossus ne peut plus se déplacer. Les critiques suivants infligent 1 dommage.				



### Cyclope

Le Cyclope est un monstrueux véhicule super lourd qui fut développé durant l'une des rares guerres entre Liges Squats rivales, il y a de cela deux mille ans. À cette époque, les Liges Thor et Grindel s'affrontèrent pour les droits d'exploitation de la légendaire Forteresse perdue de Dargon. La Ligue Grindel, dépassé en nombre et par la puissance des troupes de Thor dut battre en retraite face aux nombreux Léviathans et Colossus ennemis. Pour changer le cours des événements, le Seigneur de guerre Harkrund ordonna à ses ingénieurs d'adapter une arme expérimentale, le canon Furie, créé à l'origine pour équiper les vaisseaux spatiaux, sur un châssis de Colossus.

Le Cyclope utilise le châssis d'un Colossus modifié qui enserre littéralement le gigantesque canon Furie. Cette arme terrifiante n'est égale en taille que par l'énorme méga-canon de Goliath et détruire les bâtiments et les Titans avec une égale facilité. De plus, deux gros canons fuseurs sont montés sur la coque et tirent de larges rayons de chaleur pure sur les formations alentour tandis que tourelle supérieure est équipée d'un obusier qui éventre les chars adverses. Pour éliminer les formations d'infanterie ennemie, le Cyclope possède également six missiles Tempête de Mort dont les têtes à plasma peuvent faire des ravages au sein des troupes légèrement protégées.

Cyclope				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	6+	4+
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 de la Mort	60cm	MA4+	Tir Indirect, 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	
<b>Notes:</b> Capacité de dommages 4, 3 Boucliers, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur. <b>Coup critique:</b> les chenilles sont détruites, le Cyclope ne peut plus se déplacer. Les critiques suivants infligent 1 dommage.				



### Train blindé

Les trains blindés sont de rares et anciennes machines datant de la fondation des mondes squats. Dans le dur et hostile environnement de ces mondes, les trains blindés arpentaient les vastes terres à travers les tempêtes dévastatrices, les tremblements de terre et les glissements de terrain. Ils servaient à apporter les vivres et les matières premières aux forteresses en construction. Une fois les forteresses érigées, les trains blindés continuèrent à transporter différents chargements à travers les immenses réseaux souterrains.

Amoureusement entretenus par les ingénieurs de la Guilde, les trains blindés survécurent à l'ère de l'isolation et à l'âge du commerce, oubliés de tous jusqu'à l'invasion ork contre la grande forteresse d'Imbach. Les nuées de peaux vertes assiégèrent la puissante forteresse et la Guilde des Ingénieurs décida alors de transformer les derniers trains blindés en de redoutables machines de guerre. L'attaque des imposants trains blindés fut une surprise totale pour les orks qui ignoraient leur existence, et ils durent se replier pour un temps.

Aujourd'hui, les actes héroïques de trois trains blindés : la Fierté d'Imbach, l'Honneur du seigneur Un et le Fléau de Gnihag sont toujours célébrés dans des sagas épiques de tous les mondes squats. Après la chute d'Imbach, de nombreux Seigneurs de Guerre firent transformer leurs trains blindés en de puissantes forteresses de combat.

Un train blindé se compose d'une gigantesque motrice blindée qui tracte un certain nombre de wagon blindés. La motrice est équipée de deux obusiers lourds, d'un monstrueux canon Apocalypse à la terrible puissance de feu, ainsi que de nombreux bolters. Comme les bolters sont montés sur de petites tourelles ou font feu à partir de meurtrières disséminées sur toute la structure de la motrice, ils peuvent tirer dans toutes les directions. Les autres armes de la motrice ne tirent que vers l'avant.

Train blindé				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Locomotive				
Canon Apocalypse	120cm	3PB	Arc de tir frontal fixe, Macro-Arme	
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-	
3-4 Wagon Berserker				
2x Obusier	75cm	AP4+/AC4+	-	
0-1 Wagon Bombardier				
Bombe A	Illimité	3PB	Gabarit Orbital, Ignore les couverts, Rupture, Tir Indirect, Tir Unique	
0-1 Wagon Dragon				
Crache-Feu	(15cm)	Armes légères	Attaque Supplémentaire (+2), Ignore les Couverts	
ET	30cm	4xAP3+/AT6+	Ignore les Couverts	
0-1 Wagon Mortier				
Mortier de Siège	60cm	2 PB	Macro-Arme, Tir Indirect	
<b>Notes:</b> Capacité de dommages 8, 6 Boucliers, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur., Transport (16). <i>Le Train Blindé est composé d'une locomotive, de trois wagons Berserkers et d'un quatrième wagon au choix parmi les suivants: Wagon Berserker, Wagon Bombardier, Wagon Dragon, Wagon Mortier. Ce choix doit s'effectuer avant la bataille et est définitif.</i>				
<b>Coup critique:</b> Chaque critique infligent la perte d'1 point de Dommage.				



*Train blindé conçu par le Maître-Ingénieur Gurdil Trentcinkson.*

## Feuille de référence: Squat

Valeur Stratégique : 3. Initiative : 2+; Le Colossus, le Cyclope, le Léviathan et le Train Blindé ont chacun une valeur d'initiative de 1+.

Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur de guerre	Pers.	-	-	-	-	Artefact Squat Armes de poing	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, +1A, MA Armes légères	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Charismatique, Commandant Suprême
Ancêtre Vivant	Pers.	-	-	-	-	Pouvoir « Marteau de Fureur »	(15cm)	Armes légères, +1A, MA	Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Seigneur	INF	15cm	4+	4+	4+	Armes lourdes	45cm	AP5+/AC6+	Meneur
Garde du Foyer	INF	15cm	4+	4+	4+	Artefact Squat Armes énergétiques	(contact) 30cm	Armes d'assaut, MA AP5+/AC5+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé
Guerrier	INF	15cm	6+	5+	5+	Lance-Missile Fusil laser	45cm (15cm)	AP5+/AC5+ Armes légères	
Berserker	INF	15cm	6+	4+	6+	Pistolet bolter	(15cm)	Armes légères	
Tonnerre	INF	15cm	6+	5+	4+	Lance-Missile	45cm	2xAP5+/AC5+	
Rhino	VB	30cm	5+	6	6+	Bolters	(15cm)	Armes légères	Transport (2)
Termite	VB	15cm	5+	6+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Armes d'assaut	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (2), Tunnelier.
Taupe	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Armes d'assaut	CD 2. Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (16), Tunnelier. Coup critique : la Taupe est détruite.
Fouisseuse	EG	15cm	4+	5+	-	Tête de Foreuse	(contact)	Armes d'assaut	CD 4. Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (8), Tunnelier. Coup critique : la Fouisseuse est détruite.



Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Maître de la Guilde	Pers.	-	-	-	-	Fuseur	(15cm)	Armes légères, +1A, MA	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Robot	INF	15cm	4+	5+	5+	Armes cybernétiques Autocanon	(contact) 45cm	Armes d'assaut, +1A AP5+/AC6+	Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable
Motard de la Guilde	INF	35cm	5+	4+	5+	Pistolet bolter	(15cm)	Armes légères	Monté
Trike de la Guilde	VL	35cm	5+	5+	5+	Multi-fuseur ET	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères, MA	
Canon Foudre	VB	0cm	5+	6+	5+	Fût à Accélérateur Gravitique	60cm	2 x AP6+/AC5+/AA6+	
Mortier-Taupé	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	2xAP6+/AT5+	
Méga-Canon Goliath	EG	15cm	5+	6+	6+	Canon Goliath	90cm	4PB, MA, Rechargement, Tir Indirect	CD2, Blindage Renforcé Coup critique :le Méga-Canon est détruit.
Gyrocoptère Faucon de Fer	VB	35cm	4+	6+	5+	Canon de défense	(15cm)	Armes légères	Antigrav, Éclaireur, Observateur
Gyrocoptère Aigle de Fer	VB	35cm	5+	6+	5+	Autocanon jumelé 2x Autocanon	45cm 45cm	AP4+/AC5+ AP5+/AC6+	Antigrav, Éclaireur
Dirigeable Suzerain	EG	15cm	4+	4+	4+	Autocanon jumelés 3x Canons AA 3x Canons AA Bombes à Fusion	45cm 45cm 45cm 15cm	AP4+/AC5+ AP5+/AC6+/AA6+, Arc de tir gauche AP5+/AC6+/AA6+, Arc de tir droit 3 PB	CD 3, Blindage renforcé, Antigrav. Coup critique : Le dirigeable prend feu et s'écrase au sol.



	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Léviathan	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon Apocalypse Obusier 3x Canons laser jumelés 3x Canons laser jumelés	120cm 75cm 45cm 45cm	3 PB, MA, FrtF AP4+/AC4+ AC4+, Arc de tir gauche AC4+, Arc de tir droit	CD 4. Bouclier 2. Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur, Transport(16) Coup critique : le premier critique immobilise le Léviathan, les suivants cause la perte d'un CD supplémentaire.
Cyclope	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon Furie Obusier 6x Missile Tempête de Mort Canon Fuseur ET Canon Fuseur ET	90cm 75cm 60cm 30cm 30cm	MA2+, TT (2D3), FrtF, Disrupteur AP4+/AC4+ MA4+, Tir unique MA4+, Arc de tir gauche Armes légères, MA,+1A MA4+, Arc de tir droit Armes légères, MA,+1A	CD 4, Bouclier 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur Coup critique : le premier critique immobilise le Cyclope, les suivants cause la perte d'un CD supplémentaire.
Colossus	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon Apocalypse Canon Tonnerre 2x Obusiers 2x Obusiers 4x Missile Plasma Armes Secondaires	120cm 30cm 75cm 75cm 75cm (15 cm)	3PB, MA, FrtF, Système de guidage AP3+/AC4+, Ignore les couverts AP4+/AC4+, Arc de tir gauche AP4+/AC4+, Arc de tir droit 1PB, Système de guidage, Tir unique Armes légères, +1A	CD 4. Bouclier 3. Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur Coup critique : le premier critique immobilise le Colossus, les suivants cause la perte d'un CD supplémentaire.
Train Blindé	EG	15cm	4+	4+	4+	Canon Apocalypse 2x Obusier 6x Obusier 0-1 2x Obusiers 0-1 Mortier de siège 0-1 Crache-Feu ET 0-1 Bombe H	120cm 75cm 75cm 75cm 60cm 30cm Illimitée	3 PB, MA, FrtF AP4+/AC4+, Frt AP4+/AC4+ AP4+/AC4+ 2PB, MA, Tir indirect 4x AP3+, Ignore les couverts Armes légères, Ignore les couverts, +2A 3PB, Tir unique,, Tir Indirect, Ignore les Couverts, Rupture, gabarit de barrage orbital	CD 8, Bouclier 6, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Transport (16) <b>Doit</b> choisir une seule option d'armement avant la bataille. Coup critique : Perte d'un CD supplémentaire.