

**By NAINETNET**

# **Codex SQUAT**

**L . U . S . G . \***

**\* Ligues Unifiées et Spécificités de la Guilde**

**Version 1.06**

## Sommaire

Page 1	Titre	Page 15	Profil des Personnages
Page 2	Sommaire	Page 16	Profil des Unités des Meneurs et des Robots
Page 3-4	Note et historique du créateur	Page 17	Profil des Unités des Guerriers
Page 5	Historique des Squats	Page 18	Profil des Unités des Batteries
Page 6	Valeurs et Règles Squats	Page 19	Profil des Unités des Soutiens Rapides
Page 7-8	Améliorations	Page 20 à 24	Profil des Unités d' Engins de Guerre
Page 9-10	Liste Forteresse	Page 25	Profil des Unités des Tunneliers
Page 11-12	Liste Breaching	Page 26	Profil des Unités des Transports
Page 13-14	Liste Tempête de Minerai		
	Liste Apocalypse Mécanique		

### Note du Créateur

- L'historique et le profil des Maître-Ingénieurs a été créé afin de donner des meneurs aux formations de la Guilde.

### Historique du Créateur

Il y a bien longtemps, beaucoup de Ligues se réunirent et les plus grands Seigneurs de Guerre accompagnés de leurs Ancêtres Vivants et de célèbres Maîtres de Guilde, ils ont établis les structures de ce qui allait devenir les quatre styles de combat les plus utilisés par les Seigneurs de Guerre et leurs armées. Deux furent tirés de Grands Seigneurs de Guerre et deux de Maîtres de Guilde.

- 1) La plus défensive fut érigé par Grondel Elor de la forteresse Tirkra un vieux Seigneur de Guerre qui vivait dans un des mondes les plus souvent attaqué par le Chaos et où les forteresses était assez proche de la surface, il pensait avant tout à la défense de celle-ci d'où le nom de **Forteresse**. Liste de Base, du lourd, peu de formations, bien stable et idéale pour la défense avec la confrérie de Noblesse, gros pilier Squat constitué en grande partie de Garde du Foyer. L'infanterie peut être prise en rhinos. La catégorie Engin de Guerre est comprise entre 1/4 et 1/2 des points d'armée.
  
- 2) La deuxième fût créé par le Seigneur Toril Brak et un des Ancêtres Vivants le conseillant, Bur Gryndag. Ils vivaient dans la forteresses Kotniar la plus profonde qui soit, et de la planète où il y avait le plus de forteresse les plus profondes. Mais cette technique se vu révéler efficace même en surface. Elle consiste à une multitude de formations en tunneliers avec peu d'engin de guerre, car ils sont difficilement exploitable sous terre. Nommé **Breaching** en référence à l'attaque du Grand Requin Blanc qui consiste à se mettre en profondeur et fondre sur sa proie par dessous, créant ainsi une brèche dans l'eau qui attire sa proie vers lui au dernier moment. Cette liste utilise les tunneliers en grand nombre (vous devez prendre mini 50% des formations en tunneliers) mélangés aux batteries de tous styles, cela en fait une liste vicieuse car votre adversaire ne saura pas où et quand vous aller surgir ...
  
- 3) La troisième a coulé de source pour son inventeur Grimacc Gourdel de la forteresse de Trogrur. car il était un Grand Maître de Guilde et un Grand Sage Squat. Celle-ci servirait à pouvoir être rapide et effectif n'importe où sur le champs de bataille en plus de pouvoir rapidement aider ou faire évader des frères d'arme prisonniers. Il lui donnât le nom de **Tempête de Minerai** par rapport au plus grand danger des mondes Squat c'est à dire les tempêtes de poussière de minerai qui balaient leur mondes à des vitesses sans égal. Cette liste est accès sur la vitesse, la spontanéité comme ces tempêtes abrasives. L'infanterie est **obligatoirement** mécanisée. Minimum 50% des points d' Engin de Guerre doivent être attribués au Engin de Couverture Aérienne. Possibilité de mettre un Gyrocoptère de plus dans la formation de Gyro.
  
- 4) La plus redoutable de toute est l' **Apocalypse Mécanique** qui comporte un nombre fou de machines de guerre comme l'était un peu son inventeur, un étrange Maître de guilde mais sans conteste un inventeur émérite et excellent stratège, Borlik Tremyr de la forteresse Groudal. Il vivait la mécanique et c'est pour cela qu'il la nomma ainsi et avec un zeste d'humour il y rajouta le nom du plus populaire canon Squat, le canon Apocalypse. Les formations principales sont les engins de guerre, il y a une formation regroupant 2 Engins d'assaut au choix et une formation de Robots en léviathan.

## **Historique Squat**

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 minerai 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'isolation, 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 combattus 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'Ecorcheur 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 génération 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 pour 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 groupent 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 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 parvenu 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.

## Valeurs et Règles SQUATS

Valeur Stratégique:

3

Valeur d'Initiative:

1+ pour les Confréries, les Forces de la Guilde et les Engins de Guerre (excepté les Canons Foudre) et  
2+ pour toutes les autres formations

Règle Générale des SQUATS: Obstiné:

- Toute formation Squat subit une pénalité de 2 en Initiative si elle veut prendre l'ordre de Redéploiement.
- Une formation Squat est démoralisée dès qu'elle a un nombre de pions Impact égal à: 1+ nombre d'unités.

A propos des Transports

- Les Guerriers, les Berserkers et les Tonnerres prennent 1 place.
- Les Gardes du Foyer et les Robots prennent 2 places.

Règle des Unités de Berserkers:

- Lorsqu'une unité de Berserker est en assaut contre un Véhicule Blindé ou un Engin de Guerre, elle acquiert attaque supplémentaire (+1) en CC ou FF selon si elle est en Corps à Corps ou en Fusillade.
- Une Formation démoralisée incluant plus de 50% d'unités de Berserkers à +1 en Initiative lors du Ralliement.

Capacité Frères d'Arme:

- Lors d'un assaut si la formation à un Modificateur d'Assaut strictement inférieur à celui de son adversaire alors cet écart est réduit de 1 point (2 points s'il y a une formation Ork adverse dans l'assaut ou en soutien). Ce bonus peut amener à une égalité ou un Modificateur supérieur à celui de l'adversaire.
- L'Initiative est augmentée de 1 point lors des jets de ralliement.

Capacité Observateur et Système de guidage:

- Toute unité dotée de la capacité Système de Guidage obtient un bonus de +1 pour toucher sa cible si une unité possédant la capacité Observateur et faisant partie de sa formation, à elle aussi une ligne de vue sur cette cible. Les tirs en Tir Indirect nécessitent la ligne de vue de l' Observateur ou du Tireur.

Capacité Tunnelier:

- Lors de la phase de déploiement vous devez placer 1 marqueur Foreuse en lieu et place de chaque formation transportée en tunneliers. Ils pointent obligatoirement en direction du bord de table opposé.
- Lors de l'activation d'une formation de tunneliers (il y a une activation et un jet normal), vous devez soit:
  - a)-prendre l'ordre spécial "Rester Immérgé" et déterminer un nouveau point de coordonné\*, si le jet est raté alors il reste sur place en attendant la suite des ordres, c'est la fin de leur activation.
  - b)- activer vos tunneliers: faites les émerger à 15 cm en ligne droite par rapport à leur inclinaison et accomplir l'action annoncée avant votre jet. Si l'ordre est raté ils émergent à 15 cm tout droit, prennent un Point Impact pour avoir raté leur jet puis peuvent accomplir l'action Tenir normalement.
- \* Déterminer un point de coordonné: votre tunnelier à jusqu'à 3 mouvements obligatoirement de 15cm et en ligne droite, à la fin d'un mouvement vous pouvez tourner de 45°. Notez secrètement chaque mouvement et direction choisit au cours des tours passés pour avoir un point de coordonné précis par rapport à votre marqueur Foreuse Initial.
- Vous ne pouvez en aucun cas émerger sous une zone de contrôle adverse ou une unité, si cela se présente votre adversaire doit déplacer le tunnelier le plus près possible du point de sortie dans un lieu ou il ne rencontre pas encore ces faits. 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.
- Les tunneliers sont totalement immunisés a toutes sortes de terrains et peuvent autant émerger dedans que les traverser une fois en jeu. Un terrain infranchissable peut être traversé mais le tunnelier ne peut pas débarquer ses troupes ou s'arrêter dessus.

Capacité Tir Continu:

- Chaque Touche détruit 2 Boucliers (ou autre appareil de protection ayant le même effet) au lieu d'un seul.

<b>Améliorations</b>			
<b>Nom</b>	<b>Unités</b>	<b>Notes</b>	<b>Coût</b>
<b>Personnages</b>			
Seigneur de Guerre		-0-1 par armée, Amélioration de Garde du Foyer	75
Maître de Guilde		-0-1 par armée, Amélioration de Maître-Ingénieur (ou d'Engins de Guerre pour la liste Apocalypse Mécanique)	75
Ancêtre Vivant		-0-1 par armée, Amélioration de Guerrier	75
<b>Infanterie</b>			
Garde du Foyer	2 unités de Gardes du Foyer		100
Tonnerre	2 unités de Tonnerres		75
Berserker	2 unités de Berserkers ou 4 unités de Berserkers		50 100
Guerrier	2 unités de Guerriers ou 4 unités de Guerriers		50 75
Robot	2 unités de Robots		75
Rapière	3 unités de Rapières		50
<b>Guilde</b>			
Maître-Ingénieur	1 unité de Maître-Ingénieur		50
Aigle de Fer	1 Aigle de Fer		75
Moto	2 unités de Motos		50
Trike	2 unités de Trikes		75
Moto par Trike	Remplacement d'une unité de Moto par une unité de Trike		15 ch.
<b>Engin de Guerre</b>			
Wagon	0-6 Wagons	- Le Train Blindé ne peut pas avoir 2 wagons du même type avant d'en avoir 1 de chaque. - Il ne peut avoir qu'au maximum 2 wagons identiques.	100 ch.
Transport	5 unités de Berserkers	- Cette amélioration peut être prise 1 fois par wagon Berserker alloué au Train.	75
Canon Foudre	1 Canon Foudre		75
<b>Mécanisation</b>			
Mécanisation: Léviathan	1 Léviathan		300
Mécanisation: Fouisseuse	1 Fouisseuse		140
Mécanisation: Tunnelier	1 Taupe 1 Terme	- Vous pouvez mixer les Taupes et les Termites. - Vous devez mécaniser toute la formation ainsi que maximiser les places. -Les coûts sont 1/2 pour les formations " Unité Berserkers ".	80 ch. 20 ch.
Mécanisation: Rhino	1 Rhino	-Vous devez mécaniser toute la formation ainsi que maximiser les places.	10 ch.



## Liste d'Armée **SQUAT**: Forteresse



### Formations Principales

Nom de la Formation	Unités	Améliorations ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	Coût
<b>Confréries</b>			
Confrérie de Noblesse	5 unités de Gardes du Foyer 3 unités de Guerriers	- Seigneur de Guerre - Ancêtre Vivant - Garde du Foyer - Mécanisation: Léviathan OU Rhino	375
Confrérie Brise-Fer	1 unité de Garde du Foyer 3 unités de Guerriers 8 unités de Berserkers	- Seigneur de Guerre - Ancêtre Vivant - Garde du Foyer - Mécanisation: Léviathan OU Fousseuse	350
Confrérie de Guerrier	1 unité de Garde du Foyer 3 unités de Guerriers 4 unités de Berserkers 4 unités de Tonnerres	- Seigneur de Guerre - Ancêtre Vivant - Garde du Foyer - Mécanisation: Rhino	375
<b>Unités primaires</b>			
Unité de Guerriers	1 unité de Garde du Foyer 8 unités de Guerriers	- Guerrier - Mécanisation: Rhino	250

### Formations de Soutiens

(0-3 par Formation Principale)

Nom de la Formation	Unités	Améliorations ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	Coût
<b>Grandes Batteries</b>			
Batterie Mortier-Taupé	8 unités de Mortier-Taupes	- Canon Foudre - Rapière	250
Batterie Thudd-Gun	8 unités de Thudd-Guns	- Canon Foudre - Rapière	250
Batterie Tarentule	8 unités de Tarentules	- Canon Foudre - Rapière	250
<b>Soutiens d'Élite</b>			
Unité Tonnerre	1 unité de Garde du Foyer 6 unités de Tonnerres	- Tonnerre - Mécanisation: Rhino	250
Unité Berserker	1 unité de Garde du Foyer 6 unités de Berserkers	- Berserker - Mécanisation: Tunnelier OU Rhino	225
<b>Soutiens de la Guilde</b>			
(0-1 formation par tranche même incomplète de 1500 pts d'armée)			
Escadron de la Guilde	1 unité de Maître-Ingénieur 8 unités de Motos	- Moto - Moto par Trike	250
Unité de Robots de la Guilde	6 unités de Robots	- Robot	225
Aile de Gyrocoptères d' Assaut	5 Aigles de Fer		350

<b>Engins de Guerre</b> (MINI 1/4 et MAXI 1/2 des points de l'armée)			
<b>Nom de la Formation</b>	<b>Unités</b>	<b>Améliorations</b> ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	<b>Coût</b>
<b>Forteresses Mobiles</b>			
Train Blindé	1 Locomotive 1 Wagon au choix	- Wagon - Transport	550
Colossus	1 Colossus 1 Faucon de Fer		500
Cyclope	1 Cyclope		450
<b>Engins Convoyeurs</b>			
Léviathan	1 Léviathan		350
<b>Batteries Lourdes</b>			
Batterie d' Artillerie Super-Lourde Goliath	2 Méga-Canons Goliath	- Canon Foudre	450
Méga-Canon Goliath	1 Méga-Canon Goliath	- Canon Foudre	250
Batterie Foudre Anti-Aérienne	2 Canons Foudre	- Canon Foudre	200
<b>Engins de Couverture Aérienne</b>			
Corps d' Attaque Aérien	2 Dirigeables Suzerain		450
Dirigeable Blindé Suzerain	1 Dirigeable Suzerain		250



## Liste d'Armée **SQUAT: Breaching**



**50% des Formations (hors Engin de Guerre) doivent être mécanisées en Tunneliers**

### Formations Principales

Nom de la Formation	Unités	Améliorations ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	Coût
<b>Confréries</b>			
Confrérie Brise-Fer	1 unité de Garde du Foyer 3 unités de Guerriers 8 unités de Berserkers	- Seigneur de Guerre - Ancêtre Vivant - Garde du Foyer - Mécanisation: Léviathan OU Fousseuse	350
Confrérie de Guerrier	1 unité de Garde du Foyer 3 unités de Guerriers 4 unités de Berserkers 4 unités de Tonnerres	- Seigneur de Guerre - Ancêtre Vivant - Garde du Foyer - Mécanisation: Fousseuse	375
<b>Unités primaires</b>			
Unité de Guerriers	1 unité de Garde du Foyer 8 unités de Guerriers	- Guerrier - Mécanisation: Tunnelier	250

### Formations de Soutiens

(0-3 par Formation Principale)

Nom de la Formation	Unités	Améliorations ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	Coût
<b>Grandes Batteries</b>			
Batterie Mortier-Taupe	8 unités de Mortier-Taupes	- Canon Foudre - Rapière	250
Batterie Thudd-Gun	8 unités de Thudd-Guns	- Canon Foudre - Rapière	250
Batterie Tarentule	8 unités de Tarentules	- Canon Foudre - Rapière	250
<b>Soutiens d'Élite</b>			
Unité Tonnerre	1 unité de Garde du Foyer 6 unités de Tonnerres	- Tonnerre - Mécanisation: Tunnelier	250
Unité Berserker	1 unité de Garde du Foyer 6 unités de Berserkers	- Berserker - Mécanisation: Tunnelier	225
<b>Soutiens de la Guilde</b> (0-1 formation par tranche même incomplète de 1500 pts d'armée)			
Escadron de la Guilde	1 unité de Maître-Ingénieur 8 unités de Motos	- Moto - Moto par Trike	250
Unité de Robots de la Guilde	6 unités de Robots	- Robot	225
Aile de Gyrocoptères d' Assaut	5 Aigles de Fer		350

<b>Engins de Guerre</b> (MAXI 1/3 des points de l'armée)			
<b>Nom de la Formation</b>	<b>Unités</b>	<b>Améliorations</b> ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	<b>Coût</b>
<b>Forteresses Mobiles</b>			
Train Blindé	1 Locomotive 1 Wagon au choix	- Wagon - Transport	550
Colossus	1 Colossus 1 Faucon de Fer		500
Cyclope	1 Cyclope		450
<b>Engins Convoyeurs</b>			
Léviathan	1 Léviathan		350
<b>Batteries Lourdes</b>			
Batterie d' Artillerie Super-Lourde Goliath	2 Méga-Canons Goliath	- Canon Foudre	450
Méga-Canon Goliath	1 Méga-Canon Goliath	- Canon Foudre	250
Batterie Foudre Anti-Aérienne	2 Canons Foudre	- Canon Foudre	200
<b>Engins de Couverture Aérienne</b>			
Corps d' Attaque Aérien	2 Dirigeables Suzerain		450
Dirigeable Blindé Suzerain	1 Dirigeable Suzerain		250

Liste d'Armée **SQUAT**: Tempête de minerai

<b>Formations Principales</b>			
<b>Nom de la Formation</b>	<b>Unités</b>	<b>Améliorations</b> ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	<b>Coût</b>
<b>Forces de la Guilde</b>			
Force de Maître-Ingénieur	5 unités de Maître-Ingénieurs 3 unités de Motos	- Maître de Guilde - Maître-Ingénieur	400
Force de Trikes de la Guilde	1 unité de Maître-Ingénieur 8 unités de Trikes 2 unités de Motos	- Maître de Guilde - Moto OU Trike	400
Force de Motos de la Guilde	1 unité de Maître-Ingénieur 8 unités de Motos 2 unités de Trikes	- Maître de Guilde - Moto OU Trike	325
<b>Unités primaires</b>			
Escadron de la Guilde	8 unités de Motos	- Maître-Ingénieur - Moto - Moto par Trike	200

<b>Formations de Soutiens</b> (0-2 par Formation Principale)			
<b>Nom de la Formation</b>	<b>Unités</b>	<b>Améliorations</b> ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	<b>Coût</b>
<b>Soutiens d'Élite</b>			
Unité de Robots	4 unités de Robots	- Robot - <b>obligation</b> Mécanisation: Rhino	150
Aile de Gyrocoptères d' Assaut	5 Aigles de Fer	- Aigle de Fer	350
<b>Soutiens de la Forteresse</b> (0-1 formation par tranche même incomplète de 1500 pts d'armée)			
Unité Tonnerre	1 unité de Garde du Foyer 6 unités de Tonnerres	- Tonnerre - <b>obligation</b> Mécanisation: Rhino	250
Unité Berserker	1 unité de Garde du Foyer 6 Berserkers	- Berserker - <b>obligation</b> Mécanisation: Tunnelier OU Rhino	225
Unité de Guerriers	1 unité de Garde du Foyer 8 unités de Guerriers	- Guerrier - <b>obligation</b> Mécanisation: Rhino	250

<b>Engins de Guerre</b>			
(MAXI 1/3 des points de l'armée) (50% des points attribués dans cette catégorie doivent l'être dans les Engins de Couverture Aérienne)			
Nom de la Formation	Unités	Améliorations ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	Coût
<b>Engins d' Assaut</b>			
Train Blindé	1 Locomotive 1 Wagon au choix	- Wagon - Transport	550
Colossus	1 Colossus 1 Faucon de Fer		500
Cyclope	1 Cyclope		450
<b>Engins Convoyeurs</b>			
Léviathan	1 Léviathan		350
<b>Batteries Lourdes</b>			
Batterie d' Artillerie Super-Lourde Goliath	2 Méga-Canons Goliath	- Canon Foudre	450
Méga-Canon Goliath	1 Méga-Canon Goliath	- Canon Foudre	250
Batterie Foudre Anti-Aérienne	2 Canons Foudre	- Canon Foudre	200
<b>Engins de Couverture Aérienne</b>			
Corps d' Attaque Aérien	2 Dirigeables Suzerain		450
Dirigeable Blindé Suzerain	1 Dirigeable Suzerain		250


 Liste d'Armée **SQUAT: Apocalypse Mécanique**

**Formations Principales: Engins de Guerre**

Nom de la Formation	Unités	Améliorations ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	Coût
<b>Escadrons Lourds</b>			
Escadron Lourd	2 Engins entre: - 0-2 Colossus et Faucons de Fer - 0-2 Cyclopes - 0-2 Léviathans	- Maître de Guilde	475 ch. 425 ch. 325 ch.
<b>Engins d' Assaut</b>			
Train Blindé	1 Locomotive 1 Wagon au choix	- Maître de Guilde - Wagon - Transport	550
Colossus	1 Colossus 1 Faucon de Fer		500
Cyclope	1 Cyclope		450
<b>Engins Convoyeur</b>			
Léviathan	1 Léviathan		350
<b>Batteries Lourdes</b>			
Batterie d' Artillerie Super-Lourde Goliath	2 Méga-Canons Goliath	- Canon Foudre	450
<b>Engins de Couverture Aérienne</b>			
Corps d' Attaque Aérien	2 Dirigeables Suzerain	- Maître de Guilde	450

<b>Formations de Soutiens</b> (0-2 par Formation Principale)			
<b>Nom de la Formation</b>	<b>Unités</b>	<b>Améliorations</b> ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	<b>Coût</b>
<b>Soutiens d' Élite</b>			
Force de Maître-Ingénieur	5 unités de Maître-Ingénieurs 3 unités de Motos	- Maître de Guilde - Maître-Ingénieur	400
Escadron de la Guilde	1 unité de Maître-Ingénieur 8 unités de Motos	- Moto - Moto par Trike	250
Unité de Robots de la Guilde	6 unités de Robots	- Robot - Léviathan	225
Aile de Gyrocoptères d' Assaut	5 Aigles de Fer		350
<b>Engins de Guerre</b>			
Méga-Canon Goliath	1 Méga-Canon Goliath	- Canon Foudre	250
Dirigeable Blindé Suzerain	1 Dirigeable Suzerain		250
Batterie Foudre Anti-Aérienne	2 Canons Foudre	- Canon Foudre	200
<b>Soutiens de la Forteresse</b> (0-1 formation par tranche même incomplète de 1500 pts d'armée)			
<b>Grandes Batteries</b>			
Batterie Mortier-Taupe	8 unités de Mortier-Taupes	- Canon Foudre - Rapière	250
Batterie Thudd-Gun	8 unités de Thudd-Guns	- Canon Foudre - Rapière	250
Batterie Tarentule	8 unités de Tarentules	- Canon Foudre - Rapière	250
<b>Élites</b>			
Unité Tonnerre	1 unité de Garde du Foyer 6 unités de Tonnerres	- Tonnerre - Mécanisation: Rhino	250
Unité Berserker	1 unité de Garde du Foyer 6 unités de Berserkers	- Berserker - Mécanisation: Tunnelier OU Rhino	225
Unité de Guerriers	1 unité de Garde du Foyer 8 unités de Guerriers	- Guerrier - Mécanisation: Rhino	250

**Seigneur de Guerre**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	NA	NA	NA	NA
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache ou Marteau Artefact	(contact)	Arme d'assaut	Attaques Supplémentaires (+1), Macro-Arme	
Arme Énergétique de Poing	(15cm)	Arme légère	--	

**Notes :** Charismatique, Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable

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 traditionnels en or et incrustées de pierres précieuses.

**Maître de Guilde**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	NA	NA	NA	NA
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache ou Marteau Énergétique	(contact)	Arme d'assaut	--	
Laser de Forge	(15cm)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+1), Macro-Arme	

**Notes :** Charismatique, Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable

La Guilde des Ingénieurs se divisent en de nombreuses loges, chacune basée dans une forteresse différente. Chaque loge est dirigé par le plus âgé et le plus respecté de ses ingénieurs, connu sous le nom de Maître de Guilde.

Ils détiennent les nombreux secrets sur la construction de leur forteresse, sur ses tunnels secrets et ses défenses cachées. Ils sont responsables de la maintenance et de la réparation de leur forteresse ainsi que du commandement de la loge en temps de guerre.

Les Maîtres de Guilde arborent d'antiques exo-armures, héritage du passé de leur loge et partent au combat sur un trike lourd blindé.

**Ancêtre Vivant / Prince-Esprit**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	NA	NA	NA	NA
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache Antique	(contact)	Arme d'assaut	--	
Pouvoir " Marteau de Fureur "	(15cm)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+1)	

**Notes :** - Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sauvegarde Invulnérable

- Donne +1 en Stratégie pour un tour complet, 1 fois par partie. Cet effet est annoncé avant toute autre action en début de tour.
- Donne +1 en initiative pour un jet, 1 fois par partie, annoncé avant le jet.
- Donne Sauvegarde Invulnérable à l' Infanterie Squat amie dans les 25 cm (excepté les Robots).

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. Leurs longues vies leur ont donné une grande sagesse et ils sont les conseillers les plus respectés par les seigneurs. A l'occasion, un Ancêtre Vivant peut accompagner un Seigneur de Guerre au combat comme conseiller tactique utilisant son expérience acquise au cours des siècles pour conseiller le Seigneur de Guerre sur le placement le plus adéquat pour ses guerriers, ainsi que sur d'autres tactiques.

Au combat, l'Ancêtre Vivant est accompagné d'un certain nombre de guerriers plus jeunes qui forment sa garde personnelle.

**Maître-Ingénieurs**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4 +	4 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache Énergétique ou Épée Tronçonneuse	(contact)	Arme d'assaut	--	
Laser de Forge	(15cm) 30cm	Arme légère MA5+	Macro-Arme Macro-Arme	

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Meneur, Monté

Les loge se divisent en section étudiant chacune un domaine de science spécifique. Chaque secteur est dirigé par un Maître-Ingénieur, qui est soit le créateur même du domaine ou celui qui à le plus de connaissance sur le sujet. Ils rendent compte de leur avance au Maître de Guilde puis élabore les projets à venir.

Lorsque les Maître-Ingénieurs partent au combat avec d'antiques exo-armure, amoureuxment entretenu, sur des trikes lourds blindés, ils prennent la tête des escadron de motos ou de trikes.

**Gardes du Foyer**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4 +	4 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache ou Marteau Artefact	(contact)	Arme d'assaut	Attaques Supplémentaires (+1), Macro-Arme	
Arme Énergétique	(15cm) 30cm	Arme légère AP5+ / AT5+	-- --	

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Frère d' Arme, Meneur

Souvent des escouades supplémentaires de guerriers d'élite connus sous le noms de Gardes du Foyer prendront le commandement d'unités de guerriers squats sur le champ de bataille. Ces loyaux serviteurs du Seigneur de guerre sont superbement équipés d'armures de style archaïque et portent une sélection d'armes lourdes.

Bien que les Gardes du Foyer ne soient pas des unités de commandement, ils mènent tout de même leurs guerriers au combat et leur donnent un exemple de courage.

**Robots de la Guilde**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4 +	5 +	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme Cybernétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaques Supplémentaires (+1)	
Arme Cybernétique	(15cm)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+1)	
Auto-Canon	45cm	AP5+ / AT6+	--	

**Notes :** Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable

Les Robots forment des troupes solides bien que limitées car ils doivent être programmés afin de déterminer leurs actions sur le champs de bataille. Malgré cela, ils sont de nombreux avantages par rapport aux troupes ordinaires, ils sont en effet plus fort, mieux armés, et dépourvus de moral.

Les connaissances techniques des ingénieurs de la Guilde leur permettent d'entretenir une force substantielle de Robots, dont certains datent d'anciennes guerres.

**Confrérie Squat**

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. En corps à corps, les squats sont particulièrement déterminés, refusant de reculer avant d'avoir donné le meilleur d'eux-mêmes. L'infanterie squat combattant au corps à corps obtiendra toujours un résultat tout à fait honorable. De plus la haine des Squats contre les Orks les rend encore plus performant face à eux.

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*.

**Guerriers**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6 +	5 +	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme Blanche	(contact)	Arme d'assaut	--	
Fusil Laser et Arme de Poing	(15cm)	Arme légère	--	
Bolter Lourd ou Lance-Missiles	45cm	AP5+ / AT6+	--	

**Notes : Frère d' Arme**

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 une escouade de Gardes du Foyer si l'unité de guerrier combat séparément du reste de la confrérie.

**Berserkers**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6 +	4 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache Énergétique ou Épée Tronçonneuse	(contact)	Arme d'assaut	--	
Grenades Variées et Pistolet Bolter	(15cm)	Arme légère	--	

**Notes : Frère d' Arme**

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.

**Tonnerres**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6 +	5 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme Blanche	(contact)	Arme d'assaut	--	
Bolter Lourd ou Canon Laser ou Lance-Missiles	(15cm) 45cm	Arme légère 2 x AP5+ / AT5+	--	

**Notes : Frère d' Arme**

Les unités Tonnerre sont les unités les plus lourdement armées de la confrérie 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.

**Mortier-Taupé Squat**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	6 +	--	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Torpille Souterraine	(15cm) 45cm	Arme légère MA5+	Ignore les Couverts Ignore les Couverts, Macro-Arme, Tir Indirect	

**Notes :**

Le Mortier Taupé a été conçu par les Squats dont les planètes natales sont montagneuses et accidentées et où la majorité des habitations sont souterraines. Le Mortier Taupé a deux servants pouvant le démonter et le déplacer si nécessaire sur des terrains difficiles et peuvent même entrer dans les bâtiments et tirer de l'intérieur. Il tire un obus fouisseur 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.

**Thudd-Gun Squat**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	6 +	--	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obus	(15cm) 45cm	Arme légère 1 PB	--	--

**Notes :**

Le Thudd Gun est une pièce d'artillerie légère à haute fréquence de tir. Ses multiples canons lancent alternativement leur obus avec un bruit distinctif de « Thudd-Thudd-Thudd-Thudd », d'où son surnom particulier de Thudd Gun. Il est utilisé pour fournir un support à courte portée à l'infanterie.

**Tarentule Squat**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6 +	--	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Laser Tarentule	(15cm) 45cm	Arme légère 2 x AP6+ / AT4+	--	--

**Notes :**

Le système Tarentule est une installation robotisée de défense capable de reconnaître les ennemis et d'éliminer les cibles appropriées grâce à ses réactions rapides et ses deux canons laser. Il est particulièrement intéressant de placer des Tarentules pour la défense de positions telles que les bunkers ou les postes de contrôle éloignés du centre du champ de bataille. La Tarentule peut se déplacer seule grâce à son moteur anti-grav, ce qui lui permet d'avoir aussi un rôle d'appui lors des offensives.

La Tarentule peut être aussi contrôlée d'une position reculée ou à partir d'un vaisseau orbital. Lorsque les systèmes de contrôle à distance n'ont pas le temps d'être installés, la Tarentule peut être manœuvrée par deux opérateurs.

**Destructeur Laser Rapière Squat**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	6 +	--	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Laser Rapière	(15cm) 30cm	Arme légère 2 x AP5+ / AT4+	--	--

**Notes :**

Le destructeur laser Rapière est un véhicule d'appui lent mais efficace. Il est équipé d'un canon laser quadri-tube. Le rayon laser étant diffusé dans les quatre tubes, la portée de l'arme est réduite ainsi que sa puissance, ainsi la Rapière a une portée plus courte qu'un canon laser mais est plus efficace pour toucher des cibles dispersées comme l'infanterie. Elle est conçue pour soutenir l'avance de l'infanterie et la protéger des attaques potentielles.

**Gyrocoptère d'Assaut " Aigle de Fer "**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	35cm	5 +	6 +	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Auto-Canon Jumelé	(15cm)	Arme légère	--	
	45cm	AP4+ / AT5+	--	
2 x Auto-Canon	(15cm)	Arme légère	--	
	45cm	AP5+ / AT6+	--	

**Notes :** Antigrav, Blindage Renforcé, Éclaireur

Les gyrocoptères sont des engins aériens blindés utilisés pour effectuer des attaques a 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 allée 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 ont les mêmes possibilités que les anti-grav et peuvent donc voler au dessus des obstacles et des terrains difficiles sans la moindre pénalité.

**Motards de la Guilde**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	5 +	4 +	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache Énergétique ou Épée Tronçonneuse	(contact)	Arme d'assaut	--	
Pistolet Bolter	(15cm)	Arme légère	--	

**Notes :**

Les Squats utilisent de petites motos comme transport personnel sur les terres désolées et accidentées de leurs mondes. Certains jeunes Squats sont si attachés à l'excitation que leur procure la vitesse de ces engins qu'ils adaptent des armes sur leurs motos pour participer au combat. La Guilde des Ingénieurs est renommée pour son utilisation massive de motos et de trikes. Elle déploie souvent des escadrons entiers de motos sur les champs de bataille comme troupes de support pour les confréries ou pour leurs propres troupes.

**Motards de la Guilde sur Trike**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4 +	4 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache Énergétique ou Épée Tronçonneuse	(contact)	Arme d'assaut	--	
Multi-Fuseur	(15cm)	Arme légère	Macro-Arme	
	15cm	MA5+	Macro-Arme	

**Notes :** Monté

Le trike de la Guilde est exclusivement utilisé par ses ingénieurs les plus renommées. Le trike blindé est un engin rapide et sûr, équipé d'une dévastatrice arme lourde à l'arrière. Il nécessite un opérateur et un conducteur.

Les escadrons de trikes de la guilde sont réputés pour leurs prouesses guerrières, esquivant les tirs ennemis alors qu'ils lancent des attaques d'une bravoure étonnante.

**Train Blindé**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	4 +	4 +
<b>Armement locomotive</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
Canon Apocalypse	120cm	3 PB	Arc de Tir Frontal Fixe, Macro-Arme	
2 x Obusier	75cm	AP4+ / AT4+	--	
<b>Armement Wagon berserker</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
Obusier	75cm	AP4+ / AT4+	--	
Meurtrière	(15cm)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+1)	
<b>Armement Wagon Bombardier</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
Bombe A	Illimité	3 PB Gabarit Orbital	Ignore les Couverts, Rupture, Tir Indirect, Tir Unique	
<b>Armement Wagon Dragon</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
Crache-Feu	(15cm) 30cm	Arme légère 4 x AP3+ / AT6+	Attaques Supplémentaires (+2), Ignore les Couverts Ignore les Couverts	
<b>Armement Wagon Mortier</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
Mortier de Siège	60cm	2 PB	Macro-Arme, Tir Indirect	

**Locomotive avec 1 Wagon: Capacité de dommage: 5 Boucliers: 3** (chaque wagon au delà de 1 ajoute 1 Capacité de Dommage et 1 Bouclier)  
**Dommages Critiques:** Chaque critique inflige la perte d'1 point de Dommage.

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sans Peur, Transport (x)(x = 5 par wagon Berserker)

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 il durent se replier pour un temps.

Aujourd'hui, les actes héroïques de trois Trains Blindés : La fierté d'Imbach, l'Honneur du Seigneur Uri et le Fléau de Grunhag 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 wagons 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 montés sur de petites tourelles ou faisant feu à partir de meurtrières disséminées sur toute la structure de la motrice.

La motrice et les wagons sont protégés par d'épaisses plaques de blindage. A la différence de la plupart des véhicules, le blindage du train blindé est aussi épais à l'avant que sur les flancs et à l'arrière.

- Le Wagon Mortier est équipé d'une puissante arme de barrage appelée mortier de siège. Le mortier de siège tire de lourds obus capables de détruire des tanks ou de faire s'effondrer des bâtiments entiers. Une arme similaire est transportée par la Bombarde impériale, mais celle montée sur le train blindé bénéficie d'une meilleure cadence de tir et possède un plus grand nombre de munitions, ce qui lui permet d'effectuer de puissants tirs de barrage.

- Le Wagon Dragon est équipé d'un lance-flammes lourd. C'est une arme particulièrement efficace lors des combats souterrains ou contre des cibles dissimulées dans des bâtiments, où le torrent de flamme peut facilement incendier les unités d'infanterie en contournant toute sorte de couverts.

- Le Wagon Berserker est doté de créneaux ainsi que d'une tourelle abritant un Autocanon, sa structure est de plus criblée de nombreuses meurtrières. Il transporte une unité de Berserker Squats dont le rôle est de protéger le train blindé d'éventuelles charges ennemies et de déblayer le terrain devant lui.

- Le Wagon Bombardier est équipé d'un énorme missile atomique. C'est un missile à utilisation unique qui est particulièrement efficace pour détruire les concentrations de troupes ennemies dissimulées dans des bois ou des bâtiments grâce aux radiations qu'il dégage. Il a une portée illimitée et peut être guidé sur sa cible avec une précision diabolique grâce au système de visé performant qui équipe la motrice du train blindé. Le missile peut également être lancé sur une cible hors de vue en utilisant le système de guidage de missile.

**Cyclope**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	4 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Furie	90cm	MA2+	Arc de Tir Frontal Fixe, Tir Continu, Tueur de Titans (2d3)	
Obusier	75cm	AP4+ / AT4+	--	
6 x Missiles de la Mort	60cm	MA3+	Tir Unique, Tir Indirect	
Canon Fuseur	(15cm) 30cm	Arme légère 2 x MA4+	Attaques Supplémentaires (+1), Macro-Arme Arc de Tir Gauche, Macro-Arme	
Canon Fuseur	(15cm) 30cm	Arme légère 2 x MA4+	Attaques Supplémentaires (+1), Macro-Arme Arc de Tir Droit, Macro-Arme	

**Capacité de dommage:** 4 **Boucliers:** 3

**Dommages Critiques:** les chenilles sont détruites, le Cyclope ne peut plus se déplacer. Les critiques suivant infligent 1 dommage.

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

**Colossus**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	4 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Apocalypse	120cm	3 PB	Arc de Tir Frontal Fixe, Macro-Arme,	
Canon Tonnerre	30cm	2 x AP3+ / AT4+	Ignore les Couverts	
2 x Obusier	75cm	AP4+ / AT4+	Arc de Tir Gauche	
2 x Obusier	75cm	AP4+ / AT4+	Arc de Tir Droit	
4 x Missile Plasma	75cm	MA 3+	Tir Unique, Tir Indirect	
2 x Arme Secondaire	(15cm)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+1)	

**Capacité de dommage:** 4 **Boucliers:** 3

**Dommages Critiques:** les chenilles sont détruites, le Colossus ne peut plus se déplacer. Les critiques suivant infligent 1 dommage.

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sans Peur, Système de Guidage

**Gyrocoptère de Reconnaissance " Faucon de Fer "**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	35cm	5 +	6 +	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Auto-Canon Jumelé	(15cm)	Arme légère	--	
	45cm	AP4+ / AT5+	--	
2 x Auto-Canon	(15cm)	Arme légère	--	
	45cm	AP5+ / AT6+	--	

**Notes :** Antigra, Blindage renforcé, Éclaireur, Observateur

Les Squats construisent d'immenses véhicules de la taille de plusieurs maisons, utilisés comme complexes miniers mobiles sur les mondes inexplorés. Ces monstrueux engins prospectent les filons de minerai sur les planètes vierges et lorsqu'ils en trouvent un, ils s'arrêtent et entament son exploitation avant de passer à un autre. Les Squats ont adaptés une carapace blindée sur ces colosses pour créer deux types de machines de guerre. La première est le Léviathan, utilisé comme centre de commandement super lourd par la Garde Impériale et comme transport lourd par les Squats. La seconde est le Colossus, imposante forteresse mobile hérissée d'armes.

Le Colossus est une terrifiante machine de combat, sa puissance de feu n'étant surpassée que par les titans les plus puissants. A la différence du Léviathan qui utilise la plus grande partie de son espace pour transporter des troupes, le Colossus ne transporte pas de troupes mais est équipé de lourdes tourelles, de centres de contrôle de tir, de magasins et de générateurs de boucliers. Chaque Colossus possède également une plate-forme d'atterrissage qui est utilisé par un Gyrocoptère de Reconnaissance afin de détecter les cibles à distance. Il maintient des communications constantes avec les centres de contrôles des tirs, ainsi lorsque le Colossus veut effectuer des tirs, il peut utiliser le champs de vision du Gyrocoptère, cela lui permet d'effectuer des tirs plus précis sur des cibles qu'ils ne peut pas voir.

L'armement principal du Colossus est constitué d'un imposant canon Apocalypse surmonté d'un canon Tonnerre à l'avant. Ses flancs blindés possèdent des tourelles d'obusiers lourds et deux rampes de deux missiles à plasma pouvant être tirés individuellement. ainsi que d'innombrables bolters.

Le canon Tonnerre tire un obus d'une grande puissance mais de courte portée, très efficace contre l'infanterie à couvert car son explosion annule les couverts. Les obusiers et les bolters sont montés sur des tourelles leur permettant de tirer tout autour, ce qui donne au Colossus une grande polyvalence de tirs.

**Dirigeable Suzerain**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4 +	4 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Auto-Canon Jumelé	45cm	AP4+ / AT5+	--	
3 x Obusier AA	60cm	AP4+ / AT4+ / AA6+	Arc de Tir Gauche	
3 x Obusier AA	60cm	AP4+ / AT4+ / AA6+	Arc de Tir Droit	
Bombe H	15cm	3 PB	Macro-Arme	

**Capacité de dommage:** 3

**Dommages Critiques:** 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.

**Notes :** Antigrav, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Éclaireur, Sans Peur

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.

Avec son épais blindage et sa solide structure, l'Overlord est un magnifique engin possédant un système de propulsion unique. Sa coque renferme plusieurs containers de gaz lui permettant de s'élever aussi rapidement qu'un anti-grav ordinaire. Chaque container est scellé et rempli d'un gaz inerte pour éviter toute explosion en cas de dégâts. Une nacelle blindée, est équipée de rampes de bombes à fusions et de tourelles à obusiers fixées sous la coque, permettant ainsi de tirer dans toutes les directions. Des propulseurs gravitiques permettent au dirigeable de se déplacer et augmenter son ascension. Un équipage d'aéronautes triés sur le volet manipule les armes et fait fonctionner l'engin sous l'œil sévère du capitaine, qui est souvent l'ingénieur ayant supervisé la construction du dirigeable.

Lorsqu'un Overlord est touché, la plupart des tirs frappent la coque et percent les containers de gaz. Les containers étant scellés et ne contenant qu'un gaz inerte, cela ne cause aucun dommage au dirigeable. Toutefois, certains tirs peuvent détruire la nacelle blindée ou même ouvrir une large brèche dans la coque, envoyant l'Overlord s'écraser au sol !

**Méga-Canon Goliath**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	7,5cm	5 +	6 +	6 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obus Goliath	90cm	4 PB ou MA 3+	Ignore les Couverts, Macro-Arme, Rechargement, Tir Indirect, Tueur de Titan (d3)	

**Capacité de dommage:** 3

**Dommages Critiques:** le stock de munitions est détruit et fait par la même exploser le Méga-Canon.

**Notes :** Blindage Renforcé

Les Méga-Canons Goliath sont d'immenses pièces mobiles d'artillerie se déplaçant au moyen de chenilles qui tirent de monstrueux obus pesant plusieurs tonnes. Ces tirs nécessitent que le canon s'enterre pour amortir son recul.

L'obus peut faire exploser les fortifications les plus résistantes et détruire un tank super lourd avec une étonnante facilité, ignorant tout couvert sur son passage.

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.

**Canon Foudre**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	Immobile	5 +	6 +	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fût Principal à Accélérateur Gravitique	(15cm)	Arme légère	--	
	75cm	AP5+ / AT4+ / AA5+	--	
2 x Fût Secondaire à Accélérateur Gravitique	(15cm)	Arme légère	--	
	60cm	AP6+ / AT5+ / AA6+	--	

**Capacité de dommage:** 2

**Dommages Critiques:** le stock de munitions est détruit et fait par la même exploser le Canon Foudre.

**Notes :** Blindage Renforcé

Les Canons Foudre sont armés de 3 canons à très hautes vitesses. L'attaque très haute vitesse est atteinte par l'accélérateur gravitique construit dans le fût de l'arme, qui accélère l'obus en le traversant. Dès que l'obus est expulsé du fût, il est tiré si vite que la friction de l'air le fait s'embraser. L'obus embrase alors l'air à travers le ciel comme une éclair, et c'est cette apparence unique qui est le raison de son nom.

Le terrifiant recul généré par le canon très haute vitesse signifie qu'il faut fermement l'ancrer au sol sinon il se renverserait à chaque tir. Les Canons Foudre sont déplacés avec de gros tracteur, et sont fixés dans le sol par des vis-sans-fin perforant la roche grâce à d'énormes marteaux pneumatiques. Ce procédé prend tellement de temps qu'il doit être exécuté avant la bataille. Vu que le Canon Foudre est fermement ancré dans le sol, il ne peut pas être déplacé dans le cours de la bataille.

**Tunneliers Squats**

Le Tunnelier est le nom commun donné aux différents types de " mineurs " transporteur de troupes. Ces machines souterraines creusent leur chemin passant sous les lignes ennemis et leurs fortifications pour émerger derrière celles-ci. Les tunneliers peuvent se déplacer aussi bien en surface que sous terre mais comme ils se meuvent lentement en surface et laisse une profonde tranchée sur leur chemin, on les amène sur le champs de bataille à l'aide de véhicules de transport.

Les Squats apprécient les tunneliers comme véhicules d'assaut pour détruire les défenses de surface ou les forteresses souterraines et les utilisent en grand nombre. La grande offensive de six cent tunneliers fut un facteur décisif pour briser le siège de Marbach

Au combat, les Tunneliers sont le plus souvent gardé sous terre le plus longtemps possible, plutôt que de faire surface trop tôt et compter ensuite se déplacer avec si peu de mouvement.

Un Tunnelier peut traverser les bois, les terrains rocailloux et autres terrains difficiles sans être ralenti. Mais les marais, les rivières et autres étendu d'eau sont infranchissables une fois qu'il à fait surface. Par contre, rien, pas même les marais et autres étendues d'eau ne saurait stopper son avance souterraine.

**Termite**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	5 +	5 +	--
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'assaut	Macro-Arme	

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Transport (2), Tunnelier

La Termite est le plus petit de tout les Tunneliers. Il se déplacent toujours en bande et utilisent le même tunnel , se suivant les uns les autres et ne se séparant qu'au moment de faire surface.

**Taupe**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	4 +	--
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'assaut	Macro-Arme	

**Capacité de dommage:** 3

**Dommages Critiques:** le moteur est détruit la Taupe ne peut plus se déplacer. Le critique suivant la détruit.

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Transport (8), Tunnelier

La Taupe est la taille intermédiaire des Tunneliers. Lorsqu'elle se déplace avec des termites celle-ci suivent le même tunnel que la Taupe, ne se séparant qu'au moment de faire surface.

**Fouisseuse**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	4 +	6 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'assaut	Macro-Arme	
Meurtrière	(15cm)	Arme Légère	--	

**Capacité de dommage:** 5

**Dommages Critiques:** le moteur est détruit la Fouisseuse ne peut plus se déplacer. Les critiques suivant infligent un dommage.

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sans Peur, Transport (17), Tunnelier

La Fouisseuse est l' Immense Tunnelier, réservé aux Confréries, elle transporte souvent le commandant de l'armée et une Confrérie entière entre dedans.

**Rhino**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	4 +	6 +	6 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters sur coupoles	(15cm)	Arme légère	--	

**Notes : Transport (2)**

Le rhino est le véhicule de transport le plus utilisé de l'Imperium, il est en service dans les Spaces Marines, la Garde Impériale et les légions titaniques. De nombreux Rhinos sont fournis aux squats dans le cadre des échanges de matériel entre l'Imperium et les mondes Squats. De plus, les squats construisent eux-mêmes certains Rhinos dans les nombreuses usines de leurs forteresses. La popularité du Rhino est due à ses possibilités d'adaptations : Il peut en effet être construit à partir de nombreux matériaux, depuis l'acier jusqu'à la thermo-céramique la plus moderne. Il peut être modifié pour s'adapter aux climats locaux ou aux tâches militaires les plus variées.

Le rhino est armé de deux bolters montés sur des petites tourelles appelées coupoles, les bolters ont une portée courte mais suffisante pour permettre au Rhino d'avancer et de combattre aux côtés de son infanterie. Cela peut faire toute la différence pour l'infanterie soutenue par des Rhinos, spécialement si vous les concentrez pour déborder l'ennemi.

**Léviathan**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	4 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Apocalypse	120cm	3 PB	Arc de Tir Frontal Fixe, Macro-Arme	
Obusier	75cm	AP4+ / AT4+	--	
3 x Canon Laser Jumelé	45cm	AT4+	Arc de Tir Gauche	
3 x Canon Laser Jumelé	45cm	AT4+	Arc de Tir Droit	
2 x Arme Secondaire	(15cm)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+1)	

**Capacité de dommage: 4 Boucliers: 2**

**Dommages Critiques:** les chenilles sont détruites, le Léviathan ne peut plus se déplacer. Les critiques suivant infligent 1 dommage.

**Notes : Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sans Peur, Transport (17)**

Le transporteur super lourd Léviathan utilise le même châssis que celui du Colossus. Ce véhicule gigantesque est fournit à la Garde Impériale dans le cadre d'échanges mutuels entre les Squats et l'Imperium. L'Imperium utilise ses Léviathans comme centres de commandement mobiles afin de coordonner les actions des nombreuses troupes et véhicules composant ses régiments. Les Squats emploient les Léviathans comme transports de troupes pour amener au combat les compagnies Brise-fer en les protégeant derrière ses boucliers et l'épaisseur de son blindage.

Le léviathan est hérissé d'armes mortelles dont l'immense canon Apocalypse ne pouvant tirer que vers l'avant comme de coutume alors que son obusier mobiles peut tirer partout. Le poids et la taille du Léviathan en fait un véhicule lent.