



# Squats

Codex Epic Armageddon

# Codex Version 1.03

## Sommaire

Page 1	-----	Page de Garde
Page 2	-----	Sommaire
Page 3	-----	Valeurs et Règles Squats
Page 4	-----	Liste d'armée
Page 5	-----	Améliorations
Page 6	-----	Profil des Personnages
Page 7	-----	Profil des Unités des Meneurs
Page 8	-----	Profil des Unités des Guerriers
Page 9	-----	Profil des Unités des Batteries
Page 10	-----	Profil des Unités des Soutiens Rapides
Page 11-12-13	-----	Profil des Unités des Engins de Guerre
Page 14	-----	Profil des Unités des Tunneliers
Page 15	-----	Profil des Unités des Transports

# Valeurs et Règles Squat

## **Valeur Stratégique: 3**

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

## **Obstiné:**

Les Squats sont un Peuple Obstiné et difficile à vaincre en assaut. Leur nature bornée les pousse également à se rallier plus vite que les autres races pour retourner au combat !

- Une formation Squat est démoralisée dès qu'elle a accumulée un nombre de pions Impact égal à ( 1 + nombre d'unités).

- Lorsqu'une formation Squat perd un assaut, elle subit une perte de moins lors de la résolution des touches supplémentaires. Ceci peut réduire à zéro les pertes encourues en résolution.

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

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

- Toute arme dotée de la capacité Système de Guidage peut tirer en utilisant la ligne de vue d'une unité possédant

la capacité Observateur et faisant partie de sa formation.

- La formation ne reçoit pas de Pions Impact lorsque l' Observateur est détruit ou ciblé par des tirs.

## **Tunnelier:**

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

- Il est possible de mixer toute sorte de Tunneliers mais vous devez occuper toutes les places disponibles.

- Les tunneliers sont déployés sur leur bord de table avant la bataille, au même moment que les vaisseaux spatiaux, ils n'interviennent pas directement dans le jeu tant qu'ils n'émergent pas.

- Noter secrètement au début de quel tour ils feront surface ainsi que les coordonnées (à partir de la pointe de la ou d'une des foreuses) où vous voulez qu'ils émergent, de la même façon que vous notez celles de vos zones de largage.

- Si les tunneliers apparaissent dans votre moitié de table, ils ne peuvent le faire qu'à partir du second tour et s'ils comptent émerger dans la moitié de table ennemie, ils ne peuvent le faire qu'à partir du troisième tour.

- Les tunneliers émergeant sont placés en début de tour, avant le jet de stratégie. Une fois les tunneliers placés vous pouvez faire débarquer vos troupes de suite.

- Il n'y a pas de déviation mais si toutefois, ils émergent sous les pieds de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.

- S'il y a plus d'une unité de Tunnelier qui émerge, après le placement de la première, les autres sont toutes placées à 15cm maximum de celle-ci tout en restant en formation.

## **Disrupteur:**

Les Squats utilisent des canons de vaisseaux spatial appelé Canon Furie, monté sur forteresse mobile.

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

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

## **Transport**

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

# LISTE D'ARMEE

## Confréries

Formations	Unités	Améliorations ( 1 de chaque par formation )	Coût
<b>Confrérie Brise-Fer</b>	<b>1 Meneur Garde du Foyer 7 Unités de Guerriers</b>	<b>Seigneur de Guerre / Ancêtre Vivant / Garde du Foyer / Tonnerre / Guerrier / Mécanisation: Léviathan ou Tunnelier ou Rhino</b>	<b>225 pts</b>
<b>Confrérie de Guerrier</b>	<b>1 Meneur Garde du Foyer 7 Unités de Berserkers</b>	<b>Berserkers / Mécanisation: Tunnelier ou Rhino</b>	<b>200 pts</b>

## Formations de Soutien (02 par Confrérie)

Formations	Unités	Améliorations ( 1 de chaque par formation )	Coût
<b>Unité Tonnerre</b>	<b>6 unités de Tonnerres</b>	<b>Tonnerre / Mécanisation: Tunnelier ou Rhino</b>	<b>225 pts</b>
<b>Escadron de la Guilde</b>	<b>6 unités de Motos</b>	<b>Maître de Guilde / Moto / Trike</b>	<b>175 pts</b>
<b>Aile de Gyrocoptère d'assaut</b>	<b>5 unités d' Aigles de Fer</b>		<b>250 pts</b>
<b>Unité de Robots de la Guilde</b>	<b>5 unités de Robots</b>		<b>200 pts</b>
<b>Grande Batterie</b>	<b>6 unités de Mortier-Taupes OU 6 unités de Thud-Guns OU 6 unités de Tarantules</b>	<b>Canon Foudre</b>	<b>150 pts</b>
<b>Batterie Foudre</b>	<b>3 Canons Foudre</b>	<b>Canon Foudre</b>	<b>150 pts</b>
<b>Léviathan</b>	<b>1 Léviathan</b>		<b>350 pts</b>

## Engin de Guerre

Formations	Unités	Améliorations ( 1 de chaque par formation )	Coût
<b>Train Blindé</b>	<b>1 Locomotive 3 Wagons Berserker 1 Wagon au choix</b>		<b>850 pts</b>
<b>Colossus</b>	<b>1 Colossus 1 Faucon de Fer</b>		<b>500 pts</b>
<b>Cyclope</b>	<b>1 Cyclope</b>		<b>500 pts</b>
<b>Batterie d'artillerie super-lourde</b>	<b>2 Goliaths</b>	<b>Canon Foudre</b>	<b>400 pts</b>
<b>Corps d'attaque aérien</b>	<b>2 Suzerains</b>		<b>350 pts</b>
<b>Dirigeable blindé Suzerain</b>	<b>1 Suzerain</b>		<b>200 pts</b>

## Améliorations

Nom	Unités	Notes	Coût
Seigneur de Guerre		0-1 par armée, Amélioration de Meneur "Garde du Foyer".	100 pts
Ancêtre Vivant		Amélioration de Guerrier.	75 pts
Maître de Guilde		Amélioration de Moto ou de Trike.	50 pts
Garde du Foyer	2 unités de Garde du Foyer		100 pts
Tonnerre	2 unités de Tonnerre		75 pts
Berserker	4 unités de Berserker		75 pts
Guerrier	4 unités de Guerrier		75 pts
Moto	2 unités de Moto		50 pts
Trike	Remplacement de Motos par des Trikes		10 pts
Canon Foudre	1 ou 2 Canons Foudre		50 pts ch.
Mécanisation: Léviathan	1 Léviathan		300 pts
Mécanisation: Tunnelier	Fouisseuse Taube Termite	Les Tunneliers coûtent 1/2 prix pour les Berserkers.	120 pts 60 pts 20 pts
Mécanisation: Rhino	Rhino	Vous devez mécaniser toute la formation ainsi que maximiser les places.	15 pts Ch.

## Personnages

### Seigneur de Guerre

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

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Commandant Suprême,

### Maître de Guilde

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

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Commandement, Meneur, Sauvegarde Invulnérable

### Ancêtre Vivant / Prince-Esprit

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

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

## Unités de Meneurs

### Meneur " Garde du Foyer "

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4_ +	4_ +	4_ +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Haches Énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	--	
Armes Énergétiques	(15cm)	Armes légères	--	
Bolter Lourd ou Lance-Missiles	45cm	AP5+ / AT6+	--	

**Notes : Meneur**

### Gardes du Foyer

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4_ +	4_ +	4_ +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Artefacts Squats	(contact)	Armes d'assaut	Macro-Arme	
Armes Énergétiques	(15cm) 30cm	Armes légères AP5+ / AT5+	-- --	

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

## Unités de Guerriers

### Guerriers

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6 <sub>-</sub> +	5 <sub>-</sub> +	5 <sub>-</sub> +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes Blanches	{contact}	Armes d'assaut	--	
Fusil Laser et Armes de Poings	{15cm}	Armes légères	--	
Bolter Lourd ou Lance-Missiles	45cm	AP5+ / AT5+	--	

**Notes :**

### Berserkers

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6 <sub>-</sub> +	4 <sub>-</sub> +	5 <sub>-</sub> +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache Énergétique ou Épée Tronçonneuse	{contact}	Armes d'assaut	--	
Grenades Variées et Pistolet Bolter	{15cm}	Armes légères	--	

**Notes :**

### Tonnerres

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6 <sub>-</sub> +	5 <sub>-</sub> +	4 <sub>-</sub> +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme Blanche	{contact}	Armes d'assaut	--	
Bolters Lourds ou Canons Laser ou Lances-Missiles	{15cm} 45cm	Armes légères 2 x AP5+ / AT5+	-- --	

**Notes :**

### Robots de la Guilde

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4 <sub>-</sub> +	5 <sub>-</sub> +	5 <sub>-</sub> +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes Cybernétiques	{contact}	Armes d'assaut	Attaques Supplémentaires (+1)	
Auto-Canon	{15cm} 45cm	Armes légères AP5+ / AT6+	-- --	

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

## Unités de Batteries

### Canon Foudre

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	Immobile	5_ +	6_ +	5_ +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fût à Accélérateur Gravitique	(15cm) 60cm	Armes légères 2 x AP6+ / AT5+ / AA6+	-- --	

**Notes :**

### Mortiers-Taupes

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	6_ +	--	5_ +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Torpille Souterraine	(15cm) 30cm	Armes légères AP5+ / AT5+	Ignore les Couverts Ignore les Couverts, Tir Indirect	

**Notes :**

### Thudd-Guns

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	6_ +	--	5_ +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obus	(15cm) 45cm	Armes légères AP4+ / AT6+	-- Tir Indirect	

**Notes :**

### Tarentules

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6_ +	--	5_ +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Laser Tarentule	(15cm) 45cm	Armes légères 2 x AP6+ / AT5+	-- --	

**Notes :**

## Unités de Soutiens Rapides

### 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) 45cm	Armes légères AP4+ / AT5+	--	
2 x Auto-Canon	(15cm) 45cm	Armes légères AP5+ / AT6+	--	

**Notes :** Antigrav, Éclairéur

### Motos de la Guilde

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	5_ +	4_ +	5_ +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache Énergétique ou Épée Tronçonneuse	(contact)	Arme d'assaut	--	
Pistolet Bolter	(15cm)	Armes légères	--	

**Notes :** Monté

### Trikes de la Guilde

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	35cm	5_ +	5_ +	5_ +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache Énergétique ou Épée Tronçonneuse	(contact)	Arme d'assaut	--	
Multi-Fuseur	(15cm) 15cm	Armes légères MA5+	-- Macro-Arme	

**Notes :**

## Unités d'Engins de Guerre

### Train Blindé

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

**Capacité de dommage: 8 Boucliers: 6**

**Dommages Critiques: Chaque critique infligent la perte d'1 point de Dommage.**

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

### Cyclope

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

**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, Système de Guidage	
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 Missiles Plasma	75cm	AP4+ / AT4+	Ignore les Couverts, Système de Guidage	
2 x Arme Secondaires	(15cm)	Armes Légères	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**

## Gyrocoptère de Reconnaissance " Faucon de Fer "

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	35cm	4_+	6_+	5_+
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon de Défense	contact	Armes d'assaut	--	
Canon de Défense	(15cm)	Armes légères	--	

**Notes : Antigrav, Éclaireur, Observateur**

## 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 Canon AA	45cm	AP5+ / AT6+ / AA6+	Arc de Tir Gauche	
3 x Canon AA	45cm	AP5+ / AT6+ / AA6+	Arc de Tir Droit	
Bombe H	15cm	3 PB	--	

**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, Sans Peur**

## Méga-Canon Goliath

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4_ +	6_ +	6_ +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Goliath	90cm	4 PB	Macro-Arme, Rechargement, Tir Indirect	

**Capacité de dommage: 2**

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

**Notes : Blindage Renforcé**

## Unités de Tunnellers

### 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

### 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: 2**

**Dommages Critiques:** la Taupe est détruite suite à l'explosion du moteur.

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

### Fouisseuse

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: 4**

**Dommages Critiques:** la Fouisseuse est détruite suite à l'explosion du moteur.

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière Transport (16), Tunnelier

## Unités de Transports

### Rhino

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30cm	5_ +	6_ +	6_ +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters sur coupoles	(15cm)	Armes légères	--	

**Notes :** Transport (2)

### 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 Secondaires	(15cm)	Armes Légères	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 (16)