

# Squat

**Valeur Stratégique: 3**

**Valeur d' Initiative: 2+ pour tous sauf**

**1+ pour le Colosus, le Cyclope, le Léviathan et le Train Blindé.**

## **Règles Spéciales:**

### **Obstiné:**

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

- Une formation Squat est démoralisée dès qu'elle a accumulée un nombre de pions Impact égal à ( 1 + nombre d'unités).
- Lorsqu'une formation Squat perd un assaut, elle subit une perte de moins lors de la résolution des touches supplémentaires. Ceci peut réduire à zéro les pertes encourues en résolution.

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

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

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

### **Tir Pénétrant:**

Certaines armes sont spécifiquement conçues pour causer des dégâts majeurs aux cibles les mieux blindées, qu'elles utilisent une puissance de feu dévastatrices ou une technologie rare (ECM, Warp, etc ... ).

- Toute cible touchée par une telle arme subit un malus de Sauvegarde de -1.
- Toutes les touches critiques se font sur un 5+ au lieu de 6+.

### **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 toute leur troupe.

- 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.
- Vous devez noter secrètement au début de quel tour ils feront surface puis notez 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.
- 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 **SQUAT**



Formations de Base			
Formation	Unités	Améliorations (0-1 amélioration de chaque par formation)	Coût
Confrérie de Guerriers	1 Seigneur 7 Guerriers	- 1 Seigneur de Guerre (0-1 par armée), améliore le Seigneur (+100 pts) - 1 Ancêtre Vivant, (+75 pts) - 2 Gardes du Foyer (+ 100 pts) - 2 Tonnerres (+50 pts) - 4 Guerriers (+100 pts) - Vous pouvez mécaniser toute la formation soit en: - Léviathan +300 pts - Tunneliers (voir règle spéciale) - Rhinos (+10 pts chaque)	225
Confrérie de Berserkers	1 Seigneur 7 Berserkers	- 4 Berserkers (+75 pts) - Vous pouvez mécaniser toute la formation soit en: - Tunneliers (voir règle spéciale mais <u>coût /2</u> ) - Rhinos (+10 pts chaque)	200

Formations de Soutien (2 maximum par formation de Base)			
Formation	Unités	Améliorations (0-1 amélioration de chaque par formation)	Coût
Confrérie de Tonnerres	6 Tonnerres	- 2 Tonnerres (+75 pts) - Vous pouvez mécaniser toute la formation soit en: - Tunneliers (voir règle spéciale) - Rhinos (+10 pts chaque)	225
Grande Batterie	Soit: - 6 Mortier-Taupes - 6 Thudd-Guns - 6 Tarentules	- 1 ou 2 Canons Foudre (+50 pts chaque)	150
Robots	5 Robots		200
Guilde des Ingénieurs	6 Motos	- 1 Maître de Guilde (+50 pts) - 2 Motos (+50 pts) - Amélioration de Motos par des Trikes (+10 pts chaque)	175
Gyrocoptères d' Assaut	5 Aigles de Fer		250
Canons Foudre	3 canons Foudre		150
Léviathan	1 Léviathan		350

Engins de Guerre (Maximum 1/3 des points de l'armée)			
Formation	Unités	Améliorations (0-1 amélioration de chaque par formation)	Coût
Train Blindé	1 Locomotive 3 Wagons Berserker 1 Wagon au choix: - Wagon Berserker - Wagon Bombardier - Wagon Dragon - Wagon Mortier		850
Colossus	1 Colossus 1 Faucon de Fer		500
Cyclope	1 Cyclope		500
Dirigeables Suzerain	1 ou 2 Suzerains		200 Ch.
Méga-Canons Goliath	2 Méga-Canons Goliath	- 1 ou 2 Canons Foudre pour (+50 pts chaque)	400

## Personnages

### Ancêtre Vivant / Prince-Esprit

<b>Type</b> Personnage	<b>Vitesse</b> NA	<b>Blindage</b> NA	<b>CC</b> NA	<b>FF</b> NA
<b>Armement</b> Marteau de Fureur	<b>Portée</b> (15cm)	<b>Puissance de Feu</b> Arme Légère	<b>Notes</b> MA(+1)	
<b>Notes:</b> Obstiné, Sauvegarde Invulnérable, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Charismatique.				

### Seigneur de Guerre

<b>Type</b> Personnage	<b>Vitesse</b> NA	<b>Blindage</b> NA	<b>CC</b> NA	<b>FF</b> NA
<b>Armement</b> Hache Énergétique	<b>Portée</b> (contact)	<b>Puissance de Feu</b> Arme d' Assaut	<b>Notes</b> MA(+1)	
<b>Notes:</b> Obstiné, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Charismatique, Commandant Suprême.				

### Maître de Gilde

<b>Type</b> Personnage	<b>Vitesse</b> NA	<b>Blindage</b> NA	<b>CC</b> NA	<b>FF</b> NA
<b>Armement</b> Fuseur	<b>Portée</b> (15cm)	<b>Puissance de Feu</b> Arme Légère	<b>Notes</b> MA(+1)	
<b>Notes:</b> Obstiné, Commandement, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Meneur, Sauvegarde Invulnérable.				

## Unités des Transporteurs liées aux Formations

Transport des Squats: les unités de Seigneurs, de Guerriers, de Berserkers et de Tonnerres prennent 1 place dans la capacité de Transport du véhicule, les Gardes du Foyer en prennent 2. Idem pour le Léviathan.

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

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

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

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

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

## Unités des Formations de Base

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

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

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

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

## Unités des Formations de Soutien

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

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

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

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

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

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

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

## Gyrocoptère

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

## Canon Foudre

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

## Unités des Engins de Guerre

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

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

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



## Cyclope

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

## Suzerain

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

## Méga-Canon Goliath

Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Engin de Guerre	10cm	5+	--	6+
<b>Armement</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
Méga-Canon Goliath	30-90cm	4 PB	MA, Rechargement, Tir Indirect.	
<b>Capacité de dommages: 2</b>				
<b>Dommages Critiques:</b> stock de munitions touché, Méga-canon Détruit.				
<b>Notes:</b> Obstiné, Blindage Renforcé.				