

**By NAINETNET**

# **Codex SQUAT**

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

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

**Version 1.05**

## Sommaire

Page 1	Titre
Page 2	Sommaire
Page 3	Valeurs et Règles Squats
Page 4	Améliorations
Page 5-6	Liste Squat *: Forteresse
Page 7-8	Liste Squat *: Breaching
Page 9-10	Liste Squat *: Tempête de Poussière
Page 11-12	Liste Squat *: Apocalypse Mécanique
Page 13	Profil des Personnages
Page 14	Profil des Unités de Meneurs
Page 15	Profil des Unités de Guerriers
Page 16	Profil des Unités de Batteries
Page 17	Profil des Unités de Soutiens Rapides
Page 18-19-20	Profil des Unités d' Engins de Guerre
Page 21	Profil des Unités de Tunneliers
Page 22	Profil des Unités de Transports

\* Il y a 4 Listes d'armée et au mieux toutes aussi intéressantes les unes que les autres, 2 traditionnelles issues des Forteresses et 2 issues de la Guilde (les Forces de la Guilde remplacent les Confréries dans les formations principales):

1: Liste **Forteresse**: Liste de Base (du lourd, peu de formations, bien stable) idéale pour la défense avec la Confrérie de Noblesse, gros pilier constitué en grande partie de Garde du Foyer. L'infanterie peut être prise en rhinos. Catégorie Engin de Guerre minimum 1/4 et maximum 1/2.

2: Liste **Breaching**: en référence à l'attaque du Grand Requin Blanc traduit par **Créer une Brèche**. Puisque 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 vous aller surgir ... .

3: Liste **Tempête de Poussière**: accès sur la vitesse, la spontanéité comme les Tempêtes abrasive de poussière de minerais issue des mondes Squat. L'infanterie est **obligatoirement** mécanisée et 50% des points en EG doivent être attribués au Engin de Couverture Aérienne. Possibilité d'une amélioration d'1 Gyro dans la formation de Gyro.

4: Liste **Apocalypse Mécanique**: en référence au Canon Apocalypse et aux forteresses mobiles, qui avec minimum 50% d' Engins de Guerre seront présents en grand nombre, surtout grâce à la formation regroupant 2 Engins d'assaut au choix. Formation de Robots en léviathan.

## Valeurs et Règles SQUATS

### Valeur Stratégique: 3

#### Valeur d'Initiative:

- 1+ pour les Confréries, les Forces de la Guilde et les Engins de Guerre 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 a 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 Immergé" 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 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 où 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 à 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	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: Fousseuse	1 Fousseuse		140
Mécanisation: Tunnelier	1 Taupe 1 Termite	- 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 Unités de Berserkers.	80 ch. 20 ch.
Mécanisation: Rhino	1 unité de Rhino	-Vous devez mécaniser toute la formation ainsi que maximiser les places.	10 ch.



# Liste d'Armée **SQUAT: Forteresse**



<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>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 Fouisseuse	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

<b>Formations de Soutiens</b> (0-3 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>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**

<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>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

<b>Formations de Soutiens</b> (0-3 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>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 poussière

<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)			
<b>Nom de la Formation</b>	<b>Unités</b>	<b>Améliorations</b> ( 0-1 amélioration de chaque par formation )	<b>Coût</b>
<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**

<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>Force 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>			
Unité Lourde de Robots	8 Robots 1 Léviathan		600

<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>			
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>Soutiens de la Forteresse</b> (0-1 formation par tranche même incomplète de 1500 pts d'armée)			
<b>Grandes Batteries</b>			
Batterie Mortier-Taupes	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

<b>Engins de Guerre</b> (MINI 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>Escadrons Lourds</b>			
Escadron Lourd	2 Engins entre: - 0-2 Colossus et Faucons de Fer - 0-2 Cyclopes - 0-2 Léviathans		475 ch. 425 ch. 325 ch.
<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 Convoyeur</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

## Personnages

### 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

### 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

### 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).

## Unités de Meneurs

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	
<b>Notes :</b> Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Meneur, Monté				

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+	-- --	
<b>Notes :</b> Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Frère d' Arme, Meneur				

## Unités de Guerriers

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+	--		
<b>Notes :</b> Frère d' Arme					

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	--		
<b>Notes :</b> Frère d' Arme					

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+	-- --		
<b>Notes :</b> Frère d' Arme					

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+	--		
<b>Notes :</b> Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable					

## Unités de Batteries

### Mortier-Taupe 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 :

### 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 :

### 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 :

### 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 :

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

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

### 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	--	
	(15cm)	Arme légère	--	

**Notes :** Monté

### 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	--	
	(15cm) 15cm	Arme légère MA5+	Macro-Arme Macro-Arme	

**Notes :** Monté

## Unités d'Engins de Guerre

### 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)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+2), Ignore les Couverts	
	30cm	4 x AP3+ / AT6+	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 infligent la perte d'1 point de Dommage.

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

### Cyclope

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	4 +	4 +
<b>Armement</b>	<b>Portée</b>	<b>Puissance de Feu</b>	<b>Notes</b>	
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)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+1), Macro-Arme	
	30cm	2 x MA4+	Arc de Tir Gauche, Macro-Arme	
Canon Fuseur	(15cm)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+1), Macro-Arme	
	30cm	2 x MA4+	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 :** Antigrav, Blindage renforcé, 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 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 nacelles 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

### 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

### 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

## Unités de Tunneliers

### 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:** 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

### 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

## Unités de Transports

### 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)

### 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)