

**Liste Squat
"Forteresse"
Version 1.1**

Valeurs et Règles SQUATS

Valeur Stratégique:

3

Valeur d'Initiative:

- 1+ pour les Confréries de Garde du Foyer, les Forces de Maître-Ingénieur et les Engins de Guerre (excepté les Canons Goliath et Foudre).
- 2+ pour toutes les autres formations.

Transports

- Les Guerriers, Berserkers et Tonnerres prennent 1 place. Les Seigneurs de Guerre, Gardes du Foyer et Robots en prennent 2.
- Les Confréries Brises-Fer et les Colonnes de Berserkers payent les Tunneliers 75% du prix (Termites 15 pts, Fouisseuses 90 pts)

Règle des Squats: Tenace

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

Déterminé

- Les Confréries Brise-Fer et Les Colonnes de Berserkers ignorent les unités adverses lors des jets de Ralliement.

Frères d'Arme

- lors de Ralliement ou de Rassemblement la formation obtient un bonus de +1 aux jets d'Initiative.
- Lors d'un assaut si la formation à un Résultat de Combat (c'est à dire le résultat du meilleur des 2d6 + les Modificateurs d'assaut) inférieur à celui de son adversaire, alors cet écart est réduit de 1 point par formation Squats directement impliquée et de 1 point s'il y a au moins une formation Ork adverse dans l'assaut ou en soutien). Ce bonus peut amener à une égalité mais pas à une victoire.

Programmation

- A la fin de la phase de Déploiement et ce pour toute la partie choisissez de les mettre soit en mode:
 - Défensif et dans ce cas vous ne pouvez prendre que les ordres suivants: Avance, État d'Alerte et Tir Soutenu. Ils sont automatiquement mis en Garnison et sans comptez dans la limite des 2 formations autorisées en Garnison.
 - Offensif et dans ce cas vous ne pouvez prendre que les ordres suivants: Assaut, Avance Rapide et Redéploiement.
- Les Robots doivent prendre l'ordre Rassemblement s'ils ne leur manque qu'un Pion d'Impact avant d'être démoralisés.

Tunnelier Squat

- Les formations en Tunneliers commencent Enfouis. Vous devez représenter chaque formation par un marqueur "Foreur".
- Tant qu'ils sont Enfouis les Tunneliers ne peuvent pas être la cible d'effets adverses ni cibler l'adversaire.
- Une fois Sortis de Terre les tunneliers ne peuvent plus s'Enfouir.
- Au début de chaque tour, avant le jet de Stratégie en même temps que la Téléportation, choisissez de Sortir de Terre ou de Rester Enfouis.
- S'ils Sortent de Terre ils sont déployés en cohésion avec 1 unité à la place du Marqueur, puis s'activent normalement pendant le tour.
- S'ils sont restés Enfouis, lors de leur activation les Tunneliers ont droit à un mouvement de 45 cm s'ils réussissent un jet d'Initiative. En cas d'échec ils ne se déplacent que de 20 cm mais ne subissent pas d'autre malus.
- Les Tunneliers ignorent les malus dus aux terrains difficiles qu'ils soient sous terre ou en surface, mais ne peuvent pas émerger dans les étendues d'eau ni les traverser une fois en surface. Un Tunnelier peut traverser et s'arrêter sur un terrain infranchissable mais il ne peut pas débarquer ses troupes ou s'arrêter dessus s'il est en surface.
- Vous ne pouvez en aucun cas Sortir de Terre 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.

Système de guidage

- La Formation d'une unité équipée d'un Système de Guidage peut se servir de la L.D.V. de cette dernière.

Tir Continu

- Si une telle arme touche des Boucliers ou des Champs Magnétiques alors chaque touche en détruit 2 au lieu d'un seul.



Liste d'Armée **SQUAT: Forteresse**



Formations Principales

Nom	Composition	Améliorations (0-1 de chaque par formation)	Coût
Confrérie Brise-Fer	1 unité de Seigneur de Guerre 1 unité de Garde du Foyer 10 unités de Berserkers	- Grand Seigneur de Guerre - Ancêtre Vivant - Garde du Foyer - Berserker - Mécanisation: Léviathan OU Fousseuse	375
Confrérie de Guerriers	1 unité de Seigneur de Guerre 1 unité de Garde du Foyer 8 unités de Guerriers	- Grand Seigneur de Guerre - Ancêtre Vivant - Garde du Foyer - 0-3 Tonnerre / Guerrier - Mécanisation: Léviathan OU Rhino	350
Colonne de Guerriers	1 unité de Garde du Foyer 8 unités de Guerriers	- Guerrier - Rapière OU Mécanisation: Rhino	275

Formations de Soutien

(0-2 par Formation Principale)

Nom	Composition	Améliorations (0-1 de chaque par formation)	Coût
Grandes Batteries			
Batterie Mortier-Taube	8 unités de Mortier-Taupes	- Canon Foudre	300
Batterie Thudd-Gun	8 unités de Thudd-Guns	- Canon Foudre	275
Batterie Tarentule	8 unités de Tarentules		250
Soutiens d'Élite			
Colonne de Tonnerre	8 unités de Tonnerres	- Rapière OU Mécanisation: Rhino	300
Colonne de Berserker	8 unités de Berserkers	- Garde du Foyer - Mécanisation: Termite OU Rhino	225
Soutiens de la Guilde (0-1 formation par tranche même incomplète de 2 Formations de Soutien)			
Escadron de la Guilde	1 unité de Maître-Ingénieur 8 unités de Motos	- Moto par Trike	250
Bataillon de Robots de la Guilde	7 unités de Robots		225
Aile de Gyrocoptères d'Assaut	6 Aigles de Fer OU 6 Faucons d'Acier OU 6 Faucons de Guerre		275 300 325



Liste d'Armée **SQUAT: Forteresse**



Engins de Guerre

(MAXI 1/3 des points de l'armée)

Nom	Composition	Améliorations (0-1 amélioration de chaque par formation)	Coût
Forteresses Mobiles			
Train Blindé	1 Locomotive 1 Wagon au choix	- Wagon	550
Colossus	1 Colossus 1 Gyrocoptère de Reconnaissance		550
Cyclope	1 Cyclope		550
Batteries Lourdes			
Batterie d' Artillerie Super-Lourde Goliath	2 Méga-Canons Goliath	- Canon Foudre	500
Méga-Canon Goliath	1 Méga-Canon Goliath	- Canon Foudre	250
Batterie Foudre Anti-Aérienne	1 Canons Foudre	- 0-2 Canon Foudre	100
Engins de Couverture Aérienne			
Corps d' Attaque Aérien	2 Dirigeables Suzerain		500
Dirigeable Blindé Suzerain	1 Dirigeable Suzerain		250

Améliorations

Nom	Unités	Notes	Coût
Personnages			
Grand Seigneur de Guerre	Amélioration de Seigneur de Guerre	- 0-1 par armée - Une Confrérie avec cette amélioration peut choisir une amélioration de Béhémot à la place d'une amélioration de Léviathan.	50
Ancêtre Vivant	Amélioration de Guerrier ou Garde du Foyer	- 0-1 par armée	75
Infanterie			
Garde du Foyer	1 unité de Garde du Foyer		50
Tonnerre	2 unités de Tonnerres		75
Berserker	2 unités de Berserkers		50
Guerrier	2 unités de Guerriers		50
Rapière	2 ou 4 unités de Rapières		25 ou 50
Guilde			
Moto par Trike	Remplacement de 2 unités de Moto par 2 unités de Trike		25
Engin de Guerre			
Wagon	0-6 Wagons	- Le Train Blindé ne peut pas avoir 2 wagons du même type avant d'en avoir 1 de chaque type. - Il peut avoir au maximum 2 wagons identiques de chaque type.	100 ch.
Canon Foudre	1 Canon Foudre		100
Mécanisation			
Mécanisation: Fouisseuse	1 Fouisseuse	- Le coût pour les Confréries Brise-Fer est de 90 pts.	120
Mécanisation: Taupe	Taupe	- Vous devez mécaniser toute la formation ainsi que maximiser les places. - Le coût pour les Colonnes de Berserkers est de 15 pts.	60
Mécanisation: Termite	Termite		20 ch.
Mécanisation: Béhémot	1 Béhémot		500
Mécanisation: Léviathan	1 Léviathan		300
Mécanisation: Rhino	Rhino	- Vous devez mécaniser toute la formation ainsi que maximiser les places. - Les Land Raiders peuvent être pris en lieu et place des Rhinos pour les Gardes du Foyer.	10 ch.
	Land raider		60 ch.

Personnages

Grand 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 : Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable				
Le Grand Seigneur de Guerre est un leader Squat hors paire, choisit par le ou les Seigneurs d'une Forteresse pour prendre le total commandement des forces armées d'une Ligue.				

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	Attaques Supplémentaires (+1)	
Pouvoir " Marteau de Fureur "	(15cm)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+1)	
Notes : - Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sauvegarde Invulnérable - Donne une Relance de Stratégie et d' Initiative, une de chaque par partie. - Donne Sauvegarde Invulnérable à toute unité d'Infanterie de sa formation.				
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.				

Commandants d'unités

Seigneur de Guerre

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)	Arme légère	--	
	30cm	AP5+ / AT5+	--	

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Charismatique, Frère d' Arme

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 Grand 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.

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)	Arme légère	--	
	30cm	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 formations 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.

Au combat les Gardes du Foyer sont les commandants des formations et leur donnent un exemple de courage.

Maître-Ingénieurs

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

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

Les loges se divisent en secteurs étudiant chacun un domaine de science spécifique. Chaque secteur est dirigé par un Maître-Ingénieur, qui est soit le créateur du domaine soit celui qui à le plus de connaissance sur le sujet. Ils rendent compte de leurs études au Maître de Guilde puis élabore les projets futurs. Ils détiennent beaucoup de connaissances sur leur forteresse et sont souvent les capitaines des engins de guerre après avoir superviser leur construction. Lors de la succession du titre de Maître de Guilde, il est en général choisit parmi les Maîtres-Ingénieurs.

Les Maître-Ingénieurs prennent la tête des escadrons de motos ou de trikes et vont au combat montés sur de lourds trikes blindés avec d'antiques exo-armure amoureuxment entretenues.

Unités

A propos des Unités de Guerriers Squats

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 assaut les squats sont particulièrement déterminés, refusant de reculer avant d'avoir donné le meilleur d'eux-mêmes. L'infanterie squat est vraiment tenace et d'autant plus contre les Orks contre qui ils ont une haine ancestrale.

Les guerriers sont normalement commandés 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 les guerriers combattent séparément du reste de la confrérie.

L'infanterie squat est organisée 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	5 +	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.

Berserkers

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5 +	4 +	5 +
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, Déterminé

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	5 +	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 des Forteresses Squats, composées d'escouades lourdes de vétérans aguerris équipés d'armes lourdes. Ces escouades lourdes sont exceptionnelles car chaque socle 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-Taupе Squat

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	6 +	--	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Torpille Souterraine	(15cm) 45cm	Arme légère AP5+/AT5+	Ignore les Couverts Ignore les Couverts, Tir Indirect	

Notes :

Le Mortier Taupе a été conçu par les Squats dont les planètes natales sont montagneuses et accidentées et où la majorité des habitations sont souterraines. Le Mortier Taupе 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 AP4+/AT6+	-- Tir Indirect	

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+	Attaque Supplémentaire (+1) --	

Notes : Marcheur

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	15cm	6 +	--	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Laser Rapière	(15cm) 30cm	Arme légère 2 x AP5+ / AT5+	-- --	

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 et la puissance de l'arme sont réduits, 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.

Unités de la Guilde

Motards 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)	Arme légère	--	

Notes : Monté

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	35cm	4 +	5 +	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Hache Énergétique ou Épée Tronçonneuse	(contact)	Arme d'assaut	--	
Multi-Fuseur	(15cm) 15cm	Arme légère MA5+	Macro-Arme 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.

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+	--	
Bolter Lourd	30cm	AP5+	--	

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 permettent d'entretenir une force substantielle de Robots, dont certains datent d'anciennes guerres.

Véhicules de la Guilde

Gyrocoptère " Aigle de Fer "				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	35cm	4 +	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				
<p>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.</p> <p>Le gyrocoptère doit son extrême maniabilité à sa propulsion gravitique traditionnelle alliée à la grande puissance de ses turboréacteurs. Deux aéronautes forment l'équipage, l'un pilotant le gyrocoptère et tirant avec l'obusier principal alors que le navigateur est aussi l'opérateur des autocanons arrières.</p> <p>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.</p>				

Gyrocoptères " Faucon d'Acier "				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	35cm	4 +	6 +	5 +
Armement "Faucon d'Acier"	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Multi-Fuseur	15cm	MA5+	Macro-Arme	
	(15cm)	Arme Légère	Macro-Arme	
Roquettes " Marteau de Bataille "	45cm	AP3+/AT5+	--	
Notes : Antigrav				

Gyrocoptère " Faucon de Guerre "				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	35cm	4 +	6 +	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Arme Légère	--	
Missiles " Enclume du Destin "	60cm	AP3+ / AT5+	--	
Notes : Antigrav. Système de Guidage				

Engins de Guerre

Train Blindé				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	5 +	4 +
Armement locomotive	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Apocalypse	120cm	3 PB	Arc de Tir Frontal Fixe, Macro-Arme	
2 x Obusier Lourd	75cm	AP3+ / AT3+	--	
Armement Wagon berserker	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanon	45cm	AP5+ / AT6+	--	
Spécial	n.a.	n.a.	Chaque Wagon Berserker transporte 5 Unités de Berserkers (gratuitement).	
Armement Wagon Bombardier	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombe A	Illimité	3 PB Gabarit Orbital	Ignore les Couverts, Rupture, Tir Indirect, Tir Unique	
Armement Wagon Dragon	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-Flammes Lourd	(15cm) 30cm	Arme légère 3 x AP2+ / AT5+	Attaques Supplémentaires (+2), Ignore les Couverts Ignore les Couverts	
Armement Wagon Mortier	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mortier de Siège	60cm	3 PB	Ignore les Couverts, Tir Indirect	

Locomotive avec 1 Wagon: Capacité de Dommages: 6* Boucliers: 4*

* Chaque 3 wagons au delà du 1^{er} ajoute 1 à la Capacité de Dommages et 1 Bouclier. Le 7^{ème} Wagons donne la capacité de pouvoir tirer sur 2 Formations.

Dommages Critiques: Chaque critique inflige la perte d'1 point de Dommages.

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 criblée de meurtrières. Il transporte une formation 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 +	5 +	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	45cm	1PB	Macro-Arme, Tir Unique, Tir Indirect	
2 x Canon Fuseur	(15cm) 30cm	Arme légère 2 x MA4+	Attaques Supplémentaires (+1), Macro-Arme Arc de Tir Frontal Fixe, Macro-Arme	

Capacité de Dommage: 5 **Boucliers:** 3

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

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sans Peur

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

Le premier Cyclope La Fureur Harkrund combattit lors de la bataille du Pic de Verski, où il élimina rapidement un Colossus et un Léviathan avant de participer à l'extermination des guerriers de la ligue de Thor privés de soutien lourd. Après deux autres défaites aux batailles de la Forge d'Meydrink et de la Grande Pente et avec l'apparition d'un nombre de plus en plus important de Cyclopes au sein des troupes de la ligue de Grindel, la ligue de Thor lança une offensive contre plusieurs forteresses de Grindel afin de capturer les plans du Cyclope.

En quelques mois, les nouveaux cyclopes construits par la ligue de Thor dominèrent les champs de bataille et plusieurs forteresses de chaque camp furent détruites par la terrible puissance des canons Furie. Finalement, l'invasion ork de Grunhag força les deux belligérants à signer la paix et à s'allier devant ce nouvel ennemi.

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

L'armement principal du Cyclope est le canon Furie, une arme capable de détruire à peu près n'importe quoi. Le Furie lance un flot d'atomes qui réagissent en entrant en collision entre eux. Ces particules sont transformées en un éclair d'énergie pure qui peut éventrer le blindage le plus épais après avoir traversé un à un les boucliers de protection. Le canon Furie est une arme gigantesque mais possède un angle de tir extrêmement réduit qui ne lui permet de faire feu que sur des figurines se trouvant directement devant lui.

L'obusier monté sur la tourelle possède une cadence de tir rapide. Sa position élevée et sa rotation lui permettent de tirer dans toutes les directions et pas seulement vers l'avant. Les innombrables bolters antipersonnel peuvent aussi tirer dans toutes les directions.

Colossus

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	5 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Apocalypse	120cm	3 PB	Arc de Tir Frontal Fixe, Macro-Arme,	
Canon Tonnerre	45cm	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	45cm	2 PB	Tir Unique, Tir Indirect	
Armes Secondaires	(15cm)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+2)	

Capacité de Dommage: 4 **Boucliers:** 3

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

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

Gyrocoptère " Aigle de Fer " de Reconnaissance

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	35cm	4 +	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, Système de Guidage

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'améliorer la précision de ses tirs sur ses cibles et même sur celle qu'il 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	25cm	4 +	6 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Auto-Canon Jumelé	45cm	AP4+ / AT5+ / AA5+	Arc de Tir Frontal Fixe	
3 x Obusier Court	60cm	AP4+ / AT4+	Arc de Tir Gauche	
3 x Obusier Court	60cm	AP4+ / AT4+	Arc de Tir Droit	
Bombe H	15cm	3 PB	Macro-Arme	

Capacité de Dommage: 3

Dommages Critiques: La nacelles du Suzerain est détruite, ou une brèche se crée. Il s'écrase au sol.

Notes : Antigrav, Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, 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 « Suzerain » 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, le Suzerain 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 Suzerain 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 le Suzerain s'écraser au sol !

Méga-Canon Goliath

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	7,5cm	5 +	--	6 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obus Goliath	90cm	3 PB / TT d3	Ignore les Couverts, Rechargement, Tir Indirect, Tueur de Titans (d3)	
Canonniers	(15cm)	Arme légère	--	

Capacité de dommage: 3

Dommages Critiques: le stock de munitions explose détruisant le Goliath.

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.

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

Les Squats utilisent des batteries de Goliath pour pilonner les positions ennemies et réduire en cendre les cités hostiles. Ils fournissent aux guerriers des Confréries et aux gigantesques machines de guerre un tir de soutien d'une valeur inégalable pendant que ceux-ci se mettent en position pour lancer leur assaut.

Canon Foudre

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	Immobile	5 +	--	6 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fût Principal à Accélérateur Gravitique	60cm	AT5+ / AA4+	--	--
2 x Fût Secondaire à Accélérateur Gravitique	45cm	AT5+ / AA5+	--	--
Canonniers	(15cm)	Arme légère	--	--

Capacité de dommage: 2

Dommages Critiques: le stock de munitions explose détruisant le Canon Foudre.

Notes : Blindage Renforcé

Les Canons Foudre sont armés de trois 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 durant le cours de la bataille.

Transports

A propos des 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 rocailleux 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	4 +	5 +	--	
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'assaut	--		
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 +	5 +	--	
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'assaut	--		
Capacité de dommage: 3 Dommages Critiques: le moteur explose détruisant la Taupe.					
Notes : Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Transport (6), 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 +	5 +	--	
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Tête de Foreuse	(contact)	Arme d'assaut	--		
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 (18), 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	30cm	5 +	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 chez 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.

Land Raider

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25cm	4 +	6 +	4 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Canon Laser Jumelé	45cm (15cm)	AT4+ Arme légère	--	
Bolter Lourd Jumelé	30cm (15cm)	AP4+ Arme légère	--	

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

Le Land Raider est capable de combattre dans presque n'importe quel environnement. Il offre aussi transport et protection pour une escouade de Squats, et peut aussi transporter la majeure partie de leur ravitaillement et de leur équipement de soutien. Sur les mondes morts et autres environnements hostile, le Land Raider est un important système de soutien vital en plus d'une machine de combat.

Son adaptabilité l'autorise à combattre dans une grande variété de rôles. Si approprié, un seul Land Raider ou un petit groupe peut être envoyé avec des troupes pour offrir un tir de couverture et de soutien.

Léviathan

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	5 +	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	
Armes Secondaires	(15cm)	Arme légère	Attaques Supplémentaires (+2)	

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 (18)

Le transporteur super lourd Léviathan utilise le même châssis que celui du Colossus. Ce véhicule gigantesque est fourni 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.

Béhémot / Capitol Impérialis

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4 +	5 +	5 +
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Béhémot	75cm	6 PB	Arc de Tir Frontal Fixe, Tir Indirect	
Obusier	75cm	AP4+ / AT4+	Arc de Tir Gauche	
Obusier	75cm	AP4+ / AT4+	Arc de Tir Droit	
Auto-Défense	(15cm)	Arme légère	Frappe en Premier	
Auto-Défense	(contact)	Arme d'assaut	Frappe en Premier	

Capacité de dommage: 8 **Boucliers:** 4

Dommages Critiques: des explosions internes provoquent 1 point de dommage supplémentaire et infligent 1 touche à 1d6 unités transportée (au choix de celui qui à provoquer la touche critique)

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Renforcé Arrière, Sans Peur, Transport (36)

Même comparé à l'immense Léviathan, le Capitol Imperialis est un grand véhicule : une base mobile si gigantesque qu'elle peut contenir deux confréries complètes. Sur les planètes inhospitalière, ces machines imposantes servent de forteresses et de refuge pour les troupes à l'intérieur, les protégeant de leur blindage et de leurs boucliers énergétiques.

La taille et le poids du Capitol Imperialis font qu'il est très lent. Bien que son but primaire soit la défense, il n'est pas étranger à l'attaque. Le Capitol Imperialis est aussi connu sous le nom de Behemoth en raison de son armement terrifiant.

L'un des plus gros transports, le Béhémot, est presque aussi lourdement armé qu'un Titan de Bataille, et est protégé par deux rangées de champs de force. Avec sa lourde armure et son armement puissant, le Béhémot peut transporter des Squats au front en relative sécurité, les protégeant des barrages et des attaques à longue portée tandis qu'ils se préparent à la bataille.

Les transports ont un rôle sur le champ de bataille : ils déploient les forces qu'ils transportent puis prennent position comme support où ils servent presque de fortifications vaguement mobiles. La plupart des transports possèdent un armement défensif d'une sorte ou d'une autre, et certaines variantes possèdent une puissance de feu comparable à un Titan.