

## **SQUAT SPECIAL RULES**

### **AUTOMATON**

Gli automaton possono fare solo alcune azioni. Che una formazione sia composta esclusivamente da automaton, o parzialmente, le unità automaton **NON POSSONO** effettuare i seguenti ordini: Marcia, Regroup. Possono altresì conquistare, conservare e contestare obiettivi.

### **VOID SHIELDS**

Come da regolamento.

### **SUPPORT CRAFT**

I Support craft sono skimmer che non possono mai atterrare, quindi si considerano in volo in ogni momento. Si considera che volano ad una altitudine tale da non bloccare mai la linea di vista, e non possono dare copertura alle fanterie a terra (-1 al tiro per colpire fanterie in cover).

### **SQUAT TRANSPORT**

Alcuni distaccamenti Squat sono indicati come dotati di "più trasporto" nella sezione delle unità dell'elenco dell'esercito. Queste formazioni possono includere abbastanza rhino per trasportare la formazione dopo che sono stati presi eventuali potenziamenti. Il numero di rhino sarà sempre il minimo necessario per trasportare tutte le unità idonee nella formazione.

Non devi prendere Rhinos se non vuoi. Se invece preferisci schierare la formazione a piedi, può fungere ad esempio da guarnigione.

In alternativa, puoi sostituire tutti i rhino di un distaccamento con il numero minimo di tunnellers per trasportare ogni unità nella formazione, vedi compendio dei tunnellers. Puoi scegliere questa opzione solo se ogni unità nella formazione è idonea per essere trasportata nei tunnellers.

## Squats – Mognar Stronghold List – 1.7

### SQUAT MOGNAR STRONGHOLD ARMY LIST

Mognar armies have a strategy rating of 2. All formations have an initiative rating of 2+. All formations rally on a 1+

#### SQUAT INDIVIDUALS

*(Up to one of each type of individual may be taken per army.)*

TYPE	NOTES	COST
0-1 Grand Warlord	The Grand Warlord must be added to a Warlord or Guildmaster Unit	+50 points
0-1 Living Ancestor	The Living Ancestor must be added to any Brotherhood formation on a berzerk, warrior or thunderer stand	+50 points

#### SQUAT CORE BROTHERHOOD

*(Every Brotherhood formation comes with Transport, as chosen from the Transport List below)*

FORMATION	UNITS	EXTRAS	COST
0-1 Veterans	Nine veterans, one Hearthguard	0-1 Mobile Flak. <b>Grand Warlord must be taken and join this formation</b>	320 points
Berzerk	Five berzerk units plus one Hearthguard unit.	Warlord, Extra Troops, Robots, Rapiers, 0-1 Mobile Flak	200 points
Warrior	Five Warrior units plus one Hearthguard unit.	Warlord, Extra Troops, Rapiers, Thudd Guns, Mole Mortars, rapiers	200 points
Thunderer	Four Thunderer units plus two Warrior units.	Robots, 0-1 Mobile Flak Extra Troops, Thudd Guns, Mole Mortars, rapiers, robots, 0-2 Mobile Flak	200 points

#### EXTRAS AND UPGRADES

*(Each upgrade may only be taken once for each formation)*

UPGRADE	UNITS	COST
Warlord	Add one Warlord Unit	+50 points
Extra Troops	Add four Warrior units or four berzerk units, or any combination of the two	+75 points
Robots	Add three Robot units	+125 points
Rapiers	Add three Rapier units	+75 points
Thudd Guns	Add three Thudd Gunn units	+100 points
Mole Mortars	Add three Mole Mortar units	+75 points
Mobile Flak	Add one Mobile Flak Autocannon unit. (Thunderer Brotherhoods may select this upgrade twice)	+25 points

#### TRANSPORTS

*(Any Squad core formation may choose from the following list. You may only take as many transport units as are required to carry the entire formation, including any upgrades, with no extra spaces if possible. The Hellbore and Leviathan are independent war engines that must carry at least one formation. Players may select no transport at all if desired.)*

TRANSPORT	UNITS	CAPACITY	COST
Rhinos	Enough Rhino units to transport the entire formation (only infantry INF class can carry on it)	Transport	+5 pts each
Termites	Enough Termite units to transport the entire formation (only infantry INF class can carry on it)	Transport	+10 pts each
Mole Tunneller	Enough Mole/(or termites) units to transport the entire formation. (only infantry INF class can carry on it)	Transport	+75 pts each
Hellbore Tunneller	One Hellbore Tunneller. <i>May add one Flak Autocannon for +25 points at the launcher</i> (INF, LV, AV can carry on it, no tank no bike)	Transport	+200 points
Leviathan	One Leviathan War Engine. <i>May add one Flak Autocannon for +25 points</i> (only infantry INF class can carry on it)	Transport	+325 points

#### TRANSPORT CAPACITY

UNIT	SPACE USED
Warriors, Berzerk, Warlords, Hearthguard, Thunderers, Mole Mortars.	1
Bikes, Trikes, Guildmasters, Robots, Tarantulas, Rapiers, Thudd Guns, <i>Mobile Flak autocannon is towed to a rhino for free</i>	2

#### SQUAT SUPPORT FORMATIONS

*(Each brotherhood you include in the army allows you to field any two support formations.)*

FORMATION	UNITS	EXTRAS	COST
Tarantula	Five Tarantula units	None	175 points
Robot	Six Robot units	None	250 points
Grand Battery	Six Thudd Gun units or mole mortar units	May add 0-1 Mobile Flak autocannon unit for +25pt	225 points
Attack Quad	Six attack quad units (choose free from weapon layout)	None	200 points
Thunderfire	Two Thunderfire units <i>(can be deployed as garrison)</i>	None	175 points
Biker's Guild	Seven Guild Biker units plus One Guildmaster	Replace up to three Guild Bikes with a Guild Trike for free	225 points
Iron Eagle	Four Iron Eagle Gyrocopter units	May add up to two additional Iron Eagles for +50 points each.	200 points
Overlords	One Overlord Airship	May buy up to two additional Overlord Airships for +225 points each <i>Each Overlord may take one Flak Autocannon for +25 points each.</i>	250 points

#### SQUAT WAR ENGINES

*(Up to a third of the points available may be spent on these formations.)*

FORMATION	UNITS	COST
Goliath	Two Goliath Mega- Cannons; may add another one for +150 points, may add 0-1 Thunderfire unit for +75 pt	300 points
Colossus	May add up to one Iron Eagle Gyrocopters for +50 points each. <i>May add one Flak Autocannon for +25 points</i>	450 points
Leviathan	<i>May add one Flak Autocannon for +25 points</i>	325 points
Cyclops	<i>May add one Flak Autocannon for +25 points</i>	475 points
Land Train: Engine	<i>May add one Flak Autocannon for +25 points</i> MUST add 1-9 extra carts to form a single unit, once per type	225 points
Land Train: Bezerker Car		+50 points
Land Train: Rad Bomb Car		+125 points
Land Train: Siege Mortar Car		+125 points
Land Train: Dragon Car		+75 points

## Squats – Mognar Stronghold List – 1.7

### SQUAT FORCES

NAME	TYPE	SPEED	ARMOUR	CC	FF	WEAPONS	RANGE	FIREPOWER	NOTES
Grand Warlord	CH	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	Supreme Commander
Living Ancestor	CH	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	Leader, Ancient Wisdom (1 rolla per turno permette di attivare una seconda formazione squad come da regolamento, ma ignorando il malus di -1
Brotherhood Warlord	INF	15cm	4+	4+	5+	Autocannon Power Axe	45cm (base)	AP5+ / AT6+ Assault Weapons, EA(+1), MW	Commander, Reinforced Armour, Leader.
Hearthguard	INF	15cm	5+	4+	5+	Hearthloom Weapons	30cm	AP5+ / AT5+	Inspiring Leader.
Veterans	INF	15cm	5+	4+	4+	<b>Missile Launcher</b>	<b>45cm</b>	<b>AP5+ / AT6+</b>	<b>One unit in every two has a Missile Launcher.</b>
Warriors	INF	15cm	6+	5+	5+	<b>Missile Launcher</b>	<b>45cm</b>	<b>AP5+ / AT6+</b>	<b>One unit in every two has a Missile Launcher.</b>
Berzerkers	INF	15cm	6+	4+	5+	Trench Pistols	(15cm)	Small Arms	
Thunderers	INF	15cm	6+	6+	4+	Missile Launcher Heavy Bolter Squad	45cm 30cm	AP5+ / AT6+ 2 x AP4+	
Guldnaster	LV	35cm	4+	5+	6+	Power Lance	(base)	Assault Weapon, EA+1, First Strike Commander, Immobile Save, Leader.	
Guldbike	INF	35cm	5+	4+	5+	Bolt Pistols	(15cm)	Small Arms	
Guldrirke	LV	35cm	5+	6+	5+	Multi-Melta	15cm	MW5+	
Mole Mortar	INF	10cm	6+	6+	5+	Mole Mortar	30cm	1 BP, Disrupt, Indirect Fire	
Thudd Gun	INF	10cm	6+	6+	5+	Thudd Gun	45cm	AP4+ / AT6+, Indirect Fire	
Tarantula	LV	10cm	6+	6+	6+	Twin Lascannon, or Twin Heavy Bolter	45cm 30cm	AT5+ AP4+, Improves FF to 5+	Automation.
Rapier	INF	15cm	5+	6+	5+	Quad Lascannon	45cm	AP6+ / AT4+	Automation, Walker.
Squat Robot	AV	15cm	4+	5+	5+	Autocannon Heavy Bolter Robotic Powerfist	45cm 30cm (base)	AP5+ / AT6+ AP4+ Assault Weapon, EA+1, MW	
Rhino APC	AV	30cm	5+	6+	6+	Storm Bolter	(15cm)	Small Arms	Transport (2).
Thunderfire AA Gun	AV	5cm	5+	-	6+	Thunderfire Battlecannon	60cm	AP4+ / AT4+ / AA4+	DC2, Critical Destroyed
Mobile Flak Autocannon	LV	15cm	5+	-	6+	Pintel Mounted Flak Autocannon	45cm	AP5+ / AT5+ / AA5+	Transport: can be towed by a rhino for free
Iron Eagle Gyrocopter	AV	35cm	4+	6+	4+	Anti-Tank Cannon Autocannon	45cm 45cm	AP5+ / AT3+ AP5+ / AT6+	Skimmer, Scout, Spotter.
<b>Termite Tunneller</b>									
<b>Mole Tunneller</b>									
<b>Hellbore Tunneller</b>									
Goliath Mega Cannon	WE	5cm	5+	6+	6+	Mega Cannon	120cm	3PB, Ignore Cover, Indirect Fire	DC2, Critical: Every formation with a unit within 15cm takes a Blast Marker, the Goliath is destroyed.
Squat attack Quad	AV	35cm	5+	6+	5+	Melta Cannon or Light Missile Launcher or Squat Radar	15 cm 45 cm	MW 5+ and FF mw or AP 5+ / AT 6+	scout – possible mix the formation with a combination of weap. Layout give spotter ability to the whole formation
<b>Tunneller</b>									
Utilizzare compendio dedicato.									

## Squats – Thurgrimm’s Stronghold List – 1.6.1

### SQUAT FORCES

NAME	TYPE	SPEED	ARMOUR	CC	FF	WEAPONS	RANGE	FIREPOWER	NOTES
Flak Autocannon Upgrade	CH	n/a	n/a	n/a	n/a	Panel Mounted Flak Autocannon	45cm	AP5+ / AT6+ / AA5+	0-1 on any Squat W or Engine (upon the Colathis)
Overlord Armoured Airship	WE	20cm	4+	-	3+	3 x Long Range Cannons Autocannons Array Heavy Bomb Rack Bolter Array	60cm 45cm 15cm (15cm)	AP4+ / AT4+ 3 x AP5+ / AT6+, Fixed Forward BP4, Ignore Cover Small Arms, EA(+2)	DC3, Support Craft, Reinforced Armour, Spotter. Critical: The Overlord scatters 3D6cm in a random direction and is destroyed. Any unit within 5cm of the crash site takes a hit on the Blast Template chart equal to 3BP.
Leviathan	WE	15cm	4+	5+	4+	Doomsday Cannon Turret Artillery Cannon 3 x Twin Lascannon 3 x Twin Lascannon Bolter Array	90cm 75 cm 45cm 45cm (15cm)	3BP, MW, Fixed Forward AP4+ / AT4+ AT4+, Left Arc AT4+, Right Arc Small Arms, EA(+1)	DC4, Void Shields 2 Fearless, Reinforced Armour, Thick Rear Armour, Transport (16). Up to 6 units may fire and FF from the upper fighting platform. Critical Hit: First hit immobilizes the Leviathan. Further criticals do one extra point of damage.
Colossus	WE	15cm	4+	5+	4+	Doomsday Cannon 4 x Artillery Cannons Thunderer Cannon 4 x Plasma Missiles Bolter Array	90cm 75cm 30cm 60cm (15cm)	3BP, MW, Fixed Forward AP4+ / AT4+ AP4+ / AT4+, Ign. Cov. Fix For. 2BP each, Single Shot, Small Arms, EA(+2)	DC5, Void Shields 4 Fearless, Reinforced Armour, Thick Rear Armour. Critical Hit: First hit immobilizes the Colossus. Further criticals do one extra point of damage.
Cyclops	WE	15cm	4+	5+	4+	Hellfury Cannon Turret Artillery Cannon 2 x Crucible Cannons 6 x Doomsday Missiles Bolter Array	90cm 75 cm 30cm 90cm (15cm)	MW2+, TK (D6+1), Fixed Forward AP4+ / AT4+ 2 x AP3+ / AT5+, Ign. Cov., Fix. For. AT2+, Single Shot, Small Arms, EA(+1)	DC5, Void Shields 4 Fearless, Reinforced Armour, Thick Rear Armour. Critical Hit: When firing the Hellfury Cannon, roll a D6. On a 5+ the Cyclops takes an additional DC of damage. Further criticals do one extra point of damage.
Land Train: Engine	WE	15cm	4+	5+	4+	Doomsday Cannon Artillery Cannon Turret Artillery Cannon Bolter Array	90cm 75cm 75cm (15cm)	3BP, MW, Fixed Forward AP4 / AT4+, Fixed Forward AP4+ / AT4+ Small Arms, EA(+1)	DC2, Void Shields 1 Fearless, Reinforced Armour, Thick Rear Armour. Critical Hit: Remove the rearmost cart. The Land Train consists of 1 Engine and 2-9 carts as a single unit. DC and Void Shields are cumulative.
Land Train: Berserker Battle Car						Autocannon Berserkers	45cm (15cm) (base)	AP5+ / AT6+ Small Arms, EA(+1) Assault Weapons, EA(+1)	Increases both DC and Void Shields by 1. Note: Each Berserker Battlecar increases the Close Combat value of the Land Train by 1, up to a maximum of 2+. Transport: can carry 1 berserker formation
Land Train: Dragon Battle Car						Crucible Cannon	30cm and (15cm)	2 x AP3+ / AT5+, ignore cover Small Arms, EA(+1), MW	Increases both DC and Void Shields by 1.
Land Train: Siege Mortar Car						Siege Mortar	90cm	2BP, MW, Fixed Forward	Increases both DC and Void Shields by 1.
Land Train: Rad Bomb Car						Radiation Bomb	90cm	MW3+, TK (D3), Slow Firing.	Increases both DC and Void Shields by 1.

### Spotter

Alcuni veicoli Squat sono dotati di strumentazione di precisione per coordinare attacchi a lunga distanza e riportare le coordinate d'attacco a war engines specializzate. Ogni unità nemica che è entro 60 centimetri (ed in linea di vista) con un Gyrocopter o overlord (non in rotta) è considerato "spotted". Le seguenti armi delle rispettive war engines non hanno bisogno di linea di vista per aprire il fuoco contro unità nemiche "spotted". **Leviathan**: Doomsday Cannon - **Colossus**: Doomsday Cannon, Plasma Missiles - **Cyclops**: Doomsday Missiles - **Land train**: D Cannon, Siege Mortar, Rad Bomb. Gyrocopter del Colossus: Il gyrocopter del colossus quando è atterrato sul Colossus si considera come unità imbarcata (all'interno del veicolo). In volo da l'abilità spotter as usual.

Si noti che questo non è un fuoco indiretto "vero e proprio". Ad esempio, la gittata delle armi non è raddoppiata e tutte le altre restrizioni di targeting restano invariate. Il bersaglio deve essere all'interno del fire arc e della gittata.

SPECIAL RULES  
**IMPERIAL AND SQUAT TUNNELLERS**

Tunnellers (Tunnel Boring Machines variant)

Durante il pre-partita, è obbligatorio informare il vostro avversario se si utilizza formazioni tunneller, quante formazioni si sta utilizzando e le formazioni di fanteria trasportate in essi.

Le formazioni Tunneller vanno disposte sul campo di battaglia durante l'esecuzione del deploy. Tutte le unità trasportate in esso DEVONO essere all'interno del veicolo. Scrivere le coordinate X e Y, o più semplicemente fare una foto del punto in cui la formazione tunneller uscirà. Prendere la sagoma di 12cm, posizionarla e fotografarla. Quella sagoma sarà la deploy area della formazione quando emergerà. L'avversario non è a conoscenza nè della posizione dove emergeranno, né del turno di arrivo.

Ogni formazione tunneller deve superare un test di attivazione, in caso di successo i modelli TBM "vengono lasciati come elementi scenici senza valore" ed è in questo momento che va effettuata la foto o prese le coordinate.

**Partite da Torneo**

Nelle partite da torneo la formazione tunneller necessita di 1 turno per uscire nella propria metà campo, e 2 turni per uscire nella metà campo avversaria. Il turno di immersione è contato.

*Es. Se una formazione tunneller al turno 1 si immerge, può uscire nella propria metà campo al turno 2*

**Scenari e campagne**

Negli scenari particolari, come regola generale, un tunneller percorre 45 cm a turno sottoterra.

*Es scenario speciale:*

*se la zona di emersione è a 91 cm dalla formazione di tunnellers, ci vorranno 3 turni per raggiungerla (45cm+45cm+1cm), se è a 90cm o meno 2 turni (45cm+45cm).*

**Turno di emersione**

All'inizio del turno di emersione e prima del tiro iniziativa rivelare le coordinate o la foto al proprio avversario ed effettuare il deploy all'interno della sagoma di 12 cm tutta la formazione trasportata con i relativi veicoli (boring machine). La formazione potrà agire normalmente durante il turno. Se la zona di emersione è occupata da nemici, il giocatore che usa i tunneller dovrà muovere la saga di 12cm di deploy alla più vicina zona libera al punto fotografato (coordinato), similmente alla regola del planetfall.

**OVERWATCH.**

L'azione di deploy SCATENA l'eventuale fuoco d'allerta, già in fase di deploy (prima del tiro iniziativa)

**Tunnel Boring Machine ASSAULT rule (TBM)**

SOLO NEL TURNO DI EMERSIONE, i veicoli TBM possono contribuire all'ingaggio con la formazione trasportata **solo se questa effettua** un ingaggio, non se viene ingaggiata, nè in fuoco di supporto per un altro ingaggio, solo in firefight. Il movimento di consolidamento è pari a zero.

Nota: dopo il turno di emersione le TBM sono considerate come rovine, dando copertura.

**Fuoco contro le unità da trasporto o ai TBM.**

Prima dell'immersione, la TBM e il suo veicolo di trasporto sono considerati un'unica unità, applicare le normali regole. Qualsiasi Blast Marker accumulato prima del lancio andrà rimosso dopo il loro lancio.

**SQUAT TERMITE TUNNEL BORING MACHINE**

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight (only on the surfacing turn)
Armoured Vehicle	0cm	0	-	6+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
Crew	(15cm)	Small Arms	-	
Crew	base contact	Assault Weapons	-	

Notes: Tunneller, Transport (2) May carry infantry units (ogryn/terminator class count 2 space) After Surfacing; a TBM remains on the table and count as Ruins as per 1.8.4 after the transported infantry disembark.

Special: TBM Assault (see Tunneller rules)

**SQUAT TERMITE TBM LAUNCHER**

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight
Armoured Vehicle	15 cm	4+	6+	6+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
Heavy Bolter	30cm	AP 5+	-	

Notes: Remove this model from the table at the end of the turn the TBM is launched

### SQUAT MOLE TUNNEL BORING MACHINE

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight ( <i>only on the surfacing turn</i> )
Armoured Vehicle	0cm	-	-	3+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
Crew	(15cm)	Small Arms	(extra attack +2)	
Crew	base contact	Assault Weapons	-	

Notes: Tunneller, Transport (14) May carry infantry units (ogryn/terminator class count 2 space). After Surfacing; a TBM remains on the table and count as Ruins as per 1.8.4 after the transported infantry disembark.

Special: TBM Assault (see Tunneller rules)

### SQUAT MOLE TBM LAUNCHER

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight
Armoured Vehicle	15cm	4+	6+	5+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
2 x Heavy Bolter	30cm	AP 5+	-	

Notes: Reinforced Armour, Remove this model from the table at the end of the turn the TBM is launched

### SQUAT HELLBORE TUNNEL BORING MACHINE

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight ( <i>only on the surfacing turn</i> )
War Engine	0cm	-	-	3+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
Crew	(15cm)	Small Arms (extra attack +3)	For a total of 4 attack	
Crew	base contact	Assault Weapons	-	

Notes: Tunneller, Transport (40) May carry INF, LV, AV class, no tank, no bike) units (ogryn/terminator class count 2 space) After Surfacing; a TBM remains on the table and count as Ruins as per 1.8.4 after the transported infantry disembark.

Special: TBM Assault (see Tunneller rules)

### SQUAT HELLBORE TBM LAUNCHER

Type	Speed	Armour	Close Combat	Firefight
War Engine	15cm	4+	6+	5+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
4x Heavy Bolters	30cm	AP 5+	Turret, All Round	

Notes: Damage Capacity (5), Reinforced Armour, Thick Rear Armour. **The model stay in place as a stand alone warengine and become a new unit after the TBM is launched, activable in the next turn.**

Critical Hit: The hellbore launcher is destroyed.

TRANSPORTS		CAPACITY	COST
Termites	Enough Termite units to transport the entire formation	Transport	+10 pts each
Mole Tunneller	Enough Mole/(or termites) units to transport the entire formation.	Transport	+75 pts each
Hellbore Tunneller	One Hellbore Tunneller. <i>May add one Flak Autocannon for +25 points at the launcher</i>	Transport	+200 points
UNIT		SPACE USED	
Imperial guard infantries, space marine infantries Squat infantries, Mole Mortars.		1	
Ogryns, terminators class units, Bikes, Trikes, Guildmasters, Robots, Tarantulas, Rapiers, Thudd Guns, Thunderfires		2	